

NT6 2.1 Informationsdarstellung mit Grafik-, Text- und Multimediadokumenten Informationsweitergabe

| | |
|---|---|
| Jahrgangsstufen | 6 |
| Fach/Fächer | Natur und Technik - Schwerpunkt Informatik |
| Übergreifende Bildungs- und Erziehungsziele | Medienbildung, ggf. auch soziale Bildung |
| Zeitraumen | 10 – 15 min |
| Benötigtes Material | Papier und Stifte; ein nicht zu komplexes Bild, z. B. <i>bild.jpg</i> |

Kompetenzerwartungen

Die Schülerinnen und Schüler interpretieren, vergleichen und bewerten verschiedene Darstellungen von Informationen.

Aufgabe

Du kennst sicherlich das Spiel „Stille Post“, oder? Dabei stellen sich die Kinder in einer Reihe an. Das erste Kind der Reihe denkt sich eine Nachricht aus, die es in das Ohr des nächsten Kindes flüstert. Dieses wiederum flüstert das, was es gehört hat, in das Ohr des nächsten Kindes. Dieser Vorgang wird nun solange wiederholt, bis die Botschaft das Ende der Reihe erreicht. Das letzte Kind spricht dann aus, was ihm ins Ohr geflüstert wurde. Und das führt meistens zu einem großen Lacherfolg.

1. Erläutere die Grundidee des Spiels kurz und gib an, worauf der Lacherfolg meist beruht.

Nun sollst du „Stille Post“ abgewandelt spielen.

2. Suche dir zuerst einen Spielpartner. Beschreibe diesem dann das nebenstehende Bild, das dieser natürlich vorher nicht sehen darf. Dein Spielpartner hat anschließend die Aufgabe, dieses Bild aufgrund deiner Erklärung nachzuzeichnen.
3. Vergleiche dann gemeinsam das Originalbild und das im Rahmen von Aufgabe 2 entstandene Bild. Beschreibe die Unterschiede und begründe, warum die Unterschiede überhaupt auftreten.



Hinweise zum Unterricht

Voraussetzungen:

–

Einsatz im Unterricht:

Die Aufgabe ist eine Lernaufgabe.

Anhand des Spiels „Stille Post“ reflektieren die Kinder, dass es bei der Weitergabe von Information zu Verfälschungen und Fehlern kommen kann.

Bei Aufgabe 2 wird deutlich, dass die präzise Beschreibung eines Bildes i. d. R. relativ schwierig ist, weil dabei immer ein Abstraktionsprozess (bewusstes oder auch unbewusstes Weglassen von „unwichtigen“ Dingen) stattfindet. Damit kann die Information vom Empfänger nur noch unzureichend „zurückübersetzt“ werden.

Sonstige Bemerkungen:

Das Spiel kann auch als Kombination der traditionellen Spielweise und der Bildvariante durchgeführt werden. Das erste Kind denkt sich einen Satz, Begriff o. ä. aus und gibt die Information dann geflüstert weiter. Der nachfolgende Spieler zeichnet die erhaltene Information. Im Wechsel von Sprechen und Zeichnen erfolgt dann die Weitergabe der Information.

Lösungshinweise

1. Die Originalnachricht und die beim letzten Spieler angekommene Nachricht stimmen i. d. R. nicht mehr überein, da einige Spieler beim Flüstern die Nachricht nicht ganz richtig verstehen und somit falsch weitergeben. Häufig ergibt die durch die Weitergabe entstandene Nachricht gar keinen Sinn mehr, was dann besonders lustig ist.
- 2./3. Originalbild und gezeichnetes Bild sind meist sehr unterschiedlich. Der Grund dafür ist, dass die Beschreibung – sei es beispielsweise aus Zeitgründen oder weil bestimmte Angaben einfach vergessen werden – ungenau oder missverständlich ist.

Anregung zum weiteren Lernen

Gerüchte und Missverständnisse gründen oft auf eine weitergegebene Information, die unbewusst verfälscht wird. Damit kann die Informatik in diesem Zusammenhang auch einen Beitrag zum sozialen Lernen leisten, das im Lehrplan PLUS auch als übergeordnetes Bildungs- und Erziehungsziel formuliert ist.

Quellen- und Literaturangaben

Eine Beschreibung des Spieles „Stille Post“ findet man beispielsweise in Wikipedia:
http://de.wikipedia.org/wiki/Stille_Post, zuletzt geprüft am 2.6.2015

Das Bild *bild.jpg* ist vom ISB-Arbeitskreis „LehrplanPLUS Gymnasium Informatik Serviceteil“ speziell für diese Aufgabe erstellt worden. Es ist für Unterrichtszwecke frei nutzbar.