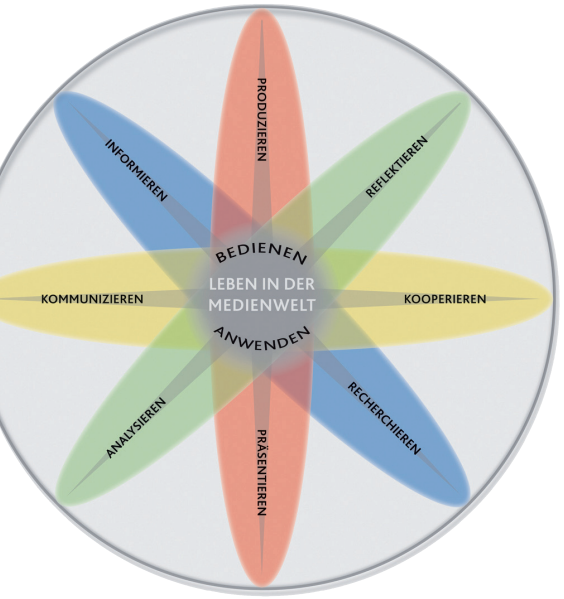
Wege zum Medienkomp@ss

Unterrichtsideen für die
Primar- und Orientierungsstufe

Der MedienkomP@ss

Der Medienkompass Rheinland-Pfalz



Medienkompetenz gilt mittlerweile als vierte Kulturtechnik neben Lesen, Schreiben und Rechnen. Neben der verantwortungsbewussten Nutzung von Medien zählen dazu auch das Wissen über Mediensysteme, die kritische Auseinandersetzung mit Medien sowie die Fähigkeit, medien-gestalterisch zu agieren.

Als fachübergreifende Leitlinie ist die Vermittlung von Medienkompetenz daher in allen Unterrichtsfächern zu verankern. Schülerinnen und Schüler sollen Schritt für Schritt fit gemacht werden für die kritisch-verantwortungsvolle Nutzung von Medien. Diesen Prozess und den Grad ihrer erworbenen Fähigkeiten können sie mithilfe des MedienkomP@sses nachweisen. Als Zusatzqualifikation zum schulischen Zeugnis bescheinigt er Kompetenzen, die grundlegend für eine selbstbestimmte, kritische, eigen- und sozialverantwortliche Teilhabe an Politik, Gesellschaft und Kultur sind.

Die Grundlage des MedienkomP@sses bildet ein Kompetenzraster, das den großen Bereich der Medienkompetenz in verschiedene inhaltliche Bereiche auf verschiedenen Kompetenzstufen gliedert. Schulen der Primarstufe und Sekundarstufe I können sich für ihre medienpädagogische Arbeit an diesem Kompetenzraster orientieren. Ergänzend dazu stehen auf dem landeseigenen Mediendistributionsserver OMEGA zahlreiche erprobte Medien und Materialien für den Unterricht kostenfrei zum Download bereit *(http://omega.bildung-rp.de)*.

Speziell für die Primarstufe hat die LMK zu jedem Bereich des Kompetenzrasters Praxisbeispiele ausgewählt, die in der vorliegenden Broschüre vorgestellt werden. Lehrkräfte erhalten hier vielfältige Anregungen für die konkrete Umsetzung im Unterricht sowie weitere Hinweise auf Zusatzmaterialien.

Weitere Informationen erhalten Sie auf der Seite *http://medienkompass.bildung-rp.de*

Gutes Gelingen und viel Freude bei der Durchführung wünscht Ihnen das Redaktionsteam

Herausgeber und Autorenschaft:
Landeszentrale für Medien und Kommunikation (LMK)
Gefördert durch:
Ministerium für Bildung, Wissenschaft, Weiterbildung und Kultur RLP und das Pädagogische Landesinstitut RLP

LMK Landeszentrale für Medien und Kommunikation Rheinland-Pfalz
RheinlandPfalz Ministerium für Bildung, Wissenschaft, Weiterbildung und Kultur
RheinlandPfalz Pädagogisches Landesinstitut

Grußwort

Renate Pepper

Bildrechte: Creativ Picture – Lambertz.

Rheinland-Pfalz hat sich auf den Weg gemacht und bietet, beginnend mit den Grundschulen, seinen Schülerinnen und Schülern die Möglichkeit, ihre eigene Medienkompetenz zu erweitern und zu überprüfen. In einem kleinen Zertifikatsheft können die Kinder eintragen, was sie gelernt haben und über welche Kompetenzen sie beim Umgang mit Internet, Computer, Fernsehen, Hörspiel u. a. m. verfügen. Sie können so für sich und für andere sichtbar machen, was sie „drauf haben". Das ist besonders wichtig um sich zu vergewissern, wo die eigenen Stärken liegen und wo man u. U. noch nachbessern muss.
Die Landeszentrale für Medien und Kommunikation unterstützt mit ihren Einrichtungen und ihren Projekten diese Bemühungen des Landes, Medienbildung in Schulen zu verankern. Wir entwickeln seit vielen Jahren Konzepte und Methoden, um Lehrerinnen und Lehrern, Kindern, Jugendlichen und Eltern dabei behilflich zu sein, ihre eigene Medienkompetenz zu erweitern.

Nun haben wir in dieser Broschüre beides zusammengebracht: das Kompetenzportfolio des Landes Rheinland-Pfalz, das vom Pädagogischen Landesinstitut für die Grundschulen entwickelt wurde und unsere Praxisprojekte, die dazu führen, dass man anderen zu diesen Kompetenzen verhilft oder sie selbst erwirbt.
Wir haben zu jedem Kompetenzbereich aus dem Medienkompass der Schülerinnen und Schüler ein Praxisprojekt oder eine Methode ausgewählt und zeigen am konkreten Beispiel, wie die gewünschten Fähigkeiten (und viele andere mehr) damit vermittelt werden können. So wollen wir deutlich machen, wie leicht man sich an die Arbeit machen kann, um das große Ziel schon bei den Kleinsten spielerisch anzugehen. Damit möchten wir einen Beitrag dazu leisten, leichte Zugänge zu einem oftmals als kompliziert und schwierig empfundenen Handlungsfeld, nämlich der Medienkompetenzvermittlung in der Schule, zu eröffnen.

Ich wünsche Ihnen viel Spaß bei der Arbeit mit dem MedienkomP@ss Rheinland-Pfalz in der Primar- und Orientierungsstufe und mit unseren Projekten.

Renate Pepper
Direktorin der Landeszentrale für Medien
und Kommunikation

Grußwort

Hans Beckmann

Digitale Medien nehmen einen immer größeren Raum im Alltag von Kindern ein. Es ist erstaunlich zu sehen, wie versiert bereits Kleinkinder Tablet-PCs per Wisch-Technik bedienen können.
Medienkompetenz geht jedoch weit über das bloße Bedienen eines Tablet-PCs oder Smartphones hinaus. Sie umfasst vielmehr die Fähigkeiten, Medien sowie deren Inhalte zu nutzen, zu verstehen, kritisch zu bewerten sowie selbst in vielfältigen medialen Kontexten kommunizieren zu können.
In Rheinland-Pfalz steht die Medienkompetenzförderung von Schülerinnen und Schülern seit dem Jahr 2007 im Zentrum des Landesprogramms „Medienkompetenz macht Schule“. Im letzten Jahr wurden die vielfältigen Angebote durch den Start des Medienkompasses an Schulen im Primarbereich ergänzt. Schülerinnen und Schüler erhalten damit sehr früh die Möglichkeit, ihre Fähigkeiten und Kenntnisse im Bereich Medienkompetenz zu entwickeln, sie Schritt für Schritt auszubauen und auf der Grundlage verbindlicher Standards nachzuweisen. Die vorliegende Broschüre zeigt hierzu zahlreiche „passgenaue“ Praxisbeispiele und Unterrichtsideen auf. Dafür sowie für das außerordentliche Engagement im Bereich der Medienkompetenzförderung danke ich der Landeszentrale für Medien und Kommunikation herzlich.

Allen Lehrkräften wünsche ich bei ihrer engagierten medienpädagogischen Arbeit mit Schülerinnen und Schülern viel Erfolg.

Hans Beckmann
Staatssekretär im Ministerium für Bildung, Wissenschaft, Weiterbildung und Kultur des Landes Rheinland Pfalz

Inhaltsverzeichnis

		Klassenstufe
Warum Medienkompetenz für alle so wichtig ist **6**		
Bedienen + Anwenden: Surfen und Navigieren **8** Die ersten Schritte ins Internet		**3 – 4**
Produzieren + Präsentieren: Textverarbeitung **10** Kreuzworträtsel am PC selbst erstellen		**3 – 6**
Produzieren + Präsentieren: Audio **12** Geräusche sammeln		**1 – 6**
Produzieren + Präsentieren: Fotosafari **14** Mit der Kamera auf Jagd … nach Buchstaben		**1 – 6**
Produzieren + Präsentieren: Präsentationsmedien **16** Auf den Punkt gebracht – Ein Vortrag mit medialer Hilfe		**4 – 6**
Produzieren + Präsentieren: Tabellenkalkulation **18** Was wächst denn da? Statistik zum Wachsen von Pflanzen		**3 – 6**
Informieren + Recherchieren: Wie finde ich, was ich suche? **20** Suchmaschinen kompetent nutzen		**3 – 4**
Kommunizieren + Kooperieren: Mit dem Internet-ABC **22** Chat oder Gespräche im Internet		**3 – 4**
Kommunizieren + Kooperieren: Wikipedia **24** Gemeinsam Wissen gestalten		**6**
Analysieren + Reflektieren: Mein Fernsehheld **26** Identifikationsfiguren aus dem Fernsehen erkennen und hinterfragen		**3 – 4**
Analysieren + Reflektieren: Umgang mit Cyber-Mobbing **28** Das Browsergame „Jakob und die Cybermights“		**3 – 4**
Zusätzliches Modul: Medienpraxisprojekt Video **30** Stopptrick – Videomethode für junge Filmemacher		**1 – 6**
Zusätzliches Modul: Medienpraxisprojekt Internet I **32** Was tun bei Cybermobbing?		**5 – 6**
Zusätzliches Modul: Medienpraxisprojekt Internet II **34** Gute Kinderseiten kennenlernen		**1 – 4**
Die LMK: Projekte und Einrichtungen **36**		
Weitere Publikationen der LMK **38**		
Impressum **40**		

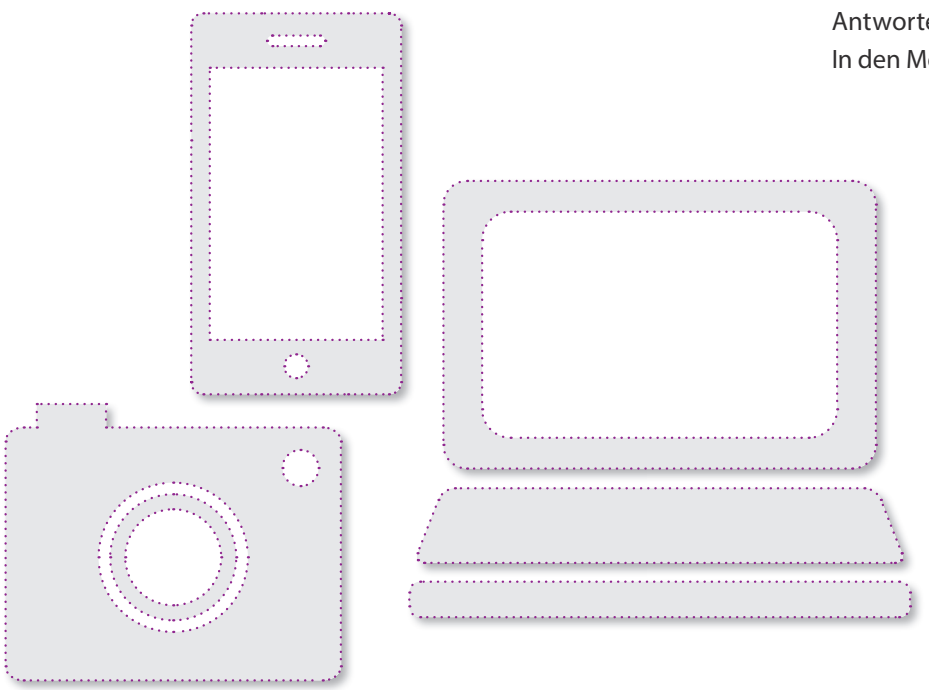
Warum Medienkompetenz für alle so wichtig ist

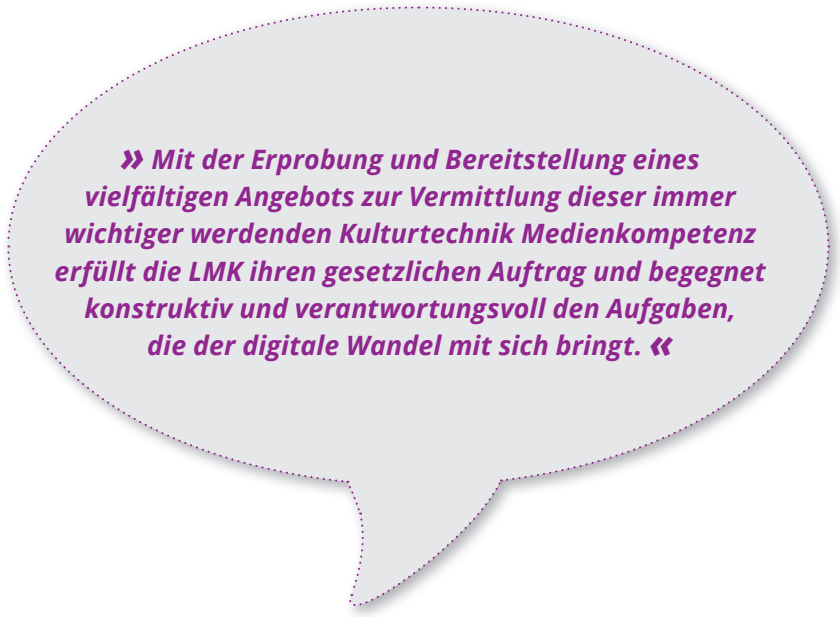
KINDER LIEBEN MEDIEN! Die Geschichten, die in Büchern, in Hörmedien und Filmen stecken, beflügeln ihre Fantasie. Die Töne und die Musik, die diese Geschichten in ihren Köpfen hervorrufen, ziehen Kinder in ihren Bann. Medien unterhalten, und Medien lassen sich erleben – auf ganz verschiedene Weise. Fotos dokumentieren Ausflüge und Erlebnisse, halten wertvolle Erinnerungen fest. Mit leuchtenden Augen erzählen Kinder von „ihren" Fernsehhelden, die sie bewundern und denen sie nacheifern. Kinder müssen ihr Weltbild erst noch festigen, und weil Medien und Medienkonsum ein wesentlicher Bestandteil einer modernen Kindheit sind, prägen Figuren und Ereignisse aus der Welt der Medien den realen Alltag immer mit.

Aber nicht nur Kinder lieben Medien! Auch wir Erwachsene entspannen nach Feierabend gerne bei einem Film, haben das Smartphone meist griffbereit, und surfen auf unterschiedlichen Webseiten. In den meisten Fällen also ahmen unsere Kinder das „erwachsene" Verhalten nur nach. Und genau hier setzt Medienerziehung ein!

Der kompetente Mediennutzer nämlich weiß um die unterschiedlichen Funktionen von Medien, er unterscheidet eine Informations-, eine politische, eine soziale und eine ökonomische Funktion. Die Fähigkeit, medial vermittelte Informationen und Angebote einzuordnen und zu bewerten, muss erlernt werden. Diese sog. Medienkompetenz ist dabei mehr als eine reine Technikkompetenz – es geht darum, Inhalte zu erfassen, zu bewerten und sie selbstbestimmt zu nutzen. Und um diese Medienkompetenz zu fördern, braucht es altersangemessene (!) Anleitungen, Strategien und Methoden, Schein und Sein, Wirklichkeit und fiktive Welt zu trennen.

Medien nämlich haben auf uns alle eine Wirkung. Kindern zum Beispiel dient das Fernsehen oft als Orientierungsquelle. Die Probleme, die Kinder in einem bestimmten Alter mit sich herumtragen und die Themen, die sie bewegen, sind für die Wahl der Lieblingssendungen verantwortlich. Jungs zum Beispiel, die Batman lieben, wären oft gerne wie ihr geliebter Held, nämlich stark und unbesiegbar. Auch Mädchen suchen im Fernsehen nach Vorbildern: Wie benimmt man sich als „richtiges" Mädchen, welcher Stil ist richtig, wie gehe ich mit Jungs am besten um? Gerade weil Kinder in der Scheinwelt nach Antworten suchen, müssen sie unbedingt begreifen: In den Medien wird Leben nur gespielt! Ein bisschen Ab-



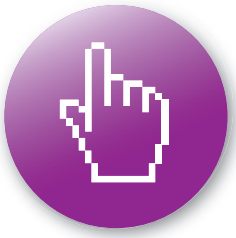


lenkung ist selbstverständlich erlaubt – aber die Flucht aus dem Alltag darf nicht überhand nehmen. Dass Medien wirken, wissen auch wir Erwachsene – gegen eine gut gemachte Werbung sind wir alle nicht immun.
Und über Medien wird geredet – immer. Die Medienkritik ist das gesellschaftliche Mittel, mit dem sich Menschen über ihre Medien, über Medieninhalte und ihre Nutzung verständigen. Im Mittelpunkt steht dabei die Frage, ob und inwieweit die verschiedenen Medien die Wahrnehmung von Wirklichkeit beeinflusst oder sogar eigene Wirklichkeiten schafft. Deshalb zählt die Fähigkeit zur Medienkritik zu den Kernkompetenzen, wenn Menschen mit Medien selbstbestimmt umgehen und die Vielfalt von Informationen und Unterhaltungsmöglichkeiten bewerten und reflektieren sollen.

Zunehmend kommen dabei eine ganze Menge kultureller und ethischer Fragen zur Diskussion – gefragt sind verlässliche Regeln und weithin akzeptierte Normen über das WIE? des Umgangs mit Technik, über die Bedeutsamkeit von Datenschutz und über die Möglichkeit, Entscheidungen selbstbestimmt, nicht aufgrund eines Algorithmus, treffen zu können. Auch wenn so mancher Algorithmus wirklich praktische Ergebnisse liefert, ist die eine Frage drängend wichtig: Wie wichtig sind uns freie, unabhängige Entscheidungen?

Kurzum: Kinder von Medien fernzuhalten, ist schlichtweg nicht möglich. Umso wichtiger ist es, über Methoden und Strategien zu verfügen, mediale Angebote kritisch zu hinterfragen. Denn nur wer die Vielfalt von Informationen, von Unterhaltungsmöglichkeiten reflektieren und bewerten kann, kann selbstbestimmt urteilen. Mit der Erprobung und Bereitstellung eines vielfältigen Angebots zur Vermittlung dieser immer wichtiger werdenden Kulturtechnik Medienkompetenz erfüllt die LMK ihren gesetzlichen Auftrag und begegnet konstruktiv und verantwortungsvoll den Aufgaben, die der digitale Wandel mit sich bringt. Die hier vorliegende Broschüre bietet vielfältige, abwechslungsreiche, informative und unterhaltsame Methoden, Medienkompetenz zu fördern.

Machen wir uns deshalb alle gemeinsam auf den Weg – mit Spaß zum Erfolg!



Bedienen + Anwenden:
Surfen und Navigieren

Die ersten Schritte ins Internet

KURZBESCHREIBUNG | Das „Wissen, wie's geht!" – Lernmodul besteht aus neun Aufgaben und einem Spiel. Es gibt fünf leichte und vier mittelschwere Aufgaben. Das Lernmodul ermöglicht den Kindern, einige wichtige Fachbegriffe zum Thema Internet kennenzulernen, ebenso die Befehle der Tastatur, Namen und Funktionen der wichtigsten Tasten, Teile der Maus und ihre Funktionen. Darüber hinaus lernen sie, wozu ein Browser benötigt wird, die gängigsten Symbole im Browserfenster sowie die Namen der bekanntesten Browser und Internetdienste. Außerdem erfahren die Kinder, was das „WWW" bedeutet, wie sie einen Link erkennen können und was ein „Download" ist.

Zeitbedarf
4 – 5 Unterrichtsstunden

Klassenstufe
3 – 4

Materialien*
- Informationen und Aufgabenblätter aus dem Internet-ABC-Lehrerhandbuch S. 11 – 32[1]
- Handbuch und CD-ROM [2]
- Filme zum Thema[3]
- Computer
- Beamer
- evtl. Drucker

VORBEREITUNG | Auf der Website *www.internet-abc.de/eltern/unterrichtsmaterialien-kompetenzen.php* finden Sie alle Informationen und Arbeitsblätter unter „Maus und Tastatur sowie den Browser bedienen" als Download. Sie können unter „Wissen wie's geht!" auf der Internet-ABC-Kinderseite auch viele kleine Erklärfilme zum Thema „Surfen und Navigieren" sehen. Entscheiden Sie, ob und welche Filmchen Sie gegebenenfalls einbinden möchten. Das Lehrerhandbuch mit der CD-ROM, auf der alle Arbeitsmaterialien zur Durchführung des Unterrichts zur Verfügung stehen, können Sie auch herunterladen oder bestellen unter *www.internet-abc.de/eltern/cdrom-unterrichtsmaterialien-internet.php.*

Informationen / Links

→ [1] Download unter: www.internet-abc.de/eltern/bin/153624-153634-1-1_surfen_navigieren.pdf
→ [2] Zum Bestellen unter: www.internet-abc.de/eltern/cd-rom-handbuch-bestellen.php
→ [3] Filme zum Thema: www.internet-abc.de/kinder/grundlagen-internet.php

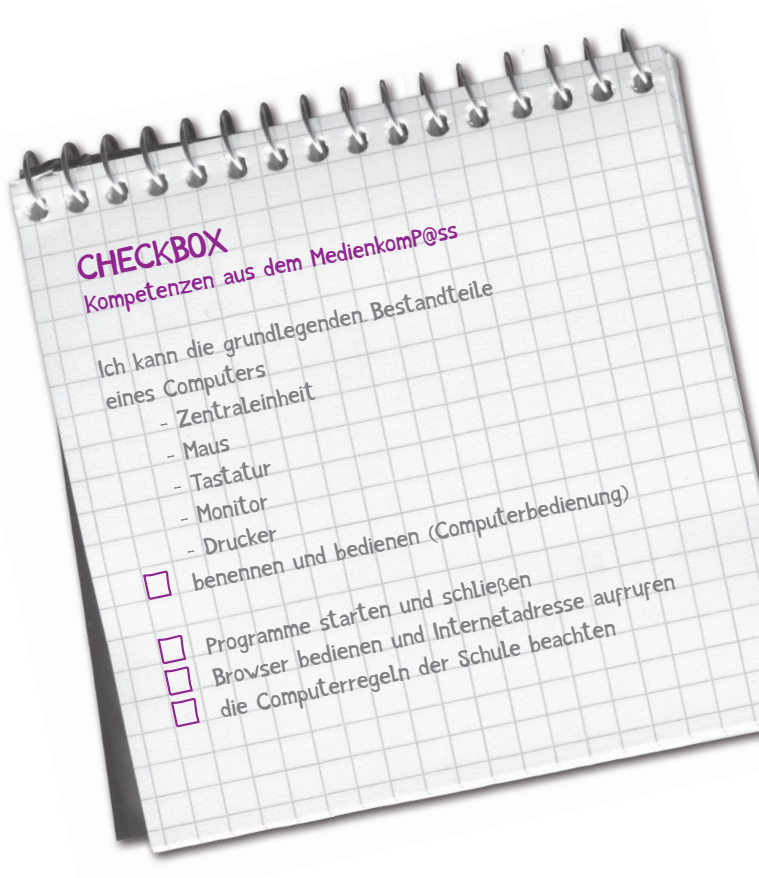
DURCHFÜHRUNG | Zur Einführung in das Thema sollten die Kinder als Basisinformation die Einführungstexte lesen. Dies kann in Partnerarbeit geschehen, oder die Kurzinformationen werden vor der Klasse vorgelesen. Wahlweise können Sie sich auch zusammen die Erklärfilme zu den Einführungstexten anschauen, oder die Audios anhören. Die Einführungstexte sind für das Lösen der Aufgaben nicht zwingend erforderlich, bilden jedoch eine gute Grundlage. Die Arbeitsblätter sollten in chronologischer Reihenfolge bearbeitet werden, da sie logisch aufeinander aufbauen.

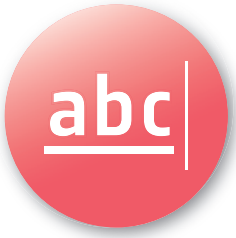
Das Lexikon kann einmal großformatig ausgedruckt und an zentraler Stelle im Klassenraum aufgehängt werden. Die Aufgaben, die erfolgreich beendet wurden, können in der Checkliste (Arbeitsblatt) abgehakt werden. Als Einstieg suchen Sie im Internet ein passendes und vor allem auch frei nutzbares Bild zum Thema „Junge mit Surfbrett". Betrachten Sie mit den Kindern das Bild und lassen Sie die Kinder ihre Vermutungen äußern. Stellen Sie danach die Arbeitsblätter vor und teilen Sie die Kinder in Gruppen oder Paare ein.

Um das Lernmodul effizient zu nutzen, können einige Kinder die Arbeitsblätter, andere parallel dazu die interaktiven Aufgaben der CD-ROM bearbeiten (Zum Herunterladen unter *www.internet-abc.de/eltern/cdrom-unterrichtsmaterialien-internet.php*). Das ist auch davon abhängig, wie viele Computerarbeitsplätze vorhanden sind. Jede Version kann für sich bestehen. Die interaktiven Aufgaben der CD-ROM haben den Vorteil, dass Lösungen ausprobiert werden können.

REFLEXION | Es hat sich bewährt, „Computer-Experten" zu wählen, die bei Schwierigkeiten mit dem Medium erste Ansprechpartner sind. So können die Kinder viele Fragen unter sich klären und selbstständig arbeiten. Für Kinder, die schneller mit der Bearbeitung fertig sind, können weitere Arbeitsmöglichkeiten bereitgestellt werden. Zum Beispiel einen Einführungstext als Schleichdiktat schreiben oder mit dem Partner das Memo-Spiel der Lexikon-Wörter durchführen.

↗ **Tipp**: Das Thema „Surfen und Navigieren" lässt sich auch gut in den Deutschunterricht einbinden. Die Kinder können ihre eigenen Weiterschreibgeschichten erfinden. Geben Sie den Anfang einer Geschichte vor und lassen Sie die Kinder den Verlauf der Geschichte nach dem Hyperlinkprinzip auf dem Computer weiterschreiben. So entstehen verschiedene Geschichten, je nachdem, welcher „Link" angeklickt (welches Wort gewählt) wird.





Produzieren + Präsentieren:
Textverarbeitung

Kreuzworträtsel am PC selbst erstellen

KURZBESCHREIBUNG | Ein Kreuzworträtsel eignet sich besonders gut als Abschluss einer beliebigen Wissenseinheit. Die Schüler/-innen bilden kleine Teams und denken sich zu den neu erlernten Fachbegriffen Rätselfragen aus. Daraus erstellen sie eigenständig ein Kreuzworträtsel, welches sie dann von ihren Mitschüler/-innen lösen lassen können.

Zeitbedarf
2 Unterrichtsstunden

Klassenstufe
3 – 6

Materialien*
- Computer
- evtl. Drucker
- Software HotPotatoes

(siehe Fußzeile: Informationen)

VORBEREITUNG | Die Software HotPotatoes muss auf allen PCs installiert werden, die später von den Kleingruppen genutzt werden sollen. Um bei den Ergebnisauswertungen deutsche Texte angezeigt zu bekommen, müssen Sie diese pro Rechner einmal aktivieren. Wählen Sie im Programm „Einstellungen“ > „Ausgabe konfigurieren“ > „Laden“ und navigieren Sie anschließend zu dem Programmordner von HotPotatoes auf Ihrer Festplatte. Hier wählen Sie aus dem Ordner „translations“ die Datei „deutsch6.cfg“ aus.

DURCHFÜHRUNG | Die Software HotPoatatos mit ihrer Spezialfunktion „JCross“ erstellt nach Eingabe der Fragen und Lösungsworte automatisch das Layout des Kreuzworträtsels. Dieses können Sie entweder ausdrucken oder einen HTML-Code generieren, den Sie auf der Homepage Ihrer Schule oder etwa in der Lehr-Lern-Plattform Moodle einfügen.

***Informationen / Links**

→ Download der Software HotPotatoes: www.hotpotatoes.de
→ Zwar wird HotPotatoes nicht mehr weiter entwickelt, doch die Version 6 läuft fehlerfrei auf PCs mit Windows XP bis Windows 8.
→ Deutsches Handbuch: www.math.uni-frankfurt.de/~schreibe/HotPotatoes_Tutorial/index.html

Folgendes Erklärvideo erläutert anschaulich, welche Teilschritte von den Schülern ausgeführt werden müssen, um ein Kreuzworträtsel zu erstellen: www.youtube.com/watch?v=vzgbVilDCoo. Dieses können Sie den Kleingruppen zur Verfügung stellen, damit sie sich die Teilschritte selbstständig erarbeiten. Alternativ können Sie auch mit Auszügen aus dem Handbuch arbeiten.

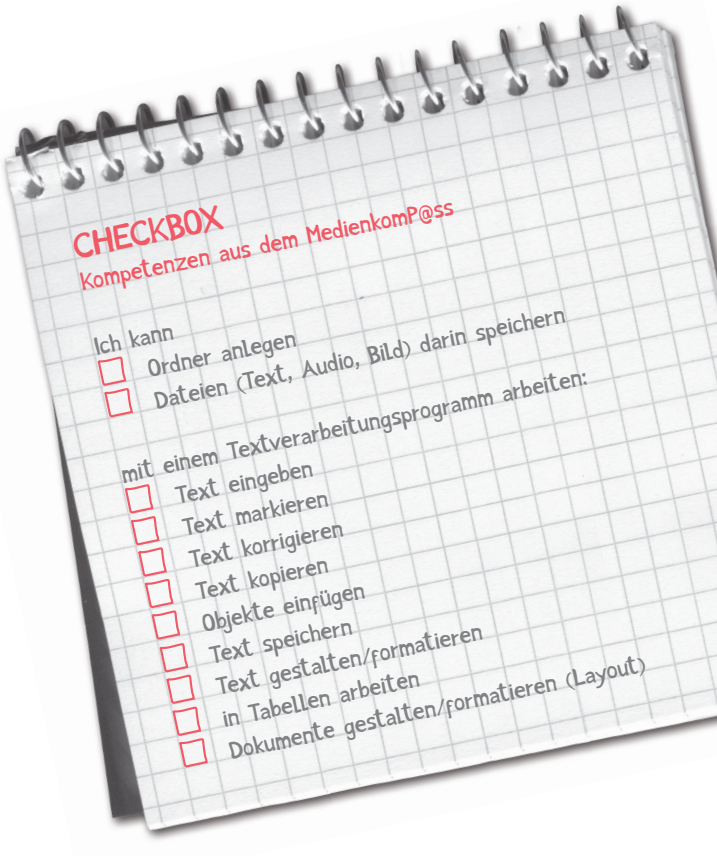
Eine gute Vorübung für die Schüler ist, ihre Lösungsworte und die dazugehörigen Rätselfragen zunächst in einer Textverarbeitungs-Software zu sammeln und erst danach in HotPotatos zu übertragen. Entscheiden Sie, ob Sie ihren Schülern hierfür eine Vorlage zur Verfügung stellen oder ob sie diese selbstständig anlegen sollen. Die Methode eignet sich zur Wissensvertiefung und Festigung der Anwendungskompetenzen einer Textverarbeitung. Die Grundlagen hierfür sollten also bereits gelegt sein.

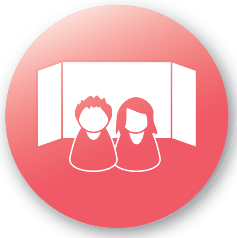
REFLEXION | Diese Einheit ist sehr ergebnisorientiert, denn am Ende steht ein funktionsfähiges Kreuzworträtsel, welches jede Kleingruppe an die anderen Teams weitergeben kann. Jede Gruppe kann demnach sehr gut überprüfen, ob ihr Ergebnis die Anforderungen erfüllt und ob ein anderes Rätsel noch Fehler enthält.

Diese Selbstwirksamkeit erhöht den Ansporn, die für PC-Anfänger/-innen durchaus komplexen Teilkompetenzen dieser Einheit zu beherrschen und korrekt anzuwenden.

↗ **Tipp:** Häufig stellt die Software der interaktiven Tafeln eine Funktion bereit, mit der sich Kreuzworträtsel erstellen lassen. Meist verfügt eine Schule mit diesen Tafeln auch über Lizenzen, die sie den Schüler/-innen zur Verfügung stellen kann. Hier exemplarisch ein Erklärvideo der Firma Smart: *www.youtube.com/watch?-v=y3ZjlqYaeZM*

Möchten Sie gerne auf einen webbasierten Dienst zurückgreifen, bietet sich www.learningapps.org an. Dieses Angebot ist kostenlos und bietet den Vorteil, dass die erstellten Rätsel (es gibt viele unterschiedliche Typen) online bereit gestellt werden können.





Produzieren + Präsentieren:
Audio

Geräusche sammeln

KURZBESCHREIBUNG | Die Kinder sammeln mithilfe eines Aufnahmegerätes Geräusche und Töne, hören sie gemeinsam an und lassen ihre Mitschüler die Geräusche und Töne erraten. Dabei lernen sie die Technik kennen und aktiv einzusetzen. Sie üben sich im kreativen Umgang mit einem medialen Gerät und erkunden die Umwelt über das Ohr. Die Kinder erproben sich somit als Geräuschesammler und Geräuscheforscher, schärfen das auditive Bewusstsein und trainieren ihre Konzentration.

Zeitbedarf
1 – 4 Unterrichtsstunden

Klassenstufe
ab **1**

Materialien
- Aufnahmegerät
  (digitales Aufnahmegerät oder handelsübliches Smartphone)
- Aufmerksamkeit und kreative Ideen

VORBEREITUNG | Um spannende Geräusche einzufangen, braucht man keine aufwändige Technik oder sperrige Instrumente. Man muss nur gute Ideen haben und erkennen, wo sich um uns herum Geräusche verstecken, ihnen Aufmerksamkeit schenken und sie zum Leben erwecken:

- Wie klingt ein Lichtschalter, der umgelegt wird?
- Wie hört sich eine Murmel an, die auf einer Kugelbahn rollt?
- Welches Geräusch macht eine Schere, die ein Blatt Papier zerschneidet? ... etc

Viele Alltagsgegenstände bergen ein Geräusch, das entdeckt werden will – also einen wahren „Geräuscheschatz"! Vieles davon ist uns so vertraut, dass wir nicht sofort darauf kommen, um was es sich handelt. Sobald die Kinder ein Aufnahmegerät in der Hand und einen konkreten Arbeitsauftrag haben, erhält das Entdecken unserer auditiven Umgebung einen besonderen Aufforderungscharakter und das Hörbare rückt ins Zentrum der Aufmerksamkeit.

DURCHFÜHRUNG | Nun sind die Kinder an der Reihe: Teilen Sie die Klasse in Zweier- oder höchstens Dreiergruppen ein. Jede Gruppe soll ca. 5 – 7 unterschiedliche Geräusche mit dem Aufnahmegerät bzw. Smartphone einfangen. Nach einer Viertelstunde treffen sich alle Kinder wieder im Klassensaal.

↗ **Hinweis**: Je nach Alter und Umgebung können die Kinder die Geräusche nicht nur innerhalb des Schulgebäudes, sondern evtl. auch im Schulhof einfangen. Alternativ können die Kinder, je nachdem, wie die Ausstattung der Schüler/-innen mit technischen Geräten ist, auch zuhause Geräusche mit einem Smartphone sammeln und mitbringen. Und: Manchmal hilft es, selbst aktiv zu werden, etwas zu betätigen, um ein Geräusch einzufangen, manchmal reicht es, einfach zur rechten Zeit am rechten Ort zu sein. Bei sehr jungen – oder auch bei lernschwachen – Kindern empfiehlt es sich jedoch, eine Liste mit Geräuschen vorzugeben, die „gejagt" werden sollen, damit die Kinder nicht sinnlos „Krach" produzieren, sondern typische Geräusche finden und erkennen.

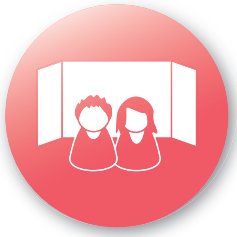
Zurück im Klassensaal versammeln sich die Kinder am besten im Stuhlkreis. Jede Zweier- oder Dreiergruppe wählt eine(n) Sprecher/-in, der die gesammelten Geräusche abspielt. Psst! Alle hören aufmerksam zu und notieren auf einem Zettel, was sie gehört haben. Werden alle Geräusche richtig erkannt? So geht es reihum...

REFLEXION | Welchen akustischen Eindruck haben die Kinder nach dem Geräuschesammeln von ihrer Umwelt? Was ist besonders laut, ist es irgendwo sehr leise? Außerdem: Was ist Stille? Wo gibt es diese? Und: Geräusche kann man aktiv erzeugen – Stille auch? Was passiert, wenn wir uns die Ohren zuhalten? Denken Sie gemeinsam mit den Kindern darüber nach, was unsere Ohren leisten!

↗ **Tipp**: Das eigene Geräuschequiz
Wenn alle Gruppen ihre Geräusche vorgespielt haben, können alle gemeinsam ein eigenes Hörquiz zusammenstellen. Erarbeiten Sie eine „Hitliste" von besonders typischen und / oder besonders interessanten Geräuschen. Mit der Kamera des Smartphones oder einem digitalen Fotoapparat fotografieren die Kinder nun die passenden Bilder zum Geräusch.

Die Geräusche werden nun auf eine CD gebrannt oder einem USB-Stick gespeichert. Die passenden Bilder werden ausgedruckt, auf einen dünnen Karton geklebt und eventuell laminiert. Jetzt wird gespielt: Die Fotos liegen auf dem Tisch. Die Geräusche werden am besten im Zufallsmodus abgespielt. Nach jedem Geräusch wird gestoppt. Die Kinder hören das Geräusch und suchen das passende Foto. Wer die meisten Geräusche richtig erlauscht hat, ist der Gewinner.

Übrigens: Das Geräuschequiz eignet sich auch, um es mit den anderen Klassen der Schule oder beim Schulfest mit Eltern und Besuchern zu spielen!



Produzieren + Präsentieren:
Fotosafari

Mit der Kamera auf Jagd … nach Buchstaben

KURZBESCHREIBUNG | Bei der Fotosafari „bewaffnen" sich die Schüler/-innen mit Fotokameras und gehen auf die Jagd nach digitalen Bildern. Je nach Altersgruppe kann der Suchauftrag unterschiedlich schwierig formuliert werden. Die Kleinen fotografieren Gegenstände, die einen bestimmten Buchstaben enthalten (Auf der Suche nach dem A = T**a**fel, **A**pfel, **A**ndre**a**s, K**a**mer**a**), die Großen suchen selbstständig nach Motiven, die zusammengesetzte Wörter zeigen (z. B.: Baum + Haus = Baumhaus, oder Lehrerzimmer). Sollen die Kompetenzen der Bildbearbeitung mit integriert werden (Orientierungsstufe), können die Fotos anschließend digital nachbearbeitet werden.

Zeitbedarf
2 – 4 Unterrichtsstunden

Klassenstufe
1 – 6
(je nach Variante unterschiedlich anspruchsvoll)

Materialien

- Eine digitale Fotokamera pro Kleingruppe
- Entweder Beamer, interaktive Tafel oder eine Onlineplattform wie bspw. Moodle oder Lo-Net zur Präsentation der Schülerergebnisse

VORBEREITUNG | Überlegen Sie, wie die Schüler ihre Fotos von der Kamera auf die Computer übertragen und ihre besten Funde auswählen, wo sie diese speichern können und auf welche Weise die Ergebnisse vor der ganzen Klasse präsentiert werden. Da jede Schule anders ausgestattet ist, kann hier keine pauschale Empfehlung gegeben werden.

DURCHFÜHRUNG | **1. Unterrichtseinheit: Einführung in die Fotokamera und „Safari in Kleingruppen"**
Halten Sie die Einführung in die Technik der Fotokamera möglichst kurz und beschränken Sie sich auf die Vermittlung der wesentlichsten Regeln. Die Feinheiten werden die Kinder in der Praxis selbst herausfinden. Zu empfehlen ist, sich darauf zu verständigen, dass die teuren Geräte nicht kaputt gehen dürfen und deshalb immer mit dem Gurt um den Hals getragen werden müssen. Außerdem soll man mit der Kamera nicht rennen. Jedes Kind darf fotografieren und die Kamera tragen – es wird also regelmäßig abgewechselt. Eine Kleingruppe sollte nicht größer als 5–6 Kinder sein. Bezüglich der Kamera erläutern Sie kurz, wie diese angeschaltet und wie der Auslöser betä-

Information

→ Die Medien Fotografie und Audio eignen sich besonders gut für den Einstieg in die Arbeit mit dem Medienkompass in der ersten und zweiten Klasse, da hierzu keine Schreib- und Lesekompetenzen vorausgesetzt werden.

tigt wird. Zoomen ist zwar möglich, besser ist es aber, nah an das Motiv heranzutreten. Nach der Kurzeinführung von ca. fünf Minuten wird der Arbeitsauftrag besprochen: Macht Euch auf die Suche nach Gegenständen mit dem Buchstaben A (je nach Altersgruppe können Sie diesen Auftrag auch komplexer gestalten). Nehmt das Foto so auf, dass man alles Wesentliche gut erkennen kann, denn später soll die ganze Klasse erraten, was Ihr hier fotografiert habt und welcher Buchstabe gesucht war. Jedes Kind soll mindestens zwei gute Motive finden. Wenn eine Gruppe Fragen hat, können sie diese mit dem/der Lehrer/-in besprechen. Das Schulgelände darf bei der Safari nicht verlassen werden. Definieren Sie zum Abschluss eine Uhrzeit, wann alle Kleingruppen wieder zurück in der Klasse sein müssen (Zeitbedarf mind. 20 Minuten).

2. Unterrichtseinheit: Präsentation der Fotos und Rätselraten mit der ganzen Klasse

Da gerade jüngere Kinder ungeduldig sind und ihre Ergebnisse gerne direkt und mit Stolz präsentieren möchten, wäre es ideal, wenn die Präsentation umgehend nach der Safari stattfindet. Der schnellste Weg wäre, die Fotos am Beamer zu zeigen (über Kabelverbindung zur Kamera oder über einen angeschlossenen Rechner, der die Speicherkarten der Fotokameras auslesen kann). Die Teammitglieder kommentieren ihre Fotos und lassen die Klasse erraten, was hier bildlich festgehalten wurde. In dieser Runde sollte auch besprochen werden, was ein gelungenes Foto ausmacht (Bildausschnitt, Schärfe, Bildaufbau, Lichtgestaltung, …). Häufig ist es so, dass die Kinder diese Methode wiederholen möchten, um ihr neu erworbenes Wissen anzuwenden und das nächste Mal bessere Aufnahmen zu machen. In dem Fall können Sie Fotos zu einem anderen Buchstaben in Auftrag geben.

3. Unterrichtseinheit: Auswertung der Fotos am PC

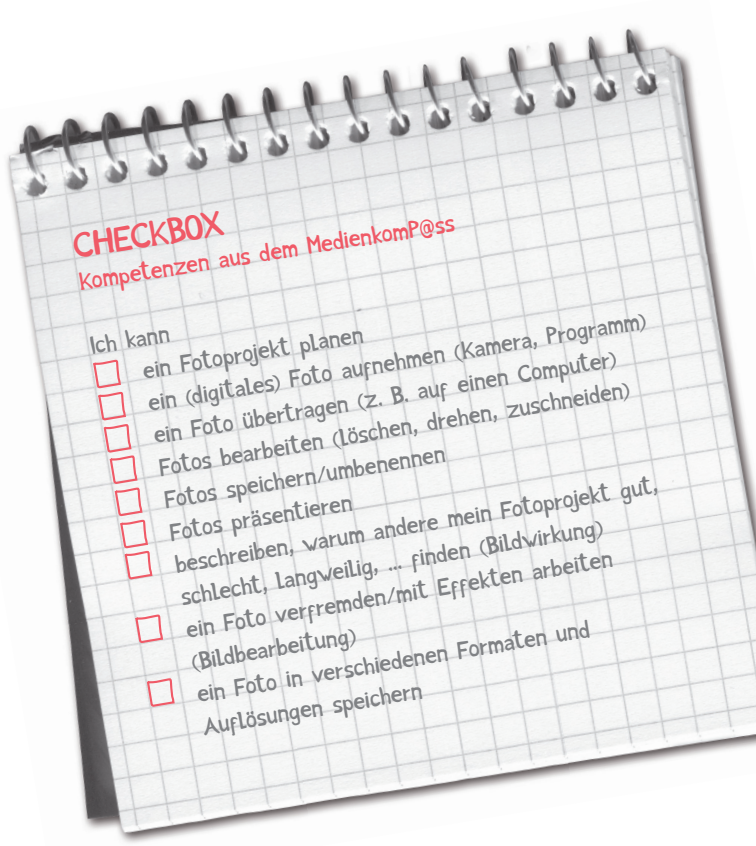
Damit die Teams ihre Fotos selbstständig auf den PC übertragen und dort auswählen, speichern und korrigieren können (vgl. Teilkompetenzen in der Checkbox), sollten Sie jeden dieser Schritte kurz für alle präsentieren und anschließend üben lassen. Dies kann entweder mit Arbeitsblättern unterstützt werden, die die wichtigsten Schritte anhand von Screenshots zeigen, oder Sie bitten die Schüler/-innen, die sich hier bereits gut auskennen, darum, die anderen Teams zu unterstützen. Schreiben Sie eine Liste aller Teilschritte an die Tafel und haken Sie ab, was Sie den Schüler/-innen bereits gezeigt haben. So haben alle eine gute Orientierung, was wichtig ist und welcher Schritt auf welchen folgt.

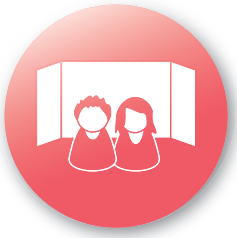
Aufgabenstellung: Übertragt Eure Fotos von der Kamera auf den Rechner und speichert alle Fotos in dem dafür vorgesehenen Ordner. Erstellt eine Auswahl Eurer besten Fotos und gebt diesen aussagekräftige Dateinamen. Vielleicht müsst Ihr noch einige Fotos drehen?

4. Digitale Bildbearbeitung

Der MedienkomP@ss führt für die älteren Kinder Teilkompetenzen für die digitale Bildbearbeitung auf. Beispielsweise könnten Fotos mit aussagekräftigen Beschriftungen versehen werden (Foto-Text-Kombination). Auch Montagen von zwei zusammengehörigen Bildpaaren wären denkbar (Collage, Montage). Möchten Sie Effekte und Filter einsetzen, könnte ein Foto zunächst verfremdet gezeigt werden und die Klasse soll erraten, um welches Motiv es sich handelt. Danach wird als Auflösung das Original eingeblendet.

REFLEXION | Sprechen Sie mit den Kindern darüber, wie wichtig es ist, als Team gut zusammenzuarbeiten. Präsentieren Sie die gelungenste Aufnahme jedes Kindes in der Schule. Ihre Schüler/-innen sollten in der Lage sein zu begründen, weshalb diese Fotos für die Ausstellung ausgewählt wurden.





Produzieren + Präsentieren:
Präsentationsmedien

Auf den Punkt gebracht

Ein Vortrag mit medialer Unterstützung

KURZBESCHREIBUNG | Ein guter Vortrag will geübt sein. Dafür lässt diese Einheit Raum und vermittelt sowohl die Anwendungskompetenzen für die benötigte Software als auch wesentliche Grundregeln für einen guten Vortrag.

VORBEREITUNG | Im Vorfeld müssen Sie die Entscheidung treffen, ob Sie den Schüler/-innen Themen vorschreiben wollen, die einen curricularen Bezug zu behandelten Unterrichtsinhalten haben, oder ob sie sich ihr Thema frei wählen dürfen. Bei freier Themenwahl sollten einfache Alltagshandlungen gewählt werden (Fahrrad aufpumpen, Pausenbrot belegen). Der Vorteil ist, dass das Thema nicht schwer zu recherchieren ist, der Ablauf mit Bildern erläutert werden kann und dennoch die Vortragsregeln damit intensiv geübt werden. Dieser Einstieg wird für die Grundschule empfohlen.

Zeitbedarf
mind. **3** Unterrichtsstunden

Klassenstufe
4 – 6
(je nach Variante unterschiedlich anspruchsvoll)

Materialien

- Papier und Stifte für die handschriftlichen Grobkonzepte, bei Kleingruppenarbeit evtl. auch Flipcharts und Wandzeitungen. Rechnerarbeitsplätze mit einer Präsentationssoftware

DURCHFÜHRUNG | **1. Unterrichtseinheit: Aufgabenstellung und Grobkonzept auf Papier**
Die ursprünglich aus Japan kommende Vortragstechnik Pecha Kucha (gesprochen Petscha Kutscha) verlangt von den Vortragenden, das Thema anhand von 20 Folien zu erläutern und jede Folie nur 20 Sekunden lang zu besprechen. Damit ergibt sich eine maximale Vortragszeit von 6 Minuten 40 Sekunden. Übertragen auf die Grundschule empfiehlt es sich, die Zahl der Folien auf zwölf zu reduzieren und somit auf einen Vortrag von 4 Minuten. Geben Sie ihren Schüler/-innen folgendes Raster vor, an das sich alle halten müssen:
1. Folie: Titel des Vortrags | 2. Folie: Ein Praxisbeispiel, welches in das Thema einführt | 3. Folie: Warum ist das Thema wichtig? Wer ist davon betroffen? Was hat es mit den Zuhörern zu tun? | 4.–10. Folie: Inhaltsteil. Welche grundlegenden Dinge müssen die Zuschauer wissen und verstehen? Pro Folie nicht mehr als 3–5 neue Informationen. Zu viel Text vermeiden und versuchen, Bilder/Grafiken/Zeichnungen zu verwenden und diese mündlich zu erläutern. Achtung: Jede Folie darf höchstens 20 Sekunden lang gezeigt werden. 11. Folie: Abschlussthese | 12. Folie: Danke für die Aufmerksamkeit
Auf zwölf Blättern wird vorgeplant, welche Inhalte auf welche Folie kommen sollen. Gibt es Themengebiete, die sich überschneiden, ist die Arbeit in Kleingruppen zu empfehlen. Achten Sie darauf, dass einfache und überschaubare Themen ausgewählt werden. Bieten Sie wenig Entschlussfreudigen eine Auswahl an

Möglichkeiten an. Die Kinder sollten ihre Illustrationen, Fotos oder Audiodateien, die sie in den Vortrag einbinden möchten, möglichst selbst produzieren, um keine Urheberrechtsverletzungen zu begehen. Diese Inhalte sollten bereits in der ersten Unterrichtseinheit vorbereitet werden.

2. Unterrichtseinheit: Den Vortrag digital ausarbeiten (eine Doppelstunde)
Mithilfe der Präsentationssoftware auf ihren Schulrechnern (Microsoft PowerPoint oder Open Office Impress) können die Schüler/-innen ihre vorbereiteten Vorträge in eine digitale Form übertragen. Der Umgang mit Word sollte ihnen bereits vertraut sein, somit können Sie sich auf die Vermittlung der spezifischen Dinge, wie das Anlegen von Folien, das Einfügen von Texten und u. U. auch die Einbettung von Audiodateien konzentrieren. Je genauer die Konzeption auf Papier ausgearbeitet wurde, umso leichter wird es den Schüler/-innen fallen, am Rechner ergebnisorientiert zu arbeiten.

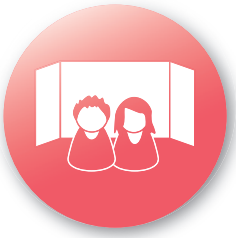
Verwendung fremder Inhalte: Um Urheberrechtsverletzungen zu umgehen, sollten die Kinder möglichst selbst produzierte Inhalte verwenden. Wird ein Foto oder eine Audiodatei aus fremder Quelle benötigt, sollten sie das Kind bei der Suche nach einer Grafik mit CC-Lizenz unterstützen, denn die existierenden Suchmasken arbeiten ohne Jugendschutz-Funktion: *www.klicksafe.de/themen/downloaden/urheberrecht/irights/fremde-inhalte-auf-der-eigenen-seite/teil-3-fotos/*
Grafische Gestaltung: Mit Hintergründen, Farben und Schriftarten bieten sich viele Gestaltungsmöglichkeiten an. Die Kinder sollten diese mit Bedacht nutzen und nicht jede Folie unterschiedlich designen.

3. Unterrichtseinheit: Vorträge und Feedback aus der Gruppe (Zeitbedarf nach Intensität)
Höhepunkt – der eigene Vortrag vor der Klasse: Sorgen Sie für eine entspannte Atmosphäre und besprechen Sie vorab einige Feedbackregeln (Feedback nur auf Nachfrage, Ich-Botschaften, konstruktiv und wertschätzend). Eine Pecha Kucha-Regel besagt, dass es eine/n Zeitnehmer/-in gibt, und nach 4 Minuten Vortrag ist Schluss, egal bei welcher Folie die Vortragenden angekommen sind. Jeder Vortrag wird zunächst frenetisch beklatscht. Das nimmt der Situation den Ernst.

Schlüpfen Sie in die Moderatorenrolle und achten Sie insbesondere darauf, dass die vereinbarten Regeln eingehalten werden (Zeit und Feedback). Zunächst gibt es eine Selbsteinschätzung des/der Vortragenden (Wie ging es dir bei deinem Vortrag. Was war gut? Was würdest du anders machen?), danach kommentiert die Klasse.

REFLEXION | Es ist sinnvoll, der Klasse im Anschluss an diese Einheit erneut Zeit einzuräumen, ihre Vorträge noch einmal zu überarbeiten und das Feedback dabei zu berücksichtigen.
Diese Methode ist zeitintensiv, da ein Vortrag bereits 3 Minuten dauert und dieser anschließend ca. 5–10 Minuten nachbesprochen wird. Hier gibt es mehrere Möglichkeiten damit umzugehen: Bieten Sie die Möglichkeit zum Vortrag wiederholt an. Dann müssen nicht alle Schüler/-innen am gleichen Tag drankommen oder arbeiten sie mit Fachkolleg/-innen zusammen und eröffnen Sie die Möglichkeit, dass Vorträge zu unterschiedlichen Fächern gehalten werden können.

↗ **Tipp**: Unterscheidung von CC-Lizenzen: *www.bildersuche.org/creative-commons-infografik.php*
Suchmaschine für frei verwendbare Grafiken und Audiodateien: *http://search.creativecommons.org/?lang=de*



Produzieren + Präsentieren:
Tabellenkalkulation

Was wächst denn da?

Statistik zum Wachstum von Pflanzen

KURZBESCHREIBUNG | Forscher arbeiten täglich mit Tabellen, um einzelne Messwerte festzuhalten und anschließend gebündelt auswerten zu können. Die Kinder werden selbst zu Forschern und untersuchen, wie schnell die von ihnen gepflanzten Tulpen wachsen. Ihre täglichen Messergebnisse tragen sie in einer Tabelle ein, die alle Werte der ganzen Klasse enthält. Sind die Tulpen erblüht, können in einer Auswertungsstunde Durchschnittswerte ermittelt, eine Wachstumskurve gezeichnet oder Messfehler gesucht werden.

Zeitbedarf

4 Unterrichtsstunden

- Wenige Minuten pro Tag zur Datenerfassung

Klassenstufe

3 – 6

Materialien

- Eine Tulpenzwiebel (der gleichen Sorte) für jedes Kind. Geeignetes Beet auf dem Schulgelände.
- Lineale für die Längenmessungen.
- Eine großformatige Tabelle, in der das Messergebnis von jedem Kind täglich notiert werden kann.

VORBEREITUNG | Tulpen müssen vor dem ersten Bodenfrost eingepflanzt werden, wachsen und erblühen jedoch erst im darauffolgenden Frühjahr. Bei der Auswahl der Sorte ist darauf zu achten, dass alle Zwiebeln von der gleichen (am besten frühblühenden) Sorte sind, damit alle Kinder ihre Messung zeitgleich durchführen können. Jede Blumenzwiebel muss mit einem Namensschild markiert werden, damit jedes Kind seine Blume wiederfindet. Ist Ihnen dieses Szenario zu aufwändig, könnten Sie auch mit einer anderen Pflanze arbeiten (z. B. Kresse – jedoch deutlich geringeres Längenwachstum). Eine weitere Möglichkeit ist, unterschiedliche Messwerte durch physikalische Versuche zu erzeugen.

DURCHFÜHRUNG | Sind die Tulpenzwiebeln eingepflanzt, heißt es für die Kinder, sich in Geduld zu üben und im Frühjahr genau darauf zu achten, wann der erste Spross aus dem Erdreich tritt. Ab diesem Tag beginnt die Messperiode. Jedes Kind misst in der Pause das Wachstum der eigenen Blume und trägt anschließend die Werte auf einer Tabelle ein, die als großes Wandplakat in der Klasse aufgehängt wurde. Nicht immer werden sich alle Werte gleichen. Die Kinder können

Information

→ Möchten Sie das Projekt gemeinsam mit einer Partnerschule durchführen, müssen Sie möglichst früh mit der Planung beginnen.

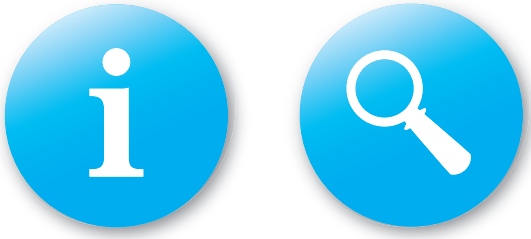
versuchen herauszufinden, ob hier Messfehler vorliegen, einige Blumen im Schatten stehen und deshalb langsamer wachsen oder nach anderen Faktoren suchen. Ist ihnen der grundsätzliche Umgang mit einer Tabelle und deren Werten auf dem Wandplakat deutlich geworden, werden die Daten in elektronische Tabellen übertragen. Für jeden Messtag können hier nun die Mittelwerte automatisch berechnet werden. Die Kinder können die Extremwerte jeder Spalte mit bestimmten Farben hervorheben. Je nach Altersgruppe können die Werte auch in ein Koordinatensystem eingezeichnet und mit dem Graphen verglichen werden, den die Tabellenkalkulation berechnet hat. Als Zusatzleistung können Fotos der unterschiedlichen Wachstumsphasen unterhalb der Tabelle eingefügt werden.

Besonders spannend wird das Projekt, wenn eine Partnerschule den gleichen Versuch durchführt und die Daten in einer gemeinsamen Tabelle online erfasst werden (etwa per Moodle Datenbank, Google Tabelle oder Etherpad). Die Kinder erfahren auf diese Weise ganz praxisnah, auf welche Weise das Internet und Softwareanwendungen zur Lösung von bestimmten Aufgabenstellungen eingesetzt werden können.

REFLEXION | Die Stärke dieses Szenarios liegt darin, dass die Kinder als Forscher agieren, ihre Fragen selbst entwickeln und Antworten mit Nachweisen präsentieren. Gleichzeitig lässt sich der Zeitbedarf dadurch schwer benennen, weshalb Sie versuchen sollten, dieses Projekt in Ihren Regelunterricht weitmöglichst zu integrieren. Reflexionsanlässe wären Schnittmengen zur Biologie (Bestandteile einer Pflanze, Wachstumsphasen), mathematische Fragen (Summenbildung, Durchschnittswerte, Extremwerte, Messfehler), verschiedene Textsorten in Deutsch, Illustrationen in Bildender Kunst und – fast beiläufig – auch die Anwendung von Tabellenkalkulation, Internet und Computer. Erfahrungsgemäß werden die Kinder die Anwendungskompetenzen mit der Tabellenkalkulationssoftware schnell begreifen, wenn sie diese für die Lösung eines konkreten Problems benötigen und die Ergebnispräsentation ihrer Messungen mit Hilfe einer Tabelle umsetzen können.

↗ **Tipp:** Beispieltabelle: *http://blumenwiesen.bund-rlp.de/fileadmin/bundgruppen/Blumenwiesen/Pdfs_zur_Bildungsbroschuere/Anhang_16b.pdf*
Tulpenprojekt, an dem sich Grundschulen aus ganz Europa beteiligen konnten: *www.tulpengarten.entdeckendes-lernen.de/aktionen/pflanzen.htm*

Neben biologischen Versuchen würden sich auch physikalische Messungen eignen. Die Kinder könnten eine Raketenseilbahn (Suchbegriff im Internet eingeben) konstruieren, und die Stärke des Rückstoßes bei verschiedenen Luftmengen messen oder Beschleunigungsexperimente durchführen, indem sie Versuche auf einer schiefen Ebene durchführen. Geeignet sind Settings, die zu vergleichbaren Messergebnissen führen.



Informieren + Recherchieren:
Wie finde ich, was ich suche?

Suchmaschinen kompetent nutzen

Zeitbedarf
max. **4** Unterrichtsstunden

Klassenstufe
3 – 4

Materialien*

- Informationen und Aufgabenblätter aus dem Material S. 46-51 (Arbeitsblätter 1+2) [1]
- Methodentraining „Suchergebnisse richtig verwenden und ordentlich verwalten“ S.62-64 (Arbeitsblatt 7) [1]
- Podcast fragFinn zu Gast bei klicksafe [2]
- Zusatz-Arbeitsblatt AB 2 „Unangenehme Inhalte“ [3]

KURZBESCHREIBUNG | Suchmaschinen bestimmen heute, was wir bei einer Internetsuche finden und demnach, welche Informationen wir erhalten und wie sich das auf unser Wissen auswirkt.
Bereits Grundschulkinder nutzen „Erwachsenensuchmaschinen“ wie Google oder Yahoo und sind mit der Flut an Informationen und dem Anspruch der Texte häufig überfordert.

Mit dem Unterrichtsmaterial üben Kinder zunächst, wie eine Suchanfrage richtig und zielführend gestellt werden kann. In einem weiteren Schritt lernen sie den Unterschied zwischen „Erwachsenen-“ und Kindersuchmaschinen kennen. Auch Informationskompetenz und Quellenkritik müssen zunächst einmal gelernt werden. Dazu bietet sich aufbauend ein Methodentraining „Die 4-Schritte-Methode – Suchergebnisse richtig verwenden und ordentlich verwalten“ an (geeignet für die Orientierungsstufe). Selbstkompetentes Handeln im Bezug auf ungeeignete Inhalte, die einem Kind bei der Suche in einer Erwachsenensuchmaschine begegnen können, kann mit dem Zusatz-AB „Unangenehme Inhalte“ eingeübt werden.

Informationen / Links

→ [1] Download unter: www.klicksafe.de/fileadmin/media/documents/pdf/klicksafe_Materialien/Lehrer_LH_Zusatz_Suchmaschine/LH_Zusatzmodul_Suchmaschinen_klicksafe.pdf
→ [2] www.klicksafe.de/fileadmin/media/documents/pdf/klicksafe_Materialien/Lehrer_LH_Zusatz_Suchmaschine/Frag_Finn.mp3
→ [3] www.klicksafe.de/fileadmin/media/documents/pdf/klicksafe_Materialien/Lehrer_LH_Zusatz_Suchmaschine/Zusatz_AB_Suchmaschinen.pdf
→ Weitere Materialdownloads unter: www.klicksafe.de/suchmaschinen

VORBEREITUNG | PCs und Internetzugang sind erforderlich. Sie sollten außerdem selbst einmal eine Suche sowohl in einer Kindersuchmaschine als auch in einer Erwachsenensuchmaschine durchgeführt haben und die Besonderheiten von Kindersuchmaschinen kennen.

Suchmaschine = Programm, das das Internet nach Suchbegriffen durchsucht. Kindersuchmaschine = Ein Team von Redakteuren durchsucht das Internet und gibt per Hand die für Kinder geeigneten Seiten in eine Whitelist ein.

DURCHFÜHRUNG | Stunden 1–2: Der erste Schritt besteht darin, Fragen so zu formulieren, dass sie von einer Suchmaschine verstanden werden. Fragetricks (Schlüsselbegriffe wählen, Synonyme nutzen, Substantivierung) helfen dabei, die Suchanfrage zu optimieren. In einer Partnerarbeit wenden die Schüler das Gelernte in der Suchmaschine fragFinn an. In einem Klassengespräch kann ausgewertet werden, welche Suchtricks besonders erfolgreich waren.

Stunden 3–4: Was die Besonderheit einer Kindersuchmaschine ist, kann an einem Podcast über die Suchmaschine fragFinn herausgearbeitet werden. In Einzel- oder Partnerarbeit werden nun jeweils eine Kinder- mit einer Erwachsenensuchmaschine anhand vorgegebener Rechercheaufgaben verglichen und eine Siegersuchmaschine bestimmt. Beurteilungskriterien mit der Klasse durchgehen und bei Bedarf ein zusätzliches Kriterium hinzufügen.

REFLEXION | Bestimmen der Siegersuchmaschine der ganzen Klasse und Herausarbeiten der Besonderheiten und Vorteile für die Schüler bei der Nutzung von Kindersuchmaschinen im Vergleich zu Erwachsenensuchmaschinen.

↗ **Tipp:** Flyer für Kinder „Recherchieren lernen mit dem Internet“: *www.internet-abc.de/eltern/internet-abc-flyer-broschueren.php*
Lernfilme und Übungen zum Suchen im Internet auf der Webseite des Internet ABC: *www.internet-abc.de/kinder/suchen-finden-suchmaschinen.php*

Kommunizieren + Kooperieren:
Mit dem Internet-ABC

Chat oder Gespräche im Internet

KURZBESCHREIBUNG | Plauderst du gerne? Dann ist der Chat (sprich "Tschätt") genau das Richtige. Wie diese Form der Internet-Plauderei beziehungsweise das Chatten genau funktioniert und was dabei alles beachtet werden muss, erfahren Kinder in diesem Kurs mithilfe von kleinen Übungen und Rätseln. Das I-ABC-Lernmodul zum „Chatten“ besteht aus acht Aufgaben und einem Spiel.

Zeitbedarf
max. **4** Unterrichtsstunden

Klassenstufe
3 – 4

Materialien*

- Informationen und Aufgabenblätter aus dem Internet-ABC-Lehrerhandbuch S. 185-203 [1]
- Handbuch und CD-ROM [2]
- Film zum Thema [3]

VORBEREITUNG | Auf der Website *www.internet-abc.de/eltern/unterrichtsmaterialien-kompetenzen.php* finden Sie alle Informationen und Aufgabenblätter zum Downloaden. Unter der Rubrik: „Wissen, wie’s geht!“ finden Sie zu jedem Lernmodul auch einen kleinen, einführenden Film. Bitte laden Sie sich zur Vorbereitung das Lernmodul herunter und schauen Sie sich auch den Film dazu an. Als Lehrerhandbuch mit CD-ROM können Sie die Materialien aber auch bestellen unter *www.internet-abc.de/eltern/materialien-service.php*

***Informationen / Links**

→ [1] Download unter: www.internet-abc.de/eltern/bin/153504-153558-1-10_chat.pdf
→ [2] zum Bestellen unter: www.internet-abc.de/eltern/cd-rom-handbuch-bestellen.php
→ [3] unter: www.internet-abc.de/eltern/chat-instant-messaging.php

DURCHFÜHRUNG | Vor der Beschäftigung mit den einzelnen Aufgaben sollten die Kinder jeweils als Einführung den entsprechenden Einführungstext lesen bzw. den Film sehen. Die Aufgaben auf den Aufgabenblättern sind Zuordnungs-, Mal-, Schreib-, Lese- oder Klebeaufgaben. Die Arbeitsblätter sollten in chronologischer Reihenfolge bearbeitet werden, da sie logisch aufeinander aufbauen. Die Aufgaben gibt es aber auch als interaktive Version auf der CD-ROM, sofern Sie über ausreichend Computerarbeitsplätze verfügen. Ein Verlaufsplan gibt Methoden für das Arbeiten mit den Aufgabenblättern vor und hilft, das Lernmodul zu strukturieren. Auch ein Lösungsblatt für die Lehrkraft, zu den einzelnen Aufgaben, ist dem Lernmodul beigefügt.

REFLEXION | Einzelne Aufgabenblätter können auch als Hausaufgaben in Einzelarbeit umgesetzt werden. Im sicheren Kinderchat von Seitenstark *www.seitenstark.de/chat/* können Kinder zuhause oder in der Schule das Gelernte anwenden, reflektieren und erproben.

↗ **Tipp:** Unter *www.klicksafe.de* finden Sie im Themenbereich unter „Chat" weitere Informationen rund ums Chatten. Der Baustein drei des klicksafe-Lehrerhandbuchs enthält ebenfalls weiterführende Gestaltungsmöglichkeiten für den Unterricht.
Unter *www.chatten-ohne-risiko.net* unter dem Bereich für Lehrkräfte sind weitere Module für den Unterricht aufgeführt.

Kommunizieren + Kooperieren:
Wikipedia

Gemeinsam Wissen gestalten

KURZBESCHREIBUNG | Schnell etwas in der Online-Enzyklopädie nachzuschauen, gehört für viele inzwischen zur alltäglichen Online-Nutzungsrealität. Ob für die Hausaufgaben, die Fragen, die im Alltag auftauchen, oder aber für Lehrkräfte bei der Vorbereitung des Unterrichts – auf Wikipedia wird besonders gerne für die schnelle Recherche über ein Thema zurückgegriffen. Doch noch zu wenige Nutzer wissen über die Prinzipien der Wikipedia Bescheid. Wie entstehen die Inhalte? Kontrolliert jemand, was geschrieben wird? Das Unterrichtsmaterial erlaubt Einblicke hinter die Kulissen der Wikipedia und soll Schüler/-innen Informationskompetenz, Quellenkritik und die Freude am kollaborativen Mitarbeiten an der Wissensgemeinschaft vermitteln.

Zeitbedarf
max. **3** Unterrichtsstunden

Klassenstufe
6

Materialien*
- Unterrichtsmaterial klicksafe-Zusatzmodul: Wikipedia – Gemeinsam Wissen gestalten

VORBEREITUNG | Das klicksafe-Zusatzmodul „Wikipedia“ bietet im ersten Teil der Sachinformationen umfassende Basisinformationen für Lehrkräfte. Die sieben ausgearbeiteten Unterrichtseinheiten beinhalten mittlere und schwere Aufgaben. Aus dem Bereich der mittleren Aufgaben kann Arbeitsblatt 1 und 2 für die Klassenstufe 6 eingesetzt werden. Kopieren Sie die Arbeitsblätter für alle Schüler/-innen. Für die Bearbeitung des AB 1 ist ein Zugang zum Internet nicht erforderlich. Für das AB 2 brauchen Sie das Internet und den Zugang zu Wikipedia für Ihre Schüler/-innen.

DURCHFÜHRUNG | **Arbeitsblatt 1**
„Ein Onlinelexikon“, ca. 45 min:
Das erste Arbeitsblatt setzt sich mit den Funktionsprinzipien der Wikipedia auseinander. Der Einstieg in die Unterrichtsstunde kann durch einen stummen Impuls

***Informationen / Links**

→ Das Unterrichtsmaterial kann als Broschüre bestellt oder als pdf unter www.klicksafe.de heruntergeladen werden.

erfolgen. Zeigen Sie das Zitat von Wikipedia-Gründer Jimmy Wales: „Stellen Sie sich eine Welt vor, in der das gesamte Wissen der Menschheit jedem frei zugänglich ist. Das ist unser Ziel." Frage: Welchem bekannten Onlinedienst ist der (Leit-)Spruch zuzuordnen? In der Verlaufsplanung sind weitere Varianten für den Einstieg genannt. Die Schülerinnen und Schüler arbeiten dann in Gruppen- oder Einzelarbeit an einem Interview des jüngsten Wikipedia-Autors Michael Movchin. Die Arbeitsaufträge und Fragen zum Interview sind auf dem Arbeitsblatt aufgeführt. Gemeinsam in kleinen Gruppen werden die Interviews gelesen und die Fragen beantwortet.

Arbeitsblatt 2
„Orientierung auf der Artikelseite", ca. 90 min:
Mit dieser Unterrichtseinheit wird mit Schüler/-innen erarbeitet, wie man sich auf der Wikipedia-Seite zurechtfindet. Anhand der Analyse einer Wikipedia-Seite und der Bearbeitung des Entdecker-Fragebogens erkunden die Schülerinnen und Schüler die Seite. Der Einstieg erfolgt über einen stummen Impuls. Die Schüler/-innen lernen nun weitere Funktionen von Wikipedia kennen. Auf dem Arbeitsblatt AB 2a „Orientierung auf der Artikelseite" werden verschiedene Funktionen den Bereichen auf der Wikipedia-Artikelseite zugeordnet. Die Schüler/-innen können die Funktionen eintragen oder die Kästchen ausschneiden und aufkleben.

REFLEXION | Reflexionsfragen zu AB2:

- Wie würdest du deiner Oma/deinem Opa erklären, was Wikipedia ist?
- Führe ein imaginäres Interview mit Michael Movchin. Welche weiteren Fragen hättest du an ihn? Beantworte die Fragen als Hausaufgabe, indem du Wikipedia nach Antworten durchstöberst.

Reflexionsfragen zu AB2:

- Welche Funktionen sind wofür besonders nützlich und warum? Z. B. Hinweis auf fremdsprachige Artikel (Sprachen üben), die Zitierfunktion (schnelle Zitat-Angabe) etc.
- Welche Funktion gefällt Euch am besten und warum?
- Welche Funktion ist schwer zu verstehen und warum?
- Mit dem Arbeitsblatt AB 2b „Entdecker-Fragebogen" werden die benannten Bereiche selbst erkundet.
- Welche Funktion würdet Ihr Euch noch wünschen?

↗ **Tipp:** Unter *www.klicksafe.de/wikipedia/* finden Sie viele weitere Zusatzinformationen zum Thema.

Analysieren + Reflektieren:
Mein Fernsehheld

Identifikationsfiguren aus dem Fernsehen erkennen und hinterfragen

KURZBESCHREIBUNG | Die Unterrichtseinheit greift das Thema Fernsehhelden auf. Zunächst beschreiben die Kinder ihre Lieblingsfernsehfigur und erklären deren Eigenschaften und Wirkung. Neben dem Unterscheiden von Realität und Fiktion wird thematisiert, inwieweit Fernsehhelden geeignete Vorbilder sind. Darüber hinaus befassen sich die Kinder mit dem Thema Merchandising bzw. Werbung, indem sie überprüfen wann, wo und wie ihre Helden vermarktet werden. Daneben nehmen die Kinder ihren eigenen Fernsehkonsum unter die Lupe. Zudem bietet die Unterrichtseinheit medienpraktische Anschlussmöglichkeiten zum Thema Trickfilmhelden.

Zeitbedarf
2 Unterrichtsstunden

Klassenstufe
3 – 4

Materialien*
- Unterrichtseinheit und Arbeitsblätter sind im Internet abrufbar (siehe Fußzeile) [1]

Die Unterrichtseinheit ist Bestandteil des Medienführerscheins Bayern, einer Initiative der Bayerischen Staatsregierung. Die Unterrichtseinheit wird herausgegeben von der Stiftung Medienpädagogik Bayern.

VORBEREITUNG | Zur Vorbereitung einer Doppelstunde erhalten Sie Hintergrundinformationen zu Themen wie Fernsehen als Leitmedium, Fernsehfiguren und deren Vorbildfunktion und zum Fernsehkonsum. Darüber hinaus wird erklärt, wie Kinder durch Mehrfachvermarktung von Kino- und Fernsehhelden gezielt als Käufergruppe umworben werden. Die Arbeitsmaterialien zur Durchführung des Unterrichts als auch die Hintergrundinformationen und Tafelbilder bzw. Arbeitsblätter zur Ergebnissicherung stehen als Download zur Verfügung.

DURCHFÜHRUNG | Als Zugang zum Thema sollen die Kinder ein Poster zu ihren „Helden im Fernsehen" erstellen. Für die Gestaltung des Posters können Bilder, Fotos, Ausschnitte aus Zeitschriften oder auch Texte verwendet werden. Wahlweise können die Figuren auch selbst gemalt werden. Die Kinder sollten darauf achten, die typischen Merkmale ihrer Lieblingsfigur hervorzuheben. Die Poster werden an einer Wäscheleine im Klassenraum aufgehängt.

Informationen / Links

→ [1] Unterrichtseinheit und Arbeitsblätter sind abrufbar unter www.medienfuehrerschein.bayern.de/Mein-Fernsehheld-Identifikationsfiguren-aus-dem-Fernsehen-erkennen-und-hinterfragen.o157.html

→ Zusätzliche Informationen zum Thema „Kinder und Helden " und zum Thema „Merchandising und Werbung" finden sich bei FLIMMO – Programmberatung für Eltern e.V. im Internet: www.flimmo.de

↗ **Hinweis**: Sie sollten auch ein Poster zu dem Fernsehhelden Ihrer Kindheit vorbereiten. Stellen Sie den Kindern ihre/n Lieblingsheldin/-helden vor und erzählen Sie ihnen von der Bedeutung, die diese Figur für Sie in Ihrer Kindheit hatte.

Nachdem die Schüler/-innen ihre Helden präsentiert haben, werden die typischen Charakterzüge der Figuren und deren Wirkung diskutiert als auch deren Vorbildfunktion für die Realität.

Die Kinder nennen nun Produkte, auf denen ihre Heldinnen und Helden zu sehen sind und halten fest, an welchen Orten ihnen ihre Figuren schon begegnet sind. In einer Partnerarbeit ermitteln die Kinder, in welchen Medien ihre Lieblingsfigur zu sehen ist und ob sie diese Medien nutzen. Daneben überlegen sie gemeinsam, auf welchen anderen Produkten die Figur zu finden ist und ob sie diese Produkte besitzen.

REFLEXION | Jedes Kind erhält in Einzelarbeit die Gelegenheit, über sein Fernsehverhalten nachzudenken und seine Sehgewohnheiten, seine Lieblingssendungen und Fernsehzeiten festzuhalten.
Diskutieren Sie zusammen mit den Kindern anhand der ermittelten Merchandisingprodukte das Ziel der Vermarktung von Medienfiguren. Welche Rückschlüsse auf die kommerzielle Funktion von Identifikationsfiguren lässt das zu?

↗ **Tipp: Einen eigenen Trickfilm drehen**
Für das Vertiefungsprojekt „Trickfilmhelden" bietet die Unterrichtseinheit weiterführende Informationen an. Das Thema Fernsehhelden lässt sich prima medienpraktisch anhand eines Trickfilms umsetzen. Dazu einigen sich die Kinder auf eine Medienheldin oder einen Medienhelden ihrer Wahl. Lassen Sie die Kinder ein Abenteuer erfinden, das die Figur bestehen muss. Die Kinder sollen eine Geschichte entwickeln, den Verlauf und deren Ende. Für die Produktion werden die Kinder in verschiedene Gruppen eingeteilt, die Kulissen und die Figuren müssen gebastelt werden. Dazu bieten sich verschiedene Möglichkeiten an, z. B. Knet- oder Pappfiguren. Einige Kinder sind die Sprecher, andere filmen bzw. bedienen den Computer mit dem Stop-Motion-Programm, das es erlaubt, die Figuren Klick für Klick zu speichern und am Ende einen flüssigen Bewegungsablauf zu erzeugen. Danach wird der Film geschnitten als auch die Bild- und Audiospuren nachbearbeitet. Das Projekt kann an zwei bis drei Tagen oder in etwa zehn Doppelstunden umgesetzt werden.

↗ **Hinweis**: Hilfestellung bei der Umsetzung erhalten Sie bei den MedienKompetenzNetzwerken (MKN) *www.mkn-online.de*. Dort können Sie auch den Trickfilmkoffer ausleihen, der für die Animations- oder Trickfilm-Erstellung bestens ausgestattet ist. Das kleine – mit Kamera, Licht und PC ausgestattete – Kofferstudio lässt sich ganz leicht aufbauen und nutzen. Beratung und kostenloses Kameraequipment erhalten Sie auch bei den Offenen Kanälen *www.lmk-online.de/ok-tv/.*

Unter *www.flimmo-fachportal.de* finden Sie zum Thema „Medienarbeit mit Kindern" Anregungen zur medienpädagogischen Arbeit mit Kindern, sowohl zur aktiven als auch zur rezeptiven Medienarbeit.

Analysieren + Reflektieren:
Umgang mit Cyber-Mobbing

Das Browsergame „Jakob und die Cybermights"

KURZBESCHREIBUNG | Bei diesem Spiel geht es um den richtigen Umgang, wenn sich Kinder und Jugendliche mit Cyber-Mobbing konfrontiert sehen. Es ist ein **Point and Click Adventure Game**, die Story ist ein Spionagekrimi. Ziel ist, dass der /die Spieler/-in während des Spielens die Aspekte eines medienkompetenten Menschen erlernt und im geschützten Umfeld des Spiels einsetzen kann. Neben dem spielerischen Umgang mit den Medien in einer virtuellen Welt ist ein weiterer Vorteil, dass man mithilfe des Spiels die Zielgruppe bewusst an häufige Problematiken wie Cyber-Mobbing, Datenschutz und Kostenfallen heranführt, den Umgang mit diesen lehrt sowie mögliche Lösungen sofort vermittelt.

Zeitbedarf
3 – 4 Unterrichtsstunden

Klassenstufe
3 – 6

Materialien*
- Computer mit Internetverbindung; ca. 2 Schüler/-innen pro PC
- Browsergame zum Spielen [1]
- Informationen und Aufgabenblätter (siehe Fußzeile) [2]

VORBEREITUNG | Da das Spiel große Anforderungen an die Internetverbindung und den Browser stellt, raten wir Ihnen das Spiel herunter zu laden und lokal zu starten. Nutzen Sie bitte Internet Explorer 10 oder die aktuellste Version von Google Chrome, Mozilla Firefox oder Safari.

↗ **Wichtig:** Beim Neustart des Rechners fängt das Spiel wieder von vorne an, wenn die Sicherheitseinstellungen so gemacht sind, dass die Cookies nach jeder Sitzung gelöscht werden. Bedenken Sie dies, wenn das Spiel über mehrere Unterrichtsstunden gespielt werden soll.

DURCHFÜHRUNG | Schauen Sie – falls möglich – gemeinsam und frontal das Intro der Geschichte an und reden Sie im Schulhof mit Nicole, dem Mädchen mit den blonden Zöpfen. Lassen Sie die Schüler/-innen die Startsituation anhand von Leitfragen zusammenfassen: Was ist passiert? Wer ist betroffen? Was ist zu tun?

Informationen / Links

→ [1] Browsergame zum Spielen unter www.jakob-und-die-cyber-mights.de

→ [2] Informationen und Aufgabenblätter aus dem Netzbogen zu Jakob und die Cybermights zum Download unter www.mkfs.de/unterrichtsideen.html

Antwort: Nicki/Nicole ist gemobbt worden. Genaueres erfährt man zunächst nicht. Jakob, der neue Schüler, will den Mobbingfall aufklären.

Bearbeiten Sie dann die folgenden Aufgaben:

Aufgabe 1: Die Schüler/-innen machen sich zunächst mit den Navigationshilfen für das Spiel vertraut. Diese Navigationshilfen sind

- das **Fragezeichen**: Es kennzeichnet die Dinge, die Jakob eingesteckt hat;
- der **Rucksack**: Wo er ist, finden sich SMS, Ton und Tutorials;
- das **Handy**: Es markiert Objekte, die eine besondere Bedeutung haben.

Aufgabe 2: Jakob bekommt regelmäßig Mails auf das Handy geschickt, die entweder sinnvolle Medienkompetenztipps beinhalten oder aber Spam sind. Diese Nachrichten sollen gelesen und/oder gelöscht werden, wobei die sinnvollen Tipps auf dem Arbeitsblatt zusammengefasst werden. Am Ende der Einheit werden die Ergebnisse im Unterrichtsgespräch zusammengeführt und evtl. auf einem Plakat visualisiert.

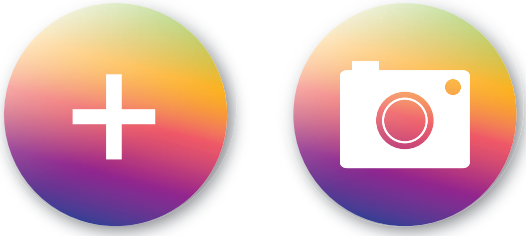
↗ **Tipp**: Was heißt eigentlich „Cyber-Mights"? Die Schüler/-innen können dies beispielsweise in einem Online-Wörterbuch recherchieren.

Aufgabe 3: Im Verlauf des Spiels muss Jakob Informationen sammeln, die zum Täter führen. Alle im Spiel vorkommenden Personen müssen befragt werden, sonst gibt es an vielen Stellen kein Weiterkommen. Um das Rätsel zu lösen, muss Jakob mit vielen Leuten reden und gut kombinieren. Eine Tabelle, die sich die Schüler/-innen anlegen, hilft, die Übersicht über die Gespräche zu behalten – verzeichnet wird der Name der Spielfigur in einer Spalte, daneben ist Platz für die eigenen Notizen.

REFLEXION | Wenn das Spiel beendet und der Mobber/Täter (Manuel) entlarvt ist, bleiben folgende Fragen offen, die für einen Lerneffekt beim Thema Cyber-Mobbing gemeinsam besprochen werden sollten:

- Was muss nun getan werden? (Täter- und Opferausgleich)
- Wie fühlt sich Nicole jetzt? (Was kann man für sie tun, Empathietraining)
- Welche Gründe hatte der Täter für das Mobbing bzw. Metagespräch: Kann/darf es für Mobbing überhaupt Gründe geben? Wichtig: hier auch auf problematische Stereotypisierung eingehen > Nicki ist eine Streberin und wird deshalb aus Neid gemobbt.
- Welche Rechte des Opfers hat der Täter verletzt?
- Haben sich alle Beteiligten richtig verhalten? Wer hätte sich wie anders verhalten können? (Jakob hackt ein Handy, um an Informationen zu kommen, Helena wollte Gleiches mit Gleichem vergelten, Unschuldige wurden verdächtigt aufgrund ihres äußeren Erscheinungsbilds)
- Welche technischen Möglichkeiten gibt es, so etwas zu verhindern?
- Was, wenn an Eurer Schule so etwas passieren würde?

↗ **Tipp**: Weiterarbeit mit Material „Was tun bei Cyber-Mobbing", z.B. Selbstverpflichtungserklärung unterschreiben lassen (Cyber-Mobbing lassen wir an unserer Schule nicht zu!) *www.klicksafe.de/fileadmin/media/documents/pdf/klicksafe_Materialien/Lehrer_LH_Zusatzmodule/LH_Zusatzmodul_Cyber-Mobbing.pdf*



Zusätzliches Modul:
Medienpraxisprojekt Video

Stopptrick

Videomethode für junge Filmemacher

KURZBESCHREIBUNG | Zeichentrick und Animationen sind bei Kindern beliebte Fernsehformate. „Wie die Bilder laufen lernen", also wie man Gegenstände animieren kann, wird ihnen mithilfe dieser Stopptrickmethode bewusst. Zunächst werden viele Einzelaufnahmen von Gegenständen erstellt, die zwischen jeder Aufnahme ein kleines Stück bewegt werden. Spielt man diese Bilder dann hintereinander ab, wirkt es, als könnten sich die Gegenstände bewegen. Mit dem Stopptrick-Verfahren lassen sich viele Trickfilm-Varianten umsetzen, etwa Personen oder Dinge »verwandeln« oder »verschwinden« lassen, Animation von Knetfiguren, Puppen oder ausgeschnittenen Figuren (Legetrick) sowie Zeichentrick. Der Fantasie sind beim Stopptrick kaum Grenzen gesetzt. Er lässt sich in einfachen, kurzen Übungen genauso gut realisieren wie in zeit- und materialaufwändigen Produktionen.

Zeitbedarf
4 Unterrichtsstunden

Klassenstufe
1 – 6
(je nach Schwierigkeitsgrad)

Materialien*
- Eine Videokamera + Stativ pro Kleingruppe

VORBEREITUNG | Bevor Sie die Methode mit Kindern durchführen, sollten Sie selbst eine kurze Probesequenz aufnehmen, um sich mit der Technik vertraut zu machen. Durch Experimentieren finden Sie heraus, wie stark die animierten Gegenstände oder Personen in den Aufnahmepausen ihre Position verändern sollen.
Je größer die Abstände, umso schneller wirkt die Bewegung. Wird der Abstand jedoch zu groß gewählt, ruckelt der Film merklich. Empfehlenswert ist es deshalb, mit kleinen Bewegungen zu beginnen.

DURCHFÜHRUNG | Zur Erläuterung des Stopptrick-Verfahrens bietet sich eine einfache Übung an: Die Kamera steht auf einem Stativ. Die Schüler/-innen stellen sich – möglichst bewegungslos – so im Raum auf, dass alle im Bild zu sehen sind. Nun wird eine kurze Aufnahme

***Informationen**

→ Die Methode erfordert keinen anschließenden Videoschnitt. Sollen jedoch Musik unterlegt, Details korrigiert und ein Vor- und Abspann hinzugefügt werden, geschieht dies an Computern mit einer Videoschnitt-Software. Alternativ kann mit digitalen Fotokameras gearbeitet werden. Die Einzelbilder importiert man anschließend in eine Videoschnitt-Software, und spielt sie dort hintereinander ab.

gemacht (ca. drei Sekunden) und mit der Pausetaste beendet. Während der Aufnahmepause tritt eine Person aus dem Bild heraus. Es folgt eine zweite kurze Aufnahme. In der nächsten Aufnahmepause geht eine zweite Person aus dem Bild. So geht es weiter, bis alle verschwunden sind. Auf die gleiche Weise kann man alle nacheinander wieder erscheinen lassen.

Der Trickeffekt wird bei der anschließenden Wiedergabe der Aufnahmen deutlich. Besonders verblüffend wirkt dieses Ergebnis, wenn sich die im Bild verbleibenden Personen während der Aufnahmepause nicht bewegt haben.

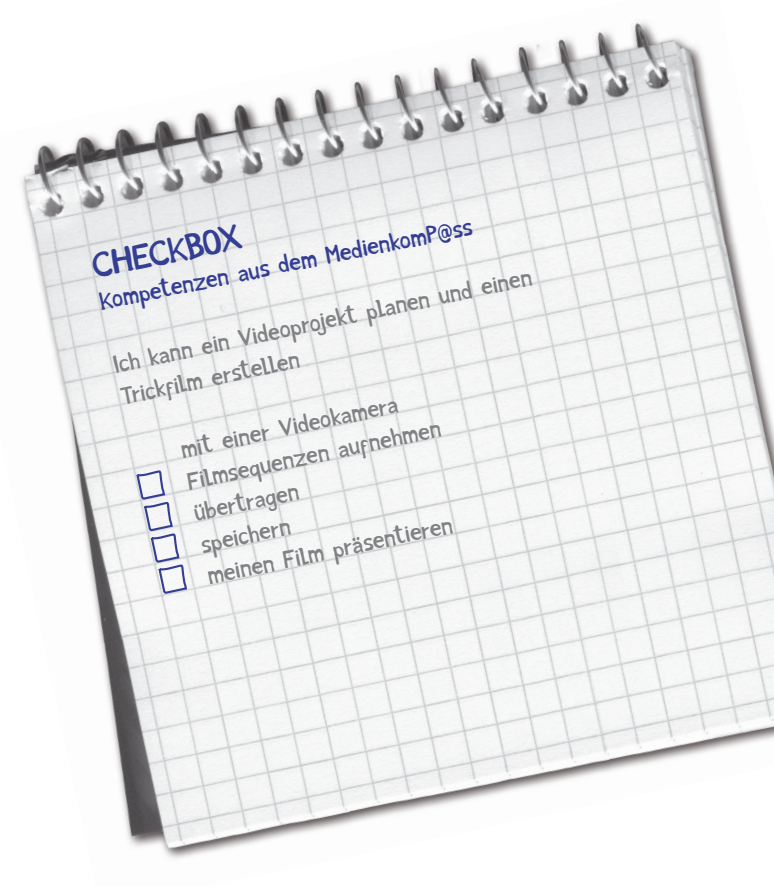
Eine verbale Erklärung des Stopptricks ist relativ schwierig. Meist muss man ihn demonstrieren, damit insbesondere jüngere Kinder ihn verstehen. Dann aber können und wollen sie ihn ganz ohne Anleitung selbst umsetzen. Dazu sollten Sie in einer zweiten Doppelstunde Zeit einräumen und Kleingruppen ihre eigenen Ideen umsetzen lassen.

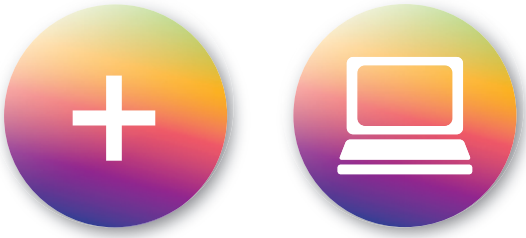
Unbedingt ist zu empfehlen, die Kamera auf einem Stativ zu befestigen und dieses während der Aufnahme nicht mehr zu bewegen. Um auch leichtes Wackeln der Kamera beim Betätigen des Auslösers zu vermeiden, kann man die Aufnahmen mithilfe der Kamera-Fernbedienung starten und stoppen.

REFLEXION | Die Einzelergebnisse sollten in der Gruppe besprochen werden: Wann hat der »Trick« besonders gut gewirkt, und warum ging der Effekt manchmal verloren?
Medienkritisch lässt sich ein Stopptrick sehr gut als Grundlage zu einer Verdeutlichung von Realität und Fiktionalität im Film heranziehen.

↗ **Tipp**: Der Stopptrick lässt sich gut unter dem Motto »Zauberstunde« einsetzen. Dabei »verzaubern« sich die Schüler/-innen beispielsweise in Gegenstände und sagen während der Verwandlung selbst ausgedachte Zaubersprüche auf.
Ein Stopptrick kann auch mit Gegenständen durchgeführt werden, die vor Ort vorhanden sind (z. B. die eigenen Schuhe, der Mülleimer, der sich durch den Raum bewegt, Stifte und Mäppchen, …).
In Verbindung mit einem Videoschnittcomputer sind dem Stopptrickverfahren kaum Grenzen gesetzt. So lassen sich zum Beispiel noch Sound und Videoeffekte oder Musik hinzufügen.

- Beispielvideos finden Sie unter: *www.medien-bilden.de* Suchwort: Stopptrick bzw. Stopmotion
- Hilfestellung erhalten Sie über die regionalen Medienkompetenznetzwerke: *www.mkn-online.de*
- Videoequipment kann kostenlos in den regionalen Offenen Kanäle ausgeliehen werden: *www.lmk-online.de/offenerkanal*





Zusätzliches Modul:
Medienpraxisprojekt Internet I

Was tun bei Cyber-Mobbing?

KURZBESCHREIBUNG | Unter Cyber-Mobbing oder Cyber-Bullying versteht man das absichtliche Beleidigen, Bedrohen, Bloßstellen oder Belästigen anderer mithilfe moderner Kommunikations-Mittel, meist über einen längeren Zeitraum. Cyber-Mobbing findet entweder im Internet oder durch mobile Dienste statt (z. B. durch E-Mails, Whats APP, in Sozialen Netzwerken). Cyber-Mobbing ist inzwischen ein ernstzunehmendes Problem in nahezu allen Schulen. Umso wichtiger ist es, bereits früh für die besondere Qualität digitalen Mobbings zu sensibilisieren (Große Öffentlichkeit, 24h Belästigung, Persistenz der Einträge, Anonymität der Täter). Durch Übungen zur Empathieförderung und bspw. einen Maßnahmenkatalog an der Schule kann der Aufbau eines Helfersystems („Bystander") und zivilcouragiertes Handeln angestrebt werden.

Zeitbedarf
max. **2** Unterrichtsstunden

Klassenstufe
5 – 6

Materialien*
- Internet und PCs erforderlich
- Informationen und Aufgabenblätter (S. 22 + 24) [1]
- Film „Let's fight it together" [2]
- Interviews mit den Personen [3]
- Selbstverpflichtungserkl. (S.31) [1]

VORBEREITUNG | Eruieren Sie die Situation in Ihrer Klasse bzw. der Schule, bevor mit dem Material gearbeitet wird. Gibt es bereits Fälle von Cyber-Mobbing? Wie wurde vonseiten der Schule darauf reagiert? Gibt es konkrete Ansprechpersonen (Anti-Mobbingbeauftragte), an die sich die Schüler und Lehrer wenden können?
Schauen Sie sich den Film „Let's fight it together" einmal vorher an und sorgen Sie dafür, dass er im Unterricht zur Verfügung steht.

***Informationen / Links**

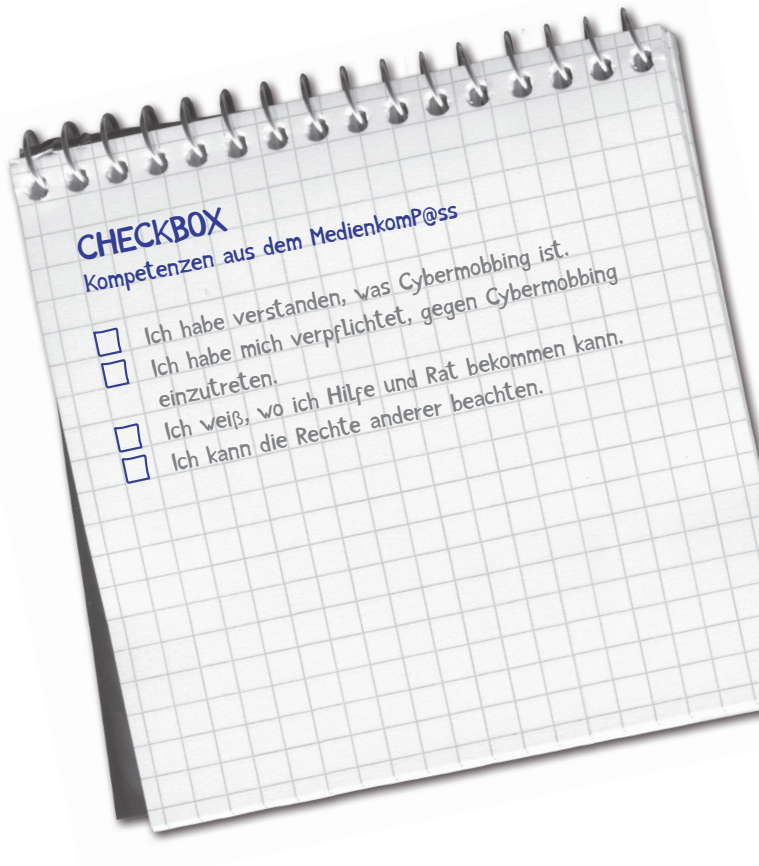
→ [1] Informationen und Aufgabenblätter aus dem Material S. 22 + 24 (Arbeitsblatt 1) zum Download unter: www.klicksafe.de/fileadmin/media/documents/pdf/klicksafe_Materialien/Lehrer_LH_Zusatzmodule/LH_Zusatzmodul_Cyber-Mobbing.pdf
→ [2] Film „Let's fight it together": http://old.digizen.org/cyberbullying/fullfilm_de.aspx
→ [3] Interviews mit den Personen: http://old.digizen.org/cyberbullying/kim_de.aspx
→ Weitere Informationen unter: www.klicksafe.de/themen/kommunizieren/cyber-mobbing

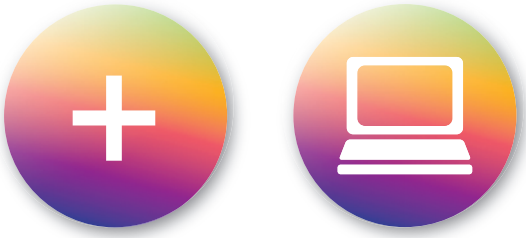
DURCHFÜHRUNG | Mit der Methode „Blitzlicht“ sollen die Schüler zunächst frei ihre Eindrücke des Films wiedergeben. Auf dem Arbeitsblatt können die Handlungsweisen und die Gründe aller handelnden Personen erarbeitet werden. Auf folgender Webseite finden sich Interviews mit den Personen aus dem Film, die Sie zusätzlich zeigen können. *http://old.digizen.org/cyberbullying/kim_de.aspx*

Zum Schluss steht in einem Unterrichtsgespräch die Frage an, wie jeder Einzelne anstelle der Personen im Film gehandelt hätte.

REFLEXION | Übertragen Sie mit den Schülern die Situation auf die eigene Klasse oder Schulgemeinschaft. Was könnte die Schule in solch einem Fall tun? Sammeln Sie mit den Schülern Ideen (Anregungen im Material S.10). Am Ende der Stunde sollte die Unterzeichnung einer Selbstverpflichtungsvereinbarung (Material S.31) stehen, die im Klassenzimmer ausgehängt werden kann.

↗ **Tipp**: Flyer für Jugendliche „Opfer, Schlampe, Hurensohn“ von handysektor mit begleitendem Unterrichtsmaterial *www.klicksafe.de/service/materialien/broschueren-ratgeber/opfer-schlampe-hurensohn-gegen-mobbing/*





Zusätzliches Modul:
Medienpraxisprojekt Internet II

Gute Kinderseiten kennenlernen

KURZBESCHREIBUNG | Viele Kinder nutzen Internetseiten für Erwachsene, weil sie speziell für Kinder aufbereitete Informations- und Unterhaltungsseiten nicht oder kaum kennen. Dabei gibt es eine Vielzahl guter Kinderseiten im deutschsprachigen Raum. Eine Sammlung findet sich unter klick-tipps.net, einer Seite, die von Medienpädagogen für Kinder gemacht wird mit dem Ziel, gute Kinderseiten bekannter zu machen. Kinder können hier in einem geschützten Raum ausgewählte Angebote erkunden, die weitgehend frei von Werbung und darüber hinaus informativ und kindgemäß gestaltet sind. Außerdem machen die ausgewählten Seiten einfach Spaß! Das Besondere: Eine Kinderredaktion prüft und wählt die besten Seiten des Monats mit den Pädagog/-innen zusammen aus. Auch die Schüler/-innen können eine eigene Lieblingsseite einreichen, und mit etwas Glück wird diese Seite dann zum „Klick des Monats".

Zeitbedarf
1 – 2 Unterrichtsstunden

Klassenstufe
1 – 4

Materialien
- Internet und PCs erforderlich
- Webseite: www.klick-tipps.net

VORBEREITUNG | Schauen Sie sich selbst einmal auf der Seite klicktipps.net um. Es gibt auch einen Bereich für Erwachsene, der auch medienpädagogische News und monatliche App-Tips beinhaltet *(www.klick-tipps.net/erwachsene).*

DURCHFÜHRUNG | Die Schüler/-innen bewegen sich frei auf der Webseite und lernen so die Angebote auf der Seite kennen (klick-Tipps der Woche, klickQuiz, Klick des Monats, Top 100 Kinderseiten). Sammeln Sie mündlich, welche Bereiche es auf der Webseite alles zu entdecken gibt. Aus dem Angebot der Sammlung klickTipps Top100 *(www.klick-tipps.net/top100/)* wählen die Schüler nun nach Interesse eine Webseite aus, die sie ihren Klassenkameraden gerne vorstellen möchten. Dies kann mündlich oder, wenn mehr Zeit zur Verfügung steht, in Form einer Power Point Präsentation (max. 3 Folien) erfolgen.

Leitfragen:

- Mit welchem Thema beschäftigt sich die Webseite?
- Warum hast du sie ausgewählt?
- Was findest du auf der Seite am besten?
- Gibt es etwas, was deiner Meinung nach auf der Seite noch fehlt?

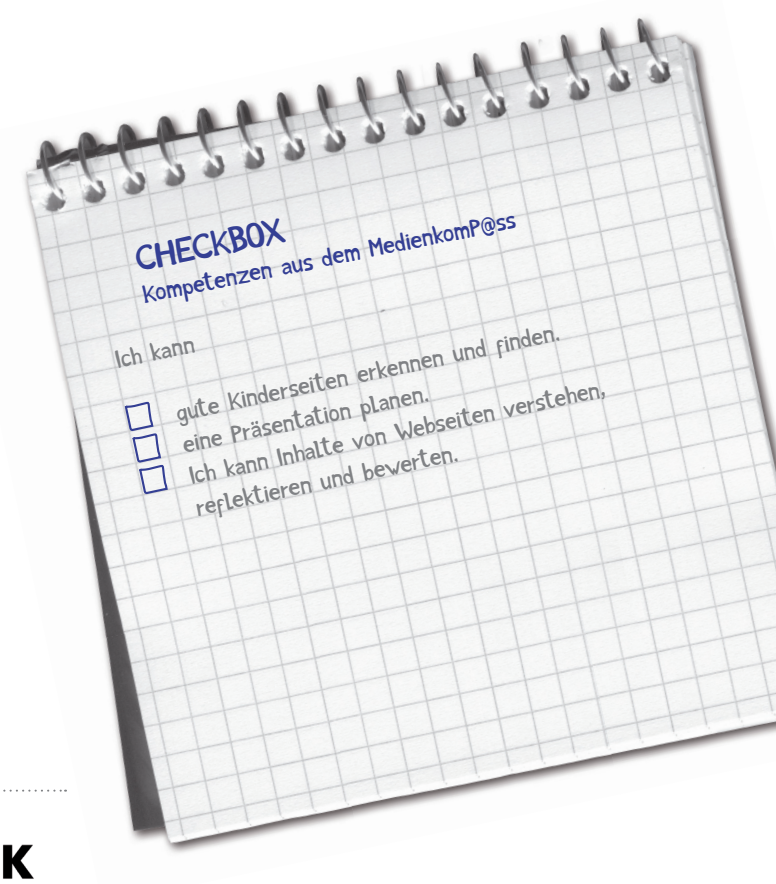
Variation: *Sie können auch Aufgaben verteilen; drucken Sie beispielsweise die Symbole der 15 Kategorien am oberen Rand der Top 100 aus (Lossurfen, Suchen, Sicher im Netz…). Aus diesen Bereichen suchen die Schüler/-innen wiederum ihre Lieblingsseite heraus und stellen diese vor. So lernen die Kinder die gesamte Bandbreite des Angebotes der Top 100 kennen.*

REFLEXION | Was macht eine gute Kinderseite aus? Sammeln Sie mit den Schülern in einer Mindmap an der Tafel Kriterien für eine gute Kinderseite. Anhand der gesammelten Gesichtspunkte könnte ein Bewertungsbogen entstehen. In einer Folgestunde können weitere Kinderseiten unter die Lupe genommen und beispielsweise als Vorschlag für den Klick-Tipp des Monats eingereicht werden.

↗ Kriterien für gute Kinderseiten (erarbeitet von der klick-Tipps Redaktion)

- Wie gefällt dir die ***Gestaltung*** der Seite ? (Aussehen, Farben, Auswahl der Bilder ...)
- Wie findest du dich auf der Seite ***zurecht***? (Ist sie übersichtlich?)
- Wie findest du die ***Angebote*** auf der Seite? (Zusammensetzung Texte, Videos, Spiele ...)
- Wie gut ***verstehst*** du die Infos auf der Seite? (z. B. Texte, Videos ...)
- Wie ***interessant*** findest du, was du auf der Seite findest? (z. B. Texte, Bilder, Spiele ...)
- Kannst du auf der Seite ***mitmachen***? (Gewinnspiel, Umfrage, Beiträge kommentieren ...)
- Wie ***sicher*** wirkt die Seite auf Dich? (Werbung, Datenabfrage, Mobbing, Hilfeknopf ...)

↗ **Tipp**: Die Schüler können hier Kinderseiten einreichen und Themen vorschlagen, die sie interessieren. *www.klick-tipps.net/klick-des-monats/*



Die LMK: Projekte und Einrichtungen

Die Landesmedienanstalt und ihre Aufgaben

Die Landeszentrale für Medien und Kommunikation (LMK) ist die Landesmedienanstalt des Landes Rheinland-Pfalz. Zu ihren Aufgaben gehört es, private Radio- und Fernsehveranstalter sowie Teledienste zu lizenzieren und ihre Programme zu beaufsichtigen.
Die LMK hat dafür Sorge zu tragen, dass die gesetzlichen Bestimmungen in den privaten Medien in Rheinland-Pfalz eingehalten werden und ein möglichst vielfältiges Medienangebot zur Verfügung steht. Zudem unterstützt sie die Offenen Kanäle als wichtigen Bestandteil der rheinland-pfälzischen Medienlandschaft, in denen Bürger aktiv und selbstständig Fernsehbeiträge erstellen und senden können.
Einen besonderen Schwerpunkt setzt die LMK auf Medienkompetenzförderung. Hier gibt es zahlreiche Projekte, Kooperationen und Initiativen der LMK auf Landes-, Bundes- und EU-Ebene. Die LMK stellt eine breite Palette an attraktiven Informations-, Qualifizierungsangeboten und Materialien zur Medienbildung und Medienkompetenz zur Verfügung. *www.lmk-online.de*

Die MedienKompetenzNetzwerke (MKN)

MedienKompetenzNetzwerke sind Kooperationen verschiedener Institutionen. Sie sind Anlaufstellen für Ihre Medienfragen und begleiten Sie mit Angeboten für jedes Alter. Sie finden ein MKN in der Südwestpfalz, in Trier, in Koblenz, in Mainz, in Speyer, Kaiserslautern oder in Ludwigshafen. Die MKN beraten Sie gerne bei der Durchführung von Medienprojekten.
www.mkn-online.de

Flimmo

FLIMMO ist ein Programmratgeber für Eltern und Erziehende, der dreimal pro Jahr als kostenlose Broschüre erhältlich ist. Sie liegt bundesweit bei vielen Institutionen zur Mitnahme aus. FLIMMO gibt's auch im Internet und als kostenlose App. Dort finden Sie alle Besprechungen zum aktuellen TV-Programm und haben Zugriff auf das umfangreiche Sendungsarchiv. Das FLIMMO-Fachportal Medienerziehung wendet sich an pädagogische Fachkräfte in Kitas oder Schulen und alle, die sich intensiver mit dem Thema Fernseh- und Medienerziehung beschäftigen wollen. Das Projekt wird von dem gemeinnützigen Verein Programmberatung für Eltern e. V. getragen, dem 13 Landesmedienanstalten angehören.
www.flimmo.tv, *www.flimmo-fachportal.de*

Internet-ABC

Das Internet-ABC bietet als Ratgeber im Netz Hilfestellung und Informationen über den sicheren Umgang mit dem Internet. Die Plattform richtet sich an Kinder von fünf bis zwölf Jahren sowie Eltern und Pädagog/-innen, die dort zielgruppenspezifisch aufbereitetes Basiswissen über das Internet finden. Das I-ABC stellt umfangreiche Materialien zur Verfügung, die insbesondere im schulischen Kontext vielseitig Anwendung finden. Das Projekt wird von dem gemeinnützigen Verein Internet-ABC e. V. getragen, dem die Landeszentrale für Medien und Kommunikation (LMK) Rheinland Pfalz und weitere 13 Landesmedienanstalten angehören.
www.internet-abc.de

Klicksafe

klicksafe ist eine Initiative im Safer Internet Programm der Europäischen Union. Insbesondere hat die Initiative die Aufgabe Kinder, Jugendliche, Eltern, Pädagoginnen und Pädagogen über den sicheren Umgang mit dem Internet aufzuklären und ihnen Handlungsoptionen zu vermitteln. Die klicksafe-Website und die klicksafe-Materialien sind dabei wichtige Informationsquellen. klicksafe wird gemeinsam von der Landeszentrale für Medien und Kommunikation (LMK) Rheinland-Pfalz (Koordination) und der Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (LfM) umgesetzt *www.klicksafe.de*

Stiftung Medienkompetenz Forum Südwest

Seit ihrer Gründung im Jahr 2000 richtet die Stiftung MedienKompetenz Forum Südwest ihr Augenmerk darauf, insbesondere Kinder und Jugendliche fit zu machen für einen kompetenten und aktiven Umgang mit Medien. Zugute kommt der Arbeit dabei die Tatsache, dass die Stiftung in der Projektarbeit auf ein bundesweit einzigartiges Netzwerk aus der Kooperation zweier Landesmedienanstalten sowie dem Südwestrundfunk (SWR) zurückgreifen und die unterschiedlichsten Ressourcen vernetzen kann. *www.mkfs.de*

Ohrenspitzer

Ohren auf! Aufmerksames Zuhören ist die Grundvoraussetzung für eine gelingende Kommunikation, aber längst keine selbstverständliche Fähigkeit. Bewusstes Hören und genaues Hinhören fördert die positive, soziale Interaktion und kann auf vielfältige Weise gestärkt und gefördert werden. Für seine vielen Anregungen, Ideen und bewährten Konzepte wurde das Projekt im Jahr 2013 mit dem renommierten Dieter-Baacke-Preis ausgezeichnet. *www.ohrenspitzer.de*

Klick-Tipps

klicktipps.net ist ein Internetportal, das Kindern im Alter zwischen sechs und zehn Jahren altersgerechte, interessante und spannende Webseiten verlinkt und somit einen sicheren, medienpädagogisch geprüften Surfraum bietet. In einem geschützten Raum können Kinder ausgewählte Angebote erkunden, die frei von Werbung und Abzocke und zudem informativ und kindgemäß gestaltet sind. Außerdem machen die ausgewählten Seiten einfach Spaß! *www.klick-tipps.net*

medien+bildung.com

medien+bildung.com wurde von der LMK als gemeinnützige GmbH im Dezember 2006 gegründet. Ihr Auftrag ist es, Bildungsangebote zur praktischen Medienbildung in unterschiedlichen Bildungssektoren zu entwickeln. Partner sind Kitas, Schulen, pädagogische Ausbildungsstätten, Einrichtungen der außerschulischen Jugend- und Erwachsenenbildung sowie der Berufsbildung. medien+bildung.com ist spezialisiert auf Praxisprojekte für Audio, Video und neue digitale Medien (TV, Film, Radio, Hörspiel, Fotografie, Internet, Soziale Netzwerke, Lernplattformen, Anwendungen von Handys und Tablets usw.). In vier Lernwerkstätten KITA, SCHULE, JUGENDBILDUNG und ERWACHSENENBILDUNG sowie in über 40 Projekten bietet die Einrichtung für alle Ziel- und Altersgruppen ein passendes Angebot und damit Raum zur Erprobung von neuen Modellen und Wegen der Medienkompetenzvermittlung. Die erprobten Konzepte der Medienbildung werden evaluiert und für den Transfer aufbereitet.
www.medienundbildung.com

Weitere Publikationen der LMK

Ohren auf!
Stiftung Medienkompetenz Forum Südwest (MKFS)

Zuhören kann man lernen – alle, die mit Kindern im Grundschulalter arbeiten, finden in der Publikation „Ohren auf!“ Spielideen und andere Anregungen zur kreativen Zuhörförderung.

FLIMMO – Der TV-Ratgeber für Eltern und Erziehende
Programmberatung für Eltern e. V.

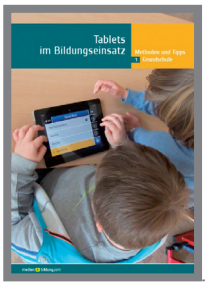
FLIMMO unterstützt bei der Fernseherziehung. Die Sendebesprechungen verschaffen einen Überblick über das TV-Programm und helfen dabei, geeignete Sendungen für Kinder auszuwählen, mit vielen begleitenden Informationen.

Schein – Sein – Zauberei
Stiftung Medienkompetenz Forum Südwest (MKFS)

Um Kindern Strategien zu vermitteln, Realität und Fiktion sicher zu unterscheiden, beschreitet die Theaterpädagogin Éva Adorján einen ganz besonderen Weg – mit dramaturgischen Mitteln zeigt sie auf, wie Kinder mit Filmeindrücken umgehen und diese besser verarbeiten können. Zum Nachspielen geeignet!

taschenfunk – das Handy als Unterrichtswerkzeug
medien+bildung.com

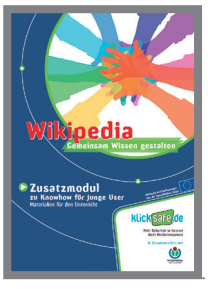
Informationen, Tipps und praxisgerechte Methoden zum kreativen Einsatz von Handys im Unterricht, mit vielen Arbeitsblättern und Texten über Handyprojekte, Schattenseiten der Handynutzung und Handytrends.



Tablets im Bildungseinsatz 1: Methoden und Tipps Grundschule

medien+bildung.com

Zehn in Schulen getestete Methoden und Apps für die Grundschule, um die Produktion von Fotos, Comics, Trickfilmen, Videotrailern bis hin zum kleinen eBook zu erleichtern, mit Erläuterung des päd. Konzepts.



Unterrichtsmaterial „Wikipedia – Gemeinsam Wissen gestalten“

klicksafe

Das Unterrichtsmaterial erlaubt Einblicke hinter die Kulissen des Online-Nachschlagewerkes Wikipedia und soll Schülern Informationskompetenz, Quellenkritik und die Freude am kollaborativen Mitarbeiten an der Wissensgemeinschaft vermitteln.

Unterrichtsmaterial „Wie finde ich, was ich suche? Suchmaschinen kompetent nutzen“

klicksafe

Das Unterrichtsmaterial vermittelt Basiskompetenzen wie Informations- und Bewertungskompetenz und erklärt Hintergründe zur Funktionsweise von Suchmaschinen.

Unterrichtsmaterial „Was tun bei Cyber-Mobbing?“

klicksafe

Das Unterrichtsmaterial bietet Hilfestellungen und Materialien, mit denen zentrale Fragen rund um das Thema "Cyber-Mobbing" im Unterricht bearbeitet werden können: Was versteht man eigentlich unter Cyber-Mobbing? Wer ist von Cyber-Mobbing betroffen und was kann man dagegen tun?

Internet-ABC Lehrerhandbuch und CD-ROM

Internet-ABC

Das Internet-ABC-Lehrerhandbuch bietet Lehrkräften Informationen, wie sie mit ihren Schülerinnen und Schülern das Internet mit all seinen Chancen und Gefahren gemeinsam kennenlernen und erkunden können. Das Handbuch ist parallel zu der CD-ROM "Wissen, wie's geht!" entwickelt worden und im Idealfall mit dieser gemeinsam im Unterricht zu verwenden.

Informationen zu allen Publikationen erhalten Sie unter
info@lmk-online.de

Verantwortlich
Katja Friedrich, Tel.: 06 21 – 52 02 249
Mail: info@lmk-online.de

Herausgeber
Landeszentrale für Medien und Kommunikation (LMK)
Turmstraße 10, 67059 Ludwigshafen

Redaktion, Autor/-innen
Katja Friedrich, Birgit Hock, Birgit Kimmel,
Christian Kleinhanß, Anja Naumer

Gestaltung www.diefraulauer.com
Druck www.flyeralarm.com