

Den persönlichen Medieneinsatz weiterentwickeln und digitale Medien zum Lernen nutzen

Reflexion der Nutzung der eigenen Lieblingsgeräte

Jahrgangsstufen: 5 bis 6

Fächerschwerpunkt: alle Fächer

Hauptintention:

Indem die Schülerinnen und Schüler über ihren eigenen Geräteinsatz reflektieren und diesen mit dem ihrer Mitschülerinnen und Mitschüler vergleichen, erkennen sie, dass es sowohl weitere Geräte(klassen) als auch weitere Nutzungsmöglichkeiten für ihre eigenen Lieblingsgeräte gibt.

Zu vermittelnde Medienkompetenzen:

- K 5 Problemlösen und handeln
 - 5.1. Technische Probleme lösen
 - 5.1.1. Anforderungen an digitale Umgebungen formulieren
 - 5.1.3. Bedarf für Lösungen ermitteln
 - 5.2. Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen
 - 5.2.1. Eine Vielzahl von digitalen Werkzeugen kennen und kreativ anwenden
 - 5.2.2. Anforderungen an digitale Werkzeuge formulieren
- K 6 Analysieren und Reflektieren
 - 6.2 Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren
 - 6.2.1. Vielfalt der digitalen Medienlandschaft kennen
 - 6.2.2 Chancen und Risiken des Mediengebrauchs in unterschiedlichen Lebensbereichen erkennen, eignen Mediengebrauch reflektieren und ggf. modifizieren

Entwicklung der Medienkompetenz laut Fachanforderungen:

Die Schülerinnen und Schüler können ...

- 5.1.1. Anforderungen an digitale Umgebungen beschreiben
- 5.1.3 gezielt passende Anwendung, Geräte, Programme, Software oder Services bestimmen, um Aufgaben oder Problemstellungen eigenständig fundiert zu lösen
- 5.2.1. + 5.2.2. digitale Anwendungen selbstständig bedarfsgerecht auswählen
- 6.2.1 + 6.2.2 den eigenen Mediengebrauch reflektieren und modifizieren

Arbeitsphasen:

- Die Schülerinnen und Schüler machen in Einzelarbeit ein Brainstorming über ihr jeweiliges Lieblingsgerät.
- Alle Schülerinnen und Schüler tragen ihre Lieblingsgeräteklassen in die Pinnwand ein.
- Dann tragen die Schülerinnen und Schüler gemeinsam mögliche Verwendungszwecke als Kommentare ein und nehmen eine Bewertung durch „Likes“ vor.
- Im Plenum reflektieren die Schülerinnen und Schüler die Möglichkeiten, die die verschiedenen Geräte bieten. Dafür begeben sie sich in einem Rollenspiel in eine „Beratungssituation“, bei der sie einer Person eine Geräteklasse empfehlen sollen.

Hinweise zur Durchführung

- Da in Gruppen mit je 3-5 Schülerinnen und Schüler gearbeitet werden soll, sollten ausreichend Pinnwände zur Verfügung gestellt werden.
- Eine analoge Bearbeitung ist ebenfalls möglich und lässt sich mit Kärtchen einfach realisieren.

Mögliche Arbeitsaufträge:

Arbeitsauftrag 1 – Einstieg ins Thema

1. Überlege, was dein digitales Lieblingsgerät ist.
2. Trage dein Lieblingsgerät in die Onlinepinnwand ein oder hänge dein Kärtchen an die Pinnwand in der Klasse.
3. Kommentiere die Geräte: Wie verwendest du sie? und Wofür könnte man sie außerdem verwenden?
4. Vergebe „Likes“ für die Verwendungsmöglichkeiten, die du tatsächlich nutzt, oder klebe deine Sterne auf die besten Kärtchen.

[Die Lehrkraft sollte die passenden Aufträge (digital/analog) auswählen.]

Arbeitsauftrag 2 – gemeinsame Reflexion

Oma Maren möchte ein neues digitales Gerät haben. Wir sollen ihr dabei helfen, das richtige Gerät für sie zu finden.

1. Wie können wir ihr dabei helfen?
2. Wonach müssen wir Oma Maren fragen?
 1. z. B. Wofür möchte Oma Maren das Gerät benutzen?

Überlegt euch ein Rollenspiel, in dem ihr Oma Maren Fragen stellt. Mithilfe ihrer Antworten sollt ihr Oma Maren dann ein Gerät empfehlen. Arbeitet in Gruppen von drei Personen zusammen.

Zugehöriges Material

- eine Online-Pinnwand (z. B. OP.SH) oder Kärtchen zum Aufschreiben der Lieblingsgeräte
ODER
- Kärtchen zum Aufschreiben der Lieblingsgeräte und Sticker zum Vergeben von „Likes“