



SMART KIT

MODULE ZUR PRÄVENTION VON

EXZESSIVEM MEDIENKONSUM

Für die Jahrgänge 4–6



Smart Kit – Module zur Prävention von exzessivem Medienkonsum für die Jahrgänge 4–6

Einleitung.....	3
■ Modul 1 Gruppendruck im Bereich Medien.....	5
Reflexion	6
Arbeitsblatt Situationskarten	7
■ Modul 2 Alternativity	8
Reflexion	10
Arbeitsblätter	11
AB 1 Unsere Lieblingsmedien	11
AB 2 Let's play Alternativity	13
■ Modul 3 Medienprotokoll.....	15
Einführungsstunde	16
Auswertungsstunde.....	17
Reflexion	18
Arbeitsblätter	18
AB 1 Leporello.....	19
AB 2 Auswertung Medienprotokoll	20
Quellen- und Literaturverzeichnis	22
Impressum.....	22



Einleitung

Die vorliegenden Aufgaben verstehen sich als Modulaufgaben, d. h. sie sind als einzelne Bausteine einsetzbar, die unabhängig voneinander im fortgeschrittenen Grundschulalter und in der Orientierungsstufe der Jahrgänge 5 und 6 unterrichtet werden können. Eine Leitidee ist dabei, Kinder früh für ihre digitale Mediennutzung zu sensibilisieren, ihnen Reflexionsangebote bereitzustellen und sie Alternativen zu Bildschirmmedien erarbeiten zu lassen. Insofern dienen die Aufgaben der Prävention einer möglichen exzessiven Mediennutzung und setzen am konkreten Verhalten der Schülerinnen und Schüler an.

Thematisch befassen sich die Aufgaben mit

- der sozialen Situation (Gruppendruck),
- den Alternativen zur Nutzung digitaler Medien (Alternativity),
- der zeitlichen Nutzung (Medienprotokoll).

In jeder Aufgabe werden neben den Risiken und problematischen Aspekten auch Chancen und der Reiz digitaler Anwendungen für Schülerinnen und Schüler thematisiert.

Jedes Modul besteht aus drei Teilen:

- Die Übersichtsseite informiert über Titel und Ziel der Aufgabe, Material, Dauer, Sozialform. Außerdem wird hier der Ablauf erläutert. Dabei sind mögliche Formulierungen, die die Lehrkraft nutzen kann, *kursiv* formatiert.
- Die Reflexion besteht aus Auswertungsfragen und einer didaktischen Reserve (Module 1 und 3).
- Die Arbeitsblätter¹ (AB) werden für die Schülerinnen und Schüler kopiert.

¹ Im Material erscheinen der Ausdruck **Arbeitsblatt** und die Abkürzung **AB** gleichwertig nebeneinander.

Die Reflexionsfragen sind durch Smileys gekennzeichnet.

Die Anzahl der Smileys lehnt sich an das Modell der drei Denkebenen² an, das die Denkopertoren im Prozess menschlichen Lernens und den Erkenntniszuwachs beschreibt. Im Laufe einer Lernbiographie nimmt das Abstraktionsniveau der Denkopertationen zu, sodass sie folgendermaßen dargestellt werden können:

-  **Informationen wahrnehmen: Sammeln**
Aufzählen, beschreiben, beobachten, nennen, erzählen, aufsagen, sich erinnern ...
-  **Zusammenhänge herstellen: Verarbeiten**
Vergleichen, unterscheiden, erläutern, begründen, ordnen, gegenüberstellen, sortieren, klassifizieren, zusammenfassen ...
-  **Kontexte erweitern: eigenständige Anwendung**
Entwickeln, planen, untersuchen, bewerten, spekulieren, vorhersagen, eine Hypothese aufstellen, ein Prinzip anwenden, Stellung nehmen, erörtern ...

Es ist sinnvoll, nach einer Übung ausgewählte Fragen aus den verschiedenen Denkebenen zu stellen, denn Lernprozesse sind individuell, jeder Schüler und jede Schülerin verfügt über unterschiedliche Kenntnisse, Fähigkeiten, Fertigkeiten und Erfahrungen. Welche Reflexionsfragen gestellt werden, hängt auch davon ab, wie gut die Lerngruppe sich kennt und ob solche Übungen regelhaft eingesetzt werden.

Ebenso setzt die Lehrkraft auf diese Weise Schwerpunkte, welches Ziel sie mit der Übung verfolgt, und kann das Gespräch durch die Fragen in die entsprechende Richtung steuern. Schülerinnen und Schüler der Grundschule und Beobachtungsstufe der weiterführenden Schule nutzen digitale Medien in sehr unterschiedlichem Umfang und auf verschiedene Weise.³ Auch wenn die Zielrichtung der vorliegenden Aufgaben ist, einer exzessiven Mediennutzung entgegenzuwirken, ist ein (zu) hoher Medienkonsum nicht vorauszusetzen. Kinder, die bisher wenig Berührung mit digitalen Medien haben, können ihre lebensweltlichen Erfahrungen bereichernd in die Diskussion einbringen. Der/die Unterrichtende stellt sicher, dass diese Schülerinnen und Schüler nicht aufgrund eines geringen Medienkonsums ausgegrenzt werden.

Aufgrund der modularen Struktur können die Aufgaben von Smart Kit auch mit weiteren Angeboten wie den Modulen aus dem Hamburger Medienpass, dem Internet-ABC oder dem Lebenskompetenzprogramm time4you⁴ kombiniert werden.



²Die Drei Denkebenen, LIF 21: Schulentwicklung im System am LI Hamburg

³Vgl. KIM-Studie 2018

⁴Die genauen Angaben der Angebote s. Literatur- und Quellenverzeichnis

Gruppendruck im Bereich Medien



Ziele

Die Schülerinnen und Schüler erweitern ihre Empathiefähigkeit, indem sie sich im Rollenspiel in verschiedene Rollen hineinversetzen. Sie reflektieren über Gruppendruck, entwickeln eigene Haltungen und stärken ihre Argumentationsfähigkeit sowie ihre Standfestigkeit.

Material

AB 1: Situationskarten (Seite 7)

Dauer

90 Min.

Sozialform

Wechsel zwischen Klassenverband und Kleingruppen

Ablauf

Die Lehrkraft erzählt eine kurze Szene zum Beispiel „Gruppendruck“ bei digitalen Medien.

Beispiel:

Andri ist ein Mädchen/ein Junge in eurem Alter. Sie/er hat viele Hobbys und Freundinnen/Freunde. Sie/er (hier nicht-digitale Hobbys wie Sport oder anderes aufzählen). Für digitale Spiele interessiert sie/er sich nicht besonders. Als ein neues digitales Spiel herauskommt, sind alle aus ihrer/seiner Klasse völlig aufgeregt und erzählen davon. Als sie/er sagt, dass sie/er das Spiel nicht hat, sagen die anderen: „Was!? Du hast das nicht? Aber das ist soooooooooo toll, wir spielen das doch alle!“

Danach stellt die Lehrkraft Anschlussfragen, z. B.:

- Wie fühlt sich Andri?
- Wie fühlen sich die anderen Kinder/Jugendlichen?
- Was könnte sie/er antworten?
- Was ist „Gruppendruck“?
- Kennt ihr Situationen, in denen ihr das auch schon erlebt habt?

Anschließend erarbeiten die Schülerinnen und Schüler in Kleingruppen selbst Szenen, in denen Gruppendruck in Bezug auf digitale Medien herrschen könnte und ihre jeweiligen Reaktionsmöglichkeiten. Dafür gibt es mehrere Optionen:

- Vorgegebene Situationen werden auf Kärtchen zur Verfügung gestellt (s. S. 7). Die Kinder ziehen die Karten oder suchen sich eine aus. Die Lehrkraft gibt vor, inwieweit sie geändert werden dürfen oder genauso gespielt werden sollen. Mehrere Gruppen können auch die gleiche Szene spielen, da sie eventuell auf verschiedene Lösungen kommen.
- Die Schülerinnen und Schüler überlegen selbst, welche Themen gerade in ihrer Klasse aktuell sind und entwickeln daraus ein szenisches Spiel.

Gruppendruck im Bereich Medien

Reflexion



Mögliche Reflexionsfragen im Klassenverband

- 😊 *Kennst du solche Situationen?*
- 😊 *Welche Beispiele oder Begründungen fallen euch noch ein?*
- 😊😊 *Welche Begründungen/Argumente waren überzeugend?*
- 😊😊 *Warum waren manche Begründungen/Argumente überzeugender als andere?*
- 😊😊 *Wem fällt die Argumentation leichter? Kindern, die sich eher viel oder eher weniger mit digitalen Medien beschäftigen?*
- 😊😊 *Wie leicht lässt du dich von anderen beeinflussen?
(Abfrage per Daumenprobe⁵ mit anschließendem Beispiel)*
- 😊😊 *Hast du es schon mal geschafft, etwas nicht mitzumachen, obwohl alle anderen das machen?*
- 😊😊 *Welche Gruppe ist für dich wichtig? Wessen Meinung ist dir eher egal?*
- 😊😊😊 *Wie kannst du deinen Körper einsetzen, um ernst genommen zu werden?
(Körpersprache, Mimik, Gestik könnten hier thematisiert werden. Es könnte probiert werden, wie verschieden der gleiche Satz mit kongruenter/nicht kongruenter Körpersprache wirkt.)*
- 😊😊😊 *Was kann deine Meinungen oder deine Entscheidungen beeinflussen?*
- 😊😊😊 *Was kann helfen, bei der eigenen Meinung zu bleiben?*
- 😊😊😊 *In welchen Bereichen außer bei Medien gibt es Gruppendruck noch?*

Didaktische Reserve

Die Schülerinnen und Schüler sammeln gemeinsam Möglichkeiten, wie sie Gruppendruck begegnen können, beispielsweise Sätze, die man sagen kann oder Verhaltensweisen. Diese werden visualisiert, entweder auf einem Plakat, in einer Datei oder auf Kärtchen, die immer wieder ergänzt oder verwendet werden können.

⁵ Daumenprobe: Daumen zeigt hoch = „Ich lasse mich leicht beeinflussen,“ Daumen zeigt nach unten = „Ich lasse mich gar nicht beeinflussen,“ dazwischen werden Tendenzen angegeben.

Gruppendruck im Bereich Medien

Arbeitsblatt Situationskarten



XX hat immer noch kein eigenes Smartphone und möchte das eigentlich auch nicht. Ihre/seine Freundinnen und Freunde sagen: „Was!? Du hast immer noch kein ...“

Spielt die Szene zu Ende und findet gute Gründe für XX.

Einige Kinder aus der Klasse verabreden sich, um nachts ein beliebtes neues Computerspiel zu spielen. XX hat keine Lust so lange aufzubleiben, außerdem haben ihre/seine Eltern verboten, so spät noch zu spielen. Die anderen sagen: „Was!? Du willst nicht mit uns spielen?! Hörst du immer auf deine Eltern?!“

Spielt die Szene zu Ende und findet gute Gründe für XX.

Alle aus der Freundesgruppe von XX wollen den neuen Actionfilm im Kino gucken, für den sie eigentlich noch zu jung sind. Ein älteres Geschwisterkind soll die Karten kaufen. XX mag gar keine Actionfilme.

Die anderen sagen: „Was!? Hast du etwa Angst vor dem Film?!“

Spielt die Szene zu Ende und findet gute Argumente für XX.

Viele Kinder/Jugendliche aus der Klasse von XX spielen ein neues Spiel auf dem Smartphone/Computer. XX hat gar keine Lust auf das Spiel, außerdem möchten ihre/seine Eltern nicht, dass sie/er es spielt. Die anderen sagen: „Was!? Du spielst das nicht?! Hörst du immer auf deine Eltern?!“

Spielt die Szene zu Ende und findet gute Argumente für XX.

Alle aus der Gruppe von XX sind inzwischen bei ... (setzt hier eine Social-Media-App ein). XX möchte diese App nicht benutzen. Die Freundinnen/Freunde sagen: „Was!? Du bist immer noch nicht bei ...?!“

Spielt die Szene zu Ende und findet gute Argumente für XX.

XX ist in einer Gruppe mit einigen ihrer/seiner Freundinnen/Freunde. Heute wurde ein Bild verschickt, das sie/er ziemlich eklig fand, es wurden nackte Menschen gezeigt. Die anderen schreiben Kommentare wie „Voll lustig!“ XX weiß nicht, wie sie/er reagieren soll. Am Nachmittag treffen sie sich.

Spielt die Szene und findet gute Argumente für XX.

Alternativity



Ziele

Die Schülerinnen und Schüler reflektieren ihre digitalen Lieblingsbeschäftigungen und erweitern ihre Kenntnisse bildschirmfreier Freizeitaktivitäten.

Material

- AB 1 (Seite 11, 12) in Anzahl der Schülerinnen und Schüler
- AB 2 (Seite 13, 14) in Anzahl der Gruppen des Alternativity-Spiels
- Scheren
- Stoppuhr

Dauer

1 x 90 Min. (alle Aufgaben) oder 2 x 45 Min. (Aufg. 1–4 und 5/6)

Sozialform

Bearbeitung des AB 1 in Einzelarbeit, dann Partnerarbeit oder Kleingruppen
 Bearbeitung des AB 2 in Kleingruppen, Auswertung und Spiel im Klassenverband

Ablauf

Die Schülerinnen und Schüler bearbeiten das Arbeitsblatt 1.

Hierbei reflektieren sie zunächst individuell, welche digitalen Tätigkeiten sie in ihrem Alltag ausüben und bringen diese in eine Lieblingsreihenfolge. Anschließend tauschen sie sich über ihre Vorlieben aus und besprechen, wie häufig sie diesen Beschäftigungen nachgehen. Die Ergebnisse aus diesen Arbeitsphasen können von der Lehrkraft zusammenfassend an der Tafel/ am Smartboard als Zwischenergebnis visualisiert werden.

Anschließend wird die Denkrichtung mit dem Impuls „*Stellt euch vor, das Internet fällt aus ...*“ weg von den digitalen Medien hin zu alternativen Beschäftigungen gelenkt. Dieser Satz kann ans Smartboard oder an die Tafel geschrieben werden und somit zur nächsten Arbeitsphase überleiten.

Die Schülerinnen und Schüler bereiten auf dem Arbeitsblatt 2 das Spiel Alternativity⁶ vor.

Im Spiel Alternativity sammeln die Schülerinnen und Schüler in Kleingruppen mögliche Alternativen auf dem AB 2 und legen fest, ob der Begriff umschrieben, pantomimisch dargestellt oder gezeichnet werden soll.



umschreiben



Pantomime



zeichnen

⁶Spielregeln in Anlehnung an das Spiel Activity®

Alternativity



Folgende Anleitung ist denkbar:

- *Wenn ihr vorher zu zweit gearbeitet habt, setzt euch jetzt zu dritt oder zu viert zusammen. Stellt euch vor, das Internet fällt aus! Was nun?*
- *Sammelt leise Vorschläge, was ihr offline machen könnt. Die anderen Gruppen sollten diese nicht hören. (Nutzt die 20-cm-Stimme!) Eure Vorschläge sollen später von den anderen erraten werden.*
- *Überlegt euch für jeden internetfreien Vorschlag (bzw. Tätigkeit ohne digitale Medien), wie dieser Begriff dargestellt werden soll. Tragt eure Ideen nun auf den folgenden Karten ein (AB 2).*
- *Bereitet Karten für ein Alternativity-Spiel auf dem AB 2 für die Klasse vor. Auf einer Karte darf nur eine Beschäftigung stehen. Schneidet nun die Karten auf dem AB 2 aus und schreibt eure Vorschläge auf die entsprechenden Karten.*

Let's play Alternativity!

Im Klassenverband werden die Alternativen umschreibend, pantomimisch oder zeichnerisch dargestellt und von anderen Schülerinnen und Schülern der Klasse erraten. Dazu wird die Klasse in zwei Gruppen (Teams) eingeteilt. In jeder Runde tritt eine Schülerin/ein Schüler aus einem Team vor die Klasse, zieht eine Karte des gegnerischen Teams und stellt den Begriff für das eigenen Team vor, das ihn erraten muss. Ziel ist es, so viele Begriffe wie möglich in einer Minute zu erraten. Dann folgt das andere Team. Gewonnen hat das Team, das am Ende die meisten Punkte gesammelt hat.

Am Ende werden die Erfahrungen aus den Aufgaben, die die Schülerinnen und Schüler weitgehend selbstständig ausgeführt haben, in einem Klassengespräch mit Hilfe der Reflexionsfragen zusammengeführt.

- *Ihr werdet in zwei Teams eingeteilt. Jedes Team hat das Ziel, möglichst viele Begriffe des anderen Teams zu erraten und somit Karten (= Punkte) zu sammeln.*
- *In jeder Runde dürft ihr so viele Begriffe erraten, wie ihr in einer Minute schafft.*
- *Nach einer Minute ist das andere Team dran.*

Alternativity

Reflexion



Mögliche Reflexionsfragen im Klassenverband

- 😊 *Was sind eure digitalen Lieblingsbeschäftigungen?*
- 😊 *Welche Nutzungen habt ihr ergänzt?*
- 😊 *Nutzt ihr digitale Angebote für euer schulisches Lernen? Welche genau?*
- 😊😊 *Gab es Unterschiede bei den digitalen Aktivitäten, z. B. zwischen Mädchen und Jungen in Bezug auf die Vorlieben oder die Häufigkeit?*
- 😊😊 *Gab es Unterschiede zwischen befreundeten Kindern und Kindern, die sich nicht so gut kennen?*
- 😊😊 *Welche Ideen hast du bekommen, was du auch mal alternativ zu deinen digitalen Lieblingsbeschäftigungen ausprobieren könntest?*
- 😊😊 *Könnt ihr die schulische und die Freizeit-Nutzung der Medien klar voneinander trennen?*
- 😊😊 *Wenn ja: Wie macht ihr das genau? Wenn nein: Was passiert dann?*
- 😊😊 *Wie beurteilt ihr eure Mediennutzung? Ordnet eure Nutzung einem Wert zu. 0 bedeutet gar keine Mediennutzung, 10 bedeutet, dass du sehr viel Zeit mit digitalen Medien verbringst.*
(Hier kann die Lehrkraft auch eine imaginäre Linie auf dem Boden andeuten und die Kinder stellen sich an die entsprechende Stelle.)
- 😊😊 *Wie leicht oder schwer war es für dich, dir bildschirmfreie Beschäftigungen auszudenken? Woran kann das liegen?*
- 😊😊😊 *Was würde es für dich bedeuten, wenn das Internet tatsächlich ausfallen würde?*

Alternativity

AB 1 Unsere Lieblingsmedien



1. Welche Aktivität ist dir am wichtigsten?

Ergänze Aktivitäten, die dir fehlen, in den leeren Zeilen. Nummeriere die Aktivitäten in deiner Lieblingsreihenfolge.

Platz	Aktivität
	auf dem PC/Laptop/Tablet oder an der Konsole Computerspiele spielen
	Online-Videos schauen, z. B. über YouTube
	Karaoke-Videos anschauen, z. B. über TikTok
	mit meinen Freunden chatten, z. B. über WhatsApp
	auf dem Handy spielen
	Podcasts hören
	Informationen für die Schule im Netz suchen
	Hörspiele hören
	selber Videos produzieren
	fotografieren
	telefonieren
	Serien schauen, z. B. über Netflix

Alternativity

AB 1 Unsere Lieblingsmedien

2. Unsere Top 3!

Einigt euch gemeinsam in Partnerarbeit oder in der Kleingruppe auf eure Top 3 unter den Aktivitäten. Begründet, warum ihr einer Aktivität welchen Rang zuschreibt. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, besprecht eure Schwierigkeiten in der Auswertungsphase.

3. Wie oft macht ihr was?

Überlegt für jede Aktivität aus Aufgabe 1, wie oft jede und jeder aus der Gruppe die genannte digitale Aktivität nutzt: Erstellt dazu eine Tabelle wie diese und schreibt in die linke Spalte untereinander die Aktivitäten, die ihr ausübt. Wenn ihr etwas davon gar nicht benutzt, schreibt ihr sie nicht auf. In die anderen Spalten setzt ihr jeweils Striche für die einzelnen Gruppenmitglieder. Diese werden am Ende von der Lehrkraft an der Tafel / am Smartboard gesammelt.

Aktivität	täglich	mehrmals pro Woche	selten (ca. einmal im Monat)
<i>Auf dem Handy spielen ...</i>			

Alternativity

AB 2 Let's play Alternativity!



Schneide die Karten aus und beschrifte sie. Überlegt euch für jede internetfreie Tätigkeit, wie dieser Begriff dargestellt werden soll. Tragt pro Karte einen Vorschlag ein.

	<p>umschreiben <i>schwimmen gehen</i></p>	
	<p>Pantomime</p>	

Alternativity

AB 2 Let's play Alternativity!

Schneide die Karten aus und beschrifte sie.

			
			
	zeichnen		
			

Medienprotokoll



Ziele

Die Schülerinnen und Schüler berechnen ihre Mediennutzungszeit und reflektieren ihren Medienkonsum sowie dessen Auswirkungen.

Material

- AB 1 (Seite 19)
- AB 2 (Seite 20, 21)
- Scheren

Dauer

Einführungsstunde
1 x 45 Min.,
nach einer Woche
Auswertungsstunde
1 x 45 Min.

Sozialform

Einführungsstunde:
im Klassenverband
oder D-A-B⁷

- Auswertungsstunde:
1. Partner- oder Kleingruppenarbeit sowie im Klassenverband
 2. Einzelarbeit
 3. im Klassenverband

Ablauf

In der Einführungsstunde tauschen sich die Schülerinnen und Schüler über ihre medialen Lieblingsbeschäftigungen aus und basteln Leporellos. Die Lehrkraft erklärt den Zweck der Leporellos und gibt den Auftrag, in der folgenden Woche die verwendeten Medien und die Mediennutzungsdauer in den Leporellos zu dokumentieren.

In der Auswertungsstunde füllen die Schülerinnen und Schüler auf Basis der Leporellos das Medienprotokoll aus und reflektieren anschließend die Dauer, die Gründe und die Wirkungen ihres Medienkonsums.

⁷Denken, Austauschen, Besprechen (nach Green & Green)

Medienprotokoll

Einführungsstunde



1. Im Plenum oder über D-A-B sammeln die Schülerinnen und Schüler ihre medialen Lieblingsanwendungen, beispielsweise Snapchat, Instagram, Brawl Stars ...

Mögliche Impulsfragen:

- Welche Anwendungen nutzt ihr? Nennt Beispiele.
(Es geht nicht so sehr um Endgeräte, sondern um die inhaltliche Nutzung.)
- Mit welchen digitalen Medien beschäftigt ihr euch am liebsten?

Die Antworten werden von der Lehrkraft an der Tafel oder am Smartboard sortiert nach den Kriterien Computerspiele, Social Media, Filme oder Videos und Sonstiges gesammelt.

2. Es folgt ein Austausch über die Anwendungen bzw. über die Bereiche Computerspiele, Social Media, Videos, Sonstiges.

- Was mögt ihr daran? Was ist dabei besonders?
- Mit wem macht ihr das? Wie oft? Wie lange ungefähr?
- Woher kennt ihr die Anwendungen?

3. Anschließend stellt die Lehrkraft die Ziele der Kurzeinheit vor.

Wir wollen uns in der nächsten Woche mit unserem Medienkonsum beschäftigen.

Hierfür bastelt ihr euch Leporellos, in denen ihr eure Anwendungen und Nutzungszeiten in der nächsten Woche eintragen könnt.

Nach einer Woche werten wir sie gemeinsam in der Klasse aus.

4. Die Schülerinnen und Schüler schätzen ihre tägliche Mediennutzungszeit ein.

- Wie viel Zeit verbringst du geschätzt täglich mit digitalen Medien?
- Trage die Zeit in den ersten Kasten im AB 1 Leporello ein.

5. Erstellen des Leporellos (AB 1), wenn Zeit ist, ansonsten zuhause.

Medienprotokoll

Auswertungsstunde (nach einer Woche)



1. Die Lehrkraft regt durch Fragen zum Austausch an über die ausgefüllten Leporellos in Partner- oder Kleingruppenarbeit.

- *Vergleicht eure Leporellos. Benutzt ihr die gleichen Anwendungen?*
- *Gibt es Anwendungen von anderen, die ihr gar nicht kennt?*
- *Wer von euch verbringt die meiste Zeit mit Medien?*
- *Wer von euch war von den Ergebnissen überrascht? Warum?*

Auswertung der Partner- oder Kleingruppenarbeit im Plenum.

2. Die Schülerinnen und Schüler füllen auf der Grundlage des Leporellos das AB 2 (Auswertung des Medienprotokolls) in Einzelarbeit aus (Seite 20–21).

3. Auswertung des Medienprotokolls

Zu den Aufgaben 1–4 erfolgt ein kurzer Austausch im Plenum. Hierfür kann die Lehrkraft Fragen stellen. Diejenigen Schülerinnen und Schüler, auf die die Frage zutrifft, stehen kurz auf.

- *Wer ist überwiegend am Wochenende mit Medien beschäftigt?*
- *Wer ist überwiegend unter der Woche mit Medien beschäftigt?*
- *Wer hat den eigenen Konsum über- oder unterschätzt?*
- *Wer hat eine längere Medienkonsum-Durchschnittszeit als zwei (oder drei oder vier) Stunden pro Tag?*

Zur Vertiefung können einzelne Schülerinnen und Schüler erläutern oder erklären, warum sie aufgestanden sind.

- *Du bist aufgestanden – erzähl mal, wie ist das bei dir?*
- *Warum bist du aufgestanden?*

Medienprotokoll

Reflexion

Didaktische Reserve

Zusätzlich kann ein Austausch über die Daumenprobe-Methode erfolgen.⁸

- *Wie zufrieden bist du mit deinem Medienkonsum?*
- *Hast du deinen Medienkonsum richtig eingeschätzt?*
- *Möchtest du deinen Konsum ändern?*

Zur Besprechung von Aufgabe 5 aus dem AB 2 nennen die Schülerinnen und Schüler ihre digitalen Lieblingsbeschäftigungen. Anschließend erfolgt eine Thematisierung von Gründen und Wünschen sowie Wirkungen individueller Mediennutzung. Hierfür wird folgende Tabelle an die Tafel / ans Smartboard gezeichnet. Die in den Aufgaben 6 und 7 aufgeführten Begriffe dienen den Schülerinnen und Schülern als Hilfe oder Anregung. Im Plenum werden Begriffe gesammelt und einer Spalte zugeordnet.

Gründe/Wünsche	Wirkungen

Mögliche Reflexionsfragen zum Tafelbild im Klassenverband

- 😊 *Welche Wirkungen findest du angenehm?*
- 😊 *Welche Wirkungen sind unerwünscht?*
- 😊😊 *Kennst du diese Wirkungen bei dir oder jemand anderem? Welche Gefühle/Stimmungen können sie hervorrufen?*
- 😊😊😊 *Wie könntest du diese negativen Wirkungen vermeiden? Welche Ideen fallen euch ein?*

Didaktische Reserve: Skalierungsübung⁹ – eine Auswahl

Welchen Aussagen stimmst du zu?

- *Ich bin gern mit Medien beschäftigt, um mich abzulenken.*
- *Ich weiß dank der Medien immer, was los ist in der Klasse / bei meinen Freundinnen und Freunden.*
- *Beim Spielen vergesse ich alles um mich herum.*
- *Ohne Medien wäre mir oft langweilig.*
- *Mich stresst es, wenn ständig Nachrichten auf meinem Handy erscheinen.*
- *Manche Inhalte, die ich angucke, ekeln mich an oder machen mir Angst.*
- *Ich vergesse die Zeit, wenn ich am Handy bin.*
- *Manchmal habe ich Kopfschmerzen oder trockene Augen aufgrund meines Medienkonsums.*
- *Ich bin lieber draußen als drinnen.*
- *Ich mag Fotos von mir.*
- *Ich habe häufig Streit mit meiner Familie wegen der Medien.*

⁸ Daumen zeigt hoch = sehr, Daumen zeigt nach unten = gar nicht; dazwischen werden Tendenzen angegeben

⁹ Die Lehrkraft klebt eine Linie mit Kreppband durch den Klassenraum, Anfang und Ende bilden Pole mit Werten zwischen 0 (trifft gar nicht zu) und 10 (trifft voll zu), die auf Moderationskarten markiert sind. Die SuS ordnen sich bei jeder Aussage einem Wert zwischen 0 und 10 entlang der Linie zu. Die Lehrkraft befragt einzelne SuS zu ihrer Position, dann Wechsel zur nächsten Aussage.

Medienprotokoll

AB 1 Leporello

Vor Tag 1

Ich schätze, dass ich täglich
 _____ Stunden _____ Minuten mit
 digitalen Medien verbringe.

Klebefläche
 unter Tag 4 aufkleben

Tag 3 Datum		Tätigkeit	Zeit
Medium			
Insgesamt am Tag:			

Tag 2 Datum		Tätigkeit	Zeit
Medium			
Insgesamt am Tag:			

Tag 1 Datum		Tätigkeit	Zeit
Medium			
Insgesamt am Tag:			

Tag 7 Datum		Tätigkeit	Zeit
Medium			
Insgesamt am Tag:			

Tag 6 Datum		Tätigkeit	Zeit
Medium			
Insgesamt am Tag:			

Tag 5 Datum		Tätigkeit	Zeit
Medium			
Insgesamt am Tag:			

Tag 4 Datum		Tätigkeit	Zeit
Medium			
Insgesamt am Tag:			

Medienprotokoll

AB 2 Auswertung Medienprotokoll



0. Übertrage aus deinem Leporello:

Wie viel Zeit verbringst du geschätzt täglich mit digitalen Medien?

_____ Stunden _____ Minuten.

1. An welchem Tag hast du die meiste Zeit mit digitalen Medien verbracht?

Woran könnte das liegen?

2. An welchem Tag hast du die wenigste Zeit mit digitalen Medien verbracht?

Woran könnte das liegen?

3. Rechne mithilfe deines Leporellos aus, wie viel Zeit du durchschnittlich am Tag mit digitalen Medien verbringst (Gesamtzeit geteilt durch Tage).

_____ Stunden _____ Minuten.

Wusstest du, dass einige Smartphones dir anzeigen, wie viel Zeit du am Bildschirm verbracht hast? Es gibt auch Apps, die anzeigen, wie viel Zeit mit dem Smartphone verbracht wurde.

Gibt es einen Unterschied zwischen deiner Einschätzung und dem Wochenprotokoll? Rechne den Zeitunterschied aus! (Zusatzaufgabe)

Ich habe _____ Stunden und _____ Minuten mehr/weniger geschätzt.

4. Gibt es Computerspiele, Social Media, Filme/Videos oder andere Anwendungen, die du besonders häufig oder lang aufrufst? Welche?

Medienprotokoll

AB 2 Auswertung Medienprotokoll

6. Aus welchen Gründen nutzt du deine Medien?

Umkreise die Worte, die auf dich zutreffen.

<i>Anerkennung</i>	<i>Likes</i>	<i>Ablenkung</i>	<i>Entspannung</i>
<i>Spaß</i>	<i>Austausch mit Freundinnen und Freunden</i>		
<i>neue Leute kennenlernen</i>	<i>gewinnen (bei Spielen)</i>	<i> kreativ sein</i>	
<i>Neues kennenlernen</i>	<i>Bilder angucken</i>	<i>etwas lernen</i>	
<i>Neugierde (Was gibt's Neues?)</i>	<i>Langeweile</i>	<i>etwas von sich zeigen / sich mitteilen</i>	

Weitere Gründe:

7a. Wie fühlst du dich, wenn du diese unterschiedlichen Medien nutzt oder auch danach?

Umkreise passende Adjektive.

<i>glücklich</i>	<i>erschöpft</i>	<i>neidisch</i>	<i>müde</i>
<i>gestresst</i>	<i>belohnt</i>	<i>informiert</i>	<i>upgedatet</i>
<i>schön</i>	<i>abgehängt</i>	<i>aufgeregt</i>	<i>unbeliebt</i>
<i>angeekelt</i>	<i>entspannt</i>	<i>wütend</i>	<i>genervt</i>
<i>beliebt</i>	<i>schnell</i>	<i>hässlich</i>	<i>ängstlich</i>
<i>traurig</i>	<i>überrascht</i>	<i>zufrieden</i>	

Wie findest du das? Begründe.

7b. Wie zufrieden bist du mit deiner Mediennutzung? Kreuze an:

Gar nicht zufrieden

Sehr zufrieden



1-----2-----3-----4-----5-----6-----7-----8-----9-----10

7c. Was müsste sich ändern, damit du noch zufriedener bist?

Literatur- und Quellenverzeichnis

Activity, Piatnik 1990

Der Hamburger Medienpass

<https://li.hamburg.de/medienpass/>, letzter Zugriff am 01.10.2020

Green, N./Green K. (2005): Kooperatives Lernen im Klassenraum und im Kollegium. Das Trainingsbuch. SeelzeVelber.

Internet-ABC

<https://www.internet-abc.de/>, letzter Zugriff am 01.10.2020

KIM-Studie 2018. Kindheit, Internet, Medien.

https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/KIM/2018/KIM-Studie_2018_web.pdf, letzter Zugriff am 01.10.2020

Tschekan, Kerstin (2011), Kompetenzorientiert unterrichten. Eine Didaktik. Scriptor.

Ankündigung: Das Unterrichtsmaterial time4you, ein Lebenskompetenzprogramm für die Jahrgänge 1–8, Suchtpräventionszentrum (SPZ, LIB 1), erscheint im Schuljahr 2020/21.

Impressum

Landesinstitut für Lehrerbildung und Schulentwicklung (LI)
Abteilung Beratung – Vielfalt, Gesundheit und Prävention (LIB)
SuchtPräventionsZentrum (SPZ, LIB 1)
Behörde für Schule und Berufsbildung
Felix-Dahn-Straße 3, 20357 Hamburg

Adresse für Besucherinnen und Besucher:
Hohe Weide 16, 2. Etage

Tel.: 040 428842-911
spz@bsb.hamburg.de
www.li.hamburg.de/spz

Autorinnen: Susanne Giese, Stefanie Görris, Nina Smith
Redaktion: Stefanie Görris
Gestaltung: Sibylle Bauhaus

Hamburg, November 2020

Fotos ©: Shutterstock.com