

Mediennutzung thematisieren

Anke Leucht-Dobler

Erstelldatum: 01.02.2019

Erzählt mal, welche Medien Ihr nutzt! Eine anonyme minnit'-Umfrage bietet die Möglichkeit, ehrliche Antworten von den Teilnehmern zu bekommen.

Das Thema Medien ist vielschichtig und jeder hat damit schon eigene Erfahrungen gemacht. Diese Vorerfahrungen sind eine interessante Basis für den Unterricht, viele Kinder und Jugendliche wollen aber vermeiden, sich selbst als »Dauerdaddler« oder »Vielgucker« zu outen.

Mit Hilfe einer kurzen minnit'-Umfrage zum Start des Themas kann jeder Schüler und jede Schülerin eine anonyme Rückmeldung geben. (Fortsetzung auf Seite 2)

MEDIEN- UND MATERIALBEDARF

PCs oder mobile Endgeräte mit Internetzugang

MEDIENBILDUNGSSCHWERPUNKTE

Die Anzahl der ausgefüllten Kreise zeigt den Grad der Schwerpunktsetzung an.

- ○ ○ ○ ○ Information und Wissen
- ● ● ○ ○ Kommunikation und Kooperation
- ○ ○ ○ ○ Produktion und Präsentation
- ○ ○ ○ ○ Informationstechnische Grundlagen
- ○ ○ ○ ○ Schützen und sicher agieren
- ● ○ ○ ○ Mediengesellschaft und Medienanalyse
(beinhaltet auch Jugendmedienschutz, Informationelle Selbstbestimmung und Datenschutz)

WEITERFÜHRENDE LINKS

Titel/Thema	Link
minnit' – Schnelle Stimmungsbilder für alle Schularten	www.minnit-bw.de
Teilnehmerlink zur Umfrage „Welche Medien kennst du?“	https://minnit-bw.de/quiz/JO439S



ZIELGRUPPE / UMFANG

- Grundschule
- Klassenstufe 1-2
- Sachunterricht
- 10-20 Minuten

BILDUNGSPLANBEZUG

- PROZESSBEZOGENE KOMPETENZ/-EN:**
2.5 Reflektieren und sich positionieren
1. eigenes Verhalten reflektieren und [...] bewerten
- INHALTSBEZOGENE KOMPETENZ/-EN:**
3.1.1.2 Arbeit und Konsum
(1) verschiedene Medien benennen und Verwendungsmöglichkeiten beschreiben
(2) eigene Medienerfahrungen beschreiben und überdenken

LIZENZ DER UNTERRICHTSIDEEN

Der Text der Unterrichtsidee unterliegt folgender Lizenz:
CC BY-SA 4.0
<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/legalcode>
Bitte beachten Sie, dass die Bilder anderen urheberrechtlichen Bestimmungen unterliegen.

Mögliche Schritte, Arbeitsaufträge, Unterrichtsmaterial

Fortsetzung der Beschreibung von Seite 1:

Die gesammelten Antworten dienen als Basis fürs Unterrichtsgespräch. Dabei kann jeder und jede selbst entscheiden, wie ausführlich er oder sie eigene Erfahrungen in die Diskussion einbringen will. In den folgenden Unterrichtsstunden werden verschiedene Medien thematisiert, ausprobiert und deren Einsatzmöglichkeiten besprochen. Tipp: Analog zur KIM-Studie (www.mpfs.de) können in den Folgestunden weitere interessante Fragestellungen zur Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen entwickelt und mit Hilfe von **minnit'** anonym abgefragt werden.

minnit' erleichtert den Einstieg in sensible Themen.

Die Schritte 1-3 dienen als Vorbereitung für die Unterrichtssequenz, Schritt 4 und 5 beschreiben eine mögliche Umsetzung für Ihren Unterricht. Schritt 6 zeigt die Umfrageergebnisse der KIM-Studie 2016 im Vergleich auf.

Schritt 1: Konzipieren Sie die Umfrage

1. Überlegen Sie, wie Sie die Umfrage thematisch und inhaltlich gestalten wollen.

Exemplarisch sind zum Thema „Welche Medien kennen und nutzen Grundschul Kinder“ Beispielfragen beigefügt, die sich größtenteils auf die KIM-STUDIE 2016¹ – Kindheit, Internet, Medien – beziehen.

Sie finden die beschriebene Unterrichtsidee in der öffentlichen Bibliothek in **minnit'**. Sie können Sie in Ihre eigene Bibliothek kopieren und unverändert nutzen oder die Fragen an Ihre Bedürfnisse anpassen. Natürlich können Sie auch eine ganz neue Umfrage anlegen.

2. Klicken Sie in **minnit'** oben auf



Schritt 2: Geben Sie die Fragen ein

Die Beispielfragen stammen aus dem Bereich Einfach- und Mehrfachantworten, ergänzt durch Fotos von www.pixabay.de, die unter der Pixabay-Lizenz² stehen, laut derer keine Urhebernennung erfolgen muss.

Sie können natürlich auch Richtig-/Falsch-Frageelemente verwenden, sowie die Wortwolke oder den Lückentext. Um einen schnellen Eindruck zu gewinnen, empfiehlt es sich jedoch, bei Einfach- und Mehrfachantworten zu bleiben.

¹ http://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/KIM/2016/KIM_2016_Web-PDF.pdf

² <https://pixabay.com/de/service/license/>

Einfachauswahl ⓘ

Frage *
Darfst du die Familiengeräte benutzen?

Beschreibung
Kreuze eine Antwort an.

ja - immer

nein - nie

manchmal - ich muss fragen

Welche Geräte gehören dir?
Kreuze alle antworten an, die zutreffen.



Tablet

Digitalkamera

Handy oder Smartphone

Computer oder Laptop

Fernsehgerät

Spielkonsole

CD-Player

Bildquelle: Pixabay

Schritt 3: Starten Sie die Umfrage

Nach Eingabe der gewünschten Fragen klicken Sie auf „Umfrage durchführen“ und füllen den folgenden Dialog nach Ihren Präferenzen aus. Direktes Feedback und Feedback nach der Teilnahme ist in einer Umfrage, die keine eindeutig richtigen Antworten hat, nicht nötig.

Anschließend klicken Sie auf den Button „Umfrage starten“.

Die Schüler können nun auf mobilen Geräten den QR-Code scannen oder am PC den Link eingeben.

Umfrage durchführen

Titel
Welche Medien kennst du?

Maximale Anzahl der Benutzer anzeigen?

Direktes Feedback nach jeder Frage anzeigen?

Feedback nach Teilnahme an der Umfrage anzeigen?

Umfrage starten

Die Umfrage "Unterrichtsidee: Welche Medien kennst du?" wurde gestartet.

Gerade aktiv Abgeschlossen

URL Link

Zur Teilnahme an der Umfrage rufen Sie bitte den folgenden Link auf.

<https://minnit-bw.de/quiz/>

JO439S

QR-Code

Zum Öffnen des verschlüsselten Links bitte den QR-Code-Scanner öffnen und den Code scannen.



Schritt 4: Warten Sie die Umfrageergebnisse ab

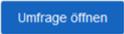
Die Schüler beantworten die Fragen in ihrem individuellen Tempo.

Beispielhaft ein mögliches Dokument mit der Aufgabe und dem URL Link inklusive dem Umfragecode.
Achtung: Jede Umfrage hat einen eigenen Umfragecode:

Aufgabe:

In der Klasse führen wir mit dem Computer eine Umfrage durch.

So geht`s:

1. Klicke mit der Maus auf diesen Link:
<https://mjinnit-bw.de/quiz/>
2. Trage den Umfragecode
J O 4 3 9 S
in die Felder ein.
Tipp! Achte auf die Großbuchstaben! 
3. Klicke auf

4. Lies die Fragen und Antworten genau!
Wähle die Antworten mit der Maus aus.

Viel Spaß!

Sind an der Schule Tablets verfügbar, empfiehlt es sich diese mit einem QR-Code Scanner zu versehen. Wobei zu beachten ist, dass es auch Endgeräte gibt, die keinen separaten QR-Code Scanner mehr benötigen, da ein Scanner in die Kamera integriert ist.

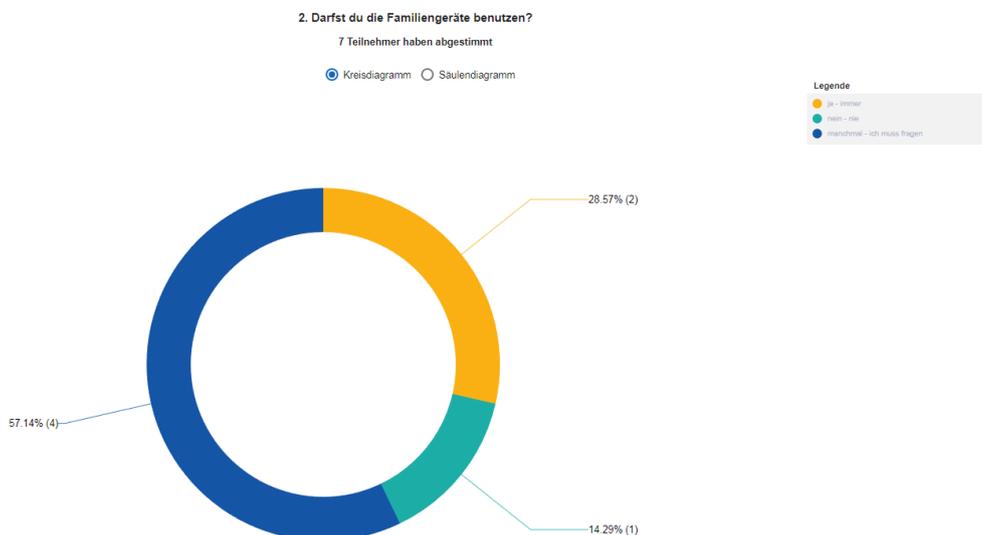
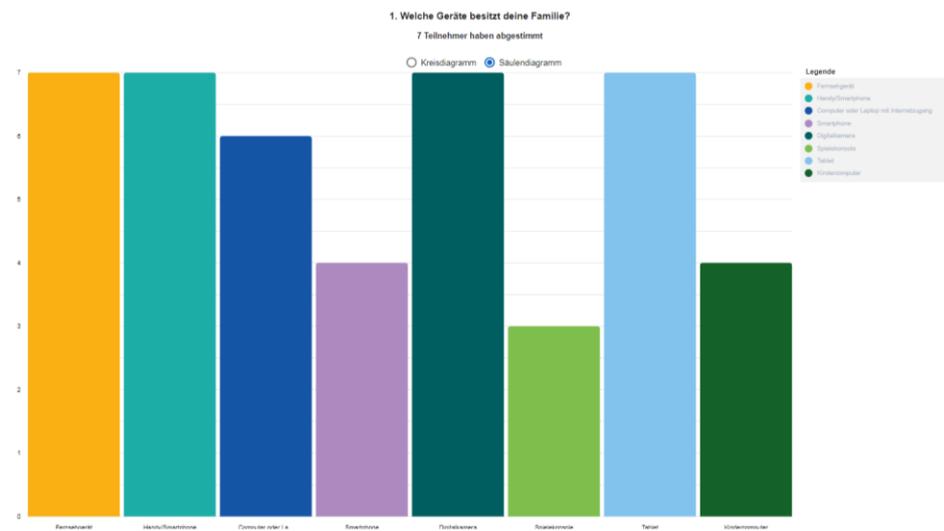
Sollten an Ihrer Schule noch keine Endgeräte verfügbar sein, so können diese i.d.R. über das Kreismedienzentrum ausgeliehen werden.

Die Umfrage kann als Einstieg in die Thematik bspw. im Computerraum durchgeführt werden. Denkbar ist auch, die Umfrage als Bestandteil eines Wochenplans verfügbar zu machen.

Im Anschluss sollte sich ein Unterrichtsgespräch anschließen, um Fragen der Schülerinnen und Schüler zu klären, um Gedanken – auch zu Gefahren, Freizeitgestaltung etc. – in einen pädagogischen Zusammenhang zu bringen.

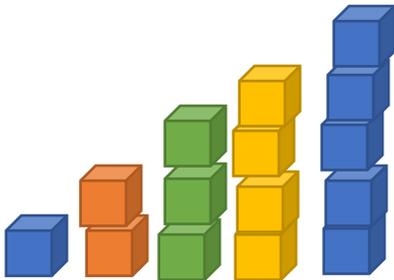
Schritt 5: Besprechen Sie die Ergebnisse

Die Ergebnisse werden in der Applikation mittels Kreisdiagrammen oder Balkendiagrammen angezeigt.



Die Auswertung der Fragestellungen erfolgt in Echtzeit. Exemplarisch sind zwei Auswertungen der ersten beiden Fragen beigefügt.

Die Darstellung der Auswertung eignet sich, um sie gemeinsam mit der Lerngruppe zu betrachten und zu besprechen.

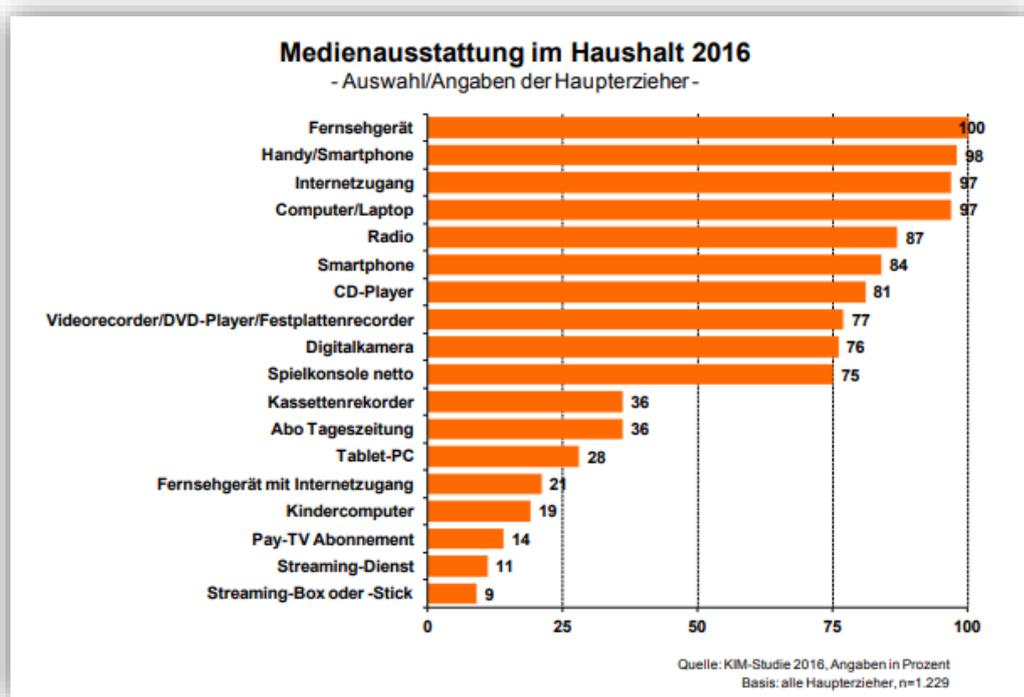


Sind die Schülerinnen und Schüler mit dieser Art einer Auswertung noch nicht vertraut, kann die Besprechung erstmalig auch im Stuhlkreis erfolgen.

Es wird dann eine größere Anzahl an bunten Würfeln benötigt, die entsprechend der Anzahl der Antworten aufeinander gebaut werden. Vorbereitete Kärtchen, die als Legende dienen, kennzeichnen die Würfeltürme.

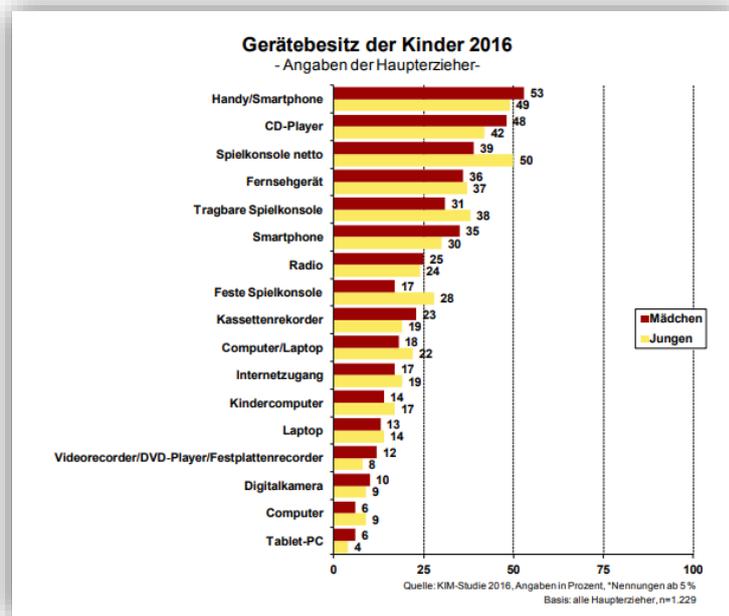
Vergleichsergebnisse der KIM-Studie 2016

Als Hilfestellung und weiterführenden Unterstützung haben wir hier die Ergebnisse der KIM-Studie 2016 eingefügt.



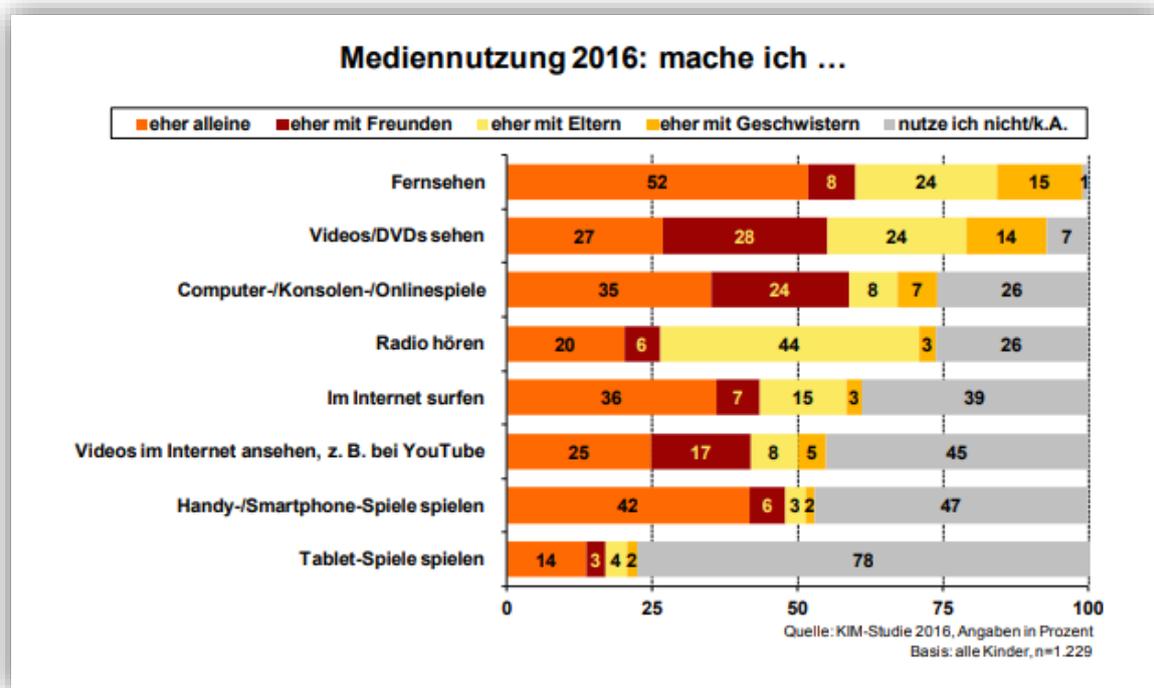
Quelle: KIM-Studie 2016, S. 8

Kinder wachsen heute in Haushalten auf, die mit einem sehr breiten Repertoire an Mediengeräten ausgestattet sind. Die Familien der 6- bis 13-Jährigen besitzen nahezu alle einen Fernseher, ein Handy/Smartphone, einen Internetzugang sowie einen Computer/Laptop.



Quelle: KIM-Studie 2016, S. 9

Nach Angaben der Eltern besitzen die Kinder selbst noch nicht das gesamte Spektrum. Das Handy/Smartphone ist mit 53% in den meisten Kinderzimmern zu finden. Gefolgt von einer Spielekonsole, die jedes 2. Kind besitzt.



Quelle: KIM-Studie 2016, S. 14

Die Darstellungen zeigen, dass bereits Kinder im Grundschulalter Kenntnis über digitale Medien aus dem häuslichen Umfeld mitbringen bzw. selbst im Besitz digitaler Geräte sind. Der Einstieg in diese Thematik mit Hilfe einer Umfrage erweist sich daher als möglich. Unabdingbar ist im Anschluss ein Unterrichtsgespräch, um diese Thematik pädagogisch zu begleiten und sinnvoll anzuwenden.

Quellenverzeichnis

Um die Unterrichtsidee als freies Bildungsmaterial (OER – Open Educational Ressource) kennzeichnen zu können, müssen die genauen Vorgaben im [AUTORENLEITFADEN](#) des LMZ zu den CC-Lizenzen beachtet werden.

COVERBILD

Bild-Nr. bzw. Bildtitel	Urheber/Link mit Abfragedatum	Lizenz (z. B. CC-Lizenz)
Minnit' Cover Illustration	Landesmedienzentrum BW	CC BY-SA 4.0 https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/legalcode

WEITERE BILDER

Seite	Bild-Nr. bzw. Bildtitel	Urheber/Link mit Abfragedatum	Lizenz (z. B. CC-Lizenz)
3	Junge Mädchen Kinder	Pixabay	CC-0 (gemeinfrei)

FILME, HÖRBEISPIEL ETC.

Titel	Urheber/Link mit Abfragedatum	Lizenz
Geben Sie hier bitte den Titel ein.	Geben Sie hier bitte Urheber/Link mit Abfragedatum ein.	Geben Sie hier bitte die Lizenz ein.

WEBLINKS

URL	Urheber	Abfragedatum
Geben Sie hier bitte die URL ein.	Geben Sie hier bitte den Urheber ein.	Geben Sie hier bitte das Abfragedatum ein.



Soweit Inhalte des Angebots des LMZ auf externe Internetseiten verweisen, hat das LMZ auf die verlinkten Inhalte keinen Einfluss. Das LMZ kann mithin keine Verantwortung für den Inhalt externer Internetseiten übernehmen. Die Verwendung verlinkter Internetseiten Dritter obliegt dem alleinigen Verantwortungsbereich des Nutzers.