



MEDIENBILDUNG IN DER GRUNDSCHULE

# Basismodul

Gesundheitsförderung durch  
Medienkompetenzentwicklung  
in der vierten Klasse

## **von**

Prof. Roland Rosenstock

Anja Schweiger

Ines Sura

Laura Schmid

Stefanie Krauel

Birgit Hofmann

Jana Maurer-Trautmann

## **Unter Mitarbeit von**

Eva Schwarz

### **Förderer**

Techniker Krankenkasse  
Bramfelder Straße 140, 22305 Hamburg  
Telefon 040 - 6909-2706, Fax 040-6909-82706  
[www.tk.de](http://www.tk.de)

### **Ansprechpartner**

Prof. Roland Rosenstock  
[roland.rosenstock@uni-greifswald.de](mailto:roland.rosenstock@uni-greifswald.de)  
Anja Schweiger  
[schweiger@medienzentrum-greifswald.de](mailto:schweiger@medienzentrum-greifswald.de)

### **Bezugsadresse**

Medienzentrum Greifswald e.V.  
Lange Straße 14, 17489 Greifswald  
Telefon 03834 – 4125446, Mobil 0176 – 23560116  
[kontakt@medienzentrum-greifswald.de](mailto:kontakt@medienzentrum-greifswald.de)

### **Gestaltung und Illustration**

Gestaltungsbüro Franka Pannwitz, Greifswald  
[www.linguafranka.de](http://www.linguafranka.de)

### **Druck**

Druckhaus Panzig  
Inh. Thomas Panzig  
USt.-Id.-Nr.: DE 137599979  
Studentenberg 1a, 17489 Greifswald  
Telefon 03834 – 595240, Fax 03834 – 595259  
[www.druckhaus-panzig.de](http://www.druckhaus-panzig.de)

---

### **3. Auflage Erprobungsfassung**

Stand Januar 2019  
2.000 Exemplare

© 2019

**Konzeption in der Erprobungsfassung** Entwickelt durch das Medienzentrum Greifswald e.V. sowie Universität Greifswald, Lehrstuhl für Religions- und Medienpädagogik mit Unterstützung durch die Techniker Krankenkasse



UNIVERSITÄT GREIFSWALD  
Wissen lockt. Seit 1456



Liebe Pädagoginnen und Pädagogen,

herzlich willkommen im Basismodul!

Mit dem Modul erhalten Sie insgesamt zehn Bausteine, die Ihnen die Möglichkeit geben, entsprechend der Vorkenntnisse Ihrer Schülerinnen und Schüler und Ihrer zeitlichen Rahmenbedingungen zu arbeiten. Die Bausteine sind so konzipiert, dass sie einerseits unabhängig voneinander durchgeführt werden können. Andererseits bieten sie als Gesamtpaket eine Möglichkeit, Ihre Schülerinnen und Schüler mit grundlegenden medienpädagogischen Kompetenzen auszustatten, die in allen weiteren thematischen Modulen Anwendung finden können. Darüber hinaus werden mit ihnen fundierte Basisfähigkeiten und -fertigkeiten bei den Kindern ausgebildet, die deren Selbst- und Sozialkompetenzen sowie Kommunikations- und Handlungskompetenzen stärken. Kleinere Einheiten und Übungen können Sie wahlweise für unterschiedliche Lern- und Lehrzwecke sowohl in Kombination mit den weiteren Modulen, als auch mit Ihren eigenen Unterrichtsthemen einsetzen.

Einen besonderen Charakter tragen die Bausteine *Mein Kompetenzbaum*, *Mein Medientagebuch* sowie *Mein Ernährungstagebuch*. *Mein Ernährungstagebuch* und *Mein Medientagebuch* sind als Einzelelemente konzipiert. Durch die Bearbeitung beider Bausteine werden erste Verbindungen zwischen Gesundheits- und Medienbildung sichtbar, die in den thematischen Modulen vertieft werden.

Ein zentrales Instrument der Gesamtkonzeption stellt *Mein Kompetenzbaum* dar. Er dient den Kindern als Dokumentations- und Reflexionsmethode sowie zur Motivation. An ihm entlang haben sie die Möglichkeit, ihre individuellen Lernstände von Beginn an zu erfassen und deren Veränderung zu visualisieren.

Wir wünschen Ihnen viel Freude bei der Umsetzung!

# Übersicht

<b>1</b>	<b>Mein Kompetenzbaum</b>
<b>2</b>	<b>Mein Medientagebuch</b>
<b>3</b>	<b>Mein Ernährungstagebuch</b>
<b>4</b>	<b>Die Medien in meinem Leben</b>
<b>5</b>	<b>Rechte-ABC</b>
<b>6</b>	<b>Recherche-Schule</b>
<b>7</b>	<b>Zu viel, zu laut, zu schnell? – Auf die Dosis kommt es an!</b>
<b>8</b>	<b>Medienpraktisch: Ton an!</b>
<b>9</b>	<b>Medienpraktisch: Bitte lächeln!</b>
<b>10</b>	<b>Medienpraktisch: Film ab!</b>
<b>11</b>	<b>Allgemeine Materialien</b>

# Inhalt Basismodul

Baustein 1	Mein Kompetenzbaum	6
Baustein 1	Mein Kompetenzbaum   Beispiel	7
Baustein 2	Mein Medientagebuch	8
Baustein 3	Mein Ernährungstagebuch	8
Baustein 4	Die Medien in meinem Leben	9
Baustein 4	Die Medien in meinem Leben   <b>Arbeitsblatt</b> Funktionen von Medien	11
Baustein 5	Rechte-ABC	12
Baustein 5	Rechte-ABC   <b>Arbeitsblatt 1 von 2</b> Rechte-ABC – A bis L	14
Baustein 5	Rechte-ABC   <b>Arbeitsblatt 2 von 2</b> Rechte-ABC – M bis Z	15
Baustein 5	Rechte-ABC   <b>Informationsblatt</b> Beispiele für Quizfragen	16
Baustein 5	Rechte-ABC   <b>Literatur und Linktipps</b>	17
Baustein 6	Recherche-Schule	18
Baustein 6	Recherche-Schule   <b>Arbeitsblatt</b> Meine Recherche im Internet	20
Baustein 6	Recherche-Schule   <b>Arbeitsblatt</b> Tipps zur Recherche	21
Baustein 6	Recherche-Schule   <b>Informationsblatt</b> Kindgerechte Internetseiten und Apps	22
Baustein 7	Zu viel, zu laut, zu schnell? – Auf die Dosis kommt es an!	28
Baustein 7	Zu viel, zu laut, zu schnell? – Auf die Dosis kommt es an!   <b>Arbeitsblatt</b> Das entspannt mich	31
Baustein 7	Zu viel, zu laut, zu schnell? – Auf die Dosis kommt es an!   <b>Arbeitsblatt</b> Interview	32
Baustein 7	Zu viel, zu laut, zu schnell? – Auf die Dosis kommt es an!   <b>Literatur und Linktipps</b>	33
Baustein 8	Medienpraktisch: Ton an!	34
Baustein 8	Medienpraktisch: Ton an!   <b>Arbeitsblatt 1 von 2</b> Geräuschetagebuch	36
Baustein 8	Medienpraktisch: Ton an!   <b>Arbeitsblatt 2 von 2</b> Geräuschetagebuch	37
Baustein 8	Medienpraktisch: Ton an!   <b>Arbeitsblatt 1 von 2</b> Geräuschelexikon	38
Baustein 8	Medienpraktisch: Ton an!   <b>Arbeitsblatt 2 von 2</b> Geräuschelexikon: Lösung und Materialliste	39
Baustein 8	Medienpraktisch: Ton an!   <b>Arbeitsblatt 1 von 2</b> Wir planen einen Hörbeitrag	40
Baustein 8	Medienpraktisch: Ton an!   <b>Arbeitsblatt 2 von 2</b> Wir planen einen Hörbeitrag	41
Baustein 9	Medienpraktisch: Bitte lächeln!	42
Baustein 9	Medienpraktisch: Bitte lächeln!   <b>Arbeitsblatt</b> Perspektiven	45
Baustein 10	Medienpraktisch: Film ab!	46
Baustein 10	Medienpraktisch: Film ab!   <b>Arbeitsblatt</b> Rollenspielkarten	49
Baustein 10	Medienpraktisch: Film ab!   <b>Arbeitsblatt</b> Checkliste zur Videoarbeit – An alles gedacht?	50
Baustein 10	Medienpraktisch: Film ab!   <b>Arbeitsblatt</b> Storyboard zum Film	51
Baustein 10	Medienpraktisch: Film ab!   <b>Arbeitsblatt</b> Perspektiven	52
Baustein 11	<b>Allgemeine Materialien</b>   Feedbackregeln	53
Baustein 11	<b>Allgemeine Materialien</b>   Einverständniserklärung	54

# Mein Kompetenzbaum

Beim *Kompetenzbaum* handelt es sich um eine Methode zur Dokumentation und Reflexion des eigenen Lernprozesses. Entlang der vorhandenen und neu erworbenen Kompetenzen und noch zu bearbeitenden Fragen werden die Schülerinnen und Schüler Schritt für Schritt zur Auseinandersetzung mit ihrem Gesundheits- und Medienbewusstsein gebracht. Diese Methode kann entlang jedes Moduls ausgeführt werden, um den Lernprozess und Lernfortschritte der Kinder sichtbar zu machen und sie zu motivieren.

## Beispiel Vorgehen analoge Variante

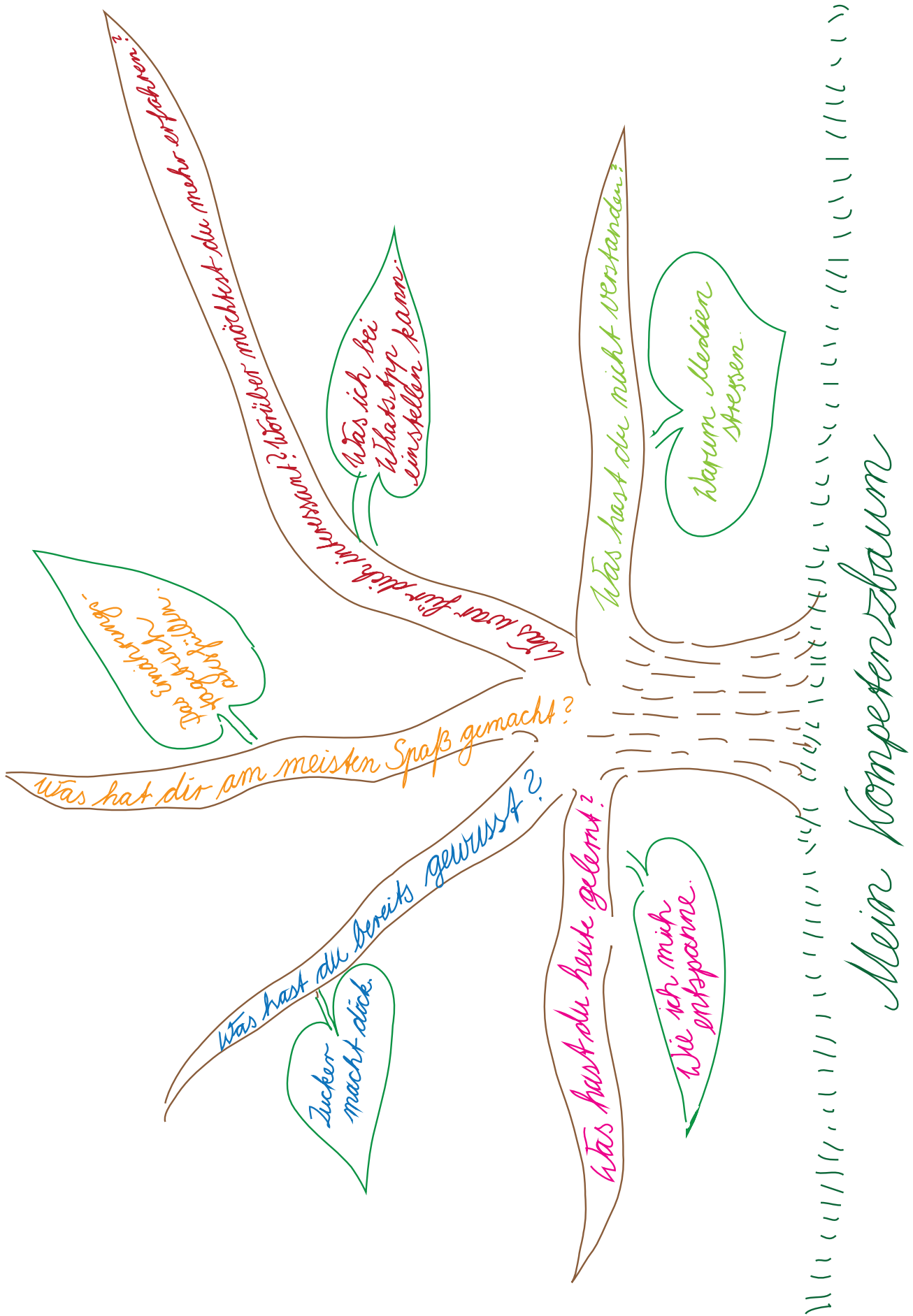
Jeder Schülerin und jedem Schüler steht zu Beginn eines Moduls ein A2-Blatt zur Verfügung. Auf diesem kann mit Buntstiften, Plakatfarben o.ä. ein individueller Baum gestaltet werden. Im Baumstamm steht der Modultitel, sofern der Baum für nur ein Modul geführt werden soll. Idealerweise werden die Bäume gut sichtbar im Raum aufgehängt. Am Ende jedes Modulbausteins füllen die Kinder entsprechend der in den Ästen vorgegebenen Fragen den Baum aus. Jeder Frage ist eine Farbe zugeordnet. Mit der Beantwortung der Fragen rufen die Kinder u. a. themenbezogene Kompetenzen ab. Für ihre Dokumentation und Reflexion erhalten sie A4-Blätter in den jeweiligen Fragen-Farben. Hiermit können sie sich eigene *Baum-Blätter* gestalten und ggf. ausschneiden. Sie notieren auf den ausgeschnittenen Blättern die jeweiligen Antworten zu den Fragen und kleben oder pinnen sie dann an den jeweiligen Ast. Die Kompetenzbäume der Schülerinnen und Schüler können gern die gesamte Moduldauer im Klassenraum aushängen und bei der Abschlussveranstaltung präsentiert werden. Am Ende des Moduls erhalten die Kinder die Möglichkeit, ihren eigenen Kompetenzbaum ein letztes

Mal zu schmücken. Die Kinder betrachten ihren vollständigen Kompetenzbaum und überlegen, ob inzwischen *Baum-Blätter* um- oder abgehängt werden könnten. Gibt es Dinge, die sie zunächst nicht verstanden haben, inzwischen hat sich dies jedoch geändert? Haben sie im Laufe des Moduls die Dinge erfahren, über die sie mehr wissen wollten? Die Schülerinnen und Schüler tauschen sich im Plenum über ihre Erfahrungen im Modul aus. Was würden sie wieder genauso machen? Was hat ihnen so gar nicht gefallen?

## Beispiel Vorgehen digitale Variante

Im Hinblick auf einen aktiven Medienumgang bietet sich die Umsetzung auf digitalem Weg bspw. mittels Tablet an. Dazu eignen sich bereits einfache und kostenlose Programme wie *TuxPaint*, *Paint* oder *OoO4Kids*. Die Schülerinnen und Schüler erstellen ihren Kompetenzbaum und nutzen die Farbpaletten des Programms, um unterschiedliche Blätter zu erzeugen. Um die Blätter und Äste zu beschriften, fügen sie *Textfelder* ein. Nähere Informationen und kostenloser Download der Programme unter [www.medienpaedagogik-praxis.de/kostenlose-software/freie-programme](http://www.medienpaedagogik-praxis.de/kostenlose-software/freie-programme). ■







### Basismodul | Baustein 2 | *Mein Medientagebuch*

Das Medientagebuch dient den Kindern zur Erfassung und Reflexion ihres Mediennutzungsverhaltens. Die Ergebnisse dienen Ihnen als Grundlage für die Gestaltung von individuellen Lern- und Reflexionsprozessen. Ein Exemplar finden Sie im vorliegenden Praxis Guide. Klassensätze können im Rahmen der Erprobungsphase über [info@medienzentrum-greifswald.de](mailto:info@medienzentrum-greifswald.de) bezogen werden. ■



### Basismodul | Baustein 3 | *Mein Ernährungstagebuch*

Das Ernährungstagebuch dient den Kindern zur Erfassung und Reflexion ihres Ernährungsverhaltens. Die Ergebnisse dienen Ihnen als Grundlage für die Gestaltung von individuellen Lern- und Reflexionsprozessen. Ein Exemplar finden Sie im vorliegenden Praxis Guide. Klassensätze können im Rahmen der Erprobungsphase über [info@medienzentrum-greifswald.de](mailto:info@medienzentrum-greifswald.de) bezogen werden. ■



# Die Medien in meinem Leben

Das analoge und digitale Medienensemble von Grundschülerinnen und Grundschulern ist vielfältig. Doch (er-)kennen sie auch die Besonderheiten der Medien? Können sie sie im Hinblick auf eine risikoarme, sachgemäße und verantwortungsbewusste Nutzung kritisch beurteilen? Medien sind sowohl in ihrer Form als auch in ihren Funktionen sehr vielfältig – vergleichen Sie doch einmal das klassische Buch und das Handy miteinander. Zum Lesen dienen beide, aber nur zum Lesen wird sich wohl niemand ein Handy kaufen. Und wozu braucht man eine Kamera, wenn das Smartphone doch auch fotografieren kann? In diesem Baustein erfahren die Schülerinnen und Schüler, welche Medien es gibt. Sie setzen sich damit auseinander, welche von ihnen in ihrem Alltag eine Rolle spielen und wie sie diese einsetzen können. Sie probieren verschiedene Funktionen aus und lernen ihre Vor- und Nachteile kennen, um Medien schließlich bewusster und verantwortungsvoller in den Alltag zu integrieren.

Dauer: 2,5 Stunden



Für diesen Baustein benötigen Sie:



- Flipchart, Whiteboard oder (interaktive) Tafel
- *Medien-Symbolkarten, die jeweils ein Medium zeigen* (gestaltet durch Lehrerin bzw. Lehrer oder Schülerinnen bzw. Schüler)
- Pinnwand und Moderationskarten
- Arbeitsblatt *Funktionen von Medien* (Seite 11)
- *Mein Medientagebuch* (Baustein 2, Seite 8)
- Je ein Exemplar verschiedener Medien aus dem sozialen Umfeld und Lebensalltag der Kinder: z. B. Zeitung, Buch/Schulbuch, Comic, Fotokamera, Handy, Filmkamera, Tablet usw.

## Vorbereitung

Wenn noch nicht geschehen, füllen die Kinder im Vorfeld des Bausteins je ein *Medientagebuch* aus (siehe Baustein 2). Daran können Sie erste Nutzungsgewohnheiten ablesen und in die Kommunikation mit den Schülerinnen und Schülern einfließen lassen. Für den Einstieg benötigen Sie *Medien-Symbolkarten*. Jede Karte zeigt ein Medium, das den Kindern in ihrem Lebensalltag begegnet und darin eine Rolle spielt. Idealerweise erstellen die Kinder ihre Symbolkarten selbst, zum Beispiel im Kunstunterricht. Weiterhin werden unterschiedlichste Medien benötigt. Sprechen Sie mit Eltern und Kindern, ob sie diese Medien von zu Hause mitbringen und diese zum Ausprobieren zur Verfügung stellen können.

## Ablauf

### Einstieg: Die Medien in meinem Alltag

Die Kinder sitzen in einem Stuhlkreis. In der Kreismitte liegen die erstellten Medien-Symbolkarten. Sie dienen als Gesprächsanlass. Regen Sie einen Austausch über Medien in Familie, Freizeit und Schule an.

### Recherche

Für ein einheitliches Medienverständnis und damit eine gemeinsame Gesprächsgrundlage bedarf es der Klärung des Begriffes *Medium* bzw. *Medien*. Ermöglichen Sie den Kindern, sich ein Verständnis zu bilden bzw. ihres zu kommunizieren. Wie wäre es zum Beispiel mit dem Recherchieren des Begriffes? Eine verständliche Erklärung für Kinder finden Sie unter: [www.helles-koepfchen.de/artikel/3132.html](http://www.helles-koepfchen.de/artikel/3132.html) (Letzter Zugriff: 04.11.2018).

Die Kinder tragen alle Medien zusammen, die in ihrem Leben eine Rolle spielen. Dies können ihre eigenen Medien sein, solche, die in der Familie genutzt werden, oder auch Medien, die sie aus anderen Erfahrungswelten kennen. Manche Medien kennen sie vielleicht nur aus der Werbung, dennoch sprechen sie ihnen eine Bedeutung zu. Jedes Kind sucht sich eine Symbolkarte aus und berichtet anhand folgender Fragen darüber:

- Welches Medium zeigt die Karte?
- Woher kennst du das Medium?
- Besitzt du es selbst oder jemand anderes (Familie, Freunde, Nachbarn, ...)?
- Was kann man damit anfangen?

Die Symbolkarten werden im Raum aufgehängt.

### Funktionen sammeln und probieren

Die Kinder tauschen sich in Partnerarbeit darüber aus, welche Funktionen der genannten Medien sie kennen und welche sie davon nutzen. Die genannten Funktionen werden gesammelt und auf dem Arbeitsblatt *Funktionen von Medien* (Seite 11)

schriftlich festgehalten. Anschließend erhalten die Kinder in einer Gruppenarbeitsphase Zeit, um Medien und deren verschiedene Funktionen auszuprobieren, zu entdecken, zu erkunden. Die auf dem Arbeitsblatt *Funktionen von Medien* bereits aufgeführten Funktionen werden erweitert. Stellen Sie hierfür verschiedene Medien zum Ausprobieren bereit. Ergänzen Sie eventuell auch Medien, die noch nicht genannt wurden (Videokamera, Fotokamera, Zeitung, Buch, Fernseher, Handy usw.).

**Medien in meinem Alltag –  
Vor- und Nachteile von verschiedenen Medien kennen**

In einem Gesprächskreis setzen die Kinder die Erkenntnisse zu den Funktionalitäten zu ihrer eigenen Mediennutzung in Beziehung.

- Welches Medium nutze ich wann und wofür?
- Warum nutze ich gerade dieses Medium, obwohl ein anderes die gleichen Funktionen hat?

- Wo sehe ich Unterschiede zwischen den gleichen Funktionen unterschiedlicher Geräte? (Beispiel: Ich kann Fotos mit dem Handy, dem Tablet oder der Kamera machen. Warum hat es einen Vorteil, eine Fotokamera zu benutzen? Welchen Vorteil hat das Handy?)

Ziel ist die Sensibilisierung für die Bedeutung von Medien im eigenen Alltag und (familiären) Umfeld mit deren Chancen und Risiken. Die Kinder bekommen Anregungen für eine bewusste Auswahl von Medien, deren Funktionen und deren sinnvollen Einsatz.

**Feedback- und Reflexionszeit**

Am Ende des Bausteins erhalten die Kinder die Möglichkeit, ein zusammenfassendes Feedback zu geben. Exemplarische *Feedbackregeln* finden Sie im *Basismodul*, Seite 53. Anschließend erhalten die Kinder Zeit, um ihren eigenen *Kompetenzbaum* zu „schmücken“, indem sie die Reflexionsfragen auf den farblich passenden Baumblättern beantworten und ankleben oder anpinnen (siehe *Basismodul*, Baustein 1, *Mein Kompetenzbaum*, Seite 6). ■

**Ihre Notizen**

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

# Welche Medien gibt es und waas kann man damit machen?

Tragt in der oberen Zeile alle Medien ein, die ihr gesammelt habt. Die Beispiele Buch und Handy stehen schon drin. Fügt in die linke Spalte alle Funktionen ein, die die eingetragenen Medien haben. Setzt jetzt ein Kreuz an die Funktionen, die das Medium besitzt.

<div style="background-color: black; color: white; padding: 5px;">Funktion</div> <div style="padding: 5px;">Medium</div>	Buch	Handy						
<b>Telefonieren</b>								
<b>Lesen</b>								



# Rechte-ABC

Sich sicher und verantwortungsbewusst in der Medienwelt zu bewegen und sie in allen Facetten kompetent zu nutzen, bedeutet auch, Grenzen der Mediennutzung zu kennen und zu akzeptieren. Neben moralisch-ethischen sind es rechtliche Regelungen, die für Nutzerinnen und Nutzer gelten, um ein sicheres und wertschätzendes, empathisches Miteinander zu ermöglichen. Viele mit dem Gerät verbundene Funktionen und Nutzungsmöglichkeiten werden jedoch unreflektiert verwendet. Eigene und fremde – eigentlich schützenswerte Daten – werden freigegeben, Fotos in soziale Netze gestellt, urheberrechtlich geschützte Musik an Freunde verschickt, Filme und Hörbücher geladen, um nur einige Beispiele zu nennen. Selbstbestimmt Medien zu nutzen bedeutet auch, die gesetzten Grenzen einzuhalten. Kann ich mit meinem Handy ein Foto von einer Person machen, ohne sie vorher zu fragen? Was darf ich im Internet verbreiten? Wie gehe ich mit Texten oder Bildern aus dem Internet um? Kann ich sie ohne weiteres für meine Hausaufgabe benutzen? Was gilt es zu beachten, wenn ich mir eine App herunterlade und meine Daten dafür notwendig sind? Im Baustein erhalten die Kinder Antworten und lernen wichtige Begriffe rund um das Medienrecht kennen, die sie durch das Erstellen ihres eigenen Rechte-ABCs festigen können.

**Dauer:** 3,5 Stunden



**Für diesen Baustein benötigen Sie:**



- pro Paar ein Tablet oder einen Computer/Laptop
- eine kleine Box mit kleinen Zetteln mit je einem Begriff vom Arbeitsblatt Rechte-ABC (Seite 14 und 15)
- Arbeitsblatt *Rechte-ABC* (Seite 14 und 15)
- Beispiele für *Quizfragen* (Seite 16)
- Software zur Erstellung von Präsentationen (z. B. *PowerPoint*)
- Flipchart, Whiteboard oder (interaktive) Tafel

## Ablauf

### Wir recherchieren zu Datenschutz und Urheberrecht

Die Schülerinnen und Schüler legen sich ein eigenes Rechte-ABC an. Jedes Paar zieht einen Begriff aus der Zettelbox, dessen Bedeutung sie im Internet suchen. Anschließend formulieren sie eine Erklärung dazu. Für die Recherche nutzen sie eine kindgerechte Suchmaschine, wie beispielsweise [www.fragfinn.de](http://www.fragfinn.de) (Alternativen siehe auch *Basismodul*, Baustein 6, *Recherche-Schule*). Auf das Arbeitsblatt *Rechte-ABC* (Seite 14 und 15) tragen sie ihre recherchierten Begriffe mit Erklärung ein. An dieser Stelle achten Sie bitte darauf, dass die Internetquelle angegeben wird.

Nach Rechercheschluss werden die Begriffe und eine passende Erklärung vorgestellt. Formulieren Sie gemeinsam eine kurze und treffende Definition und halten Sie die Ergebnisse auf einer Tafel oder einem Flipchart fest. Nachdem allen Begriffen eine Erklärung zugeordnet ist, führen die Kinder ihr Rechte-ABC weiter, indem sie die fehlenden Begriffe in das Arbeitsblatt *Rechte-ABC* eintragen.

### Ein Quiz zum Thema Urheberrecht und Datenschutz erstellen

Die Schülerinnen und Schüler benutzen ihr ausgefülltes Arbeitsblatt *Rechte-ABC* und erstellen zu jedem Begriff eine Quizfrage mit drei Antwortmöglichkeiten (siehe *Beispiele für Quizfragen*, Seite 16). Die Kinder lesen ihre Fragen und Antwortmöglichkeiten vor und lassen die Mitschülerinnen und Mitschüler raten. Wahlweise können Sie das Quiz auch am nächsten Tag mit den Kindern gemeinsam erstellen. Dafür können Sie dieses als *PowerPoint*-Präsentation oder Arbeitsblatt zusammen aufarbeiten.

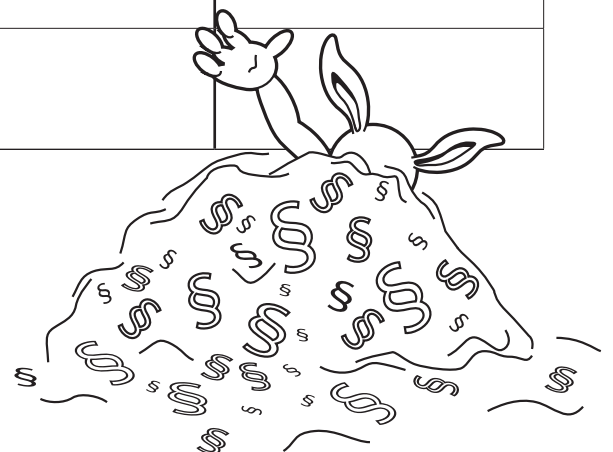
#### Wie jetzt Quiz mit Präsentationssoftware?

Das Quiz wird zunächst vorbereitet, alle Fragen und mögliche Antworten werden schriftlich festgehalten. Erstellen Sie nun in einer Präsentationssoftware, z. B. *PowerPoint*, für jede Frage eine einzelne und zwei weitere Folien: Eine für den Fall, dass die Frage richtig und eine, wenn das Quiz falsch beantwortet wurde. Markieren Sie zuerst die richtige Antwort einer Frage. Wählen Sie nun im *Einfügen*-Reiter *Hyperlink*. Klicken Sie unter *Link zu* den Eintrag *Aktuelles Dokument* an. Nehmen Sie die Folie, die angezeigt werden soll, wenn die Antwort korrekt ist, und bestätigen Sie mit *OK*. Genauso gehen Sie vor, um falsche Antworten zu verlinken. Zusätzlich kann das Quiz mit Musik unterlegt werden. Das Quiz beginnt, wenn Sie die Präsentation starten.



# Rechte-ABC

	Stichwort	Erklärung	Internetquelle
A	App Berechtigungen		
B	Big Data		
C	Creative Commons		
D	Daten schützen		
E	Einwilligung		
F	Filme im Internet schauen		
G	Gefahren im Internet		
H	Hacker		
I	Informationelle Selbstbestimmung		
J	Jugendmedienschutz		
K	Kostenfalle		
L	Legal downloaden		



# Rechte-ABC

	Stichwort	Erklärung	Internetquelle
<b>M</b>	Musik herunterladen		
<b>N</b>	Nickname		
<b>O</b>	Online-Community sicher nutzen		
<b>P</b>	Passwort		
<b>Q</b>	Quellenangaben aus dem Internet		
<b>R</b>	Recht am eigenen Bild		
<b>S</b>	Sicher surfen im Internet		
<b>T</b>	Trojaner		
<b>U</b>	Urheberrecht		
<b>V</b>	Verschlüsselung		
<b>W</b>	Werke veröffentlichen		
<b>Z</b>	Zitieren aus dem Internet		



# Beispiele für Quizfragen

**Welches Passwort ist am sichersten?**

- 1234
- Dein Name
- 3gZ5#kll67S
- Prinzessin

**Was müssen Werke haben, damit man sie kostenfrei und unbedenklich nutzen kann?**

- Sie müssen eine Creative-Commons-Lizenz haben.
- Sie müssen nichts haben, ich kann alles benutzen.
- Sie müssen ein FSK- oder USK-Logo haben.

## Ihre Notizen

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---



# Literatur und Linktipps

(Letzte Zugriffe: 25.10.2018)

## Kindgerechte Suchmaschinen

- [www.blinde-kuh.de](http://www.blinde-kuh.de)
- [www.fragfinn.de](http://www.fragfinn.de)
- [www.helles-koepfchen.de](http://www.helles-koepfchen.de)
- [www.kinderserver.de](http://www.kinderserver.de)
- [www.kinderserver-info.de](http://www.kinderserver-info.de)

## Informationen für Lehrerinnen und Lehrer zur Nutzung von Medien im Unterricht

- <https://www.br.de/fernsehen/ard-alpha/sendungen/schulfernsehen/faecher/index.html>
- [www.internet-abc.de/lehrkraefte/praxishilfen/urheberrecht-in-der-schule](http://www.internet-abc.de/lehrkraefte/praxishilfen/urheberrecht-in-der-schule)

## Informationen zum Thema Urheberrecht

- [www.datenparty.de](http://www.datenparty.de)
- [www.urheberrecht.de](http://www.urheberrecht.de)
- [www.watchyourweb.de/p3060165223\\_462.html](http://www.watchyourweb.de/p3060165223_462.html)

## Informationen zum Thema Datenschutz

- [www.bfdi.bund.de/DE/Datenschutz/datenschutz-node.html](http://www.bfdi.bund.de/DE/Datenschutz/datenschutz-node.html)
- [www.datenparty.de](http://www.datenparty.de)
- <https://www.handysektor.de/datenschutz-recht/datenschutz.html>
- [www.watchyourweb.de/p2404590846\\_456.html](http://www.watchyourweb.de/p2404590846_456.html)

## Tipps zum Thema kostenlose bzw. lizenzfreie Musik

- [www.seitenstark.de/kinder/sicheres-internet/fotos-audio-filme](http://www.seitenstark.de/kinder/sicheres-internet/fotos-audio-filme)

## Informationen zu Streaming und Download

- [www.schau-hin.info/medien/internet/wissenswertes/streaming-download.html](http://www.schau-hin.info/medien/internet/wissenswertes/streaming-download.html)

### Ihre Notizen

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

# Recherche-Schule

Die interessengeleitete Recherche im Internet ist für Kinder der vierten Klasse nichts Unbekanntes. Regelmäßig suchen sie nach Informationen über Hobbies, Filme, Idole und vieles mehr. Auch Hausaufgaben werden mit Hilfe des Internets bewältigt. Hier bekommen sie zahlreiche und schnell verfügbare Informationen. Allerdings führt der Weg dorthin zumeist über Suchmaschinen oder Internetseiten, die sich an Erwachsene richten. Neben der Gefahr, darüber auf entwicklungsbeeinträchtigende oder gar jugendgefährdende Inhalte zu stoßen, die Kinder emotional überfordern, verängstigen oder irritieren, kann selbst die kleinste Recherche in Überforderung enden. Ein einziger Suchbegriff führt nicht selten über eine Vielzahl von Verlinkungen zu einem unüberschaubaren Informationsangebot. Neben Zeit, die damit verbunden ist, stellt sich die Frage nach dem richtigen Umgang mit den Informationen und nach deren Bewertung. Mit seinem großen Informationsangebot steht das Internet aber auch für eine unvergleichliche, schnell verfügbare Wissensquelle, die, richtig durchschaut, ein Gewinn für jedermann sein kann. Um vor negativen Inhalten und Überforderung zu schützen und stressfrei die Vorzüge des Internets nutzen zu können, ist es insbesondere für Kinder wichtig, das Internet Schritt für Schritt und kompetent begleitet kennenzulernen. Die Schülerinnen und Schüler lernen, zielorientiert und entsprechenden Arbeitsschritten folgend zu recherchieren – auf kindgerechten Internetseiten – entlang gesundheitsrelevanter Themen.

Dauer: 5,0 Stunden



Für diesen Baustein benötigen Sie:



- Leine, Klammern und/oder Magnete
- Screenshot-Ausdrucke von Internetseiten, die den Schülerinnen und Schülern bekannt sind (in A4 oder A5)
- pro Kind einen Computer/Laptop oder ein Tablet
- Beamer
- Arbeitsblatt *Meine Recherche im Internet* (Seite 20)
- *Tipps zur Recherche* (Seite 21)

## Vorbereitung

Bringen Sie im Vorfeld in Erfahrung, welche (Kinder)Internetseiten die Kinder kennen/nutzen. Ein Austausch mit den Kindern, Kolleginnen und Kollegen sowie Eltern ermöglicht eine facettenreiche Sammlung. Drucken Sie Screenshots der entsprechenden Seiten in A4- oder A5-Größe aus.

## Ablauf

### Einstieg: Die Seite kenne ich!

In der Mitte des Klassenraumes liegen ausgedruckte Screenshots verschiedener Internetseiten, mit denen die Kinder Ihrer Klasse bereits in Berührung gekommen sind. Die Schülerinnen und Schüler suchen sich nach und nach die Seiten heraus,

- die sie am meisten besuchen,
- auf denen sie viele gute Informationen finden können,
- die sie nicht so toll finden,
- auf die sie schon einmal gestoßen sind, ohne danach zu suchen,

und erzählen darüber. Um den Zeitaufwand im Rahmen zu halten, ist die Vorgabe einer maximalen Anzahl an Sätzen hilfreich.

Sind die Schülerinnen und Schüler zu Wort gekommen, werden die Ausdrucke auf eine Leine gehängt. Gemeinsam und Ausdruck für Ausdruck wird dann eine Einordnung vorgenommen. Auf die eine Leinenhälfte werden *die Seiten für Kinder* und auf die andere die *Seiten für Erwachsene* gehängt. Den Kindern soll deutlich werden, dass es kindgerechte Internetseiten gibt, die zum einen angemessener sind, und zum anderen eher zum Erfolg beim Recherchieren führen. Die Kinder erhalten Zeit zum Betrachten der ausgehängten *Seiten für Kinder* (siehe Informationsblatt *Kindgerechte Internetseiten und Apps*, Seite 22-25). Geben Sie den Kindern Raum für einen von Ihnen moderierten Austausch, in denen sie erkennen können, dass es kindgerechte Internetseiten gibt, die zum einen angemessener sind, und zum anderen eher zum Erfolg beim Recherchieren führen.

## Recherche

Lassen Sie die Kinder nun das Wort *recherchieren* suchen – analog im Duden, digital am PC, vielleicht auch am Smartphone. *Wer findet eine treffende Erklärung? Wer kennt das passende Substantiv? Warum benutzen wir das Fremdwort und nicht einfach das deutsche Wort **suchen**?* Lassen Sie einen Austausch zwischen den Kindern zu. Zeigen Sie an konkreten Beispielen, wie man zielorientiert recherchieren kann. Veranschaulichen Sie nachvollziehbar die einzelnen Schritte des Suchens auf der Internetseite (siehe auch Informationsblatt *Tipps zur Recherche* (Seite 21). Dies kann durch das Aufrufen einer Internetseite über den Laptop oder PC und dessen Projektion auf eine Leinwand erfolgen.

### Wir recherchieren: Was ist eigentlich gesund?

Ausgangspunkt der Internetsuche ist der Rechercheauftrag nach der Bedeutung von *gesund* und *Gesundheit*. Was verbirgt sich dahinter? Die Schülerinnen und Schüler finden sich in Gruppen zusammen. Es wird mit Einzelarbeit begonnen. Jedes Kind sollte zunächst eigenständig recherchieren. Das Ar-

beitsblatt *Meine Recherche im Internet* (Seite 20) und das Informationsblatt *Tipps zur Recherche* (Seite 21) dienen dabei als Wegweiser. Als kindgerechte Internetseiten empfehlen sich [www.fragfinn.de](http://www.fragfinn.de) (auch als App erhältlich), [www.helles-koepfchen.de](http://www.helles-koepfchen.de) oder auch [www.hanisauland.de](http://www.hanisauland.de). Nach der Einzelrecherche setzen sich die Kinder in ihren Gruppen zusammen und finden ein gemeinsames Verständnis von *gesund* bzw. *Gesundheit*. Dieses schreiben sie auf und stellen es der Klasse vor. Die Gruppenergebnisse werden im Raum aufgehängt.

### Feedback- und Reflexionszeit

Am Ende des Bausteins erhalten die Kinder die Möglichkeit, ein zusammenfassendes Feedback zu geben. Exemplarische *Feedbackregeln* finden Sie im *Basismodul*, Seite 53. Anschließend erhalten die Kinder Zeit, um ihren eigenen *Kompetenzbaum* zu „schmücken“, indem sie die Reflexionsfragen auf den farblich passenden Baumblättern beantworten und ankleben oder anpinnen (siehe *Basismodul*, Baustein 1, *Mein Kompetenzbaum*, Seite 6). ■

## Ihre Notizen

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

# Meine Recherche im Internet

Versuche selbstständig zu recherchieren. Nutze dafür die Suchmaschinen [www.fragfinn.de](http://www.fragfinn.de), [www.hanisauland.de](http://www.hanisauland.de) oder auch [www.helles-koepfchen.de](http://www.helles-koepfchen.de). Notiere deine Arbeitsergebnisse auf einem Extrablatt.

## 1. Schritt

Was bedeuten die Begriffe *gesund* und *Gesundheit*?

Gib dafür verschiedene Suchbegriffe in das Suchfeld der Internetseite ein und drücke die *Enter*-Taste.

## 2. Schritt

Sieh dir die vorgeschlagenen Einträge genau an. Welcher könnte hilfreich sein?

Notiere, welche Einträge für eine genaue Suche infrage kommen.

## 3. Schritt

Wähle einen Eintrag und suche nach Informationen. Wenn du mit dem Ergebnis noch nicht zufrieden bist, wähle einen neuen Eintrag. Schreibe in Stichpunkten auf, was du zu der Frage herausfindest. Notiere jeweils die Internetseite.

## 4. Schritt

Schaue dir deine bisher gesammelten Informationen an. Suche im Suchfeld der jeweiligen Internetseite mit ähnlichen Begriffen oder verwandten Themen passende Ergänzungen zu deiner Frage. Notiere dir auch diese Informationen mit der Angabe der Internetseite.

## 5. Schritt

Überlege, welche von deinen gesammelten Stichpunkten wichtig sind.

Und welche davon sind unwichtig? Setze an die wichtigen Informationen ein grünes Häkchen und an die unwichtigen ein rotes Kreuzchen.

## 6. Schritt

Ordne deine mit dem grünen Häkchen beschrifteten Informationen.

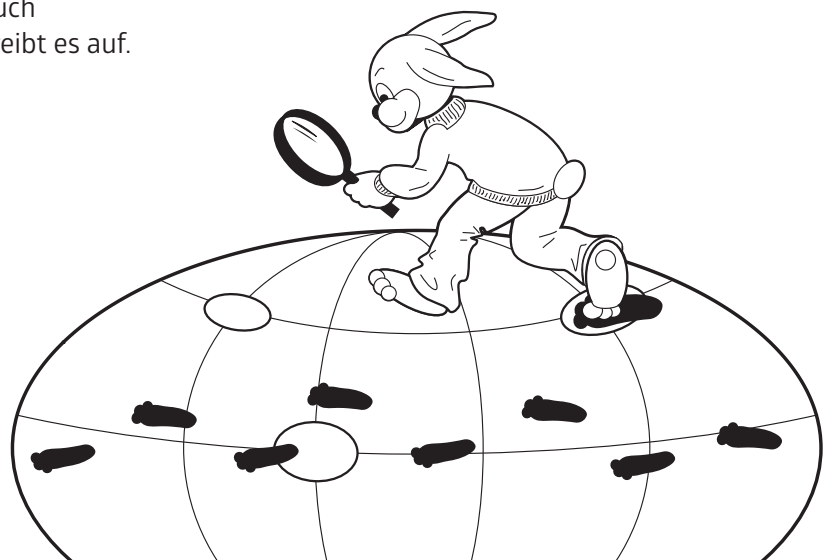
## 7. Schritt

Stelle dein Ergebnis aus dem 6. Schritt den anderen Gruppenmitgliedern vor.

## 8. Schritt

Diskutiert in der Gruppe über eure Ergebnisse:

- Überlegt noch einmal zusammen, was für euch **gesund** bzw. **Gesundheit** bedeuten und schreibt es auf.
- Bereitet euch auf eine Vorstellung eures Gruppenergebnisses vor.



# Tipps zur Recherche

Im Internet recherchieren macht Spaß! Viele nützliche Informationen warten auf dich. Damit du aber nicht auf zu viele, falsche, eklige, teure oder gefährliche Suchergebnisse stößt, nutze am besten Suchmaschinen für Kinder. Das sind zum Beispiel *fragfinn.de*, *blinde-kuh.de* oder *www.helles-koepfchen.de*. Sie eignen sich sehr gut für die Suche nach einem bestimmten Thema. Etwas finden, lernen, Spaß haben, das kannst du auch auf den Seiten von *www.seitenstark.de*.

## 1. Auf geht's!

Gib die Adresse der Suchmaschine in den Browser ein, zum Beispiel *www.helles-koepfchen.de*.

Ein **Browser** ist ein Programm, mit dem du das Internet nutzen kannst. Das Wort Browser ist ein englisches Wort. Es bedeutet zum Beispiel stöbern, umsehen, abgrasen. Mit dem Browser kannst du durchs Internet steuern. Im Browser-Fenster siehst du die Internetseiten. Du kannst die Seiten anklicken. Mit einem Klick öffnest du die Seite. Du kannst sie dir ansehen und nutzen. Beispiele für Browser sind Internet Explorer, Mozilla Firefox, Safari, Google Chrome und Opera.

## 2. Was möchtest du finden?

Du hast die Suchmaschine gefunden? Bevor du die Suche startest, überlege dir genau, was du finden möchtest. Hast du eine bestimmte Frage, wie z.B. Was frisst ein Tiger? Wähle den Suchbegriff so genau wie möglich. Zum Beispiel: Tiger Futter.

## 3. Schreibweise beachten!

Gib den Suchbegriff oder die Suchbegriffe in das Suchfeld der Internetseite ein. Achte dabei auf die richtige Schreibweise.

## 4. Gezielt suchen!

Wenn du nur nach einem ganz bestimmten Begriff suchst, z.B. Ernährung, setze ihn in Anführungszeichen. Drücke dann die Enter-Taste. Du kannst auch auf „Suchen“, „FINN suchen“ oder die kleine Lupe klicken. Das kommt auf die Suchmaschine an.

**Achtung!** Wenn du viele Wörter in Anführungszeichen setzt, sucht die Suchmaschine nur nach Seiten mit genau diesen Wörtern, der Wortgruppe oder dem Satz.

## 5. Suchergebnisse sehen

Zieh den Scrollbalken langsam nach unten. Du findest ihn an der Seite. Dann kannst du alle Ergebnisse sehen.

## 6. Auswahl vorbereiten

Sieh dir die vorgeschlagenen Ergebnisse genau an. Welcher Eintrag könnte hilfreich sein? Notiere, welche Einträge be-

reits durch die kurze Beschreibung für einen Klick und somit eine genaue Suche infrage kommen. Dann kannst du nichts vergessen.

## 7. Auswahl treffen

Wähle einen Eintrag. Lies alles in Ruhe durch.

## 8. Eine andere Auswahl treffen

Wenn du mit einem Ergebnis noch nicht zufrieden bist, gehe zurück zur Ergebnisliste und wähle einen anderen Eintrag.

## 9. Wichtiges notieren

Schreibe in Stichpunkten auf, was du zu dem Begriff oder der Frage herausfindest. Notiere jeweils die Adresse der Internetseite und das Datum, an dem du sie besucht hast.

## 10. Ergänzen

Schau dir die Informationen an, die du schon gesammelt hast. Möchtest du noch mehr dazu wissen? Suche im Suchfeld der Internetseite nach Ergänzungen. Gib dafür ähnliche Begriffe zu deiner Frage ein. Notiere dir auch diese Informationen und die Internetseite auf der du sie gefunden hast.

## 11. Informationen ordnen

Überlege, welche von deinen gesammelten Stichpunkten wirklich hilfreich sind. Welche davon sind unwichtig? Ordnen kannst du die Informationen zum Beispiel durch grüne und rote Häkchen. Setze an die wichtigen Informationen ein grünes Häkchen und an die unwichtigen ein rotes Kreuz. Nun kannst du alle wichtigen Informationen zusammenfassen.

## 12. Beachte!

Nicht einfach aus dem Internet abschreiben oder Fotos und Videos nutzen!

Prüfe deine Ergebnisse und gib immer an, wer die gefundene Information auf die Internetseite gestellt hat. Das kann ein Text, ein Bild oder auch Video sein. Er oder sie ist der Urheber. Ihm oder ihr gehört der Inhalt. Urheber haben das Recht darauf, dass man ihren Namen nennt, wenn man ihre Inhalte verwendet. Wenn du diese Inhalte auch veröffentlichen möchtest, musst du den Urheber vorher um Erlaubnis fragen!

Liebe Pädagoginnen und Pädagogen,

im Folgenden finden Sie eine Auswahl an Kinderinternetseiten und kindgerechten Apps, die sich mit dem Thema Gesundheit auseinandersetzen und das große Thema Medien (wie Werbung, Internet, Mobbing ...) kindgerecht behandeln. Möchten Sie, dass die Kinder zunächst selbst recherchieren, so empfehlen wir Ihnen, die folgenden Kindersuchmaschinen oder auch kindgerechten Apps zu nutzen. Für eine weitere Auswahl kindgerechter Seiten geben die Kriterien der Initiative [seitenstark.de](https://seitenstark.de/erwachsene/tipps-fuer-eltern-co/kriterien) eine Orientierung (siehe: <https://seitenstark.de/erwachsene/tipps-fuer-eltern-co/kriterien>; letzter Zugriff: 24.05.2018). Kriterien für die Auswahl kindgerechter Apps finden Sie u.a. auf folgenden Seiten: <https://www.dji.de/en/the-dji/projects/projekte/apps-fuer-kinder-angebote-und-trendanalysen/datenbank-apps-fuer-kinder/projekt-apps-fuer-kinder-bewertungskriterien.html> oder <http://bestekinderapps.de/> (letzte Zugriffe: 04.11.2018).

Viel Spaß beim Stöbern und Recherchieren!

## I Kindersuchmaschinen



### **Blinde Kuh // [www.blinde-kuh.de](http://www.blinde-kuh.de)**

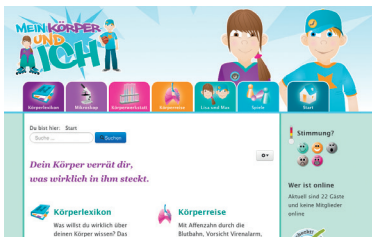
Die *Blinde Kuh* ist eine Suchmaschine – ein Orientierungs- und Navigationssystem für Kinder im Internet. Kinder finden hier ausschließlich geprüfte Seiten, die für sie unbedenklich und altersgemäß sind. Die Suchmaschine hilft, alle interessanten und sicheren Inhalte im Internet schnell zu finden. Darüber hinaus hat die *blinde-kuh.de* zu unterschiedlichsten Themenbereichen Inhalte aufbereitet und zusammengestellt.



### **Frag Finn // [www.fragfinn.de](http://www.fragfinn.de)**

*Frag Finn* ist ebenfalls eine Kindersuchmaschine und ein sicherer Surfraum der Initiative *Ein Netz für Kinder* für Kinder bis 12 Jahre. Kinder finden nur kindgeeignete und von Medienpädagoginnen und Medienpädagogen überprüfte Internetseiten.

## II Kinderinternetseiten – Gesundheit



### Mein Körper und ich // [www.unserkoerper.de](http://www.unserkoerper.de)

*Mein Körper und ich* ist eine Kinderinternetseite für Kinder ab etwa 6 Jahren, die sich rund um das Thema Körper dreht. Verständliche Informationen mit Animationen und Videos bereichern das Angebot. Zudem finden sich thematisch passende Spiele und ein virtuelles Mikroskop auf der Seite, mit dem man Bilder vom Körper und anderen interessanten Dingen anschauen, scharfstellen, färben und ausdrucken kann.



### Demokratiewebstatt

// [www.demokratiewebstatt.at/thema/thema-gesundheit-und-ernaehrung](http://www.demokratiewebstatt.at/thema/thema-gesundheit-und-ernaehrung)

Die *Demokratiewebstatt* ist ein großes Projekt des *österreichischen Parlaments* mit dem Ziel, Demokratie für Kinder und Jugendliche erlebbar zu machen. Die Internetseite bietet neben Informationen zum Thema Gesundheit und Ernährung ein großes Themenspektrum zu beispielsweise Geschichte und Weltgeschehen, Mobbing oder Politik und Rechte an. Im Bereich Umwelt finden sich die Informationen zu Gesundheit und Ernährung.



### Ökolandbau.de – Das Informationsportal // [www.oekolandbau.de](http://www.oekolandbau.de)

Auf dieser Seite finden die Kinder Informationen zum Thema Bio: Tierhaltung, Pflanzenanbau, Lebensmittel. Zudem kann man Spiele, Bastel- und Maltipps sowie Experimente entdecken. Besonderheit der Seite: Man kann im Sinne der Barrierefreiheit mittels eines Klicks die Sprache vereinfachen (leichte Sprache). Ergänzend ist ein gesonderter Bereich für Lehrerinnen und Lehrer vorhanden.



### Klasse Wasser // [www.klasse-wasser.de](http://www.klasse-wasser.de)

Auf der Kinderinternetseite der *Berliner Wasserbetriebe* dreht sich alles rund um das Thema Wasser. Hier finden die Kinder interessant und kindgerecht aufbereitete Informationen, beispielsweise zum Wasserkreislauf und zum Wasserverbrauch.



### Medizin für Kids (Medizity) // [www.medizin-fuer-kids.de](http://www.medizin-fuer-kids.de)

Die Internetseite verschafft kindgerechte Einblicke in den Krankenhausaufenthalt und eine Kinderarztpraxis und vermittelt Wissen rund um das Thema Gesundheit und Krankheit.



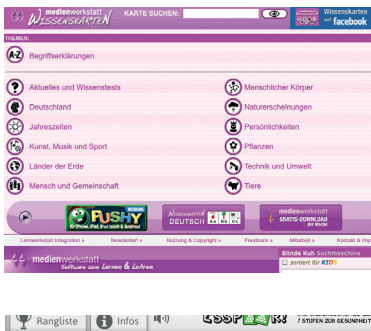
### ökoLeo // [www.oekoleo.de](http://www.oekoleo.de)

Auf dieser Kinderinternetseite des *Hessischen Ministeriums für Umwelt, Energie, Landwirtschaft und Verbraucherschutz* wird Wissen rund um die Themen Natur und Umwelt vermittelt.



**Meine Forscherwelt // [www.meine-forscherwelt.de](http://www.meine-forscherwelt.de)**

Hier treffen Grundschulkinder auf einen virtuellen Forschergarten. Alle Angebote orientieren sich an den Bedürfnissen der Kinder, laden zum Forschen, Entdecken und Tüfteln ein und unterstützen so einen interaktiven und positiven Zugang zu Naturwissenschaften, Mathematik und Technik. Hier finden sich beispielsweise Informationen zum Thema Verdauung.



**Wissenskarten.de // [www.wissenskarten.de](http://www.wissenskarten.de)**

Ziel der Internetseitenbetreiber ist das Unterstützen des schulischen und außerschulischen Lernens. Hierzu gibt es mehr als 20.000 Wissenskarten in kindgemäßer Sprache. Sie umfassen viele unterschiedliche Sachthemen. Besondere Schwerpunkte sind die Themenbereiche Pflanzen und Tiere, Jahreszeiten, Mensch und Gemeinschaft, menschlicher Körper sowie geografische und heimatkundliche Themen aus den Bundesländern. Zudem gibt es übersichtliche interaktive Wissenstests, mit deren Hilfe Kinder bereits ab der 1. Klasse für altersgemäße Themen üben, sich Wissen, Kenntnisse und Fertigkeiten aneignen können.



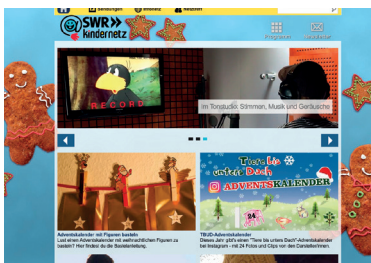
**Esspaar // [www.esspaar.at](http://www.esspaar.at)**

Esspaar ist ein Bildersuchspiel des österreichischen Bundesministeriums für Gesundheit, bei dem man jeweils zwei passende Karten finden muss. Ziel dabei: etwas über gesunde Ernährung zu lernen. Allein oder zu zweit spielbar. Ab etwa 6 Jahren geeignet.



**Schokoseite // [www.schoko-seite.de](http://www.schoko-seite.de)**

Informationen rund um das Thema Schokolade: Herkunft, Inhalt ...



**SWR Kindernetz // [www.kindernetz.de](http://www.kindernetz.de)**

Das SWR Kindernetz ist seit 1997 die gemeinsame Einstiegsseite der SWR-Kindersendungen. Eine kindgerechte Umgebung ermöglicht es Kindern, selbstständig ihre ersten Online-Erfahrungen zu sammeln. Sie können Beiträge selbst erstellen, Sendungen und Berichte kommentieren oder sich mit anderen austauschen. Zum Thema Ernährung finden sich auf der Seite zahlreiche Informationen unter: [www.kindernetz.de/infonetz/ernaehrung/ernaehrung/-/id=29358/15z2z4g/index.html](http://www.kindernetz.de/infonetz/ernaehrung/ernaehrung/-/id=29358/15z2z4g/index.html)



**Rundum gesund // [www.gsund.tsn.at/start.htm](http://www.gsund.tsn.at/start.htm)**

Hierbei handelt es sich um ein österreichisches Angebot für Kinder. Über vier Bereiche können sich die Kinder auf dieser Seite informieren: Ernährung, Bewegung, Körperpflege und Sinne.



### III Kinderinternetseiten – rund um das Thema Medien (Werbung, Internet, Mobbing ...)



#### Internet ABC // [www.internet-abc.de](http://www.internet-abc.de)

Internetseite mit zahlreichen kindgerechten Informationen rund ums sichere Surfen, Mailen und Chatten. Unter anderem finden Kinder hier eine thematische Auflistung von Internetseiten, welche ihnen bspw. bei Hausaufgaben und Referaten behilflich sein können.



#### Seitenstark // [www.seitenstark.de](http://www.seitenstark.de)

Seitenstark ist der Zusammenschluss von miteinander vernetzten Internetseiten für Kinder, die Spaß und schlau machen. *Seitenstark* ist eine Starttrampe in eine Kinderseitenlandschaft mit vielen bunten, anspruchsvollen und spannenden Inhalten. Datenschutz, Jugendmedienschutz und die Förderung von Medienkompetenz stehen dabei an oberster Stelle.



#### Meine Startseite // [www.meine-startseite.de](http://www.meine-startseite.de)

Mit *Meine-Startseite.de* können Kinder gemeinsam mit ihren Eltern oder Lehrern eine kindgerechte individuelle Startseite für sich erstellen.



#### Klicksafe für Kinder // [www.klicksafe.de/fuer-kinder](http://www.klicksafe.de/fuer-kinder)

Neben einem umfangreichen Eltern- und PädagogInnenbereich bietet *klicksafe.de* auch einen Kinderbereich. Mit einer großen Auswahl an sicheren Kinderseiten und den Internet-ABC-Surftipps hält die Webseite konkrete Hilfestellung und Informationen für den verantwortungsvollen Umgang mit dem World Wide Web bereit.



#### Mobbing – Schluss damit! // [mobbing-schluss-damit.de](http://mobbing-schluss-damit.de)

*www.mobbing-schluss-damit.de* ist ein kostenloses online-Angebot für Mädchen und Jungen, die Erfahrungen mit Mobbing/Cybermobbing gemacht haben – als Opfer, Täter oder Zuschauer. Für Kinder in Not gibt es Adressen und Telefonnummern. Das Angebot ist komplett anonym und kostenlos zu nutzen. Lehrer/innen können kostenlos Arbeitsbögen zum Thema downloaden und finden Hinweise auf das Anti-Mobbing-Schulprogramm des Vereins *contigo e. V.* Das *Mobbing-Barometer* ist ein Instrument für Schulen, die intern einen Überblick über die Situation in ihrer Schülerschaft gewinnen möchten. Für Eltern gibt es Kurz-Informationen und ebenfalls Links zu Beratungsangeboten.



**Knipsclub // [www.knipsclub.de](http://www.knipsclub.de)**

*Knipsclub* ist eine Fotocommunity für Kinder und zugleich ein Online-Raum für medienpädagogische Projekte. *Knipsclub* bezieht bei der Registrierung die Eltern mit ein. Die Seite hält Tipps bereit, wie sich Kinder und Eltern ohne Risiko in Social-Community-Angeboten bewegen können.



**Kidsville // [www.kidsville.de](http://www.kidsville.de)**

*Kidsville.de* ist eine *Mitmachstadt für Kinder*, die auf spielerische Weise Medienkompetenz vermittelt. Inhaltlich konzentriert sich *Kidsville* auf die Vermittlung zentraler Werte wie Verantwortung, Freundschaft, Toleranz oder Solidarität. Zudem werden die jungen User dabei unterstützt, sich die interaktiven Möglichkeiten des Webs sicher zu erschließen.

**Tipps für gute Kinderseiten**

- <https://www.schau-hin.info/medien/internet/wissenswertes/checkliste-kinderseiten.html> (Letzter Zugriff: 24.05.2018)
- <https://seitenstark.de/erwachsene/tipps-fuer-eltern-co/kriterien> (Letzter Zugriff: 24.05.2018)
- <https://www.klick-tipps.net/startseite> (Letzter Zugriff: 24.05.2018)

**Kindgerechte Informationen rund ums sicheres Surfen, Mailen und Chatten**

- [www.internet-abc.de/kinder/lernen-schule/hausaufgabenhelfer](http://www.internet-abc.de/kinder/lernen-schule/hausaufgabenhelfer) (Letzter Zugriff: 24.05.2018)
- [www.internet-abc.de/kinder/lernen-schule/lernmodule/suchen-und-finden-im-internet](http://www.internet-abc.de/kinder/lernen-schule/lernmodule/suchen-und-finden-im-internet) (Letzter Zugriff: 24.05.2018)

## IV Kindgerechte Apps – rund um das Thema Körper, Gesundheit und Medien



### App **Meine-Startseite**

Die App kann als Startseite zum Recherchieren auf mobilen Geräten eingerichtet werden. Die kindgerechte und individualisierbare Startseite führt auf Websites bis zur Altersfreigabe von 12 Jahren. Betriebssystem: *Android*  
Kostenlose Vollversion erhältlich unter: [play.google.com](https://play.google.com)



### App **Das ist mein Körper – Anatomie für Kinder**

Die App eignet sich für die spielerische Aneignung von Kenntnissen zu Entwicklung, Aufbau und Grundfunktionen des menschlichen Körpers.  
Betriebssystem: *iOS*  
Kostenpflichtige Vollversion erhältlich unter: [itunes.apple.com](https://itunes.apple.com)



### App **Der menschliche Körper**

Die App bietet die Möglichkeit, den menschlichen Körper zu erkunden, ohne einer vorgegebenen Struktur folgen zu müssen. Betriebssystem: *iOS*  
Kostenpflichtige Vollversion erhältlich unter: [itunes.apple.com](https://itunes.apple.com)



### App **Bennos Blubberbauch**

Mit der App werden die Zusammenhänge von Essen und Verdauung auf eine kindgerechte Weise erklärt. Betriebssystem: *Android*  
Erhältlich unter: [play.google.com](https://play.google.com)



### App **fragFINN – Sicher surfen**

Die fragFinn-App ist ein Rechercheinstrument für Kinder.  
Für mobile Endgeräte entwickelt, bietet es einen geschützten Surfraum.  
Kostenlose Vollversion erhältlich für Android unter: [play.google.com](https://play.google.com)  
Kostenlose Vollversion erhältlich für iOS unter: [itunes.apple.com](https://itunes.apple.com)

### Kindgerechte Apps

(Letzter Zugriff: 04.11.2018)

#### Datenbank Apps für Kinder (Deutsches Jugendinstitut):

- <https://www.dji.de/ueber-uns/projekte/projekte/apps-fuer-kinder-angebote-und-trendanalysen/datenbank-apps-fuer-kinder.html>

#### Datenbank Kindermedien (Initiative Gutes Aufwachsen mit Medien):

- [www.gutes-aufwachsen-mit-medien.de/kindermedien](http://www.gutes-aufwachsen-mit-medien.de/kindermedien)

#### Kriterien für gute Apps für Kinder

- [www.internet-abc.de/eltern/familie-medien/spiele-onlinespiele-apps-konsolen/gute-apps-fuer-kinder-woran-zu-erkennen](http://www.internet-abc.de/eltern/familie-medien/spiele-onlinespiele-apps-konsolen/gute-apps-fuer-kinder-woran-zu-erkennen)

#### App-Tipps für Kinder

- [www.klick-tipps.net/kinderapps](http://www.klick-tipps.net/kinderapps)

## Zu viel, zu laut, zu schnell? – Auf die Dosis kommt es an!

Ein gesundheitsrelevantes Phänomen unserer dynamischen, leistungsorientierten Gesellschaft ist Stress. Betroffen sind Erwachsene, aber auch im Leben von Kindern spielt Stress bereits eine Rolle. Stress kann für Kinder gesundheitsschädlich werden. Die persönliche Wahrnehmung, das Nicht-Erkennen und Nicht-Deuten von Stressoren sowie fehlende Kenntnisse über Vermeidungs- und Bewältigungsstrategien können sich sehr nachteilig auf die Gesundheit auswirken. Zu den Stressauslösern bei Kindern können unter bestimmten Voraussetzungen auch Medien bzw. Mediennutzungsgewohnheiten zählen. Ein Nutzungsverbot stellt allerdings keine nachhaltige Lösung dar, ganz im Gegenteil. Entscheidend ist das Erlernen eines sinnvollen, bewussten Medienumgangs und damit einhergehend eine ausgeglichene Freizeit- und Schulalltagsgestaltung. Darüber hinaus sollten Kinder lernen, sich zu beobachten, Gefühle wahrzunehmen, mögliche Stressrisiken zu erkennen und mit ihnen umzugehen. Über die Stärkung der Selbstwahrnehmung und das Anwenden von Entspannungstechniken lernen Kinder in diesem Baustein, sich ihrer Gefühle im Zusammenspiel mit der eigenen Mediennutzung bewusst zu werden. Sie werden dafür sensibilisiert, negative Empfindungen zu deuten und das Handeln dementsprechend auszurichten. Die Aufteilung der Elemente dieses Bausteins auf die Projektstage ist variabel, beachten Sie jedoch die Hausaufgabe am Ende des ersten Projektstages.

Dauer: 4 – 5 Projektstage



Für diesen Baustein benötigen Sie:



- *Mein Medientagebuch* (Baustein 2)
- Arbeitsblatt *Das entspannt mich* (Seite 31)
- Arbeitsblatt *Interview* (Seite 32)
- Ball
- (interaktive) Tafel oder Flipchart
- Papier und Bastelmaterialien
- Gerät mit Aufnahmefunktion, wie z. B. Mikrophon, Handy oder Tablet
- Computer/Laptop mit dem Programm *Audacity*
- USB-Stick oder ein anderes Speichermedium

### Ablauf

#### Einstieg: Heute schon entspannt? Die Sorgen abfallen lassen

Zu wenig Freizeit, Schulanforderungen, Erwartungshaltungen der Eltern, Konflikte im familiären Umfeld oder im Freundeskreis oder auch die eigenen Voraussetzungen und Ansprüche machen sich bei Kindern unter anderem durch das Verspannen der Muskulatur bemerkbar. Eine verspannte Muskulatur führt schnell zu weiteren physischen Symptomen wie Rücken- oder Kopfschmerzen. Entspannungstechniken zur Vorbeugung und Intervention von Beschwerden können einen Teufelskreis vermeiden.

Kombinieren Sie zu Beginn eine kurze Übung zur Muskelentspannung mit einer Übung zum Stressmanagement. Die Schülerinnen und Schüler stellen sich hierfür aufrecht hin und strecken alle Gliedmaßen ausgiebig aus. Sie recken und strecken sich so lange, bis jeder Muskel gedehnt und wieder voll entspannt ist. Anschließend werden der empfundene Stress und belastende Gedanken in einer symbolischen Körperbewegung fallengelassen. Die Schülerinnen und Schüler strecken den rechten Arm nach oben. Nun stellen sie sich vor, wie sich alle Sorgen, Nöte und aller Kummer in diesem Arm sammeln. Mit einem lauten Seufzer wird der Arm nach unten fallen- und schlaff hingengelassen. Dasselbe wiederholen sie mit dem linken Arm und dann mit beiden Armen gleichzeitig, wobei der Oberkörper leicht nach vorne kippt. Erinnern Sie die Schülerinnen und Schüler dabei jedes Mal daran, dass sie sich vorstellen sollen, wie der angestaute Stress aus ihren Händen zu Boden prallt und verschwindet. Achten Sie auf die Atmung der Kinder.

### Das ist entspannend für mich

Die Schülerinnen und Schüler laufen im Raum herum. Im Hintergrund ist eine beruhigende Musik zu hören. Schalten Sie die Musik nach einiger Zeit aus. Das ist für die Schülerinnen und Schüler das Zeichen, stehenzubleiben und einer nahe stehenden Mitschülerin bzw. einem nahe stehenden Mitschüler Fragen zu stellen. Die Kinder versuchen, sich alle Antworten auf ihre Fragen zu merken. Notieren Sie die Fragen so, dass sie für alle gut sichtbar sind.

- Was machst du gern in deiner Freizeit?
- Was machst du überhaupt nicht gern?
- Wann fühlst du dich wohl?
- Wann fühlst du dich glücklich?
- Wieviel Zeit verbringst du täglich mit Tätigkeiten, die dir Spaß machen?

Im Anschluss an die Fragerunden setzen oder stellen sich die Kinder in einen Kreis. Jetzt werden die Erinnerungen geweckt. Werfen Sie einen kleinen Ball zu einer Schülerin bzw. einem Schüler. Die anderen Kinder geben nun wieder, was sie oder er ihnen auf ihre Fragen geantwortet hat. Sind alle Informationen zusammengetragen, wirft die Schülerin bzw. der Schüler den Ball einem anderem Kind im Raum zu und die Kinder berichten von dessen Antworten. Der Ball geht von Kind zu Kind. Wenn die Klasse zu groß ist, bilden Sie zwei oder drei Gruppen. Am Ende notieren die Kinder ihre Aussagen auf dem Arbeitsblatt *Das entspannt mich*.

### Medienstress? Nicht mit mir!

*Wie ist das Mediennutzungsverhalten Ihrer Schülerinnen und Schüler?* Besprechen Sie dies mit den Kindern. Zur Vorbereitung und Unterstützung dienen Ihnen die Medientagebücher. Hier finden Sie mögliche Antworten auf Mediennutzungsgeohnheiten und Hinweise für Medien als Stressoren im Leben Ihrer Schülerinnen und Schüler.

Versuchen Sie gemeinsam mit den Kindern herauszuarbeiten, wann Medien nerven, Angst oder unruhig machen können. Werten Sie die Aussagen nicht. Die Kinder sollen lernen, einen realistischen, bewussten Blick auf den eigenen Medienumgang zu entwickeln und gemeinsam mit Ihnen einzuschätzen, ob und welche Änderungen im Verhalten notwendig sind. Weitere Informationen und Anregungen zum Thema Medienstress finden Sie im Modul *Mit Smartphone und Internet – bewusst unterwegs!* (siehe Seite 12) oder auch im Modul *Mobil, kreativ, gesund – mit Apps* (siehe Seite 22).

Nehmen Sie die Aussagen ernst, ohne eine Bewertung vorzunehmen. Fördern Sie die Fähigkeit Ihrer Schülerinnen und Schüler, Medienerfahrungen einzuordnen und eigene Schlüsse daraus zu ziehen. Unterstützen Sie die Kinder in ihrer Reflexion durch das Anbieten von Kommunikationsräumen, in denen sie sich auf Augenhöhe austauschen können. So ein

Kommunikationsraum ist zum Beispiel ein Gespräch unter Gleichaltrigen und damit oft Gleichgesinnten. Eine schüleraktivierende und kommunikative Methode ist das *Kugellager*.

Notieren Sie auch hier die zu besprechenden Fragen vorher an der Tafel, dem Flipchart oder auf Handzetteln, die die Kinder erhalten.

### Wie jetzt Kugellager?

Eine schüleraktivierende und kommunikative Methode ist das *Kugellager*. Die Kinder bilden einen äußeren und einen inneren Stehkreis. Jeder Schülerin bzw. jedem Schüler steht eine Gesprächspartnerin bzw. Gesprächspartner gegenüber. Der Auftrag lautet, sich über folgende Fragen auszutauschen: *Kommt es vor, dass dich deine Medien nerven oder dir Angst machen? Warum? Stresst es dich, wenn du beim Computerspielen verlierst? Oder zu lange davor sitzt? Oder nicht zu Ende spielen darfst? Gibt es Filme oder Serien, die dich stressen oder ängstigen?* Entsprechend einem vereinbarten Rhythmus dreht sich der Innenkreis einen Platz weiter.

Geben Sie den Kindern am Ende Zeit für die Auswertung der Gespräche. *Was nervt oder ängstigt sie in Bezug auf ihre Mediennutzung?* Halten Sie die Antworten schriftlich an der Tafel oder der Flipchart fest. Aus den Antworten können Sie zusammen mit den Kindern eine Definition für den Begriff Medienstress entwickeln.

### Hausaufgabe

Die Kinder bekommen die Aufgabe, verschiedene Menschen (eine junge und eine erwachsene Person) zum Thema Stress zu interviewen. Dies können sie alleine oder gemeinsam mit Mitschülerinnen und Mitschülern umsetzen. Ihnen wird freigestellt, ob sie sich die Antworten der Interviewten aufschreiben oder mit einem Mikrofon bzw. dem Handy aufnehmen. Idealerweise formulieren sie eigene Fragen. Sollte ihnen das Probleme bereiten, dient der Arbeitsblatt *Interview* (Seite 32) als Orientierung.

Die Ergebnisse der Interviews werden am nächsten Projekttag ausgewertet und an der Tafel oder an einer Flipchart gesammelt. Auf der einen Seite stehen die Aussagen der jungen Befragten und auf der anderen Seite die der Erwachsenen. *Was ist für junge Personen Stress? Was ist für erwachsene Menschen Stress? Wann fühlen sich die Personen nicht wohl? Gibt es Unterschiede zwischen jungen und erwachsenen Personen? Welche Methoden zur Stressbewältigung, Entspannung, Erholung, zum Wohlfühlen wurden genannt?*

### Entspannungstechniken lernen

Wie kann man eigentlich entspannen? Greifen Sie auf die Notizen der Kinder aus der Einheit *Das entspannt mich* zurück.

Die Kinder lesen noch einmal ihre Aussagen vor und tauschen sich darüber aus, was sie tun, um Stress bzw. negative Gefühle abzubauen. Die Ergebnisse werden an der Tafel gesammelt. Wenn vorhanden, kommen die Ergebnisse aus den Interviews dazu.

Die Kinder bekommen Zeit, um verschiedene Entspannungstechniken auszuprobieren.

- **Vorschlag 1:** Die Übungen aus den vorher gesammelten Ergebnissen werden ausprobiert.
- **Vorschlag 2:** Kinder, die möchten, zeigen eine Übung und alle machen diese nach.
- **Vorschlag 3:** Sie bereiten verschiedene Übungen vor, zeigen diese den Kindern und probieren sie mit den Kindern zusammen aus.

Damit die Kinder und auch Sie schnell auf die Übungen zugreifen können, legen die Schülerinnen und Schüler zum Schluss ein Heft oder eine Datei an, in dem/in der die verschiedenen Übungen gesammelt werden. Dieses *Entspannungsheft* kann regelmäßig um neue Übungen erweitert werden.

### Entspannungsmusik selber erstellen

Musik spielt eine wichtige Rolle im Leben der Kinder. Für viele von ihnen ist es eine Möglichkeit, sich zu entspannen, die Gedanken schweifen zu lassen, Stress abzubauen sowie sich zu unterhalten. Um die Palette ihrer Entspannungsübungen zu erweitern und die Übungen zu unterstützen, sollen die Kinder ihre eigene Entspannungsmusik erstellen. Dafür kann ein Mikrofon, Handy, ein Tablet oder ein anderes Medium mit Aufnahmefunktion genutzt werden. Besprechen Sie mit den Kindern: *Welche Geräusche empfinden sie als entspannend? Eher Vogelgezwitscher, Meeresrauschen, Waldrauschen oder Regen? Wo findet man diese Geräusche? Wie nimmt man Geräusche auf und was muss man dabei beachten?*

- **Vorschlag 1:** Planen Sie einen Projekttag in der Natur, damit die Kinder genügend Zeit haben, Geräusche aufzunehmen.
- **Vorschlag 2:** Suchen Sie einen nahegelegenen Ort, an dem sich möglichst viele verschiedene Geräusche finden, die die Kinder aufnehmen können.
- **Vorschlag 3:** Erstellen Sie mit den Kindern Dinge, die die Geräusche erzeugen, die sie für ihre Entspannungsmusik benötigen.

Mit ihrem Gerät mit Aufnahmefunktion nehmen die Kinder die Geräusche auf und bearbeiten sie anschließend mithilfe eines Computers/Laptops und des kostenlosen Programms *Audacity*. Einzelnd oder in Paarbeit wird eine Audiodatei erstellt. Alle Ergebnisse werden auf einem USB-Stick oder einem anderen Speichermedium gespeichert. Geben Sie den Kindern außerdem die Möglichkeit, ihre Audiodateien auf

dem Smartphone, Tablet oder MP3-Player zu speichern. Hören Sie sich gemeinsam einige der Dateien an und werten Sie die Einheit aus.

### Wie jetzt Audacity?

Audacity ist eine Art kostenloses Tonstudio, eine sogenannte *Open-Source-Software*. Neben grundlegenden Funktionen zum Schneiden, Kopieren oder zum Abmischen bietet die Software verschiedene Effekte. Wird ein Mikrofon angeschlossen, kann mit Audacity auch ein Podcast erstellt werden. Eine Anleitung finden Sie unter anderem unter <http://www.medien-in-die-schule.de/werkzeugkasten/werkzeugkasten-freie-software/software/audacity>.

### Methodisch-didaktische Anregung

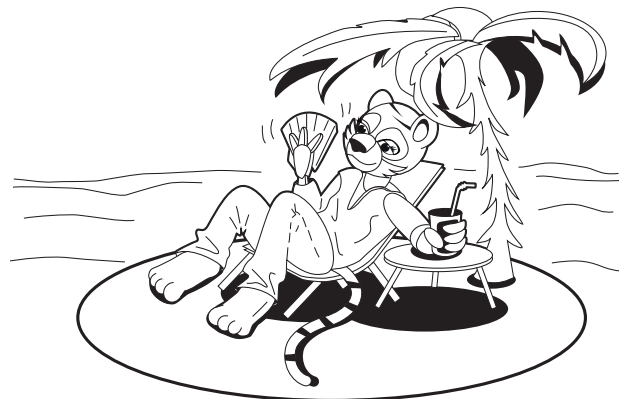
Nutzen Sie von nun an zu jeder Entspannungsübung eine von den Kindern erstellte Audiodatei. Notieren Sie sich nach dem Benutzen jeweils, welche Datei Sie schon benutzt haben, damit jedes Kind die Chance hat, seine selbst erstellte Entspannungsmusik während einer Übung zu hören. Sie können die Entspannungsmusik auch als Hintergrundmusik nutzen, wenn die Kinder Aufgaben bekommen, die sie in Einzelarbeit lösen sollen.

### Feedback- und Reflexionszeit

Am Ende des Bausteins erhalten die Kinder die Möglichkeit, ein zusammenfassendes Feedback zu geben. Exemplarische *Feedbackregeln* finden Sie im *Basismodul*, Seite 53. Anschließend erhalten die Kinder Zeit, um ihren eigenen *Kompetenzbaum* zu „schmücken“, indem sie die Reflexionsfragen auf den farblich passenden Baumblättern beantworten und ankleben oder anpinnen (siehe *Basismodul*, Baustein 1, *Mein Kompetenzbaum*, Seite 6). ■

# Das entspannt mich

Hier kannst du deine Antworten aufschreiben und zeichnen.



Was machst du gern in deiner Freizeit?


--

Was machst du überhaupt nicht gern?


--

Wann fühlst du dich wohl?


--

Wann fühlst du dich glücklich?


--

Womit verbringst du die meiste Zeit?


--

# Interview

**Jeder Mensch ist anders! Was macht andere Menschen unzufrieden? Was tun sie dagegen? Deine Aufgabe ist es, eine junge Person und einen Erwachsenen zu befragen. Du kannst die Antworten aufschreiben. Du kannst sie aber auch mit einem Mikrofon oder deinem Handy aufnehmen.**

## Mögliche Fragen für das Interview:

Was ist Stress für dich/für Sie? Was tut dir/Ihnen gut?

---

---

Welche Situationen stressen dich/Sie am meisten? Wann fühlst du dich/fühlen Sie sich wohl?

---

---

Welche Medien stressen dich/Sie am meisten?

---

---

Was tust du/was tun Sie, um sich nicht mehr gestresst zu fühlen?

---

---

Platz für Ergänzungen und eigene Fragen:

---

---

---

---

---



**Ihr habt alle Antworten? Dann bereitet eine kleine Präsentation vor.**



# Literatur und Linktipps

(Letzte Zugriffe: 04.11.2018)

*Godthardt, Alexandra; Zellmer, Svenja*: Tempo! Die rasante Welt der Kinder. Ursachen und Auswirkungen einer schnell(lebig)en Welt auf die physische und psychische Gesundheit von 8- bis 13-Jährigen, abrufbar unter: <https://www.yumpu.com/de/document/view/4348466/tempo-die-rasante-welt-der-kinder-sciencegarden>

*Krotz, Friedrich in tv diskurs 74 (2015): Zunehmender Medienstress. Überlegungen aus der Perspektive der Mediatisierungsforschung* Abrufbar unter: <https://fsf.de/publikationen/medienarchiv/beitrag/heft/zunehmender-medienstress>

*Techniker Krankenkasse: Kinder und Stress. 5. Auflage 2013, abrufbar unter:* <https://www.tk.de/resource/blob/2023262/9fe2678a82673b8fbb3df8f2c68e6a90/tk-broschuere--kinder---stress--data.pdf>.

*Techniker Krankenkasse: Der Stress. Wie Sie Stressoren erkennen und Belastungen besser bewältigen; abrufbar unter:* <https://www.tk.de/techniker/unternehmensseiten/unternehmen/broschueren-und-mehr/broschuere-stress-2013462>

## Ihre Notizen

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

# Medienpraktisch: Ton an!

Neben den Inhalten sind für ein Medienprodukt auch die akustische Gestaltung, also Geräusche und Musik, wichtig. Dieser Basisbaustein soll dazu beitragen, akustische Gestaltungsmittel kennenzulernen, bewusst zuzuhören und eigene Kriterien für gute Hörmedien und einen aktiven Mediengebrauch zu entwickeln. Den Schülerinnen und Schülern werden Grundlagen zur Arbeit mit Tönen und Geräuschen nähergebracht. Es erwarten sie verschiedene einfache Übungen, um einen ersten Zugang in die Welt der Tonarbeit zu bekommen. Beim Umgang mit einem *Geräuschetagebuch* werden die Kinder für die Geräusche ihres Alltags sensibilisiert. Erweitert wird diese Methode mit einem *Geräuschelexikon* und dem Sammeln und Erraten von Geräuschen. Abschließend erlernen die Kinder in diesem Baustein, wie ein Hörbeitrag erstellt wird.

Dauer: 3,5 Stunden



Für diesen Baustein benötigen Sie:



- Arbeitsblatt *Geräuschetagebuch*, 1 von 2, (Seite 36) und 2 von 2 (Seite 37)
- Arbeitsblatt *Geräuschelexikon* (Seite 38)
- *Geräuschelexikon: Lösung und Materialliste* (Seite 39)
- Gerät mit Aufnahmefunktion, z. B. Handy, Tablet
- USB-Stick oder ein anderes Speichermedium
- Arbeitsblatt: *Wir planen einen Hörbeitrag*, 1 und 2, (Seite 40 und Seite 41)
- pro Gruppe einen Computer/Laptop mit dem Programm *Audacity*
- Flipchart oder (interaktive) Tafel

## Vorbereitung

### Hausaufgabe

Die Schülerinnen und Schüler sollen sich der Geräusche in ihrem Alltag bewusst werden. Sie sollen genau hinhören. Das Arbeitsblatt *Geräuschetagebuch* (Seite 36) hilft ihnen dabei. Als Hausaufgabe bearbeiten sie die 1. Aufgabe des Arbeitsblattes. Suchen oder schreiben Sie außerdem eine kurze Geschichte, die mit einfachen Rhythmusinstrumenten zu einer Klanggeschichte gestaltet werden kann.

## Ablauf

### Einstieg: Geräusche des Alltags

Die Kinder nehmen ihre Hausaufgabe zur Hand und erhalten einige Minuten Zeit, um gegebenenfalls Ergänzungen vorzunehmen. Anschließend bearbeiten sie die 2. Aufgabe des *Geräuschelexikons* (Seite 38). Zusammen mit den Kindern sammeln Sie die Ergebnisse der Aufgaben, z. B. an der (interaktiven) Tafel, und werten diese aus:

- Welche Geräusche empfindest du als angenehm?
- Wie fühlst du dich beim Hören angenehmer Geräusche?
- Warum stören dich bestimmte Geräusche und andere nicht?
- Wie fühlst du dich beim Hören störender Geräusche?
- Was tust du, wenn dich diese Geräusche stören?

### Krach, Platsch, Quietsch – Unser Geräuschelexikon

Die Kinder erzeugen selbst Geräusche. Hierfür benötigen sie verschiedene Gegenstände (siehe *Geräuschelexikon: Lösung und Materialliste*, Seite 39). Die Gegenstände liegen auf einem Tisch aus.

### Methodisch-didaktische Anregung

Sollen im Hörbeitrag noch andere Geräusche oder Musik zum Einsatz kommen, sollten diese schon aufgenommen bzw. herausgesucht worden sein. Achten Sie dabei auf die gesetzlichen Regelungen, insbesondere das Urheberrecht (siehe auch Baustein *Rechte-ABC*, Seite 12).

Aufgabe der Kinder ist es, entsprechend des Arbeitsblattes und mithilfe der Gegenstände Geräusche zu erzeugen. Wenn sie das Geräusch erzeugen konnten, füllen sie die rechte Spalte des Arbeitsblattes aus. Anschließend nehmen die Kinder das Geräusch mit einem Aufnahmegerät auf und speichern es ab.

Daraufhin erweitern sie die Tabelle mit eigenen Ideen. *Wie klingt das Öffnen des Ranzens? Treppauf- oder treppab steigen? In einen Apfel beißen?* Jedes Kind sollte etwa drei zusätzliche Geräusche erzeugen.

### Geräusche sammeln und erraten

Die Kinder gehen mit ihren Aufnahmegeräten in die Umgebung. Dabei sollten sie wenigstens drei verschiedene Töne aufnehmen, die ihnen begeben. Anschließend übertragen Sie alle Aufnahmen auf einen USB-Stick oder ein anderes Speichermedium. Wichtig ist, dass darauf zugegriffen werden kann. Die gesammelten Geräusche werden den Mitschülerinnen und Mitschülern vorgespielt. Jeder darf erraten, um welches Geräusch es sich handelt (siehe Infokasten *Audacity*, Seite 30).

### Unsere Klanggeschichte

Klanggeschichten eignen sich sehr gut, um aktives Zuhören zu fördern, sich gedanklich zu fokussieren und die Fantasie anzuregen. Schaffen Sie eine gemütliche entspannte Atmosphäre im Raum. Die Kinder setzen sich bequem auf den Boden. Stellen Sie Stabspiele und Percussion-Instrumente bereit.

Das Vorlesen der Geschichte kann beginnen. Tragen Sie die Klanggeschichte mit entsprechender Stimmlage und Betonung vor. Ermöglichen Sie den Kindern bildliche Assoziationen, indem Sie die Klanggeschichte an einigen Stellen mit Instrumenten und Klängen bebildern. Geben Sie ihnen nach dem Lesen die Möglichkeit, andere Situationen im Text zu nennen, die ebenfalls mit Instrumenten dargestellt werden können. Bedenken Sie, dass die Schülerinnen und Schüler genügend Zeit bekommen, um passende Instrumente auszuwählen, auszuprobieren und anzuwenden. Legen Sie mit den Kindern fest, an welcher Stelle wer ein Instrument einsetzt. Am jetzigen zweiten Vorlesen können sich nun alle beteiligen.

#### Methodisch-didaktische Anregung

Passend zum gerade aktuellen Unterrichtsthema oder zum behandelten gesundheitsrelevanten Thema erstellen die Kinder eine Audiodatei mit den wichtigsten Informationen dazu. Diese Datei können die Kinder dann benutzen, um ihr Wissen zu festigen und Themen zu wiederholen. Dazu schreiben die Kinder sich wichtige Fakten aus ihren Unterlagen heraus und nehmen diese Mitschriften mit *Audacity* auf.

### Eine eigene Klanggeschichte als Hörbeitrag

Angeregt von der vorgetragenen Klanggeschichte erstellen die Kinder in Kleingruppen eine eigene und nehmen diese als Hörbeitrag auf. Dazu erhalten sie das Arbeitsblatt *Wir planen einen Hörbeitrag* (1 und 2). In Gruppen bearbeiten sie das Arbeitsblatt und überlegen sich eine Klanggeschichte, einigen sich auf deren instrumentelle Bebilderung und legen fest, wer an welcher Stelle mit welchen Instrumenten einsetzt.

Steht die Geschichte und weiß jeder, an welcher Stelle des Textes die Instrumente zum Einsatz kommen, können die Kinder proben. Die Geschichte wird wiederholt erzählt und von Instrumenten begleitet.

Für die Aufnahme der Geschichte und das Schneiden sollte jeder Gruppe ein Computer/Laptop mit dem Programm *Audacity* zur Verfügung stehen. Die Geschichte wird aufgenommen, gegebenenfalls mit anderen Geräuschen und Musik unterlegt und geschnitten. Die notwendige Unterstützung bei der Aufnahme und dem Schneiden richtet sich nach den Vorerfahrungen der Kinder. Weitere Geräusche finden die Kinder unter [www.auditorix.de/index.php?id=182](http://www.auditorix.de/index.php?id=182) (Letzter Zugriff: 24.05.2018).

Nach Fertigstellung werden mit allen Kindern die Klanggeschichten angehört. Schaffen Sie hierfür eine gemütliche Atmosphäre mit der Möglichkeit für die Kinder, sich auf den Boden zu setzen oder zu legen und sich zu entspannen.

### Feedback- und Reflexionszeit

Am Ende des Bausteins erhalten die Kinder die Möglichkeit, ein zusammenfassendes Feedback zu geben. Exemplarische *Feedbackregeln* finden Sie im *Basismodul*, Seite 53. Anschließend erhalten die Kinder Zeit, um ihren eigenen *Kompetenzbaum* zu „schmücken“, indem sie die Reflexionsfragen auf den farblich passenden Baumblättern beantworten und ankleben oder anpinnen (siehe *Basismodul*, Baustein 1, *Mein Kompetenzbaum*, Seite 6). ■

# Geräuschetagebuch

Fülle die Spalten **Geräusche in der Schule**, **Geräusche auf meinem Heimweg** und **Geräusche zu Hause** an drei aufeinander folgenden Tagen aus.



	Geräusche in der Schule	Geräusche auf meinem Heimweg	Geräusche zu Hause
Tag 1			

Tag 2			

Tag 3			

Kleberand – bitte klebe hier den zweiten Teil der Tabelle an, siehe Arbeitsblatt **Gute und nervige Geräusche**.

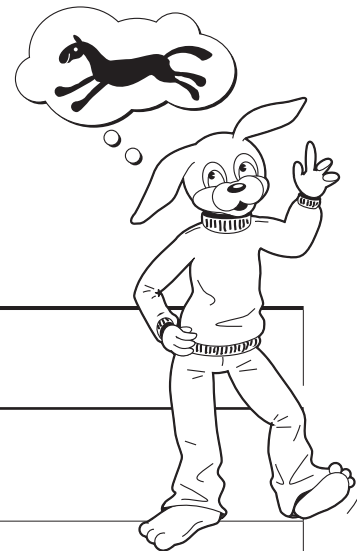
# Gute und nervige Geräusche

In der 1. Aufgabe hast du Geräusche aus deinem Alltag aufgeschrieben. Schau dir deine gesammelten Geräusche an und ordne sie den beiden Spalten **Geräusche, die mir guttun** und **Geräusche, die mir nicht guttun** zu. Die Tabelle kannst du ausschneiden und an die erste Tabelle ankleben.



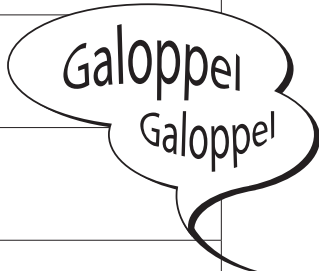
Geräusche, die mir guttun:	Geräusche, die mir nicht guttun:





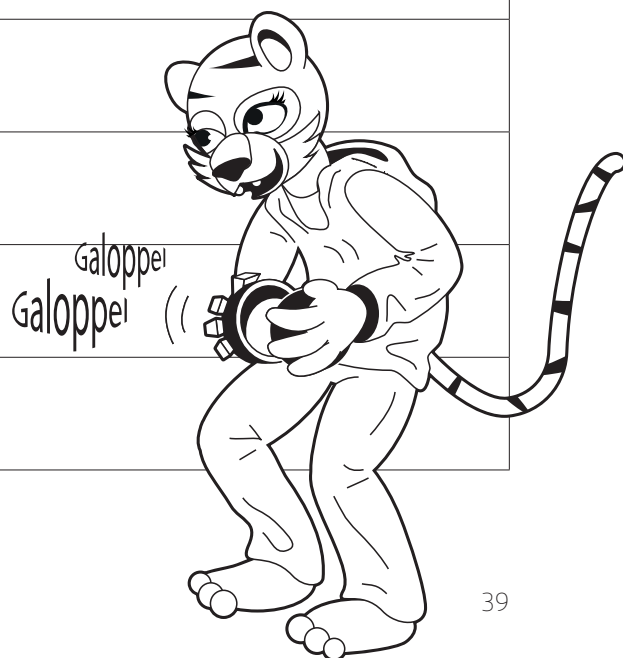
# Geräuschelexikon

Geräusch	Erzeugen des Geräuschs
Rudern	
Telefonstimme	
Fanfare	
Regentropfen	
Schuss	
Hagel	
Schritte im Schnee	
Schwimmhalle	
Lagerfeuer	
Wind	



# Geräuschelexikon: Lösung und Materialliste

Geräusch	Erzeugen des Geräuschs
Rudern	Kochlöffel in Wasserschüssel
Telefonstimme	in Plastikbecher sprechen
Fanfare	in Papprolle trompeten
Regentropfen	Reiskörner in Luftballon aufpusten, schütteln
Schuss	langes Lineal auf den Tisch schnellen lassen
Hagel	trockene Erbsen in Trommel/leere Konservendose fallen lassen
Schritte im Schnee	Stärke im Stoffbeutel
Schwimmhalle	Plätschern in einer Wasserschüssel
Lagerfeuer	Stöckchen knacken und Papier knüllen
Wind	in leere Glasflasche pusten



# Wir planen einen Hörbeitrag 1

## Eine eigene Klanggeschichte entsteht

Überlegt, welche Geschichte erzählt werden soll. Schreibt sie hier auf:

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

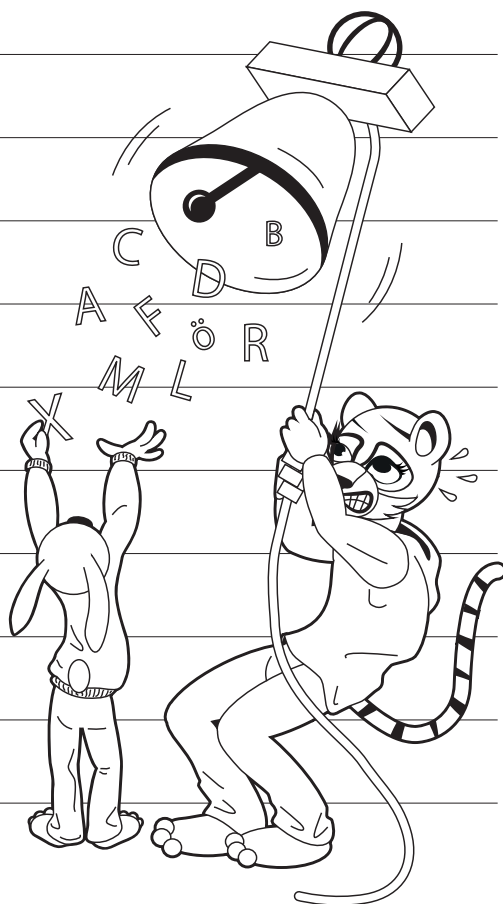
---

---

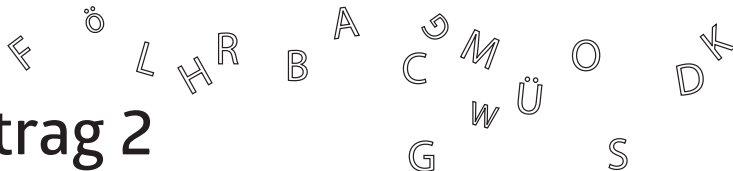
---

---

---







# Wir planen einen Hörbeitrag 2

**Die Geschichte ist fertig? Dann könnt ihr den Text in die Tabelle schreiben.**

Verteilt die Rollen der Sprecherinnen und Sprecher.

Welche Musik und welche Geräusche sollen euren Text unterstützen?

Text	Sprecherin/ Sprecher	Musik und Geräusch

Jetzt könnt ihr eure Klanggeschichte ausprobieren! Passt alles zusammen?  
Weiß jeder, wann er sprechen soll? Habt ihr Musik und Geräusche gut gewählt?  
Nehmt Eure Klanggeschichte mit dem Bearbeitungsprogramm *Audacity* auf.

# Medienpraktisch: Bitte lächeln!

Fotografieren ist eine der Lieblingsaktivitäten von Grundschulkindern. Mit Fotokamera, Handy oder Tablet ausgestattet, lieben sie es, Personen und Dinge in ihrer Umgebung festzuhalten. Fotos dienen ihnen der Dokumentation, der kreativen Gestaltung oder dem Ausdruck von Emotionen. Mit der Kamera halten sie ihren Ausschnitt der Realität fest und zeigen sich und uns ihren Blick auf die Welt. Fotos vermitteln Botschaften, können Geschichten erzählen und Wirklichkeit konstruieren. Werden kommerzielle Ziele verfolgt, bedient man sich professioneller Fotos, die die zu vermittelnde Botschaft in den Mittelpunkt der Aufmerksamkeit des Betrachtenden rücken. Hochglanzmagazine, Werbeanzeigen, Plakate für Produkte – sie begegnen uns Tag für Tag, vermitteln Bilder, Vorstellungen, sprechen Wünsche, Bedürfnisse und Gefühle an. Entscheidend für die Wirkung eines Fotos sind unter anderem die Perspektiven, aus denen fotografiert wurde. Aus welchem Blickwinkel wird jemand oder etwas dargestellt? Diese Form der Informationen zu durchschauen und kritisch für sich zu reflektieren, befähigt zu einem analytischen Umgang mit Fotomotiven. In diesem Baustein lernen die Schülerinnen und Schüler Fotoperspektiven kennen und probieren sich in deren Umsetzung. Damit verbunden, setzen sie sich mit deren Wirkungen auseinander. Einen Schwerpunkt bildet die Darstellung von Emotionen mithilfe der Fotografie. Wie können diese im Bild festgehalten werden? Neben dem Erstellen eines Bilderrätsels erstellen die Kinder auch eine Fotostory zum Thema Freundschaft.

**Dauer der Übungen Perspektiven, Emotionen:**  
je 2 Stunden



**Dauer Fotostory:** 1 Projekttag



**Für diesen Baustein benötigen Sie:**



- Flipchart oder (interaktive) Tafel
- Fotos, die von den Kindern mitgebracht werden
- Arbeitsblatt *Perspektiven* (Seite 45)
- pro Kind oder Paar eine Fotokamera
- USB-Sticks
- Computer/Laptop mit Beamer
- Drucker
- *Storyboard zum Film* (Seite 51)
- Computer/Laptop wahlweise mit dem Programm Comic Life, Word oder Publisher aus der MS Office oder Libre Office.

## Vorbereitung

### Hausaufgabe

Die Kinder wählen drei Fotos aus, die sie in ausgedruckter Form mitbringen: Ein Foto, das sie selbst fotografiert haben, ein professionelles Foto oder Plakat und ein Foto, auf dem sie abgebildet sind.

## Ablauf

### Einstieg Fotoschau

Die mitgebrachten Fotos kommen zum Einsatz. Jedes Kind schreibt auf die Rückseite des Bildes, was es damit verbindet und wer das Foto gemacht hat. Dann finden sich die Kinder in Paaren zusammen und tauschen die Fotos untereinander aus. Jetzt erzählt der jeweils andere, welche Gedanken ihm zu den *fremden* Fotos kommen. *Was drücken sie für sie/ihn aus? Wen vermuten sie als Erstellerin bzw. Ersteller des Fotos?* Dann werden die Fotos wieder getauscht und die Vermutungen aufgeklärt.

### Übung: Perspektiven

In Partnerarbeit bearbeiten die Kinder die Aufgabe auf dem Arbeitsblatt *Perspektiven* (Seite 45). Wenn jedes Kind ein Bild zu den drei Sichten auf dem Arbeitsblatt gemacht hat, werden diese auf einem USB-Stick gespeichert. Mithilfe von einem Computer/Laptop und einem Beamer können Sie und die Kinder – je nach Vorerfahrung – einige der entstandenen Bilder präsentieren. Die Bildbetrachtung erfolgt unter der Fragestellung: *Welche Wirkung haben die verschiedenen Perspektiven auf die Kinder?*

Lassen Sie die Schülerinnen und Schüler Gesagtes auf einer Tafel oder einer Flipchart festhalten.

### Methodisch-didaktische Anregung

Lassen Sie die Kinder noch weiter mit den Perspektiven experimentieren. So können sie zum Beispiel Abstände erhöhen, mal ganz weit weg oder mal ganz nah heran, um zu schauen, wie sich die Wirkung des Bildes verändert. Welche Erkenntnisse ziehen sie daraus?

Die Kinder ergänzen das Arbeitsblatt und drucken die Bilder in der passenden Größe aus. Diese können dann auf das Arbeitsblatt geklebt werden.

### Übung: Emotionen

Die Kinder halten verschiedene Emotionen mit der Fotokamera fest. Geben Sie ihnen Zeit, um zu überlegen, was Gefühle für sie sind und welche Gefühle sie kennen. Die Ergebnisse halten Sie auf einer Tafel oder einer Flipchart fest. In einem Kreis stehend, nennt ein Kind ein Gefühl. Alle Kinder machen hierzu eine passende Bewegung oder einen passenden Gesichtsausdruck. Danach teilen sich die Kinder in Vierergruppen auf. Jeder Gruppe steht eine Fotokamera zur Verfügung. Aufgabe ist es, drei verschiedene Emotionen festzuhalten. Anschließend werden die Bilder mit einem Beamer für alle angezeigt und die anderen Gruppen dürfen raten, welche Emotion gerade dargestellt wird. Suchen Sie gemeinsam mit den Kindern Antworten auf die Fragen:

- Welche Emotionen habe ich leicht erkannt?
- Welche waren schwierig herauszufinden?
- Wie schwierig war es, die Emotion auf einem Bild festzuhalten?
- Was musste man beachten?
- Warum konnte man eventuell manche Emotionen auf einem Bild nicht sofort erkennen?

### Übung: Bilderrätsel erstellen

Aufgabe der Schülerinnen und Schüler ist es, zu einem gesundheitsrelevanten Thema Bilder aufzunehmen und daraus ein Bilderrätsel zu erstellen. Voraussetzung hierfür ist die Übung Perspektiven. Motivieren Sie die Kinder dazu, verschiedene Perspektiven und Blickwinkel auszuprobieren, um das *perfekte* Bild für das Rätsel zu finden. Die Kinder arbeiten zu zweit oder in Gruppen. Von jedem zu erratenden Gegenstand werden drei Bildpaare erstellt. Das erste Foto zeigt das Rätselmotiv (eine Person oder ein Gegenstand) so, dass nicht sofort erkennbar ist, was sich auf diesem Bild befindet. Das andere Bild zeigt die Lösung des Rätsels. Die Kinder entscheiden sich für eines der drei Paare. Sichern Sie mithilfe eines USB-Sticks die Bilder der Gruppen. Ordnen Sie sie so, dass zuerst das Rätselbild und dann das Auflösungsbild erscheint.

Mit Beamer und Computer/Laptop können die Bilder gezeigt werden. Die Schülerinnen und Schüler raten, was sich auf dem Foto befindet. Anschließend wird das Bild mit der Lösung gezeigt. Möglich ist auch das Erstellen eines *Memory-Spiels*: Drucken Sie die Bilder alle in der gleichen Größe aus, wählen Sie am besten ein kleines Format. Entweder drucken sie jedes Motiv doppelt aus, so dass gleiche Paare gefunden werden müssen, oder sie drucken Rätselbild und Lösung aus, um den Schwierigkeitsgrad des Spiels zu erhöhen.

### Erstellen einer Fotostory – Thema Freundschaft

Die Kinder bekommen die Aufgabe, eine Fotostory zum Thema Freundschaft zu erstellen. Dazu teilen sich die Kinder in Gruppen. In der Gruppe entwickeln die Schülerinnen und Schüler eine Geschichte. Das *Storyboard zum Film* (Seite 51) führt sie zum nächsten Schritt. Nach Fertigstellung des Storyboards nehmen die Kinder die Bilder für die Geschichte auf.

- *Vorschlag 1*: Die Bilder werden ausgedruckt und von den Kindern zu einer Geschichte aufgeklebt. Texte und Sprechblasen vervollständigen die Story.
- *Vorschlag 2*: Die Bilder werden an einem Computer/Laptop zu einer Story zusammengefügt. Dies kann mit dem Programm *Comic Life* erfolgen (eine 30-Tage-Testversion kann kostenlos genutzt werden) oder mit einem Schreib- oder Layoutprogramm wie *Word* oder *Publisher* aus der *MS Office* oder der kostenlosen Variante *Libre Office*. Auch bei diesen Programmen haben die Kinder die Möglichkeit, ihre Geschichten mit Texten und Sprechblasen zu erweitern.

### Wie jetzt Comic Life?

*Comic Life* ist ein niedrigschwelliges Layoutprogramm, welches zum Erstellen von Bildgeschichten entwickelt wurde. Mit einer großen Auswahl an Vorlagen lassen sich kreative Fotostories erstellen. Bilder können durch Symbole, Sprechblasen und Texte erweitert werden.

Die fertigen Fotostories werden der Klasse vorgestellt. Jede Gruppe erklärt, was mit der Geschichte dargestellt wurde.

### Wie jetzt Publisher?

Der *Publisher* ist für Dokumente mit vielen Bildern und grafischen Elementen besser geeignet als Word, weil alle Elemente – auch die Texte – in Felder gesetzt werden, die dann beliebig auf der Seite angeordnet werden können. Damit verschieben sich die Elemente nicht mehr von allein und die Kinder kommen schneller zum Ziel. Für eine Fotostory eignet sich beispielsweise eine Vorlage aus der Rubrik *Magazine*.

In der Auswertung können folgende Leitfragen diskutiert werden:

- Passt die Geschichte zum Thema?
- Konnten die Schauspielerinnen und Schauspieler die Idee der Geschichte umsetzen?
- Was ist für euch eigentlich wichtig an einer guten Freundin oder einem guten Freund?
- Sind Freundschaften für euch überhaupt wichtig oder kommt es euch eher darauf an, mit niemandem Streit zu haben?

### Feedback- und Reflexionszeit

Am Ende des Bausteins erhalten die Kinder die Möglichkeit, ein zusammenfassendes Feedback zu geben. Exemplarische *Feedbackregeln* finden Sie im *Basismodul*, Seite 53. Anschließend erhalten die Kinder Zeit, um ihren eigenen *Kompetenzbaum* zu „schmücken“, indem sie die Reflexionsfragen auf den farblich passenden Baumblättern beantworten und ankleben oder anpinnen (siehe *Basismodul*, Baustein 1, *Mein Kompetenzbaum*, Seite 6). ■

**Ihre Notizen**

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

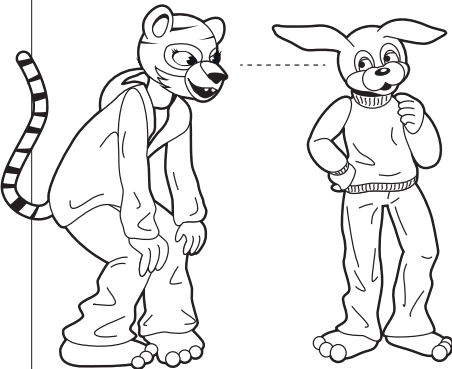
---


---

# Perspektiven

Stelle gemeinsam mit einer Partnerin oder einem Partner die links dargestellten Bilder nach. Fotografiere aus der angezeigten Position. Achte hierbei auch auf die Bezeichnungen in der mittleren Spalte.

	<p>Vogelperspektive</p> <p>Wirkung:</p> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	<p>eigenes Foto</p>
---	---	---------------------

	<p>Normalansicht</p> <p>Wirkung:</p> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	<p>eigenes Foto</p>
---	--	---------------------

	<p>Froschperspektive</p> <p>Wirkung:</p> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	<p>eigenes Foto</p>
---	--	---------------------

# Medienpraktisch: Film ab!

Filme aller Genres und Themen sind bei Kindern im Grundschulalter sehr beliebt. Sie werden von ihnen über Fernsehen, DVD, das Internet (z. B. über *YouTube*) und im Kino angesehen. Fernsehen spielt in der Freizeit eine wichtige Rolle (vgl. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hrsg.), 2016: KIM-Studie 2016, Kinder+Medien, Computer+Internet, S. 19). Fernsehen und Film übernehmen eine Orientierungsfunktion für die Kinder. Befragt man sie zum Beispiel nach ihren Vorbildern und Idolen, nennen 39 % der Kinder zwischen 6 und 13 Jahren Personen aus Film und Fernsehen (vgl. ebd., S. 20). Doch wie entsteht eigentlich ein Film und welche Wirkungen können damit verbunden sein? In diesem Baustein gehen die Schülerinnen und Schüler vor allem spielerisch erste Schritte mit der Videokamera. Beim Erfüllen von vier Aufgaben setzen sie sich mit dem Aufbau und den Funktionen einer Digitalkamera auseinander. Sie lernen, einen eigenen *Stop-Motion-Film* zu erstellen und werden verschiedene Kamera-Perspektiven kennenlernen. Die Schülerinnen und Schüler setzen die Kamera ein, um Emotionen darzustellen und deuten zu lernen. Sie gestalten einen eigenen Kurzfilm, in dem sie sich mit einem gesundheitsrelevanten Thema auseinandersetzen. Die Arbeitsschritte des Herstellungsprozesses und die erworbenen Fähigkeiten und Fertigkeiten können dann auf die kreative Medienarbeit in den Modulen übertragen werden. Die Materialkiste enthält zudem nützliche Arbeits- und Hinweisblätter, welche auch in den übrigen Modulen bei der aktiven Filmarbeit eingesetzt werden können.

Dauer: 1 Projekttag



Für diesen Baustein benötigen Sie:



- Papier oder Karton, Stifte, Scheren
- 1 Digitalkamera mit Foto- und Videofunktion und 1 Stativ pro Gruppe (abhängig von der Klassenstärke)
- Schnittsoftware (*Windows MovieMaker* (Windows) oder *iMovie* (Apple))
- Arbeitsblatt *Rollenspielkarten* (Seite 49)
- *Checkliste zur Videoarbeit – An alles gedacht?* (Seite 50)
- *Storyboard zum Film* (Seite 51)
- Arbeitsblatt *Perspektiven* (Seite 52)
- Material für die Filmarbeit

## Wie jetzt *Movie Maker*?

Der *Windows Movie Maker* eignet sich sehr gut für Kinder. Es handelt sich dabei um ein Programm zur Erstellung und Bearbeitung von Videodateien. Er ist auf den meisten Windows-PC's vorinstalliert.

## Ablauf

### Übung: Stop-Motion – Wir bewegen Gegenstände

Wie entsteht eigentlich ein Film? Dieser Frage gehen die Schülerinnen und Schüler mit der Produktion eines *Stop-Motion-Films* nach. Hierbei nutzen sie die Foto- statt der Videofunktion. Das Kennenlernen und Erstellen dieses Formates ermöglicht den Kindern, das Prinzip eines Films zu verstehen, vor allem im Hinblick auf die schnelle Abfolge von Einzelbildern. Die Kinder lernen, eine Idee in eine logische Abfolge zu bringen und damit etwas zu vermitteln. Sie verstehen das Medium Film und Absichten der Filmemacherinnen und -macher und lernen, den Film für ihre Zwecke einzusetzen.

Die Schülerinnen und Schüler finden sich in Gruppen zusammen, um sich mit einer Kamera vertraut zu machen. *Wie ist eine Digitalkamera aufgebaut? Welche Bestandteile hat sie? Welche Funktionen haben die einzelnen Bestandteile? Was ist ein Zoom? Wie kann ich zoomen?* Um später wackelige Bilder zu vermeiden, befestigen sie die Kamera auf einem Stativ und probieren sich an der Aufnahme von Fotos. Sind alle mit der Kamera und den wichtigsten Bestandteilen vertraut, geht es an die Filmproduktion. In ihren Gruppen entwickeln die Kinder eine Abfolge für das Herstellen eines gesunden Gerichtes. Die Auswahl liegt bei den Kindern.

### Vorschläge:

- Kochen einer Gemüsesuppe
- Zubereiten eines Obstsalates
- Mixen eines Smoothies
- Anrichten eines gesunden Frühstückes

Fällt die Entscheidung zum Beispiel auf die Gemüsesuppe, könnten die Kinder dazu verschiedene Gemüsesorten, einen Topf und andere Hilfsmittel aufmalen und ausschneiden. Natürlich können sich auch die echten Gemüsesorten durch den Film bewegen und in der Realität verkleinert werden. Die Schülerinnen und Schüler wählen nun einen einfarbigen Hintergrund, ein Blatt Papier zum Beispiel, und richten die Kamera, welche auf einem Stativ befestigt wurde, darauf. Die Videokamera wird auf ihre Fotofunktion umgestellt. Achten Sie auf eine gleichmäßige Beleuchtung und darauf, dass genügend Speicherplatz auf der Speicherkarte vorhanden ist (Tipp: Verzichten Sie auf die höchste Auflösung, es reicht eine mittlere oder niedrige Auflösung aus). Die Illusion entsteht nun dadurch, dass viele Einzelbilder gemacht werden und die Gegenstände zwischen den Fotos immer ein kleines Stückchen bewegt werden. Die Kinder lassen also nacheinander die Zutaten ins Bild wandern und zaubern Stück für Stück ihre Gemüsesuppe. Wurden alle Bilder gemacht, werden diese zu einem Film aneinandergereiht. Anschließend können die Kinder eine passende Audiodatei aufnehmen, die sie mittels des Schnittprogramms unter den Film legen.

**Eine Anleitung und Beispielvideos finden Sie unter:**

- [www.stopmotiontutorials.com](http://www.stopmotiontutorials.com).
- [www.helles-koepfchen.de/?suche=stopmotion](http://www.helles-koepfchen.de/?suche=stopmotion)

### Übung: Perspektiven

Was bewirken eigentlich die Perspektiven, aus denen eine Person, ein Gegenstand oder eine Situation filmisch aufgenommen wird? Welche Effekte sind damit verbunden? Den Fragen gehen die Kinder mit dem Ausprobieren einer Video- bzw. Filmkamera nach. Die Kinder nehmen verschiedene Perspektiven ein, die sie auf dem Arbeitsblatt *Perspektiven* (Seite 52) finden. Hierfür bilden sie Arbeitspaare. Jedes Kind erstellt eine kurze Videosequenz aus allen drei angegebenen Perspektiven. Die Ergebnisse werden auf einem USB-Stick gespeichert. Mithilfe eines Computers/Laptops und eines Beamers werden den Kindern die Videos gezeigt. Gemeinsam wird nun überlegt, welche Wirkung die verschiedenen Sichtweisen haben. Halten Sie Gesagtes an der Tafel oder auf einer Flipchart fest. Lassen Sie die Kinder anschließend das Arbeitsblatt *Perspektiven* vervollständigen.

Nun erhalten die Kinder den Auftrag, einen kleinen Film (höchstens 1 Minute) zu drehen und die verschiedenen Perspektiven dabei einzubauen. Dies findet wieder in Partnerarbeit statt. Dabei sollen die Kinder noch weiter mit den Perspektiven experimentieren. So können sie zum Beispiel Abstände erhöhen, mal ganz weit weg oder mal ganz nah an das Objekt herangehen, um zu schauen, wie sich die Ausschnitte und Wirkung des Bildes verändert. Das Ausprobieren und Experimentieren mit den Perspektiven steht bei dieser Aufgabe an erster Stelle.

### Übung: Emotionen

Wie können Emotionen in Filmen dargestellt werden? Welche Unterschiede gibt es zwischen der filmischen Darstellung im Vergleich zur Wirklichkeit?

Die Aufgabe für die Kinder lautet, verschiedene Emotionen mit der Videokamera aufzunehmen. Lassen Sie die Kinder Gefühle nennen: *traurig, fröhlich, wütend, ängstlich, lustig* usw. Notieren Sie diese untereinander an der Tafel oder auf einer Flipchart. Die Kinder verteilen nun Punkte für die Emotionen, die sie darstellen möchten. Jedes Kind hat einen Punkt zur Verfügung, den es einer Emotion zuordnen kann. Die drei Emotionen mit den meisten Punkten werden in Gruppenarbeit dargestellt und mit der Videokamera aufgenommen. Anschließend schauen sich die Kinder die Videos der anderen Gruppen an. Folgende Fragen sollen dabei eine Rolle spielen: *Welches Gefühl, welche Stimmung wird dargestellt? Woran erkenne ich dieses Gefühl? Warum erkenne ich nicht, welches Gefühl dargestellt wurde? Was muss bei der Aufnahme von Gefühlen und Stimmungen beachtet werden?* Vergleichen Sie mit den Kindern die Unterschiede zwischen einer Darstellung (Inszenierung) von Emotionen in einem Film und einer real erlebten Emotion.

#### Methodisch-didaktische Anregung

Alternativ oder als Erweiterung: Entnehmen Sie aus dem Baustein *Medienpraktisch: Bitte lächeln!* (Seite 42) die Übung zu den Emotionen und führen Sie diese mit den Kindern durch.

### Kurzfilm zu gesundheitsrelevanten Themen

Was gehört zur Gesundheit? Entwickeln Sie mit den Kindern ein Verständnis von Gesundheit und sammeln Sie Gesundheitsthemen (vgl. *Was ist eigentlich gesund?* Informationsbroschüre *Studie zur Gesundheit von Kindern und Jugendlichen in Deutschland* KiGGS Welle 1, S. 9. abrufbar unter: [www.kiggs-studie.de/fileadmin/KiGGS-Dokumente/kiggs\\_tn\\_broschuere\\_web.pdf](http://www.kiggs-studie.de/fileadmin/KiGGS-Dokumente/kiggs_tn_broschuere_web.pdf) oder *Basismodul*, Baustein 6, *Recherche-Schule*, Seite 20). Gesundheitsrelevante Themen können sein: *Mein Körper, Gesunder Medienumgang, Ernährung, Sucht* usw.

Aufgabe der Schülerinnen und Schüler ist es, einen Kurzfilm zu drehen, in dem ein gesundheitsrelevantes Thema eine Rolle spielt. Um eventuelle Hemmungen beim Videodreh zu überwinden, können die Schülerinnen und Schüler mit Hilfe der ausgeschnittenen *Rollenspielfkarten* (Seite 49) eine Szene nachspielen. Lassen Sie die Szene mit der Kamera aufnehmen und ansehen. So sehen die Kinder am Beispiel, ob sie noch lauter sprechen sollten, ob Pausen störend wirken und worauf sie insgesamt beim Videodreh achten müssen. Für den Kurzfilm zu Ihrem gesundheitsrelevanten Thema er-

stellen die Kinder in Gruppenarbeit zunächst ein Storyboard (*Storyboard zum Film*, Seite 51). Sie entwickeln den Inhalt des Films und planen die Umsetzung. Nach Fertigstellung des Storyboards kann es auch schon mit dem Filmen losgehen. Geben Sie den Kindern genügend Zeit, sich auszuprobieren und ihre Ideen aus dem Storyboard umzusetzen. Wenn alle Szenen im Kasten sind, muss der Film noch geschnitten werden.

Mithilfe eines Computers/Laptops und eines Schnittprogramms, z.B. *Windows MovieMaker* oder *iMovie*, werden die Filme geschnitten. Berücksichtigen Sie hier die Erfahrungen der Kinder. Ziel ist es, dass sie weitestgehend eigenständig die Szenen schneiden. Wenn alle Kurzfilme geschnitten sind, speichern Sie diese auf einem USB-Stick oder einem anderen Speichermedium und spielen sie mit einem Computer/Laptop über einen Beamer ab.

### Methodisch-didaktische Anregung

Alternativ können statt der Schauspielerinnen und Schauspieler Figuren wie Legofiguren, Puppen oder selbst hergestellte Figuren aus Knete eingesetzt werden. Diese Variante hat den Vorteil, dass die Kamera, auf einem Stativ befestigt, immer denselben Bildausschnitt zeigt und ein Verwackeln der Bilder unmöglich wird.

### Auswertung

In der Auswertung stellen die Gruppen ihre Aussageabsicht und ihre Vorgehensweise kurz vor. Die anderen schätzen

die Produktion wohlwollend mithilfe der *Sandwich-Methode* ein. *Ist es der Gruppe gelungen, die geplante Botschaft filmisch umzusetzen? Passte die gewählte Darstellung zum Thema? Was ist zu den Schauspielerinnen und Schauspielern zu sagen?*

### Wie jetzt Sandwich-Methode?

Halten Sie die Kinder dazu an, die Bewertung einer anderen Gruppenarbeit immer so zu formulieren, dass Verbesserungsvorschläge zwischen zwei positive Anmerkungen gepackt werden.

### Feedback- und Reflexionszeit

Am Ende des Bausteins erhalten die Kinder die Möglichkeit, ein zusammenfassendes Feedback zu geben. Exemplarische *Feedbackregeln* finden Sie im *Basismodul*, Seite 53. Anschließend erhalten die Kinder Zeit, um ihren eigenen *Kompetenzbaum* zu „schmücken“, indem sie die Reflexionsfragen auf den farblich passenden Baublättern beantworten und ankleben oder anpinnen (siehe *Basismodul*, Baustein 1, *Mein Kompetenzbaum*, Seite 6). Die Kinder betrachten ihren vollständigen *Kompetenzbaum* und überlegen, ob inzwischen Baublätter um- oder abgehängt werden können. Gibt es Dinge, die sie zunächst nicht verstanden hatten, inzwischen hat sich dies jedoch geändert? Haben sie im Laufe des Moduls die Dinge erfahren, über die sie mehr wissen wollten? Die Schülerinnen und Schüler tauschen sich im Plenum über ihre Erfahrungen im Modul aus. Was würden sie wieder genauso machen? Was hat ihnen so gar nicht gefallen? ■

### Ihre Notizen

---

---

---

---

---

---

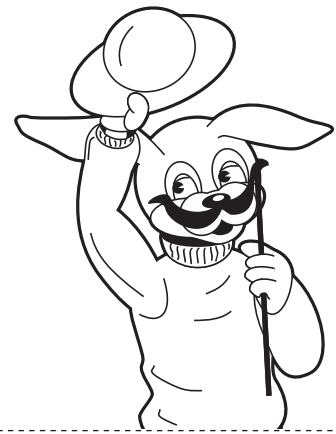
---

---

---

---





# Rollenspielkarten

Schneidet die Rollenspielkarten aus und verteilt untereinander die Rollen. Lest euch mehrmals durch, welche Rolle ihr spielen sollt und wie euer Text lautet. Dann kann das Rollenspiel beginnen! Viel Spaß!

**Hauptrolle:** Sören  
**Nebenrollen:** Susi und Sebastian  
**Ort:** Schulhof

**Ablauf:** Sören hat sich gerade ein neues Handy zugelegt und spaziert damit auf dem Schulhof umher. Er zeigt es seinen guten Freunden Susi und Sebastian und erklärt ihnen, was so toll an seinem neuen Handy ist. Diese sind begeistert.

**Hauptrolle:** Marie  
**Nebenrollen:** Markus und Melanie  
**Ort:** Klassenraum

**Ablauf:** Marie kommt morgens abgehetzt in den Klassenraum. Markus und Melanie sehen dies und fragen sie, warum sie so in Eile ist. Marie erzählt den beiden, dass sie den Bus verpasst hat und den ganzen weiten Weg zur Schule gelaufen ist.

**Hauptrollen:** Gustav und Gerda  
**Ort:** Flur im Schulhaus

**Ablauf:** Gustav geht über den Flur. Gerda sitzt an der Wand im Flur. Gustav schaut während des Gehens auf sein Handy und sieht nicht Gerda an der Wand sitzen. Er stolpert über ihre Füße. Gerda entschuldigt sich bei Gustav, sagt ihm aber auch, er solle nicht beim Gehen auf sein Handy schauen, sondern aufpassen, wo er langgeht.

**Hauptrolle:** Anton  
**Nebenrolle:** Arnold  
**Ort:** Schulhof

**Ablauf:** Anton sitzt auf dem Schulhof und liest ein Buch. Arnold kommt dazu und fragt ihn, was er für ein Buch liest und worum es darin geht. Anton antwortet auf seine Fragen.

**Hauptrolle:** Lara  
**Ort:** Klassenraum

**Ablauf:** Lara sitzt im Klassenraum und isst ihr Frühstückspausenbrot, während sie in einer Zeitschrift blättert.

**Hauptrolle:** Viktor  
**Nebenrolle:** Vicky  
**Ort:** Flur im Schulhaus

**Ablauf:** Viktor kommt von der Toilette und fängt dann an, über den Flur zurück zum Klassenraum zu rennen. Als er um eine Ecke biegt, stößt er mit Vicky zusammen. Er entschuldigt sich und geht weiter in den Klassenraum.



# Checkliste zur Videoarbeit

- Ist der Akku der Videokamera geladen? Eventuell Ersatzakku bereithalten!
- Ist ein Datenübertragungskabel oder Kartenlesegerät vorhanden?
- Ist ein Stativ vorhanden?
- Ist ein Schnittprogramm installiert?
- Haben wir das Storyboard ausgearbeitet?
- Sind alle Rollen verteilt?
- Sind alle Requisiten vorhanden?
- Haben alle ihren Text gelernt?
- Sonstiges:

---

---

---

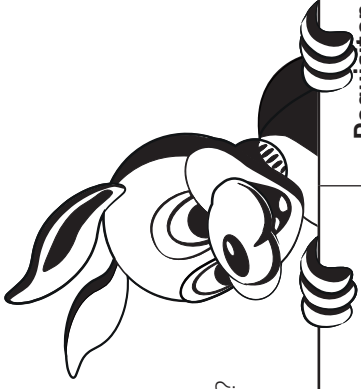
---

---



# Storyboard zum Film

Teilt die Handlung des Films in einzelne Szenen auf. In das Feld links skizziert ihr das wichtigste Bild der Szene. Rechts davon notiert ihr den Inhalt. Was tun die Figuren? Was wird gesprochen? Welche Requisiten werden gebraucht?



Skizze	Handlung	Darsteller	Text/Dialog	Requisiten

# Perspektiven

## Aufgabe 1: Probiere die Perspektiven aus!

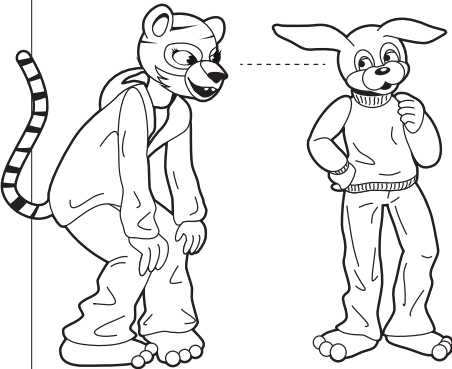
Stelle mit einer Partnerin oder einem Partner die Bilder auf der linken Tabellenseite nach. Nimm für jede Position ein kurzes Video auf.


## Aufgabe 2: Probiere mit der Partnerin oder dem Partner folgende Filmszene:

Du kommst morgens zu Schulbeginn in den Klassenraum. Du setzt dich an deinen Tisch und packst deine Schulsachen aus. Du nimmst ein Buch heraus und schlägst es auf.

- Nutzt die vorher gelernten Perspektiven, um die kurze Szene zu drehen.
- Experimentiert anschließend mit den verschiedenen Perspektiven, indem ihr zum Beispiel die Entfernungen verändert.

	<p>Vogelperspektive</p> <p>Wirkung:</p> <hr/> <hr/> <hr/>
--	---

	<p>Normalansicht</p> <p>Wirkung:</p> <hr/> <hr/> <hr/>
---	--

	<p>Froschperspektive</p> <p>Wirkung:</p> <hr/> <hr/> <hr/>
---	--

# Feedbackregeln

Am Ende jedes Modulbausteins können die Kinder ein Feedback geben. Lassen Sie die Kinder selbst entscheiden, ob sie sich äußern möchten. Um einen wertschätzenden und sachlichen Austausch zu ermöglichen, lohnt sich die Anwendung von Feedbackregeln, an die sich alle Beteiligten halten.

## 1. Wenn ich selbst ein Feedback gebe ...

- ... bleibe ich immer freundlich und beim Thema.
- ... rede ich ruhig.
- ... sage ich ehrlich, was ich gut fand.
- ... sage ich ehrlich, was mich stört, ohne mein Gegenüber zu beleidigen.
- ... begründe ich mein Feedback anhand von Beispielen.
- ... schlage ich vor, wie man Dinge besser machen könnte.

## 2. Wenn ich ein Feedback bekomme ...

- ... lasse ich mein Gegenüber aussprechen.
- ... höre ich genau zu und lasse mich nicht ablenken.
- ... notiere ich mir wichtige Punkte des Gesagten.
- ... notiere ich mir Fragen oder Dinge, die ich nicht verstehe.
- ... reagiere ich erst, wenn das Feedback beendet ist.

## 3. Wenn ich auf ein Feedback reagiere ...

- ... bleibe ich stets höflich.
- ... bleibe ich stets sachlich.
- ... frage ich nach, wenn ich etwas nicht verstanden habe oder wiederhole gesagte Dinge.
- ... respektiere ich die Meinung meines Gegenübers und werte diese nicht ab.
- ... bedanke ich mich für das gegebene Feedback.

### Hilfssätze für ein Feedback:

- „Ich gebe ein Feedback zu ...“
- „Ich fand gut, dass ...“
- „Ich bin der Meinung, dass ...“
- „Mich hat gestört, dass...“
- „Ich wünsche mir, dass ...“
- „Was ich verändern würde, ist ...“
- „Habe ich richtig verstanden, dass ...?“

### Quellen:

- [www.schule.sg.ch/home/volksschule/unterricht/beurteilung/foerdern\\_fordern/instrumentenkoffer.Par.0002.DownloadListPar.0004.File.tmp/Feedbackregeln.pdf](http://www.schule.sg.ch/home/volksschule/unterricht/beurteilung/foerdern_fordern/instrumentenkoffer.Par.0002.DownloadListPar.0004.File.tmp/Feedbackregeln.pdf) (Letzter Zugriff: 24.05.2018)
- [https://www.schule.sg.ch/home/volksschule/unterricht/beurteilung/foerdern\\_fordern/instrumentenkoffer.html](https://www.schule.sg.ch/home/volksschule/unterricht/beurteilung/foerdern_fordern/instrumentenkoffer.html) (Letzter Zugriff: 24.05.2018)
- [www.lernvisionen.ch/kursunterlagen/downloads/sus-feedback-instrumentenkoffer.pdf](http://www.lernvisionen.ch/kursunterlagen/downloads/sus-feedback-instrumentenkoffer.pdf) (Letzter Zugriff: 24.05.2018)
- [www.schulische-gewaltpraevention.de/gewaltpraevention%20grundschule/4\\_3\\_Arbeitsmaterialien.pdf](http://www.schulische-gewaltpraevention.de/gewaltpraevention%20grundschule/4_3_Arbeitsmaterialien.pdf) (Letzter Zugriff: 24.05.2018)

# Einverständniserklärung

## zur Verwendung von Daten, Bild- und Tonaufnahmen

Ich erkläre mich damit einverstanden, dass Bilder, Tonaufnahmen und Daten unserer Tochter/unsere Sohn/ von mir/von uns, die im Rahmen der Modul-Veranstaltungen entstanden sind, für die Öffentlichkeitsarbeit der Schule und ausschließlich kontextgebunden verwendet werden dürfen. Sie/er/wir/ich darf/dürfen in der Internetpräsentation oder anderen im Rahmen des Projektes/der Veranstaltung erzeugten Medien abgebildet werden.

---

Name und Alter des Kindes

---

Name des Moduls/der Veranstaltung

Bitte kreuzen Sie das für Sie Zutreffende an.

JA NEIN

### Bild- und Tonaufnahmen:

- Mein Kind/Ich darf im Bild auf der Internetseite der Schule erscheinen. ....  .....
- Mein Kind/Ich darf im Bild auf der Facebookseite der Schule erscheinen. ....  .....
- Mein Kind/Ich darf im Bild auf anderen Medien erscheinen (z. B. auf Präsentationen, Flyern, Plakaten usw.) .....  .....
- Mein Kind/Ich darf gefilmt werden. ....  .....
- Das Video mit meinem Kind/von mir darf intern verwendet werden .....  .....
- (z. B. in Seminaren, Fortbildungen, Workshops etc.).

### Öffentliche Medien/Presse:

- Bildaufnahmen meines Kindes/von mir dürfen in der Presse veröffentlicht werden (z. B. in Tageszeitungen) ..  .....
- Tonaufnahmen von meinem Kind/von mir dürfen veröffentlicht werden. ....  .....
- Videoaufnahmen von meinem Kind/von mir dürfen veröffentlicht werden. ....  .....

### Mein Kind/Ich darf wie folgt in öffentlichen Medien (z. B. in Zeitungsartikeln) erwähnt werden:

---

(z. B. namentlich, nur mit dem Vornamen, nur Initialen ...)

Alle im Projektkontext selbst erzeugten Medien dienen Präsentationszwecken sowie der Darstellung der pädagogischen Arbeit in Seminaren, in Projekten und weiteren Veranstaltungen. **Sie werden nur zu diesen Zwecken verwendet und nicht an Dritte weitergegeben.**

---

Ort, Datum

Unterschrift des Teilnehmenden

---

Ort, Datum

Unterschrift des Erziehungsberechtigten



