



# Post + Schule Fit in die Medienwelt!

Anregungen und Ideen für Grundschullehrkräfte

Eine gemeinsame Initiative von

Stiftung Lesen

Deutsche Post 

# Impulse für Unterricht und Ausbildung – der Bildungslebens- lauf bei der Deutschen Post

„Post macht Schule“ – unter diesem Motto steht das Engagement der Deutschen Post im Bereich Bildung und berücksichtigt dabei den Grundsatz „Früh anfangen und nicht nachlassen“. Gemeinsam mit der Stiftung Lesen unterstützt sie mit Aktivitäten und Angeboten Pädagoginnen und Pädagogen vom Kindergarten über die Schule bis hin zur Berufsschule, in der festen Überzeugung, dass eine ausgeprägte Lese-, Schreib- und Medienkompetenz für eine gelingende Bildungskarriere unverzichtbar ist.

Ein zentraler und seit vielen Jahren bewährter Baustein dieses Lebenslaufs ist das Programm „Post + Schule“ ([www.postundschule.de](http://www.postundschule.de)). Damit bietet die Deutsche Post Lehrkräften gezielt und themenfokussiert Hilfestellung für ihre tägliche Unterrichtsarbeit, indem sie vielfältige und handlungsorientierte Materialangebote zu den Bereichen Lesen und Schreiben, Medienerziehung, Lebens- und Berufsplanung bereitstellt.

Alle Materialien können Sie unter [www.postundschule.de](http://www.postundschule.de) kostenlos bestellen bzw. downloaden. Die Unterrichtsmaterialien bedürfen ggf. einer Differenzierung in Bezug auf die unterschiedlichen Leistungsniveaus und Bedürfnisse Ihrer Klasse.

## Schreib-, Lese- und Medienkompetenz im Lebenslauf der Bildung

| Alter | 3  | 4 | 5   | 6 | 7                                    | 8   | 9 | 10  | 11 | 12  | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | ... |
|-------|--|---|---|---|--------------------------------------|---|---|---|----|---|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|
|       |           |   |    |   |                                      |  |   |  |    |  |    |    |    |    |    |    |    |    |    |     |
|       | <b>Kindergarten<br/>Vorschule</b>  |   | <b>Grundschule</b>  |   |                                      | <b>Klassen 5–8</b>  |   | <b>Klassen 9–12</b>   |    | <b>Berufsschule</b>   |    |    |    |    |    |    |    |    |    |     |
|       | Vorlese- und Bildergeschichten   |   | <b>Grundschulpaket:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lehrerinformation mit kreativen Unterrichtsimpulsen zu Post und Brief</li> <li>• Lese- und Arbeitsbögen</li> <li>• Schreib- und Malwettbewerb „Mein 1. Brief“</li> <li>• Schülermappen im Klassensatz</li> </ul> |   |                                      | Themenheft <i>Briefe schreiben</i>  |   | Themenheft <i>Lebensplanung und Berufsorientierung</i> (ab 6/2010)                    |    |   |    |    |    |    |    |    |    |    |    |     |
|       | Lese- und Arbeitsbögen   |   |   |   |                                      | Themenheft <i>Medienkompetenz</i> (ab 9/2010)                                       |   | Themenheft <i>Bewerbung</i>   |    |   |    |    |    |    |    |    |    |    |    |     |
|       | Kreativ-Tipps und Infos  |   |   |   |                                      | Themenheft <i>Kreative Briefe und Karten</i>  |   | Themenheft <i>Medienkompetenz</i> (ab 6/2010)   |    | Themenheft <i>Geschäftsbriefe</i>   |    |    |    |    |    |    |    |    |    |     |
|       |  |   |   |   |                                      | Projektheft <i>Briefpapier</i>  |   | Unterrichtsimpulse <i>Liebesbriefe</i>  |    | Themenheft <i>Postbearbeitung</i>   |    |    |    |    |    |    |    |    |    |     |
|       |  |   |   |   |                                      |   |   | Unterrichtsimpulse <i>Leserbriefe</i>   |    | Themenheft <i>Werbebriefe</i>   |    |    |    |    |    |    |    |    |    |     |
|       |  |   | Themenheft <i>Medienkompetenz</i>   |   | Unterrichtsimpulse <i>Briefkunst</i> |   |   |   |    |   |    |    |    |    |    |    |    |    |    |     |
|       |  Download |   |  Print & Download  |   |                                      |   |   |   |    |   |    |    |    |    |    |    |    |    |    |     |

# Inhalt

- 4 Vorwort
- 5 Aufwachsen in Medienwelten
- 7 Das machen wir Kinder mit Medien!
- 9 Medienkompetenz in der Grundschule
- 11 Computer, Handy & Co – Ein Wegweiser durch den Medienschungel
- 16 Medienprojekte in der Grundschule – Eine Ideenbörse
- 22 [www.clixmix.de](http://www.clixmix.de): Medien kompetent nutzen – Interessen entwickeln
- 30 Medienkompetenz in der Familie – Ein Elternabend
- 33 Lesetipps für Kinder
- 34 Link- und Lesetipps für Lehrer
- 35 Impressum

# Vorwort

Sehr geehrte Damen und Herren,  
liebe Kolleginnen und Kollegen,

Kinder wachsen heutzutage in Medienwelten auf: Internet, Handy, Fernsehen, Kino und Computerspiele sind feste Bestandteile ihres Alltags. Von Medien umgeben zu sein, bedeutet für Kinder aber nicht ohne Weiteres, Medien selbstständig und eigenverantwortlich nutzen zu können. Um einen souveränen Umgang mit Medien zu entwickeln, brauchen sie die Unterstützung von erfahrenen Partnern in Schule und Elternhaus.

Die Deutsche Post und die Stiftung Lesen möchten Sie mit dieser Handreichung anregen, Medienerziehung verstärkt in den schulischen Alltag zu integrieren. Denn wir meinen, dass Medienkompetenz – wie Lesen und Schreiben auch – ein Schlüssel zur Weltaneignung und Voraussetzung für gesellschaftliche Teilhabe ist. Sicher im Internet zu surfen, moderne Kommunikationstechnologien versiert zu nutzen, Informationen einzuordnen und zu bewerten und Web-2.0-Programme produktiv und kreativ anzuwenden, sind grundsätzliche Fähigkeiten, die es schon möglichst früh kennenzulernen lohnt.

Mit dieser Broschüre möchten wir Sie bei der Medienarbeit in der Schule unterstützen. Hier finden Sie zunächst Informationen zur Medienkompetenz allgemein sowie zu ihrer Bedeutung für den Grundschulunterricht. Unsere Infoboxen machen Sie mit einigen Surfmaschinen, Chatrooms, Websites und elektronischen Spielen für Kinder bekannt. Des Weiteren können Sie sich einen Überblick über die Mediennutzung Ihrer Schülerinnen und Schüler verschaffen und die unterschiedlichen Medien kennenlernen, mit denen sich Kinder heute beschäftigen. Hauptaugenmerk liegt dabei auf den Chancen und den

Herausforderungen, die die Medienvielfalt der Grundschule bietet. In der Ideenbörse mit methodisch-didaktischen Impulsen finden Sie Anregungen, die Arbeit mit Medien zum festen Bestandteil eines fächerübergreifenden Unterrichts zu machen.

Im Anschluss stellen wir Ihnen mit Clixmix, einer Initiative der Deutschen Post und der Stiftung Lesen, eine innovative Wissensplattform vor, mit der sich Medienkompetenz spielerisch vermitteln lässt. Anhand einiger Beispiele zeigen wir Ihnen, wie Sie die Lern- und Spielseite konkret für die Schule nutzen können.

Für eine erfolgreiche Medienerziehung ist außerdem die Einbeziehung der Eltern unumgänglich. Wie Sie diese bei einem Elternabend informieren und ihnen Hinweise zu einer aktiven Medienerziehung geben können, finden Sie ebenfalls in dieser Broschüre.

Lese- und Linktipps für Kinder und Lehrkräfte runden das Heft ab und laden Sie und Ihre Klasse zur weiteren Beschäftigung mit dem Thema ein.

Wir wünschen Ihnen inspirierende und erfolgreiche Unterrichtsstunden!

Ihre Stiftung Lesen  
Ihre Deutsche Post

# Aufwachsen in Medienwelten

Die heutige Kinder- und Jugendgeneration wächst in und mit ganz anderen Medienwelten auf als noch ihre Eltern. Sie erwirbt von klein auf einen umfassenden Zugang zu Medien, und der Umgang mit ihnen ist für sie selbstverständlich. Diese Medienwelt ist allerdings oft nur die Alltagswelt der Kinder. Das heißt, in der Familie und in der Freizeit werden Computer, Computerspiele, Fernsehen, Radio, Internet und Handy häufig genutzt, in der Schule hingegen spielen sie eine untergeordnete Rolle. Insbesondere in der Grundschule sind klassische Medien wie Bücher zwar selbstverständlich, die sogenannten Neuen Medien allerdings meist noch nicht. Um die unterschiedlichen Lebenswelten der Kinder zu verbinden, empfiehlt es sich, die Neuen Medien auch ins Klassenzimmer zu bringen. Sie lassen sich gut mit dem Schulbuch kombinieren und bieten viele Chancen für eine innovative Unterrichtsgestaltung in allen Fächern. Nutzen Sie diese!

Auch wenn der Alltag Ihrer Schülerinnen und Schüler von Medien geprägt ist, benötigen sie Unterstützung bei den vielfältigen medialen Angeboten. Als Lehrkraft können Sie dazu beitragen, die Medienkompetenz der Kinder zu fördern und sie zu einer mündigen und selbst-

bestimmten Mediennutzung zu befähigen. Das schließt auch eine konstruktive Zusammenarbeit mit den Eltern ein, um ihnen den Kerngedanken einer wirkungsvollen Medienerziehung zu vermitteln und ihre möglichen Unsicherheiten diesbezüglich zu mindern. Sie können hier Aufklärungsarbeit leisten.

Um Kinder wie Eltern fachkundig im Umgang mit Medien zu begleiten, bedarf es medienpädagogischer Konzepte, die den Entwicklungsstand der Kinder berücksichtigen.

## Medien in der Grundschulpädagogik

Kinder im Grundschulalter entwickeln ihr Wissen über die Welt durch die Auseinandersetzung mit der Umwelt. Dies bedeutet, dass für Lernprozesse gegenständliche Erfahrungen notwendig sind. Der Unterricht sollte deshalb ganzheitlich und handlungsorientiert aufgebaut sein und entdeckendes Lernen fördern. Individuelle Lernziele und Lernwege sind dabei unabdingbar. Multimedia und Internet unterstützen diese Lernwege und stecken voller Möglichkeiten für gelungenes Lernen: So lassen sich Inhalte aus multimedialen Lernumgebungen eigenständig zusammenstellen und erarbeiten. Die eigenen Ergebnisse anschließend zu veröffentlichen, ist eine anspruchsvolle Aufgabe und fördert den Wissenszuwachs der Kinder.

Sie als Lehrkraft übernehmen dabei die Rolle des Organisators, Gesprächspartners und Helfers im Lernprozess. Vor allem ist es wichtig, dass Sie eine Verbindung zwischen der virtuellen Welt und der realen Welt herstellen, indem Sie die multimedialen Inhalte durch lebensnahe Beispiele veranschaulichen. Die Wissensvermittlung selbst übernehmen dabei zunehmend Lernprogramme und Online-Plattformen.

So sehr Medien als Ressource für die eigene Entwicklung dienen können, so sehr bergen sie aber auch das Risiko des Scheiterns in sich. Kinder brauchen daher die Begleitung eines erfahrenen Partners, der ihre vorhandenen Fähigkeiten kennt

### Kinderseiten:

Kinderseiten bieten aktuelle Themen und Informationen, kindgerechte Spiele wie Puzzle und Memory sowie Rätsel und Ausmalbilder, Bastelanleitungen, Lieder, Geschichten und Wettbewerbe.

[www.clixmix.de](http://www.clixmix.de) (Wissens- und Spieleseite)

[www.klick-tipps.net](http://www.klick-tipps.net) (bündelt ausgewählte Kinderseiten)

[www.kindernetz.de](http://www.kindernetz.de) (das große Kinderportal des SWR – hier exemplarisch für das vielfältige Kinderangebot der Fernsehsender genannt)

[www.kidsville.de](http://www.kidsville.de) (typische Kinderseite mit Spielen, Kreativbereich, Geschichten etc.)

und sie in kleinen Schritten ausweitet. Neben dem Elternhaus kann und sollte die Schule sich dieser Aufgabe stellen und Verantwortung wahrnehmen.

#### **Medien und die kindliche Entwicklung**

Medien prägen die Sozialisation von Kindern maßgeblich. Sie gewinnen neben den klassischen, primären Sozialisationsinstanzen Elternhaus und Schule immer mehr an Bedeutung und sind mittlerweile ein zentraler Bestandteil zur Aneignung der Welt. Die Identitätsausbildung, der Erwerb der Geschlechterrolle und der „Altersrolle“ und später der Ablösungsprozess von der Kindheitsfamilie sind von den Inhalten der medialen Welt beeinflusst.

#### **Elektronische Spiele für Grundschul Kinder:**

**Kindersoftware** bietet kindgerechte Spiele ohne Gewalt, mit denen die Hand-Auge-Koordination und logisches Denken geübt werden können, zum Beispiel

- „Felix – Eine wunderbare Reise durch die Zeit“ (Hamburger Medienhaus)
- „Fragenbär – Richtig konzentrieren – Das Gold von Pottslund“ (Spielend Lernen Verlag)

**Lernprogramme** verbinden schulische Inhalte (Rechnen, Lesen, Schreiben, Sprachenlernen) mit spielerischen Elementen, was zugleich motiviert und trainiert, zum Beispiel

- „Lollipop“ (Cornelsen Software)
- „Alfons Lernwelt“ (Schroedel)

**Jump'n' Run** sind Geschicklichkeitsspiele, die das Konzentrations- und Reaktionsvermögen herausfordern, zum Beispiel

- „Super Mario“ (Nintendo)
- „Loco-Roco“ (PlayStation)

**Simulationsspiele** verlegen Situationen aus der Lebenswelt (Familienleben managen, eine Stadt regieren, einen Fußballclub leiten etc.) ins Virtuelle. Beim Meistern der verschiedenen Aufgaben können die Spielerinnen und Spieler strategisches Denken und zielgerichtetes Handeln üben, zum Beispiel bei

- „Die Sims“ (Electronic Arts)
- „FIFA“ (Electronic Sports)

Mediensozialisation beginnt deshalb nicht erst mit einem eigenen Account bei „SchülerVZ“, sondern bereits mit den Medienhelden aus der Vorschulzeit. Besonders die Online-Angebote der Fernsehsender zielen auf die Lese- und Schreibanfänger ab, aber auch Produkte wie das Schokoladen-Überraschungsei beinhalten inzwischen Zugangs-codes für Online-Spiele. Es ist daher eine wichtige Aufgabe für die Schule, diese Erfahrungen aus der Lebenswelt der Schülerinnen und Schüler aufzugreifen und möglicherweise für curriculare Themen fruchtbar zu machen.

Mediennutzung bedeutet für die Kinder vielfach Probedeln. So werden in Simulationsspielen Erfahrungen aus der Lebenswelt nachgestellt und Handlungsalternativen ausprobiert. Online-Plattformen für Kinder wiederum informieren über kindgerechte Themen, etwa Schule, Liebe, Pubertät, Freundschaft, Tiere, Abenteuer, Hexen, Dinos, Piraten, Mode und vieles mehr, und bieten somit Identifikations- und Austauschmöglichkeiten.

Es ist nicht immer leicht, mit dem Medienangebot Schritt zu halten, vor allem seit die Grenzen zwischen den ehemals getrennten Medien zunehmend verwischen. So verfügen beispielsweise Handys über immer mehr Funktionen (Telefon, SMS, MMS, Foto, Video, Internet), und am PC können E-Mail, Webradio, Fernsehen, Online-Spiele und Live-Streaming parallel laufen.

Bei dieser Nutzungsvielfalt ist es nicht immer leicht, den Überblick zu behalten. Deshalb ist es besonders wichtig, sich mit den Kindern auseinanderzusetzen und gemeinsam Medien auszuprobieren. So können Sie die Aneignungsprozesse Ihrer Schülerinnen und Schüler begleiten und auch selbst dabei etwas lernen. Denn Sie müssen sich nicht von Anfang an in allen Medienbereichen bestens auskennen. Ein „Expertengespräch“ mit Ihrer Klasse zum Beispiel über die Medienhelden der Kinder und deren faszinierende Eigenschaften wird Sie auf den neuesten Stand bringen.

# Das machen wir Kinder mit Medien!

## Das mache ich am liebsten

Spitzenreiter unter den Medien ist und bleibt der Fernseher: 73 Prozent der 6- bis 13-Jährigen schauen jeden Tag durchschnittlich 90 Minuten fern. Platz zwei teilen sich die Musikmedien und der Computer: Ein Viertel der Kinder legt fast täglich CDs auf oder sitzt vor dem Rechner.<sup>1</sup>

Bemerkenswert daran ist zweierlei: Das Interesse für Musik, das ursprünglich erst im Teenageralter eine große Rolle spielte, rückt heute früher in den Fokus, wohingegen die Begeisterung für den Computer leicht zurückgegangen ist.

## Das sehe ich am liebsten im Fernsehen

Kinder schätzen Fernsehsendungen, bei denen sie mitfiebern und lachen können oder neue Dinge lernen.<sup>2</sup> Unterschiede in den Präferenzen herrschen dabei sowohl zwischen Mädchen und Jungen als auch zwischen den jüngeren und den älteren Kindern. Die Lieblingsprogramme der 6- bis 9-jährigen Jungen sind „Sponge Bob“, „Die Simpsons“ und „Pokemon“, letzteres wird bei den 10- bis 12-Jährigen von „Deutschland sucht den Superstar“ abgelöst. Jüngere Mädchen sehen gerne „Hannah Montana“, „Sponge Bob“ und „Die Sendung mit der Maus“, ältere „Gute Zeiten, schlechte Zeiten“ und „Deutschland sucht den Superstar“.<sup>3</sup>

## Das mache ich am liebsten am Computer

Der Computer wird am liebsten zum Spielen genutzt, gefolgt vom Surfen, dem Arbeiten für die Schule und der Verwendung von Lernprogrammen. „Ballerspiele“ sind in dieser Altersgruppe noch kein Thema: Ihre Top-Drei bestreiten das „Jump'n' Run“-Spiel „Super Mario“, das Simulationsspiel „Die Sims“ und das Sportspiel „FIFA“. Unterschiede zwischen Jungen und Mädchen im Spielverhalten gibt es sowohl bei der Häufigkeit (25 Prozent vs. 11 Prozent tägliche Spieler) als auch bei den Inhalten (Sport-, Adventure- und Actionspiele vs. Strategie-, Fun- und Lernspiele).

<sup>1</sup> Quelle: Wo nicht anders ausgewiesen: KIM-Studie 2008.

<sup>2</sup> Quelle: ARD/ZDF-Studie „Kinder und Medien“ 2003.

<sup>3</sup> Quelle: Trend Tracking Kids® 2009.

### Das mache ich am liebsten im Internet

Immer mehr Kinder nutzen das Internet – allerdings je jünger die Kinder, desto seltener ist die Internetnutzung. Nur jeder Fünfte im Alter von 6 bis 7 Jahren ist im Internet unterwegs, bei den 8- bis 9-Jährigen allerdings schon jeder Zweite und die 10- bis 11-Jährigen beschäftigen sich zu 79 Prozent mit dem Online-Medium. Genutzt wird das Internet hauptsächlich zu Recherchezwecken und zum Besuch spezieller Kinderseiten, etwa den Angeboten der Kinderkanäle KI.KA und Super RTL. Chatten steht in dieser Altersgruppe nicht sehr hoch im Kurs, nur 37 Prozent der 6- bis 13-Jährigen tummeln sich gelegentlich im Chatroom, dabei sind schon 17 Prozent unangenehmen Gesprächspartnern begegnet.

### Das mache ich mit dem Computer in der Schule

Erfahrungen mit dem Computer in der Schule sammeln nur 11 Prozent der 6- bis 7-Jährigen, bei den 8- bis 9-Jährigen sind es 26 Prozent. Computergestützter Unterricht kommt am häufigsten im Fach Deutsch zum Einsatz, gefolgt von Mathematik und den Fremdsprachen, hauptsächlich um mit Lernprogrammen zu üben, im Internet zu recherchieren und Texte zu schreiben. Allerdings zeigen die Zahlen, dass die Computernutzung allgemein in den Grundschulen gering ist.

### Das mache ich mit dem Handy

Handys sind selbst in der Grundschule relativ verbreitet: 19 Prozent der 6- bis 7-Jährigen besitzen ein Handy, bei den 8- bis 9-Jährigen sind es 34 Prozent, bei den 10- bis 11-Jährigen schon 66 Prozent. Funktion Nummer 1 der Handynutzung ist die Kommunikation über SMS und Telefonieren, wobei neben den Freunden die Eltern die wichtigsten Gesprächspartner sind.

### Das sagen meine Eltern

Die Eltern nehmen allgemein einen großen Einfluss auf die Mediennutzung ihrer Kinder: Ein Großteil bestimmt sowohl die Dauer (72 Prozent) als auch die Inhalte (66 Prozent) des Fernsehkonsums. Auch die Auswahl der Computerspiele wird zu 50 Prozent abgesprochen. Ähnlich findet Surfen im Internet überwiegend unter elterlicher Aufsicht statt. Auch hier gilt: Je jünger die Kinder, desto seltener sind sie alleine im Netz unterwegs. Dies steht im Einklang mit der Bewertung des Online-Mediums durch die Eltern: Die Hälfte von ihnen erachtet das Internet als gefährlich für Kinder und ein Drittel wünscht sich, dass die Nutzung von Computer und Internet in der Schule unterrichtet würde.



# Medienkompetenz in der Grundschule

Rechnen, Lesen und Schreiben sind bislang die Kernkompetenzen, die in der Grundschule vermittelt werden. Vor dem Hintergrund der kindlichen Medienwelten erscheint es sinnvoll, eine vierte hinzuzufügen – die Medienkompetenz. Darunter versteht man die Fähigkeit, Medien und durch Medien vermittelte Inhalte den eigenen Zielen und Bedürfnissen anzupassen und effektiv nutzen zu können. Für diesen selbstbestimmten Umgang mit Medien müssen Kompetenzen in drei Bereichen erworben werden: Wissen, Handeln und Bewerten.

## Medienwissen

Für den Einsatz des Computers in der Grundschule benötigen die Kinder einige Grundkennt-

Das Medienwissen, die kognitive Kompetenz, vermittelt Kenntnisse über die Funktion und die Struktur der Medien (zum Beispiel „Was ist das Internet?“, „Was ist Hardware?“, „Was ist Software?“)

nisse und -fertigkeiten. Der zielgerichtete Umgang mit der Computermaus erfordert beispielsweise motorische Fähigkeiten, die sich gut mit Malprogrammen trainieren lassen, und für die Arbeit mit Lern-Software oder für Rechercheaufgaben ist sinnentnehmendes Lesen Voraussetzung.

## Medienhandeln

Im Grundschulunterricht sollte der Medieneinsatz immer an konkrete Erfahrungen gekoppelt werden. Sie können zum Beispiel ein „Jump’n’Run“-Spiel als Bewegungsparcours in der Turn-

Die Handlungskompetenz schließt die eigene aktive Mediennutzung und -partizipation ein (zum Beispiel Gestaltung eines Klassenblogs, einer Webseite, einer Fotodokumentation oder eines Films).

halle nachbauen und die Kinder können das Turnen mit selbst erzeugten Soundeffekten untermalen. Lassen Sie Geschichten am Computer schreiben und illustrieren oder gestalten Sie mit den Kindern ein multimediales Bilderbuch in PowerPoint, das mit Bildern aus „Paint“ oder mit eingescannten Kinderzeichnungen bestückt werden kann. Eine Fotodokumentation oder ein Film sind weitere denkbare Möglichkeiten.

## Medienbewertung

Kinder sollten verstehen lernen, dass Medien von Menschen gestaltet sind – mediale Inhalte also bestimmte Absichten, besonders deutlich in der

Die Reflexionskompetenz befähigt zur eigenständigen Beurteilung von Medien (zum Beispiel Medieninhalte einschätzen, Werbeabsichten erkennen).

Werbung, verfolgen. Die kritische Auseinandersetzung mit Medien lässt sich anstoßen, indem die Klasse ein Plakat zum Thema „Medienkonsum“, etwa zum Fernsehen, gestaltet. Dabei können die Schülerinnen und Schüler ihr Alltagswissen einbringen, Medienerlebnisse verarbeiten und den eigenen Medienumgang reflektieren.



#### Folgerungen für den Unterricht

Diese Kompetenzen sollten im Unterricht altersspezifisch thematisiert und trainiert werden. Denn Kinder eignen sich praktische Kenntnisse im Umgang mit Medien häufig im Alltag an, beispielsweise mit dem Handy zu telefonieren,

ein Computerspiel zu installieren oder eine CD abzuspielen. Dass sie Medien gestalten oder sie kritisch hinterfragen können, bleibt dabei außer Acht und wird nicht bewusst wahrgenommen. Auch Chancengleichheit sowie Teilhabe an Medien sind nicht immer gegeben, da nicht alle Kinder den gleichen Zugang zu Medien haben bzw. diese nur einseitig nutzen. Hier kann die Schule ansetzen und zum kreativen Medienumgang sowie zur Reflexion der eigenen Medienutzung anregen.

#### Praxistipp

Die Vorstellung von Computerspielen oder Internetseiten, mit denen Sie die häufig in der Grundschule stattfindenden Buchvorstellungen ergänzen können, bietet gute Anlässe, um über Medien ins Gespräch zu kommen. Diese Rezensionsstunden können die Schülerinnen und Schüler anschließend mit dem Computer dokumentieren, indem sie beispielsweise ihre Spiele und Seiten im eigenen Webblog präsentieren oder in einer Rankingtabelle ordnen.

Dies geschieht am besten über eine rege Diskussionskultur und eine aktive Medienarbeit. Gerade wenn die Kinder ihre eigenen „Medienwelten“ von zu Hause mitbringen und erklären dürfen, wird ein reflexiver Prozess angestoßen.

Wichtig bei all diesen Projekten ist, dass sich die Kinder über ihre Erfahrungen im Netz und über Themen wie E-Mails, Verhalten in Foren und Chats oder die Nutzung von Kinderseiten austauschen können. So kann gleichzeitig angewandter Kindermedienschutz gelingen!

# Computer, Handy & Co – Ein Wegweiser durch den Medienschwungel

Kinder und Jugendliche nutzen die digitalen Informationsmedien wie Internet, Computerspiele und Handys ganz selbstverständlich. Sie integrieren sie ständig in ihren Alltag. Für sie ist ein Leben ohne die Neuen Medien gar nicht vorstellbar. Da sie mit ihnen aufgewachsen sind, werden sie auch als „digital natives“ („digitale Ureinwohner“) bezeichnet.

Ihnen gegenüber stehen die „digital immigrants“, also die „digitalen Einwanderer“. Sie kennen noch eine analoge Welt ohne Computer, MP3 und Digitalkamera. Diese „Einwanderer“ müssen und müssen den Umgang mit den Neuen Medien erst erlernen. Als Lehrkraft und Erzieher haben Sie gleichzeitig den Auftrag, Unterrichtsmethoden und Inhalte an neue Schülergenerationen anzupassen und Medienkompetenz zu vermitteln. Dies kann nur gelingen, wenn sich auch die „digitalen Einwanderer“ in der neuen Medienwelt auskennen.

→ Ein früher Umgang mit den Neuen Medien ebnet Kindern den Weg, in der digitalisierten Welt zurechtzukommen.

Durch das Internet steht ein fast unbegrenzter Informationsschatz zur Verfügung. Statt aufwendiger Recherche in verschiedenen Medien kann gleichzeitig auf zahlreiche Quellen zugegriffen werden. So werden Fragen schnell und umfassend beantwortet. Über zusätzliches Material, zum Beispiel für den Schulunterricht, kann ohne großen technischen Aufwand verfügt werden.

→ Der vereinfachte Zugang zur Information bietet also gleichzeitig bessere Lernchancen.

Auch die Kommunikationswege sind zahlreicher und vor allem schneller geworden. In Chats, SMS, E-Mails, sozialen Netzwerken und Blogs tauschen sich Kinder und Jugendliche aus und lernen neue Freunde kennen. Räumliche Grenzen zwischen Städten, Ländern und Kontinenten spielen keine Rolle mehr und Kinder können Freundschaften bis ans andere Ende der Welt knüpfen. Gleichzeitig fällt es dank der schnellen und preiswerten Kommunikationswege leichter, Kontakte aufrechtzuerhalten.

→ Es findet eine dynamische Vernetzung statt, wie sie später im Berufsleben wichtig ist.

Die digitalen Medien ermöglichen es, der Kreativität ganz neuen Ausdruck zu verleihen: Mit einfachen Werkzeugen lassen sich Homepages im Internet erstellen, es gibt Mal- und Zeichenprogramme sowie Lernspiele, die von jüngeren Kindern bedient werden können. Zudem ist die Mediennutzung sehr viel aktiver geworden. So können Kinder im Internet per Foren, Abstimmungen, Meinungsbuttons oder E-Mails partizipieren und ihre Meinung sagen.

→ Kinder sind nicht mehr nur passive Konsumenten, sondern können mit Medien ihre Inhalte selbst generieren.

### **Absprachen zur Mediennutzung**

Als Richtwert für den Fernsehkonsum raten Experten: 6- bis 9-Jährige sollten in der Woche nicht mehr als fünf Stunden fernsehen. Kinder können jedoch nur schwer einschätzen, wie lange sie am Tag fernsehen. Um sie dafür zu sensibilisieren, bietet sich ein Fernsehstundenplan an. Die Kinder tragen eine Woche lang in einen Stundenplan ein, welche Sendungen sie gesehen haben. So bekommen sie ein Gefühl für ihren Fernsehkonsum und können sich kritischer mit ihm auseinandersetzen. Auch für das Spielen elektronischer Spiele und das Internet sind klare Absprachen wichtig. Empfohlen sind: Bis 6 Jahre sollten Kinder höchstens 20 bis 30 Minuten vor dem Computer bleiben, für 7- bis 10-Jährige gelten etwa 45 Minuten pro Tag.

### **Auswahl des Kinofilms**

Im Gegensatz zum oft zufälligen Fernsehen wird bei einem Kinobesuch meist gemeinsam und bewusst ein Film ausgewählt. Eine Orientierungshilfe ist die Kennzeichnung der FSK (Freiwillige Selbstkontrolle der Filmwirtschaft), die Alterseignungen für Kinofilme vergibt. Bei der Filmauswahl sollten jedoch die unterschiedlichen Entwicklungsstufen auch gleichaltriger Kinder beachtet werden. Was die einen gut ertragen können, ist für die anderen schon zu gruselig. Deshalb sollte den Kindern nach dem Film die Möglichkeit gegeben werden, sich über diese unterschiedlichen Erlebnisse und Erfahrungen auszutauschen.

### **Fernsehen**

Für jüngere Kinder ist Fernsehen immer noch das Medium, das sie am häufigsten nutzen und auf das sie am wenigsten verzichten könnten. Rund eineinhalb Stunden am Tag verbringen sie durchschnittlich davor. Nicht nur, um sich unterhalten zu lassen, sondern auch, um Ablenkung zu finden, Abenteuer zu erleben oder um etwas zu lernen. Bewegte Bilder haben eine besondere Anziehungskraft. Sie können die Fantasie anregen, Denkprozesse beschleunigen, aber auch verstören.

Private Sender finanzieren sich durch Werbung. Je mehr Zuschauer eine Sendung hat, umso teurer kann die Werbezeit verkauft werden. Bis zu zwölf Minuten Werbung dürfen pro Stunde gesendet werden – auch im privaten Kinderprogramm. Häufig sind die Werbeblöcke nur wenig vom eigentlichen Programm zu unterscheiden. Vor allem jüngere Kinder lieben Werbung, können sie jedoch nicht als solche identifizieren.

### **Kino**

Auch wenn das Kino schon viel älter als Internet, Computer und Handys ist, hat es für Kinder nichts von seiner Faszination verloren. In bequemen Sesseln zu sitzen, Popcorn zu essen und im Dunkeln einen Film auf großer Leinwand zu sehen, ist etwas Besonderes. Eine Schulkino-woche ist beispielsweise eine gute Gelegenheit, mit Kindern über aktuelle und interessante Themen ins Gespräch zu kommen.

### Handygebühren unter Kontrolle

Gerade weil die neuen Geräte so viele Funktionen haben, verleiten sie zur Dauernutzung. Neben Kosten für Gespräche und SMS fallen dabei auch Kosten für Internetnutzung und das Herunterladen von Spielen, Applikationen und Klingeltönen an. Vor allem bei Handys mit Vertrag entstehen so in Kürze hohe Summen, die erst auf der Rechnung sichtbar werden. Eine Alternative sind Prepaid-Handys, die im Vorhinein mit Guthaben aufgeladen werden müssen.

### Altersfreigabe für Computerspiele

Die Auswahl eines Spieles sollte sich an den Interessen des Spielenden orientieren. Doch nicht jedes Spiel ist für jede Altersstufe geeignet. Deshalb tragen fast alle Computerspiele, die in Deutschland verkauft werden, eine Alterskennzeichnung. Diese wird von der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) vergeben. An farbigen Aufklebern mit einer Altersangabe ist zu erkennen, für welches Alter ein Spiel empfohlen ist. Die sogenannten „Killer- oder Ballerspiele“, über die häufig berichtet wird, sind zum Beispiel nur für ältere Jugendliche oder Erwachsene freigegeben. Ein Hinweis auf besonders kindgerechte Spiele können Auszeichnungen und Gütesiegel wie der Deutsche Kindersoftwarepreis TOMMI oder der Pädi-Preis sein.

### Handy

Früher waren Handys mit Funktionen zum Telefonieren und zum Verschicken von Kurznachrichten (SMS) ausgestattet. Die heutigen Mobiltelefone sind dagegen multimedial. Man kann mit ihnen nicht nur telefonieren und simsen, sondern auch Fotos und Videos aufnehmen, Musik hören, spielen und ins Internet gehen.

### Computerspiele

Computerspiele sind bei Kindern und Jugendlichen gleichermaßen beliebt. Hier können sie in virtuelle Welten eintauchen und Dinge erleben, die im realen Leben nicht möglich sind: Sie können fliegen, Autorennen fahren, eine andere Identität annehmen oder Superkräfte entwickeln. Dabei können Kinder ihre Fähigkeiten testen und sich bewähren. Die erzielten Erfolge stärken das Selbstbewusstsein und die Persönlichkeit. Zudem trainieren Computerspiele Fertigkeiten wie Geschicklichkeit, Reaktionsvermögen, Konzentrationsfähigkeit, strategisches Denken und zielgerichtetes Handeln und können – im Unterricht eingesetzt – die Lernmotivation steigern.

Wenn Sie ein Computerspiel im Unterricht einsetzen wollen, sollten Sie das Spiel auf jeden Fall einmal durchgespielt haben, um zu wissen, was Sie und die Schülerinnen und Schüler darin erwartet. Die Rollen von Lehrkraft und Schüler sollten ruhig auch einmal vertauscht werden. Für Kinder bedeutet es nämlich ein Erfolgserlebnis, wenn sie Erwachsenen zeigen können, wie Spiele funktionieren.

### **Altersfreigabe für Konsolenspiele**

Wie auch bei Computerspielen gibt es für alle Konsolenspiele Altersfreigaben. Sie werden von der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) vergeben.

Viele Konsolen haben Einstellmöglichkeiten, um sie kindersicherer zu machen. So kann festgelegt werden, dass nur Spiele und DVDs mit entsprechender Altersfreigabe abgespielt werden können oder der Internetzugang gesperrt bleibt.



### **Gaming und Spielkonsolen**

Bei Kindern besonders beliebt sind Spielkonsolen. Es gibt sie als tragbare Geräte (zum Beispiel PlayStation Portable PSP, Nintendo DS und Gameboy) mit eingebautem Monitor und als fest installierte/stationäre Konsolen (zum Beispiel Wii, PlayStation und Xbox), die an einen Fernseher oder Monitor angeschlossen sind. Ursprünglich wurden Spielkonsolen für Videospiele entwickelt, mittlerweile besitzen sie aber auch weitere Funktionen wie das Abspielen von Audio-CDs und Film-DVDs.

Für alle Konsolen werden ganz unterschiedliche Spiele angeboten. Neben Videospiele für Unterhaltung und Zeitvertreib gibt es auch Spiele, die gezielt im Unterricht und zum Lernen eingesetzt werden können, zum Beispiel Vokabeltrainer, Gedächtnisspiele und Mathematikprogramme. Durch die Verknüpfung von Bild, Ton und Text fällt es vielen Kindern leichter, sich Dinge zu merken und zu lernen. Sehr beliebt sind Spiele, bei denen es um vollen Körpereinsatz und geschickte Koordination geht. Mit einer Art Fernbedienung in der Hand lassen sich so alleine oder mit Freunden zum Beispiel virtuelles Tennis, Fußball oder Autorennen spielen.

**Erste Schritte im Internet**

Wie werde ich Surf-Profi? Was ist ein Browser? Wie verhalte ich mich beim Chat? Wie kann ich das Internet für die Hausaufgaben nutzen? Antworten auf diese Fragen finden Kinder auf Orientierungsseiten im Netz. Diese bieten unter anderem Sicherheitstipps zum Ausdrucken sowie Surf- und Internet-Führerscheine an, die sich für den Einsatz im Unterricht eignen.

[www.bmfsfj.de](http://www.bmfsfj.de) Broschüre: Surfen ohne Risiko – Entdecke dein Internet (Kinderteil)

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

[www.klicksafe.de](http://www.klicksafe.de)

[www.internauten.de](http://www.internauten.de)

**Suchmaschinen für Kinder**

Beim Recherchieren laufen Kinder Gefahr, auf nicht kindgerechte Seiten zu stoßen. Sie sollten deshalb mit speziellen Suchmaschinen surfen, die nur Angebote für Kinder durchstöbern, die nach strengen Kriterien ausgewählt werden. Die Vorteile liegen klar auf der Hand: Kinder werden so vor bedenklichen Inhalten geschützt und gelangen leichter an für sie relevante Informationen.

[www.blindekuh.de](http://www.blindekuh.de)

[www.helles-koepfchen.de](http://www.helles-koepfchen.de)

[www.fragfinn.de](http://www.fragfinn.de)

[www.trampeltier.de](http://www.trampeltier.de)

**Kinderchats**

Kinderchats bieten eine geschützte Umgebung, in der sich Gleichaltrige online austauschen und unterhalten können. Die Sicherheit wird durch einen Moderator gewährleistet, der Beleidigungen und Belästigungen sanktioniert. Im Informationsbereich der Seiten gibt es eine Einführung in die „Chatiquette“ und Hinweise auf Sicherheitsrisiken im Chatroom.

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

[www.cyberzwerge.de](http://www.cyberzwerge.de)

[www.lizzynet.de](http://www.lizzynet.de)

[www.kindercampus.de](http://www.kindercampus.de)

[www.kinder-messenger.de](http://www.kinder-messenger.de)

**Internet (Spiele, Infoseiten, Communitys)**

Auch Kinder nutzen das Internet: Sie spielen dort, chatten mit Freunden oder suchen nach Informationen für die Schule. Für Jugendliche ist das Internet bereits zum wichtigsten Medium geworden, und auch die Jüngeren sind immer häufiger im Netz unterwegs.

Das Internet kann als ein großer Raum beschrieben werden, in dem jeder anonym ist. Kinder sind sich jedoch häufig nicht bewusst, welche Folgen es haben kann, wenn sie ihre Anonymität aufgeben: Sie bekommen ungewollt Werbung, sogenannte Spam-Mails, an ihr E-Mail-Postfach geschickt; sie nehmen an Gewinnspielen teil, obwohl sie dazu nicht das Einverständnis der Eltern haben; sie laden sich unbemerkt ein teures Abonnement für Klingeltöne herunter; oder sie werden von Erwachsenen oder anderen Kindern belästigt.

Oberste Maxime im Internet ist: So wenig wie möglich und nur so viel wie nötig über sich verraten. Nie sollte der echte Name angegeben werden, sondern immer ein Spitzname, aus dem weder Alter noch Geschlecht abzuleiten sind. Auch die Adresse, Wohnort und alle anderen Angaben, die eine genaue Identifizierung möglich machen, haben im Internet nichts verloren.

Kommunikation steht in der Internetnutzung von Kindern und Jugendlichen ganz oben. Vor allem Chatten ist beliebt, also die Übermittlung von getippten Nachrichten in Echtzeit. Es gibt zahlreiche Chats, in denen nicht kontrolliert wird, wer sich dort aufhält. Kinder sollten deshalb nur spezielle Kinderchats nutzen, die von einem Erwachsenen moderiert und kontrolliert werden. Nur so haben sie die Sicherheit, dass kein Kontakt zu Erwachsenen hergestellt wird, die sich als Kinder ausgeben.

# Medienprojekte in der Grundschule – Eine Ideenbörse

## Medien reflektieren

Als Einstieg in das große Thema „Medienerziehung“ empfiehlt es sich, mit den Schülerinnen und Schülern darüber zu sprechen, was Medien überhaupt sind und welche Medien sie kennen und nutzen. Damit wird erreicht, dass die Kinder ein Verständnis für Medien entwickeln.

### Mediensuche

Bringen Sie eine Auswahl verschiedener Medien (Handy, schnurloses Telefon, Walkman, MP3-Player, Videorekorder, DVD-Player, Laptop, Palm etc.) in den Unterricht mit und verstecken Sie sie im Klassenzimmer. Lassen Sie Ihre Klasse auf Mediensuche gehen und bitten Sie anschließend die „Finder“, ihre Medien vorzustellen.

Sicherlich kommen die Schülerinnen und Schüler darauf, dass manche der Medien älter sind als andere. In einem zweiten Schritt können die Kinder versuchen, die Gegenstände in eine zeitlich richtige Reihenfolge zu bringen und sich anschließend darüber informieren, seit wann es die unterschiedlichen Medien tatsächlich gibt.

### Damals ... – eine Umfrage

Starten Sie mit Ihren Schülerinnen und Schülern eine Umfrage: Welche Medien hatten die Eltern, Großeltern oder andere Erwachsene in ihrer Kindheit. Überlegen Sie gemeinsam im Vorfeld Interviewfragen: Welche Medien gab es damals? Wie seid ihr ohne Handy, Internet und Co ausgekommen? Was habt ihr in eurer Freizeit gemacht? Welche Spiele wurden früher gespielt? Vielleicht kann ein solches Spiel in der Klasse vorgestellt und gemeinsam gespielt werden.

### Werbeplakate

Ihre Schülerinnen und Schüler können in Gruppenarbeit Plakate gestalten, die für die Nutzung eines Mediums werben oder seine Gefahren darstellen. Im Pausenraum oder im Eingangsfoyer aufgestellt, können sich alle Kinder darüber informieren.

### Mein Medientagebuch

Kinder im Grundschulalter sind den ganzen Tag von Medien umgeben, sie können oftmals gar nicht sagen, welches Medium sie wann und wie lange genutzt haben. Geben Sie Ihrer Klasse mit dem Projekt „Medientagebuch“ die Gelegenheit, mehr über ihren Medienalltag herauszufinden. Ziel ist es, den Schülerinnen und Schülern die eigene Mediennutzung bewusst zu machen und darüber ins Gespräch zu kommen. Das Tagebuch gibt Anlass, über die Vor- und Nachteile der Mediennutzung zu diskutieren und gemeinsam Regeln für einen verantwortungsbewussten Umgang festzulegen. Wichtig: Sie sollten die Eltern mit einem Brief über Ihr Unterrichtsvorhaben informieren und dabei insbesondere erwähnen, dass alle Angaben vertraulich behandelt und nicht an Dritte weitergegeben werden. (Siehe Arbeitsblatt „Mein Medientagebuch“, Seiten 17 und 18)



## Mein Medientagebuch – Seite 1

Bevor du mit deinem Medientagebuch beginnst, überlege, welche Medien du kennst und welche du selbst benutzt. Schreibe auf:

**Ich kenne folgende Medien:**

---



---



---

**Ich benutze folgende Medien selbst:**

---



---

Dein Medientagebuch wirst du für eine oder auch zwei Wochen führen. Notiere in jedem Kästchen, welches Medium du zu den verschiedenen Tageszeiten wie lange genutzt hast.

| Montag    | Radio | TV | PC | Buch | Zeitschrift | Spielkonsole | DVD/Video | CD/MP3 | Telefon/Handy | Foto |
|-----------|-------|----|----|------|-------------|--------------|-----------|--------|---------------|------|
| 6–7 Uhr   |       |    |    |      |             |              |           |        |               |      |
| 7–13 Uhr  |       |    |    |      |             |              |           |        |               |      |
| 13–18 Uhr |       |    |    |      |             |              |           |        |               |      |
| 18–22 Uhr |       |    |    |      |             |              |           |        |               |      |

| Dienstag  | Radio | TV | PC | Buch | Zeitschrift | Spielkonsole | DVD/Video | CD/MP3 | Telefon/Handy | Foto |
|-----------|-------|----|----|------|-------------|--------------|-----------|--------|---------------|------|
| 6–7 Uhr   |       |    |    |      |             |              |           |        |               |      |
| 7–13 Uhr  |       |    |    |      |             |              |           |        |               |      |
| 13–18 Uhr |       |    |    |      |             |              |           |        |               |      |
| 18–22 Uhr |       |    |    |      |             |              |           |        |               |      |

| Mittwoch  | Radio | TV | PC | Buch | Zeitschrift | Spielkonsole | DVD/Video | CD/MP3 | Telefon/Handy | Foto |
|-----------|-------|----|----|------|-------------|--------------|-----------|--------|---------------|------|
| 6–7 Uhr   |       |    |    |      |             |              |           |        |               |      |
| 7–13 Uhr  |       |    |    |      |             |              |           |        |               |      |
| 13–18 Uhr |       |    |    |      |             |              |           |        |               |      |
| 18–22 Uhr |       |    |    |      |             |              |           |        |               |      |

## Mein Medientagebuch – Seite 2

| Donnerstag | Radio | TV | PC | Buch | Zeitschrift | Spielkonsole | DVD/Video | CD/MP3 | Telefon/Handy | Foto |
|------------|-------|----|----|------|-------------|--------------|-----------|--------|---------------|------|
| 6–7 Uhr    |       |    |    |      |             |              |           |        |               |      |
| 7–13 Uhr   |       |    |    |      |             |              |           |        |               |      |
| 13–18 Uhr  |       |    |    |      |             |              |           |        |               |      |
| 18–22 Uhr  |       |    |    |      |             |              |           |        |               |      |

| Freitag   | Radio | TV | PC | Buch | Zeitschrift | Spielkonsole | DVD/Video | CD/MP3 | Telefon/Handy | Foto |
|-----------|-------|----|----|------|-------------|--------------|-----------|--------|---------------|------|
| 6–7 Uhr   |       |    |    |      |             |              |           |        |               |      |
| 7–13 Uhr  |       |    |    |      |             |              |           |        |               |      |
| 13–18 Uhr |       |    |    |      |             |              |           |        |               |      |
| 18–22 Uhr |       |    |    |      |             |              |           |        |               |      |

| Sonnabend | Radio | TV | PC | Buch | Zeitschrift | Spielkonsole | DVD/Video | CD/MP3 | Telefon/Handy | Foto |
|-----------|-------|----|----|------|-------------|--------------|-----------|--------|---------------|------|
| 6–7 Uhr   |       |    |    |      |             |              |           |        |               |      |
| 7–13 Uhr  |       |    |    |      |             |              |           |        |               |      |
| 13–18 Uhr |       |    |    |      |             |              |           |        |               |      |
| 18–22 Uhr |       |    |    |      |             |              |           |        |               |      |

| Sonntag   | Radio | TV | PC | Buch | Zeitschrift | Spielkonsole | DVD/Video | CD/MP3 | Telefon/Handy | Foto |
|-----------|-------|----|----|------|-------------|--------------|-----------|--------|---------------|------|
| 6–7 Uhr   |       |    |    |      |             |              |           |        |               |      |
| 7–13 Uhr  |       |    |    |      |             |              |           |        |               |      |
| 13–18 Uhr |       |    |    |      |             |              |           |        |               |      |
| 18–22 Uhr |       |    |    |      |             |              |           |        |               |      |

### Kreise ein:

Ich war in dieser Woche auch im Theater / in der Bibliothek / im Kino / in einer Ausstellung.

### Auswertung:

Die Woche ist vorüber. Zähle nun für jedes Medium die Zeiten zusammen – so kannst du herausfinden, welches Medium du am häufigsten nutzt.

Zeichne noch ein Bild von dir und dem Medium, das du am häufigsten benutzt hast, oder schreibe auf, warum du gerade dieses Medium so viel nutzt.

## Handys

Das Handy gilt im Klassenzimmer eher als Störfaktor, weshalb an vielen Schulen mittlerweile ein Handyverbot herrscht. Es hat aber nicht nur Nachteile! Wir zeigen Ihnen einige Möglichkeiten, wie Sie die Multimedia-Maschine im Unterricht kreativ und gewinnbringend einsetzen können.

### Fotostory

Die Schülerinnen und Schüler überlegen sich in Gruppen eine Fotostory, die sie mithilfe ihrer Fotohandys erzählen wollen. Die entsprechenden Bilder werden dann entweder am Computer (zum Beispiel mit PowerPoint) oder mit den ausgedruckten Fotos auf einem Plakat zur Geschichte gestaltet.

### Klingeltöne

Ihre Klasse wird viel Spaß daran haben, eigene Klingeltöne zu kreieren. Kostenlose und einfach zu benutzende Software wie „audacity“ oder „freeringtonemaker“ finden Sie im Internet zum Download über [www.chip.de](http://www.chip.de). Teilweise haben die

Handys auch selbst eine Klingeltonsoftware integriert. Gestalten Sie dieses Projekt als Wettbewerb: Wer wird die Nummer 1 bei der Hitparade der tollsten Klingeltöne?

### SMS-Zusammenfassungen

Lassen Sie Ihre Schülerinnen und Schüler ein Lieblingsbuch, den gestrigen Tag, ihren letzten Traum o. Ä. in nur einer SMS (160 Zeichen) beschreiben. Alternativ: Lesen Sie einen kurzen Text vor, den die Kinder dann so knapp wie möglich in einer SMS zusammenfassen sollen.

Überlegen Sie gemeinsam: Welche Strategien wurden angewendet, um möglichst wenige Zeichen zu verwenden?

## Spielkonsolen / PC-Spiele

Kinder beschäftigen sich gerne in ihrer Freizeit mit elektronischen Spielen. Eine gute Möglichkeit, die beiden Lebenssphären Schule und Alltag miteinander zu verbinden, ist es, dieses Interesse in den Unterricht zu tragen. Spiele zu spielen oder darüber zu reden, motiviert die Kinder und sorgt für Abwechslung.

### Lieblingsspiele

Besprechen Sie mit den Schülerinnen und Schülern, was ihrer Ansicht nach ein gutes Computerspiel ausmacht. Hier werden sicher viele unterschiedliche Kriterien genannt. Auf dieser Basis können die Kinder dann ihre Lieblingsspiele der Klasse vorstellen.

### LAN-Party

Veranstalten Sie eine LAN-Party, bei der die Kinder analog zur Lesenacht einen Abend lang gemeinsam Spiele ausprobieren können.

Bei der Auswahl der Spiele sollte unbedingt auf die Altersfreigabe und pädagogische Prädikate, etwa den Erfurter Netcode oder den Pädi-Preis, geachtet werden. Veranstalten Sie im Vorfeld einen Elternabend zum Thema „Computerspiele“ und holen Sie das Einverständnis der Eltern für die LAN-Party ein.

## Fernsehen

Das Fernsehen ist immer noch das Lieblingsmedium der Grundschul Kinder – deshalb bietet es sich an, diese Leidenschaft im Unterricht zu thematisieren und produktiv zu nutzen.

### **Lieblingssendungen**

Jedes Kind hat sicherlich eine Lieblingssendung im Fernsehen, die es besonders gerne anschaut. Fordern Sie die Kinder auf, diese Sendung in einer Art Steckbrief vorzustellen, entweder schriftlich oder – in den unteren Klassen – auch gemalt. Lassen Sie die Steckbriefe vorstellen und hängen Sie sie anschließend in der Klasse auf.

### **Unser eigenes Fernsehprogramm**

Erstellen Sie in der Klasse ein Wunsch-Fernsehprogramm für eine Woche. Alle möglichen Programmpunkte (Nachrichten, Werbung, Kindersendungen, Quiz-Shows, Tiersendungen etc.) sollten darin enthalten sein. Als Vorlage können alte Fernsehzeitschriften dienen. Eine Gruppe von drei Kindern ist jeweils für einen Programmpunkt zuständig, den sie einstudieren. Jeden Tag wird dann ein Programmpunkt vorgespielt.

### **Schwerpunkt Werbung**

Werbung bestreitet einen großen Teil des Fernsehprogramms. Lassen Sie Ihre Schülerinnen und Schüler zu Hause auf Werbesuche gehen. Diskutieren Sie mit ihnen: Läuft Werbung während ihrer Lieblingssendung? Wie erkennen sie, dass ein Werbeblock angefangen hat und endet? Was unterscheidet Werbespots von einer Sendung? Wie lange dauern die Werbeblöcke und wie lange die Sendung? Für welche Produkte wird geworben? Sie können für diese Aufgabe auch Werbung im Fernsehen aufnehmen.

### **„Dafür bist du noch zu jung!“**

Eventuell haben Ihre Schülerinnen und Schüler schon einmal einen Film oder eine Sendung gesehen, für die sie laut Gesetzgeber noch zu jung waren. Sprechen Sie mit ihnen darüber: Wie ging es dir, nachdem du den Film angeschaut hast? Warum gibt es Altersvorgaben für bestimmte Filme und Sendungen? Sind diese Empfehlungen sinnvoll?

## PC/Internet

Die Möglichkeiten, mit dem PC und dem Internet in der Grundschule zu arbeiten, sind vielfältig: Sie können in einem Computerkurs PC-Grundkenntnisse vermitteln und mit Lern-Software oder Online-Plattformen das Wissen der Kinder erweitern und vertiefen. Sie können aber auch den Computer und das Internet zu einer kreativen Medienarbeit heranziehen, die zudem Ihre Klasse spielerisch an den Umgang mit PC und Internet heranführt.

### Malen am Computer

Mit einfachen Malprogrammen wie Paint, einer Windows-Anwendung, können auch schon Grundschul Kinder eigene Bilder am PC gestalten. Nach einer kurzen Einführung in die Handhabung der Malwerkzeuge können die Schülerinnen und Schüler mit ihren Experimenten sofort loslegen. Neben der Bedienung der Maus werden dabei auch Fertigkeiten wie Speichern und Drucken geübt.

### Klassen-Wiki

Wikis sind Internetseiten, an denen jeder mitarbeiten kann. Das berühmteste Beispiel dafür ist die Online-Enzyklopädie Wikipedia. Wikis können auch in der Grundschule fächerübergreifend eingesetzt werden und eignen sich insbesondere für die Freiarbeit. Kostenlose Wikis bieten zum Beispiel die Seiten [www.grundschulwiki.zum.de](http://www.grundschulwiki.zum.de) und [www.wikihost.org](http://www.wikihost.org) an.

Als Vorbereitung für das Projekt sollten Sie zunächst erläutern, was ein Wiki ist und wie man damit arbeitet. Die ersten praktischen Erfahrungen sollten die Schülerinnen und Schüler im Klassenverband sammeln, indem Sie zum Beispiel das Verfassen eines Eintrags mit dem Beamer an die Wand projizieren. Inhaltlich sind sie völlig frei: Sie können gemeinsam Geschichten schreiben oder gemalte Bilder hochladen und mit thematisch passenden Seiten verlinken, ein Lexikon ihrer Schule starten und vieles mehr.

### Registrieren und Navigieren

Online-Portale für Kinder wie die Internet-Plattform [www.clixmix.de](http://www.clixmix.de) bieten Schülerinnen und Schülern die Möglichkeit, in einem geschützten und werbefreien Raum den Umgang mit dem Internet zu erlernen. Im Log-in-Bereich wird der Vorgang des Registrierens und Anmeldens geübt. Das kann Anlass sein, über die Themen „Sicherheit“, „Privatsphäre“ und „Datenschutz im Internet“ zu sprechen. Darüber hinaus können die Kinder erkunden, wie im Internet navigiert wird: Wo kann ich hinklicken? Wie komme ich von einem Thema zum anderen und wieder zurück?

### Unsere eigene Homepage

Verschiedene Anbieter im Internet stellen kostenlose Webseiten-Generatoren zur Verfügung, etwa „Google Sites“ oder [www.primolo.de](http://www.primolo.de), das sich speziell an Grundschul Kinder richtet. Mit der Software lassen sich direkt im Internet Webseiten herstellen und veröffentlichen. Hier sind der Fantasie keine Grenzen gesetzt: Die Kinder können Steckbriefe entwerfen, über Klassenaktivitäten berichten, Kunstwerke einscannen und vorstellen, Bastelideen hochladen, über ihre Experimente im Sachkundeunterricht Auskunft geben oder sich über ihre Lieblingsbücher austauschen. Wichtig: Bitte denken Sie unbedingt daran, dass für die Veröffentlichung von Fotos der Kinder im Internet ein schriftliches Einverständnis der Eltern eingeholt werden muss!

# www.clixmix.de: Medien kompetent nutzen – Interessen entwickeln

Clixmix ist das neue Wissensportal für Grundschul Kinder, das die Deutsche Post gemeinsam mit der Stiftung Lesen initiiert hat. Die kosten- und werbefreie Kinderseite bietet einen sicheren Einstieg ins Internet und vermittelt spielerisch einen aktiven, kreativen und kritischen Umgang mit verschiedenen Medien. Unter [www.clixmix.de](http://www.clixmix.de) können die Kinder diese innovative Spiel- und Lernseite entdecken.

## Clixmix auf einen Blick

### Die Clixmix-Themen:

alltägliche Fragen – ungewöhnliche Antworten



#### Aquarium

Warum können Fische schweben?  
Welche Meeresbewohner sind giftig?



#### Bauernhof

Welche Tiere leben auf dem Bauernhof?  
Wie funktioniert ein Traktor?



#### Dinosaurier

Was macht eine Präparatorin?  
Wie sehen Dino-Babys aus?



#### Essen und Trinken

Wie frisch ist mein Frühstücksei?  
Was schmeckt besser: Suppe aus der Tüte oder selbst gekocht?



#### Malerei

Wie kommen Bilder ins Museum?  
Wie werden Buntstifte hergestellt?



#### Pferde

Was braucht man zum Reiten?  
Sprechen Pferde eine Sprache?



#### Polizei

Was machen Polizeihunde?  
Wie ermittelt die Polizei zu Pferde?

### Clixmix orientiert sich

an den Interessen der Kinder

Clixmix als Lernumgebung hilft Kindern im Grundschulalter, ihre Umwelt zu verstehen.

Dabei greift Clixmix bestehende Interessen auf und versucht, Kinder auf neue, weiterführende Aspekte und Details aufmerksam zu machen. Es werden Antworten auf Kinderfragen gegeben, für die mitunter auch Erwachsene keine zufriedenstellenden Lösungen parat haben: Wie erkenne ich Falschgeld? Müssen Pferde auch zum Zahnarzt? Die Aufbereitung der Themen über unterschiedliche Medientypen und Blickwinkel lässt auch das vermeintlich Bekannte bei Clixmix spannend erscheinen. Die Themenauswahl von Clixmix orientiert sich an aktuellen Studien über die Interessen von Kindern im Grundschulalter und an Favoriten, die sich in Gesprächen mit Kindern, Erzieherinnen und Erziehern sowie Eltern herauskristallisiert haben. Denn als außerschulisches Lernangebot lebt Clixmix davon, dass



### Die Clixmix-Medien – Lernen mit allen Sinnen



**Filme:** Clixmix-Reporter recherchieren vor Ort, im Aquarium, in der Buntstiftfabrik, auf dem Bauernhof und an vielen anderen spannenden Orten.



**Audio:** Zu hören gibt es informative und lustige Geschichten für Kinder.



**Interaktive Grafiken:** Damit werden komplexe Vorgänge veranschaulicht, so etwa der Weg der Nahrung durch den Körper.



**Rätsel:** Suchspiele, Kreuzwörterrätsel und kleine Quiz testen Kombinatorik, Gedächtnis und Wissen.



**Anleitungen:** Bastelideen, Experimente und Rezepte laden zum Ausprobieren und Gestalten ein.

sich die Kinder für die angebotenen Themen begeistern. Clixmix greift aber nicht nur das auf, was Kinder ohnehin anspricht, sondern will auch die Neugier auf Neues wecken. Erreicht wird dies durch die geschickte Vernetzung der Themen miteinander, die Kinder bei ihren aktuellen Interessen abholt und zu inhaltlich angrenzenden, aber ungewöhnlichen Bereichen führt: wie von der Kuh auf dem Bauernhof zur heiligen Kuh nach Indien.

### Clixmix motiviert durch kinderfreundliches Design

Die Orientierung an Kindern im Grundschulalter zeigt sich bei Clixmix neben der Auswahl der Inhalte auch in der Gestaltung der Lernumgebung. Sie zeichnet sich durch ein einheitliches und ansprechendes Design, eine klare Struktur sowie eine intuitive Benutzerführung aus. Um dies zu erreichen, wurde Clixmix bereits in der Entwicklungsphase von Kindern getestet, und die Ergebnisse flossen in die Konzeption ein.

### Die Clixmix-Tierfiguren: fünf Begleiter – fünf Sichtweisen



Ich bin verspielt und schüchtern!



Ich behalte gerne den Überblick!



Ich will den Dingen auf den Grund gehen!



Ich bin kommunikativ und reiselustig!



Ich bin frech und entdeckungsfreudig!

### Clixmix ist strukturierte Vielfalt

Konzeption und Gestaltung von Clixmix kann als strukturierte Vielfalt bezeichnet werden, die sich auf allen Ebenen der Lernumgebung manifestiert. Vielfalt wird sowohl über die unterschiedlichen Perspektiven erreicht, die durch die Clixmix-Tiere repräsentiert werden, als auch über die Realisierung der Inhalte mit unterschiedlichen Medientypen wie Filmen, Hörbeispielen und Arbeitsblättern. Dabei wird jeder Blickwinkel und jedes Medium gleichwertig behandelt.

### Clixmix baut auf mehrkanaliges Lernen

Clixmix kann als crossmediale Lernumgebung beschrieben werden, die unterschiedliche Medientypen integriert. Studien belegen, dass Kinder das Lernen mit Videos als leichter empfinden als das Lernen mit einem Buch. Diese motivierende Wirkung nutzt das Wissensportal, indem es kurze thematische Videoclips anbietet. Durch zusätzliche, vertiefende Lernangebote, beispielsweise Hörstücke und interaktive Grafiken, wird oberflächliches Lernen vermieden sowie die Qualität des Lernens ergänzt und gesteigert. Es ist zu erwarten, dass auch Kinder mit geringeren Deutschkenntnissen von den Lernangeboten profitieren können. Insbesondere die filmische Darstellung der Inhalte kann ihnen das Verstehen erleichtern.



### Clixmix und mehrperspektivisches Lernen

Clixmix-Nutzer können eines von fünf Tieren für die gemeinsame Erkundung der Lernumgebung auswählen: Affe, Känguru, Maus, Pelikan und Schildkröte stehen als lustige Begleiter bereit. Jedes Clixmix-Tier repräsentiert einen spezifischen Lerntypus und besitzt unterschiedliche Charaktereigenschaften und Vorlieben. Die Tiere geben damit den Kindern die Gelegenheit, die Themen aus unterschiedlichen Sichtweisen, von emotional bis sachlich neutral, zu erschließen. Die Schildkröte steht beispielsweise für großen Wissensdurst und Interesse an Detailinformationen. Sie geht sachlich vor und ist um eine möglichst vertiefte Auseinandersetzung bemüht. Sie will genau wissen, wie etwas funktioniert. Den Pelikan hingegen interessiert das große Ganze. Er verschafft sich gerne einen Überblick über ein Thema und versucht, die Zusammenhänge zu verstehen.

Die unterschiedlichen Blickwinkel ermöglichen so eine umfassende Betrachtungsweise, gleichzeitig gestatten punktuelle Überschneidungen eine sinnvolle Wiederholung und Vertiefung des Gelernten.

### Clixmix und entdeckendes Lernen

Bei Clixmix geht es nicht um das bloße Konsumieren von Inhalten, sondern um aktive und kreative Interaktion. Neben Filmen und Hörstücken runden daher interaktive Grafiken, Lernspiele und Blätter zum Ausdrucken wie Experimente, Bastelanleitungen und Ähnliches das Angebot ab. So wird Clixmix dem Wunsch nach der praktischen Anwendung des Erlernten und der eigenen kreativen Beschäftigung innerhalb eines Themas gerecht und vermittelt Wissen auf spielerische Weise.



#### Clixmix und selbstbestimmtes Lernen

Der Gedanke der Vernetzung von Themen und Perspektiven wird durch inhaltliche und mediale Vorschläge, die von den Tieren an die Kinder herangetragen werden, unterstützt, jedoch ohne die Nutzerinnen und Nutzer zu bevormunden. Denn die Kinder bestimmen hier selbst, mit welchem Thema sie sich wie lange beschäftigen. Zwang oder Kontrolle sind bei Clixmix weder erwünscht noch geplant. Ziel des Angebots ist, dass Medien kompetent und eigenständig eingesetzt werden.

#### Clixmix entwickelt sich

##### zur interaktiven Lernumgebung

Kinder zeigen gerne, was sie können und gelernt haben. Deshalb wird Clixmix den Aspekt der Interaktion und kreativen Auseinandersetzung kontinuierlich ausbauen. Im Schuljahr 2010/2011 sind die Kinder als Namensgeber gefragt: Wie sollen die Clixmix-Tiere heißen? Auf [www.clixmix.de](http://www.clixmix.de) kann direkt abgestimmt werden. Zudem können die Kinder eigene Themen vorschlagen und so die inhaltliche Ausrichtung von Clixmix mitbestimmen. Außerdem wird ihnen die Möglichkeit gegeben, ihre selbst gestalteten Arbeiten auszustellen und mit anderen zu teilen. Clixmix fordert so die Kinder zur aktiven Teilhabe auf und ermöglicht ihnen die Gestaltung ihrer eigenen Medienwelt.

## Clixmix in der Schule

Auch wenn Clixmix als außerschulisches Lernangebot konzipiert ist, lässt es sich gut in den fächerübergreifenden Unterricht integrieren und im Hinblick auf die schulische Medienerziehung nutzen. Als Lernumgebung liefert Clixmix sowohl lehrplanrelevante Inhalte als auch Zusatzmodule, die sich an den Interessen der Kinder orientieren. Durch seine einfache Benutzersführung und eine klare Strukturierung fördert Clixmix das selbstständige Lernen ohne Druck. Den Schülerinnen und Schülern wird aber dennoch ein unaufdringlicher Leitfaden für ihr Lernen an die Hand gegeben, der eine Überforderung verhindert.

#### Clixmix im Rahmen des offenen Unterrichts

Aus diesen Gründen eignet sich Clixmix insbesondere für die Freiarbeit, bei der das Lernen der Kinder möglichst wenig einschränkt wird. Eine weitere Einsatzmöglichkeit für Clixmix bietet der offene Unterricht, der im Gegensatz zur Freiarbeit eine Schulwoche durch Tagespläne oder Wochenpläne strukturiert. Diese geben Ziele vor und machen auf zusätzliche Lernangebote aufmerksam, von denen eines die Beschäftigung mit Clixmix sein kann. Da bei dieser Unterrichtsform die Kinder unterschied-

liche Aufgaben und unterschiedliche Pensen bewältigen, werden nicht alle gleichzeitig Clixmix in der Klasse nutzen, sodass die Hardware-Ausstattung der meisten Klassenräume ausreicht. Clixmix lässt sich in diesem Sinne ebenfalls hervorragend beim Unterricht mit Lernstationen einsetzen, da auch hier nicht alle Kinder zur selben Zeit denselben Inhalt bearbeiten müssen. Insgesamt kann Clixmix zur Entlastung der Lehrkräfte beitragen und einen Unterricht, der auf selbstständiges Lernen und die Entwicklung eigener Interessen setzt, nachhaltig bereichern.

### Ein Praxisbeispiel am Thema „Bauernhof“

„Bauernhof“ ist ein Thema mit vielen Facetten: Von tierischen Geschichten über das historische Landleben bis hin zur Maschinenteknik – für jedes Interesse ist etwas dabei.

Bei Clixmix können die Kinder das Thema aus unterschiedlichen Blickwinkeln und mit verschiedenen Medien erkunden. In kurzen Filmen und Audiostücken sowie interaktiven Grafiken werden Fragen beantwortet, die sich viele Kinder vermutlich schon gestellt haben: Legen braune Hühner braune Eier und weiße Hühner weiße? Wie kommt die Milch aus der Kuh? Wie wird ein Traktor gebaut?

Die Materialien zum Ausdrucken und die multimedialen Inhalte des Themas „Bauernhof“ können im Unterricht verwendet werden – und zwar fächerübergreifend.

Wenn in der Schule mehrere Computer vorhanden sind, können die Kinder Gruppen bilden und sich jeweils mit einem Beitrag oder einer Aufgabe zu einem gemeinsamen Oberthema beschäftigen, über das sie den anderen Schülerinnen und Schülern anschließend berichten. Auf diese Weise wird ihre Kommunikations- und Ausdrucksfähigkeit gefördert – Aspekte, die nicht nur für den Deutschunterricht relevant sind. Gibt es in der Schule die Möglichkeit, einen Beamer einzusetzen, lassen sich die kurzen Filmbeiträge auch im Klassenverband anschauen.

Zur Vorbereitung der Filme und Audiostücke können die Informationsboxen genutzt werden, die die Beiträge begleiten. Die dort aufgeführten Fragen aktivieren zum einen das Vorwissen der Kinder und leiten zum anderen ihre Aufmerksamkeit beim Anschauen und Zuhören. Anschließend können sie über die gemeinsamen Medien-erlebnisse sprechen, Fragen stellen oder mit einem Quiz das Gelernte vertiefen.



Durch das Thema „Bauernhof“ führen die Clixmix-Tierfiguren, die je nach ihrer Eigenschaft unterschiedliche Wissens-elemente anbieten. Die gründliche Schildkröte empfiehlt Beiträge, die detailliert Sachfragen beantworten. Sie schlägt vier Filme vor, in denen die Zuschauer zahlreiche Informationen und Fakten rund um Hühner, Kühe und Milch erhalten.

#### Legen weiße Hühner weiße Eier?

Im Filmbeitrag über Eier können Kinder erfahren, dass jedes Huhn im Schnitt ein Ei pro Tag legt und man dem Huhn an den Ohren ansehen kann, ob es braune oder weiße Eier legt: Hühner mit roten Ohrenlappen legen braune Eier, Hühner mit weißen Ohrenlappen legen weiße Eier.

Als weiterführende Aufgaben können sich Ihre Schülerinnen und Schüler selbst als Eier-Reporter betätigen: Was gibt es im Supermarkt häufiger, weiße oder braune Eier? Welche Eier werden lieber gekauft, weiße oder braune? Warum? Lassen Sie die Kinder ihre Eltern, den Supermarktfilialeiter oder Kunden befragen.

### Wie kommt die Milch aus der Kuh?

In diesem Beitrag geht eine Kinderreporterin stellvertretend für die zuschauenden Kinder auf einen Milchhof und stellt dort typische Kinderfragen: Tut das Melken der Kuh weh? Findet die Kuh das Melken gut? Wie oft wird gemolken? In einer Trickfilmsequenz wird zusätzlich die Funktionsweise einer Melkmaschine erklärt. Dieser Beitrag ist eine gelungene Mischung aus Erlebnis- und Technikbericht und spricht sowohl die sachlich orientierten als auch die emotionalen Lerner, Jungen wie Mädchen, an.

Sprechen Sie mit Ihren Schülerinnen und Schülern über die verschiedenen Darreichungsformen von Milch (in der Flasche, im Tetrapack, im Beutel, in der Milchkanne, als H-Milch, Frischmilch, Vollmilch, Magermilch, Buttermilch, Joghurt). Überlegen Sie gemeinsam Möglichkeiten, für was Milch verwendet werden kann (Kuchen, als Getränk, Pudding, Kakao, Milchreis, Saucen etc.). Im Anschluss an das Klassengespräch können die Kinder ihr Lieblingsrezept mit Milch aufschreiben.

### Was kann die Kuh?

Für Jüngere geeignet ist der Film über die Eigenschaften der Kuh, der biologische Fakten mit bemerkenswerten Details verbindet. Die Kinder erfahren unter anderem, dass die Kuh ein Wiederkäuer ist und beim Wiederkäuen am Tag bis zu 150 Liter Spucke produziert. Das ist so viel, dass man eine ganze Badewanne damit füllen könnte! Solche Informationen sind so beeindruckend, dass sie zum Gesprächsthema auf dem Pausenhof werden können.

Im Anschluss an den Film können die Kinder eine Kuh malen und dann ihre Köperteile beschriften.

### Welche Tiere leben auf dem Bauernhof?

Auf die Emotionen der Kinder zielt der Beitrag über die Tiere auf dem Hof der Familie Lex ab. Zu jedem der genannten tierischen Bewohner, etwa Kühe, Pferde, Ziegen, Hofhund etc., erfahren die Zuschauer jeweils zwei bis drei interessante Dinge.

Lassen Sie die Schülerinnen und Schüler in Kleingruppen ihren eigenen Bauernhof basteln oder malen und mit Tieren bevölkern. Zu jedem Tier sollen sie drei Eigenschaften finden. Die fertigen Bauernhöfe werden dann den anderen Kindern vorgestellt, wobei – wie im Film – einige Fakten zu den tierischen Bewohnern erzählt werden.

Zur Wissensvertiefung und -sicherung macht die Schildkröte zwei weitere Angebote: Bei einem **Multiple-Choice-Quiz** können die Kinder ihr Bauernhofwissen testen. Da der Test direkt am Bildschirm bearbeitet werden muss, kann diese Aufgabe nur in Einzelarbeit gelöst werden und eignet sich somit gut als Lernkontrolle.




### Kreuzworträtsel

Das Kreuzworträtsel, bei dem Begriffe zum Thema gesucht werden, eignet sich gut als Hausaufgabe, bei der die Schülerinnen und Schüler Wortschatz und Rechtschreibung trainieren.

Die Kinder erstellen ein eigenes Wörterbuch oder Glossar zum Thema „Bauernhof“. Zunächst sammeln sie gemeinsam an der Tafel so viele Begriffe wie möglich. Jedes Kind sucht sich dann einen Begriff aus und schreibt einen eigenen Lexikoneintrag dazu. Anschließend werden alle Artikel alphabetisch geordnet und zum Klassenlexikon gebunden.



 **Wie sah die Arbeit auf einem Bauernhof früher aus?**



Das abenteuerlustige Känguru empfiehlt einen Filmbeitrag, der die Mädchen und Jungen auf eine Zeitreise in die Vergangenheit mitnimmt. Historische Schwarz-Weiß-Aufnahmen werden darin mit modernen Aufnahmen über die heutige Arbeit kontrastiert, sodass die Kinder einen direkten Vergleich haben: So war es damals, so ist es heute.

Bauernregeln haben früher den Wetterdienst ersetzt. Stellen Sie Ihrer Klasse einige Bauernregeln vor und erläutern Sie deren Bedeutung. Nutzen Sie anschließend die Lust am Reimen in dieser Altersgruppe und lassen Sie Ihre Schülerinnen und Schüler selbst Bauernregeln erfinden. Je „verrückter“, desto besser.

 **Ferkel-Suchspiel**

Mit dem Arbeitsblatt können die Kinder ihre Konzentrationsfähigkeit üben, denn hier gilt es, in einer Schar unterschiedlich aussehender Ferkel genau die zu finden, die die Bäuerin Erna sucht.

Kopieren Sie das Arbeitsblatt für Ihre Schülerinnen und Schüler und bearbeiten Sie es gemeinsam im Unterricht. Daraus lässt sich gut ein Klassenwettbewerb veranstalten, bei dem die Kinder in Kleingruppen gegeneinander antreten.

 **Wie wird ein Traktor gebaut?**

Der Pelikan, der gerne den Überblick behält, bietet einen Film an, in dem es besonders technisch zugeht. In dem Film besucht ein erwachsener Reporter eine Traktorenfabrik. Dieser Beitrag ist sicherlich etwas für Technikliebhaber, da zahlreiche technische Einzelheiten anhand von Grafiken verdeutlicht werden. Er richtet sich eher an die etwas älteren Grundschul Kinder.



Traktoren werden eingesetzt, um zu pflügen, zu säen und zu ernten. Sprechen Sie mit der Klasse über die einzelnen Phasen des Pflanzenanbaus, was dafür nötig ist, welche Dinge es zu beachten gilt. Lassen Sie die Kinder dann selbst als Farmer aktiv werden und in Töpfen etwas anbauen, zum Beispiel Kresse oder Hafer.

 **Heilige Kühe in Indien**

Die schüchterne und verspielte Maus schlägt ein Hörstück vor. Vorgelesen wird ein Auszug aus Martina Badstubers Buch „Ich kenne ein Land, das du nicht kennst“ über heilige Kühe in Indien. Dieser Beitrag weitet das Themenfeld „Bauernhof“ auf angrenzende Bereiche aus und öffnet so das Blickfeld der Kinder für neue und ungewöhnliche Fragestellungen.



Wie der Beitrag berichtet, haben die heiligen Kühe in Indien einen Ausweis. Was könnte wohl in so einem Pass drinstehen? Überlegen Sie zusammen Rubriken und lassen Sie jedes Kind einen Kuh-Pass erstellen. Alternativ: Nehmen Sie den Beitrag zum Anlass, um über andere Religionen zu reden. Finden Sie mit Ihren Schülerinnen und Schülern heraus, welche Religionen in Ihrer Klasse vertreten sind und welche Feste, Essgewohnheiten und Rituale sie haben. Vielleicht können Sie gemeinsam einmal so einen religiösen Festtag feiern.



### Chaos im Geräteschuppen



Der lustige Affe veranstaltet ein Chaos im Geräteschuppen. Bei diesem Wort-Suchspiel müssen verschiedene Bauernhof-Begriffe gefunden werden, was die Les- und die Konzentrationsfähigkeit schult.

Die Kinder suchen sich eines der anderen Clixmix-Themen aus und gestalten selbst ein Suchsel mit einschlägigen Begriffen, die sie dazu kennen oder kennenlernen. Die Rätsel werden in der Klasse ausgetauscht und die Kinder müssen herausfinden, aus welchem Themenbereich das Suchsel stammt.

Wenn die Schülerinnen und Schüler nacheinander auf die verschiedenen Tiere klicken, können sie feststellen, dass man ein Thema aus mehreren Perspektiven und mit unterschiedlichen Schwerpunkten betrachten kann. Von dieser Erkenntnis profitieren die Kinder auch außerhalb der Welt von Clixmix.

### Weiterführende Informationen

Ausgehend von den Online-Anwendungen lässt sich das Thema „Bauernhof“ auch offline nutzen, da das Quiz, die Suchspiele und Kreuzworträtsel heruntergeladen, ausgedruckt und als Arbeitsblätter verwendet werden können. Zudem kann es in andere Fächer transportiert werden, zum Beispiel in den Kunstunterricht. Vorstellbar wäre es, Bilder zu malen oder Collagen zu kleben, aber auch mit verschiedenen Textilien und Materialien aus der Natur (Gräser, Rinde, Blätter etc.) zu basteln.

Das Thema „Bauernhof“ muss aber nicht nur auf den Klassenraum beschränkt bleiben, sondern kann mit allen Sinnen auch in der Wirklichkeit erfahren werden. Denkbar wäre zum Beispiel der gemeinsame Besuch eines Bauernhofes. Die raue, feuchte Nase einer Kuh spüren oder einmal selbst versuchen, eine Kuh von Hand zu melken – Erlebnisse wie diese sind eine spannende Ergänzung zu den Dingen, die die Schülerinnen und Schüler vorher in Beiträgen auf dem Bildschirm gesehen haben. Clixmix kann somit Impulsgeber sein und dazu anregen, die Erfahrungen, die online gemacht wurden, auch in der Wirklichkeit zu erleben.

# Medienkompetenz in der Familie – Ein Elternabend

Bei einem Elternabend sollten Sie die Eltern zunächst generell über Medienbildung informieren und ihnen Tipps und Anregungen geben, wie sie die Medienkompetenz ihrer Kinder fördern können. Sie sollten auch auf die Unsicherheiten und Ängste der Eltern gegenüber den Neuen Medien eingehen, insbesondere auf folgende Fragen: Macht der Computer süchtig? Gibt es einen Zusammenhang zwischen Ego-Shooter und Gewaltbereitschaft? Wie kann ich mein Kind vor Übergriffen im Netz schützen? Je mehr Auskünfte, Empfehlungen und Orientierungshilfen Sie anbieten, umso nachdrücklicher werden die Eltern Ihre Medienarbeit in der Schule unterstützen.

## Wissen

Medienbildung vermittelt Wissen im Bereich der Informationsbeschaffung und -selektion, ermöglicht den Erwerb technischer Fertigkeiten und fördert die Entwicklung von Problemlösungsstrategien durch spielerisches und experimentelles Vorgehen.

## Kommunikationsfähigkeit

Medienbildung vermittelt Kommunikationsfähigkeit, zeigt, wie neue Kommunikationsmedien und -kanäle sinnvoll und verantwortungsbewusst genutzt werden, regt zur Reflexion des eigenen Medienverhaltens und der medialen Weltvermittlung an und unterrichtet über die Chancen und Gefahren der digitalen Selbstdarstellung.

## Orientierung

Medienbildung vermittelt Orientierung, sie ermöglicht die Erprobung verschiedener Verhaltensweisen und alternativer Identitätswürfe und ermuntert zur Auseinandersetzung mit der eigenen Persönlichkeit durch Abgrenzung und Identifikation.

## Kreativität

Medienbildung vermittelt Kreativität, fördert die Entdeckerlust, stärkt das autonome Lernen und die Motivation durch den Einsatz von Medien, die ein Teil der kindlichen Lebensrealität sind.

## Medienbildung

Berichten Sie den Eltern über Ihren geplanten Medieneinsatz im Unterricht. Erklären Sie an konkreten Beispielen, welche Medien Sie in den Unterricht integriert haben und welche Lernziele damit erreicht werden können. Vielleicht haben Sie schon in anderen Klassen erfolgreich Medienprojekte durchgeführt? Stellen Sie diese vor und unterstreichen Sie deren Nutzen für die Lern- und Erfahrungswelten der Heranwachsenden. Schlagen Sie einen Bogen zur Bedeutung der Medienbildung allgemein und erläutern Sie, was diese zu leisten vermag. Sie können sich dabei an den vier Hauptaspekten von Medienerziehung orientieren und diese mit beispielhaften Lerninhalten füllen.

## Medienverhalten

Wie Kinder Medien nutzen, wird häufig durch das Verhalten der Eltern bestimmt. Sie leben oftmals unbewusst einen bestimmten Medienumgang vor, an dem sich ihre Kinder orientieren. Erklären Sie den Eltern, dass der erste Schritt zu einer aktiven Medienerziehung die Auseinandersetzung mit dem eigenen Medienverhalten ist. Regen Sie die Eltern an, in Partnerinterviews ihre Erfahrungen und Gewohnheiten zu erforschen (siehe Kopiervorlage, Seite 32). Diskutieren Sie anschließend die Ergebnisse im Plenum.

### Medienerziehung

In einem Informationsblock erfahren die Eltern, welche weiteren Schritte sie zur Medienerziehung ihrer Kinder unternehmen können. Den Eltern sollten hier konkrete Hilfestellungen aufgezeigt werden. Relevante Themen sind diese:

- Wie lange und wann Kinder Computer, Fernseher & Co nutzen sollten.
- Wie sich Absprachen darüber treffen lassen.
- Welche Geräte im Kinderzimmer stehen dürfen.
- Wie sich gemeinsame Spiel- und Fernseherlebnisse in den Familienalltag integrieren lassen.
- Was Eltern tun können, wenn Medienerlebnisse ihrem Kind Angst eingejagt haben.
- Wie Eltern kindgerechte Spiele und Programme finden können.

Hintergrundinformationen dazu finden Sie in der Elternbroschüre, die Bestandteil des Themenhefts „Medienkompetenz in der Grundschule mit Clixmix“ ist.

Fragen Sie die Eltern auch nach ihren Erfahrungen mit Medienerziehung. Was haben sie schon mal ausprobiert? Wie kam das bei den Kindern an? In einer lebhaften Diskussion kommen bestimmt viele hilfreiche Vorschläge von erfahrenen Eltern.

### Befürchtungen

Eltern sind oftmals unsicher, wenn es um den Medienkonsum ihrer Kinder geht. Sie hegen bestimmte Befürchtungen oder haben Vorurteile. Geben Sie den Eltern Raum, sich zu äußern und darüber auszutauschen. Zeigen Sie Möglichkeiten auf, wie man bedenklichen Entwicklungen entgegensteuern kann. Damit nehmen Sie den Eltern ihre Ängste und sichern sich ihre Unterstützung.

Zum Einstieg können Sie ein Meinungsbild anfertigen. Denken Sie sich provokante Thesen zum Medienkonsum aus und präsentieren Sie diese an der Tafel oder auf einem Flipchart.

Provokante Thesen könnten folgende sein:

- Computerspielen macht süchtig!
- Wenn ich den Medienkonsum einschränke, wird mein Kind zum Außenseiter!
- Kinder lernen besser mit dem Computer!
- Medien vermitteln einen Eindruck vom wirklichen Leben!
- Glotzen verblödet!
- Im Internet lauern zu viele Gefahren!
- Kinder werden durch Medien zu Stubenhockern!

Ergänzen Sie jedes Statement mit einem Zahlenstrahl mit den Parametern „stimme voll zu“, „neutral“ und „stimme nicht zu“ und fordern Sie die Eltern auf, ihre Position mit Pinns oder Aufklebern zu markieren. Diskutieren Sie anschließend die unterschiedlichen Meinungen. Unterfüttern Sie das Gespräch mit Hintergrundinformationen zu Medienkonsum und Bewegungsmangel, Computersucht, Gewalt und Ego-Shooter, Sicherheit im Internet und Bewertungskriterien für Lernprogramme. Hinweise dazu finden Sie in der Elternbroschüre, die Sie den Eltern im Anschluss an die Veranstaltung mitgeben können.

### Weiterführende Informationen

Gestalten Sie einen Infotisch mit Büchern und Broschüren zum Thema. Literatur- und Medientipps finden Sie im Anhang dieser Broschüre sowie in der Elterninformation.

## Partnerinterview: Erforschen Sie Ihre Mediennutzung!

- Welche Medien gab es in Ihrer Kindheit zu Hause und wie durften Sie diese nutzen?

---

- Gab es besondere Rituale, zum Beispiel bestimmte Zeiten oder bestimmte Personen (Eltern, Großeltern, Geschwister etc.), die mit der Mediennutzung verbunden waren?

---

- Welche Medienerlebnisse sind Ihnen besonders in Erinnerung geblieben?  
Zum Beispiel, weil sie Sie sehr bewegt, fasziniert, verunsichert, verärgert oder getröstet haben?

---

- Welche Medienidole haben Sie besonders beeindruckt?

Als Kind

---

Als Jugendliche(r)

---

Als Erwachsene(r)

---

- Mit welchen Medien beschäftig(t)en Sie sich am liebsten?

Als Kind

---

Als Jugendliche(r)

---

Als Erwachsene(r)

---

- Welche Medien (TV, Computer, Internet, E-Mail, Chat, Handy, Festnetz, Buch, Zeitung, Zeitschrift, elektronische Spiele etc.) nutzen Sie heute zur Entspannung, Unterhaltung, Information, Bildung, Kommunikation, Kreativität oder aus Gewohnheit?

---

---

- Welche Medien nutzen Sie gemeinsam mit Ihrem Kind?

---

- Wie oft sprechen Sie mit Ihrem Kind über Medienerlebnisse?

---

- Wie zufrieden sind Sie mit der eigenen Mediennutzung?

---



# Lesetipps für Kinder

*Hans-Georg Schumann · PCs für Kids  
bhv-Buch, 272 S., Heidelberg 2007, 19,95 EUR,  
ab 8 Jahren*

Dieses Sachbuch vermittelt einfach und verständlich erste Kenntnisse im Umgang mit dem Computer. Mit praktischen Übungen lernt man Grundlagen wie etwa eine Maus zu bedienen, Dateien zu öffnen und zu speichern oder ein Textverarbeitungsprogramm zu benutzen. Die zahlreichen Hintergrundinformationen zur Computertechnik sind für Kinder und Erwachsene gleichermaßen interessant.

*Jürgen Banscheraus · Ein Fall für Kwiatkowski –  
Falsches Spiel und schnelle Mäuse  
Arena Verlag, Würzburg 2010, 91 S., 7,99 EUR,  
ab 8 Jahren*

Kaum hat sich Kwiatkowski einen Computer zugelegt, kommt ihm das Internet für seinen neuesten Fall zugute: An seiner Schule kursiert ein furchteinflößendes Computerspiel mit dem Namen „Zaubergarten“. Niemand weiß, wer dahintersteckt. Kann Kwiatkowski den Spiel-Machern das Handwerk legen? Ein neuer Fall für den jungen Detektiv, der die Gefahren des Internets thematisiert und mit einer kindgerechten Geschichte die Aufmerksamkeit für gewalthaltige Spiele weckt.

*Andreas Schlüter · Level 4 Kids – Diebe im Netz  
dtv junior, München 2009, 128 S., 5,95 EUR,  
ab 8 Jahren*

An der Schule geht ein Langfinger um. Als Discman, MP3-Player, Geld und zwei Blockflöten verschwinden, treten Herr Dickmann und sein Detektivclub in Aktion. Ihre Ermittlungen führen in den großen Umschlagsplatz für gestohlene Ware – das Internet. Einen Dieb im Netz zu fangen, gestaltet sich jedoch gar nicht so einfach. Die Computer-Detektive hecken eine Falle aus ... Der Computer-Krimi lädt zur Diskussion über die Preisgabe von Informationen im Internet ein und erklärt nebenbei, wie ein virtuelles Kaufhaus funktioniert.

*Jule Philippi · Computer und Internet –  
Surfen kann ich auch  
Vandenhoeck & Ruprecht, Göttingen 2007, 64 S.,  
17,99 EUR, ab 8 Jahren*

Mithilfe von Spielen wird in diesem Arbeitsheft die Computerkompetenz von Kindern gestärkt. Linktipps, Rätsel und eine Internet-Rallye helfen, den Computer gekonnt zu bedienen und Sicherheit im Umgang mit dem PC zu erlangen. Eine Schulung für Kinder, die sich auch hervorragend als Kopiervorlage für den Unterricht eignet.

*Joachim Friedrich · Internet und Currywurst  
Carlsen Verlag, Hamburg 2004, 172 S., 6,50 EUR,  
ab 10 Jahren*

Die Internet-AG bietet für die beiden Freunde Philipp und Chris eine willkommene Ablenkung vom schnöden Schulalltag – vor allem, seit die allseits angehimmelte Jennifer dabei ist. Doch die interessiert sich keinen Deut für ihre Verehrer. Vielleicht steigen die Chancen, wenn die beiden sich dem Schwarm anonym im Internet nähern? Das Buch macht ganz ohne erhobenen Zeigefinger auf die Tücken der virtuellen Welt aufmerksam.

*Henriette Wich · Die drei !!! Gefährlicher Chat  
Kosmos Verlag, Stuttgart 2010, 126 S., 5,99 EUR,  
ab 10 Jahren*

Seitdem Franziska einen eigenen Computer hat, verbringt sie ihre Zeit damit, sich mit fremden Leuten über Gott und die Welt zu unterhalten. Als bei Sofies Eltern eingebrochen wird, dauert es nicht lange, bis die drei Detektivinnen einer heißen Spur im Internet nachgehen und sich Franziskas Affinität für das World Wide Web zunutze machen. Wie schmal der Grad zwischen der ungewollten Preisgabe von Informationen und einem Missbrauch ist, erklärt der Computer-Krimi für Mädchen anschaulich.

# Link- und Lesetipps für Lehrer

Folgende Seiten halten Informationen zur Medienbildung für Lehrkräfte bereit. Zu finden sind dort unter anderem zahlreiche Beispiele für Medienprojekte, Praxistipps und didaktische Hilfestellungen, FAQs zu medienerzieherischen Themen, Links und Literaturhinweise.

[www.mediaculture-online.de](http://www.mediaculture-online.de) (Medienbildungsportal mit vielen Projekten für den Unterricht)

[www.lehrer-online.de](http://www.lehrer-online.de) (viele interessante Unterrichtsprojekte)

[www.flimmo.de](http://www.flimmo.de) (Schwerpunkt Fernseherziehung)

[www.medienundbildung.com](http://www.medienundbildung.com) (Praxisprojekte rund ums Thema „Medien“ mit Schwerpunkt Handy)

[www.medienpaedagogik-praxis.de](http://www.medienpaedagogik-praxis.de) (Blog von erfahrenen Medienpädagogen mit vielen technischen Tipps zum Medieneinsatz)

[www.ism-info.de](http://www.ism-info.de) (große Datenbank zum Thema „Medienpädagogik“)

[www.mkfs.de](http://www.mkfs.de) (Stiftung Medienkompetenz bündelt Medienprojekte aus Rheinland-Pfalz und Baden-Württemberg)

*Margret Datz und Rainer Walter Schwabe*

**Computer und Grundschule. Ringbuch inklusive CD mit Softwaresammlung** · Mildenberger Verlag, Offenburg 2003, 236 S., 49,00 EUR

Die Materialsammlung gibt eine Fülle von Anregungen für die Arbeit mit dem Computer in der Grundschule. Neben Tipps für die Einrichtung eines Medienarbeitsplatzes und einem PC-Crashkurs bietet der Folder eine Zusammenstellung von Internetseiten für die Unterrichtsvorbereitung. Vorgestellt werden zudem viele kostenlose Lernprogramme und ihre Verwendung im Klassenzimmer. Zahlreiche Unterrichtsbeispiele mit Übungsblättern für alle Fächer laden zum Ausprobieren ein.

*Margret Datz und Rainer Walter Schwabe*

**Reihe „Lernen im Netz“** · Mildenberger Verlag, Offenburg 2011, 28 S., 12,20 EUR

Die Reihe „Lernen im Netz“ besteht aus mittlerweile über zwanzig Themenheften mit Arbeitsblättern für die Fächer Deutsch und Sachkunde. Zum Lösen der Aufgaben müssen vorgegebene Webseiten besucht werden, die über eine Liste auf der Homepage des Mildenberger Verlags zu erreichen sind. Schülerinnen und Schüler der Grundschule werden so an die Nutzung des Computers herangeführt und lernen praxisbezogen, das Internet zu nutzen.

**COMPUTER + UNTERRICHT** · Friedrich Verlag, Seelze, über den Buchhandel zu beziehen, 16,90 EUR

Im Fokus der Zeitschrift stehen das Lehren, Lernen und Leben mit digitalen Medien. In vier Themenheften pro Jahr geht es um Unterrichten und Lernen mit den digitalen Medien, um Medienkompetenz bzw. medienpädagogische Fragen, um pädagogische Chancen neuer technischer Entwicklungen sowie um Informationen zu Jugend und Medien. Leserinnen und Leser finden zu diesen Themen sowohl theoretische Hintergründe als auch praktische Orientierung mit zahlreichen kommentierten Verweisen auf Ressourcen im Netz. Ein umfangreicher Magazinteil hilft darüber hinaus, im Bereich „Schule und Medien“ auf dem Laufenden zu bleiben.

## Impressum

Stiftung Lesen  
Römerwall 40  
55131 Mainz  
Tel.: 06131/28890-0  
Fax: 06131/23033  
[www.stiftunglesen.de](http://www.stiftunglesen.de)

**Verantwortlich:** Heinrich Kreibich

**Programme und Projekte:** Gaby Hohm, Sabine Uehlein

**Redaktion:** Dr. Sigrid Fahrer, Karen Ihm

**Bildnachweis:** Titelbild – Monkey Business Images/Fotolia;

Seite 10 – Milk Photographie/Corbis;

Seite 14 – Christoph Kreher/Stiftung Lesen

**Gestaltung:** Complian Medien GmbH

**Druck:** DruckVogt GmbH

© Stiftung Lesen, Mainz 2013

Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.

**Fachautoren:** Dr. Petra Bauer (Institut für Erziehungswissenschaft, AG Medienpädagogik, Johannes-Gutenberg-Universität Mainz) und Maren Risch (medienundbildung.com, Ludwigshafen), S. 5–6 und S. 9–10.  
Judith Seitz (freie Journalistin, Mainz), S. 11–15.  
Julia Faust (Edith-Stein-Schule, Offenbach) und Sandra Wittmaack (Georg-Büchner-Schule, Langen), S. 16–21.  
Prof. Dr. Joachim Kahlert und Dr. phil. Michael Kirch (Lehrstuhl für Grundschulpädagogik und -didaktik, Ludwig-Maximilians-Universität München), S. 22–25.  
Julia Schröter (Redakteurin und freie Autorin, Mainz), S. 26–29.

## Fit in die Medienwelt! Anregungen für die Grundschule.

- Hintergrundinformationen zu Medienkompetenz und Medienkonsum
- Medienvielfalt als Chance für den Grundschulunterricht
- Ideenbörse zur schulischen Medienarbeit
- Best-Practice-Beispiel: Die Wissensplattform [www.clixmix.de](http://www.clixmix.de)
- Lese- und Linktipps für Kinder und Lehrkräfte

Deutsche Post AG  
Zentrale  
Marktkommunikation  
53250 Bonn

[www.postundschule.de](http://www.postundschule.de)

Stiftung Lesen  
Römerwall 40  
55131 Mainz

[www.stiftunglesen.de](http://www.stiftunglesen.de)

Stand: Februar 2013  
Mat.-Nr. 675-602-225