

Kritischer Umgang mit (sozialen) Medien



Die SuS reflektieren ihr eigenes Verhalten in der Mediennutzung und besprechen in einer offenen Dialogform die Probleme und Gefahren der Mediennutzung und deren Einfluss auf politische und gesellschaftliche Prozesse, insbesondere bei Social Media. Anschließend entwickeln die SuS ein analoges Storyboard, welches die Thematiken *Cybermobbing*, *Hate-Speech* und *übermäßigen Medienkonsum* einschließt und Handlungsideen ersinnt. Dieses Storyboard kann mithilfe der Anwendung Scratch 3 in einer zweiten Kurseinheit inszeniert und programmiert werden.



Lernkompetenzen

- > Analysieren – Reflektieren
- > Produzieren – Präsentieren
- > Problemlösen – Handeln
- > Kommunizieren – Kooperieren



Dauer
2 x 90 Min



Zielgruppe
ab Klasse 5



Vorkenntnisse SuS

- > Aktive Nutzung von Social Media & Messengerdiensten (z.B. Instagram, Facebook, YouTube, WhatsApp, Telegram, u.a)
- > Grundlagen in Scratch von Vorteil



Vorkenntnisse LuL

- > Aktive Nutzung von Social Media & Messengerdiensten (z.B. Instagram, Facebook, YouTube, WhatsApp, Telegram, u.a)
- > Kenntnisse in Scratch



Alle Arbeitsblätter zu diesem Ablaufplan finden Sie zum kostenlosen Download unter: www.coding-for-tomorrow.de/downloads

Wir freuen uns über Ihr Feedback zu unserem Material:
info@coding-for-tomorrow.de

Alle unsere Materialien sind kostenfrei nutzbar und stehen unter einer offenen Lizenz. Das bedeutet, dass Sie die Materialien ohne Bedenken im Unterricht einsetzen und mit Kolleginnen und Kollegen teilen dürfen. Unter Nennung des Urhebers können Sie die Unterlagen jederzeit nach Ihren Vorstellungen verändern. Den kompletten Lizenztext finden Sie hier: <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.de>



Kritischer Umgang mit Medien 1

Dauer	Thema/Inhalt	Umsetzung	Material
15 Min.	<p>Offene Dialogrunde / Gruppenarbeit</p> <p>Auseinandersetzung mit verschiedenen Fragestellungen zum kritischen Umgang mit Medien</p>	<p>Die SuS brainstormen zu Beginn über folgende Fragestellungen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Was stört euch an sozialen Medien? - Was wären eure Tipps für einen Freund, der ständig am Smartphone hängt? - Was sind die Gefahren, wenn man immer online ist? - Was könnt ihr tun wenn ihr/eine Freundin im Netz gemobbt wird? <p>Die Ideen können anschließend auf Flipcharts/Postern gesammelt werden.</p>	<p>Flipchartpapier</p> <p>Hardware: Videoprojektor, Laptop</p>
10 Min.	<p>Erarbeitung</p> <p>Austausch im Dialog</p>	<p>Die SuS präsentieren ihre Ergebnisse und analysieren diese gemeinsam. Die SuS entwickeln methodisch Ideen, wie den Problemlagen begegnet werden kann.</p>	<p>Hardware: Videoprojektor, Laptops</p> <p>Software: Browser</p>

Dauer	Thema/Inhalt	Umsetzung	Material
45 Min.	Erarbeitung Erstellung eines Storyboards	Praktischer Arbeitsteil Die SuS entwickeln ein analoges Storyboard für die Umsetzung einer Geschichte zum Thema „übermäßiger Medienkonsum“ oder „Cybermobbing/Hass im Netz“. Die Umsetzung wird mit der Anwendung Scratch 3 realisiert. Die SuS entwickeln dafür ein Konzept, welches folgende Punkte einschließen soll: Personen, Gespräche, Interaktionen, Umgebung	Flipchartpapier, Hardware: Laptop Software: evtl. bereits Scratch
20 Min.	Präsentation und Ideenshopping	Die SuS präsentieren die bisher erstellten Storyboards in der Gruppe. Ideenshopping bezüglich der inhaltlichen Ausgestaltung ist dabei durchaus erlaubt. Die konkrete Umsetzung erfolgt im folgenden Praxisteil des Moduls Kritischer Umgang mit Medien	Flipchartpapier Hardware: Videoprojektor, Laptops



Kritischer Umgang mit Medien 2

Dauer	Thema/Inhalt	Umsetzung	Material
15 Min.	Offene Dialogrunde / Gruppenarbeit Wiederholung, Einführung Scratch	<p>Die SuS wiederholen das Gelernte aus der vorangegangenen Einheit.</p> <p>Mögliche Leitfragen</p> <ul style="list-style-type: none"> - Wie gehe ich kritisch mit Medien um? - Was kann ich tun, wenn ich Probleme erkenne? - Wo/wie hole ich mir Hilfe? <p>Die SuS bekommen (wenn notwendig) eine Einführung in die Benutzeroberfläche von Scratch 3. Diese beinhaltet folgende Punkte:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Hintergrund auswählen - Figuren wählen - Nachrichten zur Synchronisation benutzen (Ereignisse) - Sprechblasen benutzen (Aussehen) <p>Anschließend teilen sich die SuS in Gruppen ein (2er-Teams) und gehen über zu ihrer Aufgabenstellung für die Gruppenarbeit.</p>	<p>Hardware: Videoprojektor, Laptop</p> <p>Software: Präsentation der letzten Woche, Browser</p>
55 Min.	Erarbeitung Umsetzung eines Dialogs in Scratch	<p>Praktischer Arbeitsteil</p> <p>Die SuS setzen die Leitfragen und die daraus erarbeiteten Plakate zum kritischen Umgang mit Medien in programmierte Dialoge um. Dazu nutzen sie die Anwendung Scratch 3.</p>	<p>Hardware: Laptops</p> <p>Software: Scratch (online oder offline)</p>

Dauer	Thema/Inhalt	Umsetzung	Material
20 Min.	Präsentation und Reflexion	Die programmierten Geschichten werden durch die SuS vorgestellt. Die SuS geben Feedback zu den Dialogen und deren Umsetzung.	Flipchartpapier Hardware: Videoprojektor, Laptops