



Materialien  
für Lehrkräfte

Primarschule

# Unsere Medienlandschaft

Einsatz des Medientagebuches in der Primarschule

## Übersicht



### Unsere Medienlandschaft

Einsatz des Medientagebuches in der Primarschule



#### Klassenstufen:

4. – 6. Klasse



#### Dauer:

2 Unterrichtsstunden  
(Medientagebuch)



#### Voraussetzungen:

PC, (Internetzugang),  
Beamer, Medientage-  
bücher

Der **rasante Wandel** im kindlichen Medienverhalten, die zunehmende Vielfalt medialer Erscheinungsformen und vor allem die sehr frühe Nutzung digitaler Medien verlangen bereits in der Primarschule pädagogische Ansätze, die einen kompetenten und verantwortungsvollen Umgang mit Medien unterstützen. Das Unterrichtsmaterial zum Medientagebuch bietet eine allgemeine Einführung in das Thema Mediennutzung. Eingebettet in das Spiel „Unsere Medienlandschaft“ setzen sich die Schülerinnen und Schüler mit Medien und dem eigenen Nutzungsverhalten auseinander.

**Darüberhinaus eignet sich das Material** zur Vorbereitung auf den Besuch der „Sicherheitsagenten“ von security4kids. Im Rahmen der Initiative entsendet Microsoft Freiwillige an Schulen, die Heranwachsende für den verantwortungsbewussten Umgang mit dem Internet sensibilisieren. Informationen finden Sie unter [www.security4kids.ch](http://www.security4kids.ch).

#### Die Schülerinnen und Schüler

- » werden auf spielerische Weise an das komplexe Thema Medien herangeführt.
- » werden zur Auseinandersetzung mit Medien und deren Nutzung angeregt.
- » reflektieren ihre eigene Mediennutzung durch das Führen des Medientagebuches.
- » identifizieren und diskutieren Vorteile und Risiken bei der Mediennutzung, indem sie die Medientagebücher gemeinsam analysieren und auswerten.
- » lernen den kritischen und eigenverantwortlichen Umgang mit Medien.

Mediennutzung

[security4kids](http://www.security4kids.ch)

Lernziele

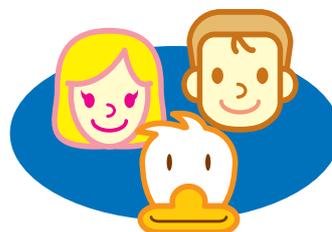
## Unsere Medienlandschaft

„Mediensozialisation ist die aktive Auseinandersetzung der Individuen mit den Medienwelten der Gesellschaft, in die sie hineinwachsen. Die Sozialisanden entwickeln dadurch ihre Identität und ihre Handlungsfähigkeit als Mitglieder einer Mediengesellschaft.“ [1] JAMES

Der **rasante Wandel** im kindlichen Medienverhalten, die zunehmende Vielfalt medialer Erscheinungsformen und Funktionen, aber vor allem die sehr frühe Nutzung digitaler Medien verlangen bereits in der Primarschule pädagogische Ansätze, die einen kompetenten und verantwortungsvollen Umgang mit Medien unterstützen.

Mit **Unterrichtsideen** zu verschiedenen thematischen Schwerpunkten werden im Rahmen des security4kids Primarschulpakets Risiken und Chancen aufgezeigt, die mit der Nutzung digitaler Medien verbunden sind. Das vorliegende Unterrichtsmaterial rund um das Medientagebuch eignet sich als Auftakt und Grundlage für die folgenden Unterrichtsideen von Innovative Schools/security4kids zur Onlinesicherheit und bietet eine allgemeine Einführung in das Thema Medien sowie die kritische Beobachtung des eigenen Verhaltens. In einem Spiel setzen sich die Schülerinnen und Schüler mit ihrer eigenen Mediennutzung auseinander, indem sie Begriffe aus der Medienwelt vorgegebenen Medienkategorien zuordnen.

**Angeschlossen an diese Unterrichtsidee** und zur Vertiefung der Mediennutzung bietet sich das Führen des Medientagebuchs an. Aufgrund der vielfältigen Einsatz- und Auswertungsmöglichkeiten eignet sich das Medientagebuch in besonderer Weise als Anknüpfungspunkt für die Themen Sicherheit im Internet sowie die Förderung der Medienkompetenz. Die Gestaltung des Tagebuchs wurde inhaltlich und methodisch auf die Voraussetzungen der Primarschule angepasst und ist durch seine übersichtliche Anordnung und die Erklärungen leicht handhabbar.



Die **Unterrichtsidee** ist für zwei Unterrichtsstunden konzipiert. Zwischen der ersten und der zweiten Unterrichtsstunde liegt eine Phase von zwei Wochen, in denen das Medientagebuch von den Schülerinnen und Schülern geführt wird.

Mediennutzung

Nutzungsverhalten

Medien-  
nutzung  
sichtbar  
machen!

## Lernziele

„Der Schlüssel zu einem sichereren Umgang mit dem Internet heisst ‚Medienkompetenz‘. Und diese will gelernt sein. Medienkompetenz umfasst mehr als nur die technische Fertigkeit im Umgang mit den Medien und einzelnen Anwendungen. Medienkompetenz beschreibt die Fähigkeit, das Internet sowie Medieninhalte kompetent, reflektiert, sinnvoll, selbstbestimmt und verantwortungsbewusst zu nutzen.“ [2]

Stiftung Kinderschutz Schweiz

**Grobziel:** Durch die Auseinandersetzung mit der eigenen Mediennutzung erkennen die Schülerinnen und Schüler die Bedeutung eines verantwortungsvollen und kompetenten Umgangs mit unterschiedlichen Medien.

### Die Schülerinnen und Schüler

- » werden auf spielerische Weise an das komplexe Thema Medien herangeführt und vertiefen vorhandenes Wissen.
- » werden zur Auseinandersetzung mit Medien und deren Nutzung angeregt.
- » reflektieren ihre eigene Mediennutzung kritisch durch das Führen eines Medientagebuches.
- » identifizieren und diskutieren Vorteile und Risiken bei der Mediennutzung, indem sie die Medientagebücher gemeinsam analysieren und auswerten.
- » lernen den kritischen und eigenverantwortlichen Umgang mit Medien in der Diskussion.

Information

Reflexion

Analyse

Medienkompetenz

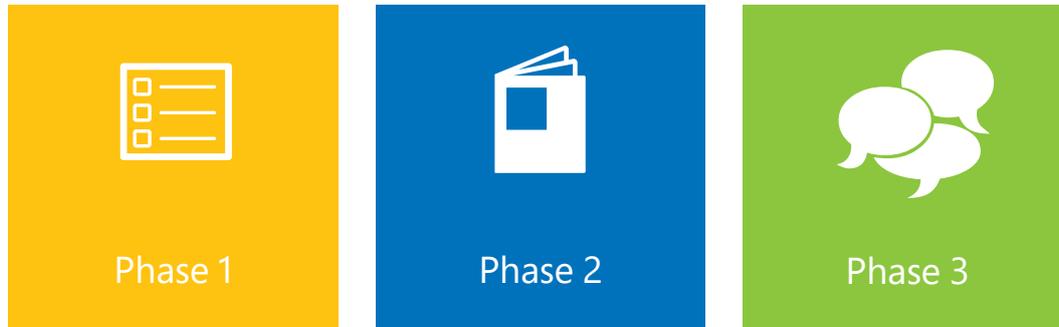


## Materialien im Netz

Alle Materialien, die Sie zur Durchführung des Unterrichtsprojektes benötigen, finden Sie unter

[www.innovativeschools.ch](http://www.innovativeschools.ch)

## Unterrichtsverlauf



In einem interaktiven Spiel, ergänzt durch das Führen eines Medientagebuchs, erkunden die Schülerinnen und Schüler die Medienwelt sowie ihre eigene Mediennutzung. Sie entwickeln Verantwortung, indem sie die Ergebnisse reflektieren und diskutieren. Die Gestaltung des Medientagebuchs wurde inhaltlich und methodisch auf die Voraussetzungen der Primarschule angepasst und ist durch seine übersichtliche Anordnung und ergänzende Erklärungen leicht handhabbar.

Zur Vorbereitung sollten Sie die Eltern über den Einsatz des Medientagebuchs informieren und ihre Zustimmung einholen. Nutzen Sie dazu die Vorlage „Elternbrief“. Den Eltern, Schülerinnen und Schülern wird die Vertraulichkeit aller Angaben und Daten zugesichert. Sie werden nicht an Dritte weiter gegeben und nur innerhalb des Unterrichtsprojekts diskutiert.

### Phase 1: Einstimmung und Spiel

Um den Schülerinnen und Schülern das Verständnis zu erleichtern, was überhaupt ein Medium ist und in welchen Zusammenhängen es von ihnen im Alltag genutzt wird, empfiehlt sich eine spielerische Einleitung, die das Wissen der Schülerinnen und Schüler über die Medien und ihre Nutzungsmöglichkeiten vertieft.

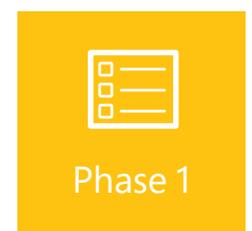
- 1.1 Fragen Sie zu Beginn des Unterrichts welche Medien die Schülerinnen und Schüler bereits kennen. Nutzen Sie die 16 ausgedruckten Medienkarten (Kopiervorlagen) und pinnen oder kleben Sie bereits genannte Medien an die Tafel (siehe Tafelbild). Ergänzen Sie alle weiteren Medienkarten im Gespräch, indem Sie Tipps geben. Dann machen sich die Schülerinnen und Schüler mit den verschiedenen Medien und den entsprechenden Symbolen vertraut. Teilen Sie pro Kind einen Spielbogen aus. Klären Sie noch einmal alle hier abgebildeten Mediensymbole.

Vorbereitung: [Tafelbild](#), Kopiervorlagen: [Medienkarten](#), [Spielbogen](#)

- 1.2 Nun können Sie mit dem Spiel beginnen. Erläutern Sie vor Beginn die Spielregeln. Diese und weitere wichtige Informationen zum Spielverlauf und der anschliessenden Auswertung finden Sie in der Spielanleitung.

Vorbereitung: [Spielanleitung](#)

Eltern einbeziehen



Spielanleitung

1.3 Nach Spielende tauschen die Schülerinnen und Schüler ihren ausgefüllten Spielbogen mit dem Nachbarn aus. Gehen Sie nun die einzelnen Begriffe durch und sammeln Sie die möglichen Antworten per Handzeichen an der Tafel. Gruppieren Sie die Begriffe rund um die jeweilige Medienkarte und notieren Sie, wie viele Schülerinnen und Schüler diese Antwort gewählt haben. Nun prüfen die Schülerinnen und Schüler die Antworten auf dem ihnen vorliegenden Spielbogen. Dazu streichen sie ungültige Antworten aus und geben für jede gültige Antwort einen Punkt. Die Gesamtsumme wird am Zeilenende eingetragen. Mit der Auswertung an der Tafel entsteht ein erstes Bild „Unsere Medienlandschaft“, das Auskunft über die aktuelle Mediennutzung der Schülerinnen und Schüler gibt.

Ergebnissicherung: [Tafelbild, Spielbögen](#)

**Tipp:** Achten Sie darauf, dass Sie die Begriffe mehrfach ausdrucken, da diese auch mehrfach den Medienkarten zugeordnet werden können.

#### Phase 2: Führen des Medientagebuchs (auserschulisch)

Die Schülerinnen und Schüler dokumentieren und analysieren ihren Medienalltag, indem sie über einen Zeitraum von 1 bis 2 Wochen das Medientagebuch führen. Zur erfolgreichen Nutzung des Medientagebuchs sollten auch die Eltern einbezogen werden.

2.1 Teilen Sie die Medientagebücher sowie einen Elternbrief an die Eltern aus. Erklären Sie den Schülerinnen und Schülern wie sie das Tagebuch ausfüllen. Für jeden Woche gibt es eine Doppelseite, in der die Kinder durch Ankreuzen festhalten können, welche Medien sie zu welchen Zeiten genutzt haben. Am Ende der Woche wird die Anzahl der Kreuze von den Schülerinnen und Schülern addiert. Ergänzend können die Schülerinnen und Schüler ihre persönliche Medienlandschaft durch ein Bild darstellen und in einem kurzen Text erklären, welches Medium sie am meisten nutzen und begründen, warum.

Ergebnissicherung: [Medientagebücher](#)

2.2 Die Medientagebücher sind Eigentum der Schülerinnen und Schüler, die sehr persönliche Einträge beinhalten. Klären Sie im Vorfeld, ob Sie die Tagebücher zur Auswertung nutzen können. Sammeln Sie nach Abschluss des Dokumentationszeitraums alle Medientagebücher zur Auswertung ein. Mithilfe einer Auswertungsdatei, können Sie die gesamten Daten der Schülerinnen und Schüler quantitativ erfassen und anonym auswerten.

Ergebnissicherung: [Auswertungsdatei, Ergebnisgrafik „Unsere Medienlandschaft“](#)

#### Phase 3: Auswertung Medientagebuch und Diskussion

In einer zweiten Unterrichtsstunde wird an die Ergebnisse des Medientagebuches angeknüpft. In einer gemeinsamen Analyse der Mediennutzung wird der Schwerpunkt auf die Medienkompetenz der Schülerinnen und Schüler gelegt und die Rolle der Eigenverantwortung verdeutlicht.

## Medienlandschaft



Phase 2

## Dokumentation



Phase 3

3.1 Besprechen Sie zunächst mit der gesamten Klasse, welche Erfahrungen die Schülerinnen und Schüler bei der Verwendung des Medientagebuchs gemacht haben. Nehmen Sie Bezug auf Probleme und Unklarheiten sowie die Rolle der Eltern beim Ausfüllen der Tabellen. Fragen Sie, ob das Führen des Tagebuchs Spass gemacht hat, ob sie von ihren Eltern unterstützt wurden und ob darüber hinaus vielleicht die Mediennutzung in der Familie thematisiert wurde. Erfragen Sie vereinbarte Nutzungszeiten oder mögliche Regeln, die in einer Familie gelten. Da es sich hierbei zum Teil um sehr intime Informationen der Kinder handelt, sollten Sie nur freiwillige Meldungen zu Wort kommen lassen.

3.2 Diskutieren Sie auf Grundlage der Grafik „Unsere Medienlandschaft“ das Medienverhalten der Klasse. Erläutern Sie dazu die Bedeutung der Grafik und wie diese zu lesen ist. Nachdem Sie herausgearbeitet haben, welche Medien in den 2 Wochen am häufigsten benutzt wurden, besteht die Möglichkeit, das Thema Mediennutzung im Kontext der Medienkompetenz zu vertiefen. Gehen Sie dabei auf die Themen Zeitaufwand und Häufigkeit, aber auch auf die Chancen, Risiken und Verantwortung bei der Mediennutzung ein. Ergänzen Sie mit den Gesprächsergebnissen im Bedarfsfall das Tafelbild aus Phase 1.

**Tipp:** Nutzen Sie für das Spiel „Unsere Medienlandschaft“ wenn möglich einen Beamer zur Durchführung der Unterrichtsidee, da so gewährleistet werden kann, dass alle Schülerinnen und Schüler einen ausreichenden Blick auf das Geschehen bekommen. Die Medienkarten und Begriffe für das Spiel werden Ihnen als PowerPoint-Folien zur Verfügung gestellt. Das Tafelbild zur Medienlandschaft aus Phase 1 können Sie fotografieren und gegebenenfalls als digitales Bild wiedergeben. Darüber hinaus lässt sich das Diagramm zur Auswertung des Tagebuchs besser darstellen und erläutern.

**Mediennavigator:** Das Spiel „Unsere Medienlandschaft“ kann auch vollständig medial ausgeführt werden. Anstelle der Medienkarten und den dazugehörigen Begriffen steht Ihnen im Internet ein Mediennavigator zur Verfügung. Nach dem Start des Navigators können Sie den Schwierigkeitsgrad (Level 1-3), die Anzahl der Runden, die Rundenzeit sowie die Anzahl der Schülerinnen und Schüler eingeben.

Familienbeteiligung

Medienverhalten

Technik

Online-Spiel

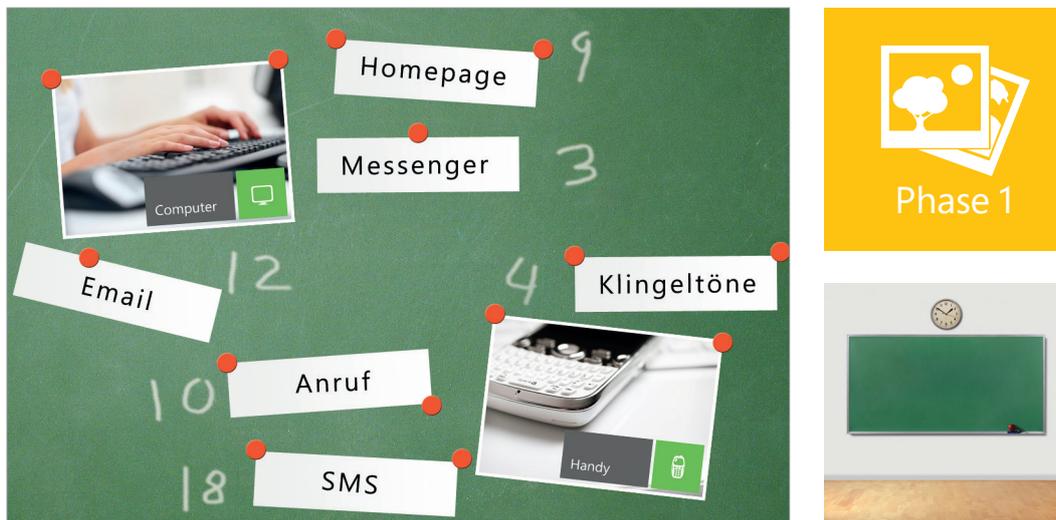


## Materialien im Netz

Alle Materialien, die Sie zur Durchführung des Unterrichtsprojektes benötigen, finden Sie unter

[www.innovativeschools.ch](http://www.innovativeschools.ch)

## Spielanleitung: Medienlandschaft



### Für das Spiel benötigen Sie:

- » 16 Medienkarten A5 zum Ausdrucken und Ausschneiden,
- » Begriffskarten zum Ausdrucken und Ausschneiden (10 Blatt A4),
- » 1 Spielbogen pro Spieler,
- » Kreide zum Erstellen der Medienlandschaft an der Tafel,
- » Magnete oder Pins zum Befestigen der Medien- und Antwortkarten,
- » optional: Mediennavigator online.

### Ziel des Spiels:

In maximal neun Runden werden Begriffe rund um die Medienwelt (Begriffskarten) genannt und vorgegebenen Medienkategorien innerhalb einer vorher vereinbarten Zeit per Ankreuzen auf einem Spielbogen zugeordnet.

### Spielverlauf:

1. Zuerst wird ein Spielleiter festgelegt. Das kann die Lehrperson aber auch eine Schülerin oder ein Schüler sein.
2. Alle Spieler erhalten einen Spielbogen und machen sich mit den Medienkategorien vertraut. Diese sind identisch mit den Symbolen auf den Medienkarten. Sollte ein Symbol oder ein Medium unverständlich sein, kann dies jetzt geklärt werden.
3. Legen Sie fest, wie viele Runden Sie spielen möchten. Je nach Wissenstand und Alter der Schülerinnen und Schüler können Sie eine Auswahl aus den Begriffen vornehmen. Der Spielbogen bietet Platz für maximal neun Runden.
4. Legen Sie sich eine Stoppuhr oder eine Uhr mit Sekundenzeiger bereit und vereinbaren Sie einen Zeitraum, in dem man einen Begriff zuzuordnen kann. Führen Sie eventuell einen Test anhand eines Beispiels durch.

Material

Ziel

Spielanleitung

5. Zeigen Sie nun die erste Begriffskarte. Halten Sie die Karte hoch und lesen Sie den Begriff laut vor. Mit einer Glocke oder einem anderen akustischen Zeichen können Sie die nächste Runde einläuten und den folgenden Begriff hochhalten bzw. nennen.
6. Alle Spieler tragen den Begriff links in die Felder auf ihrem Spielbogen ein. In der Tabelle kreuzen sie dann die Medienarten an, die zu diesem Begriff passen. Dieser Vorgang wird für jede Spielrunde wiederholt.

#### Auswertung:

7. Sind alle Begriffskarten durchgespielt, werden die Ergebnisse gemeinsam ausgewertet. Dazu werden zuerst die Medienkarten mit Magneten an der Tafel angebracht.
8. Nun werden alle möglichen Zuordnungen zu einem Begriff per Handzeichen ermittelt. Die richtigen Begriffe werden vom Spielleiter an der Tafel rund um die entsprechenden Medienkarten angebracht.
9. Für jede richtige Zuordnung eines Begriffes gibt es einen Punkt. Dazu prüfen die Schülerinnen und Schüler den ihnen vorliegenden Spielbogen und zählen die richtig gesetzten Kreuze zusammen. Die Summe tragen sie rechts in den grauen Kasten am Ende der entsprechenden Zeile ein.
10. Sind alle Zeilen ausgewertet, wird die Gesamtsumme ermittelt. Der Spieler mit den meisten Punkten hat gewonnen.

#### Medienlandschaft mit Mediennavigator

- » Wenn Sie die medialen Voraussetzungen erfüllen, können Sie das Spiel mit PC und Beamer auch Online spielen. Nutzen Sie dazu den Mediennavigator.
- » Starten Sie den Mediennavigator. Geben Sie den Schwierigkeitsgrad (Level 1 bis 3), die Anzahl der Runden, die Rundenzeit und die Anzahl der Mitspieler ein.
- » Klicken Sie nun auf „Start“. Nach dem Zufallsprinzip werden die Begriffe aufgerufen und können im Spielbogen zugeordnet werden. Nach der vorgegebenen Rundenzeit erklingt ein Signal und der nächste Begriff wird angezeigt.
- » Wenn Sie am Ende des Spiels angekommen sind, tauschen die Schülerinnen und Schüler ihre Spielbögen mit dem Nachbarn aus. Fragen Sie per Handzeichen ab, welchen Kategorien die einzelnen Begriffe zugeordnet wurden und tragen Sie die entsprechende Anzahl in die Ergebnismaske ein. Sind alle Ergebnisse übertragen, können Sie die Eingabe beenden. Das Ergebnis zeigt, welches Medium am häufigsten genannt wurde. Damit erhalten Sie eine hierarchische Abbildung der Mediennutzung.

Gewinner

Mediennavigator

## Für den Lehrertisch

Zeit	Inhalt	Sozialform	Medien/Material
10 Minuten	1.1 <b>Ein Stimmung und Vorbereitung auf das Spiel</b> Sammeln von Medien und Erstellen einer Medienlandschaft an der Tafel	Unterrichtsgespräch	Beamer, PowerPoint-Vorlagen, Medienkarten, Spielbogen
10 Minuten	1.2 <b>Durchführen des Spiels</b> Durchführen einer Spielrunde	Einzelarbeit	Medienkarten, Begriffe, Spielbogen, (Glocke)
25 Minuten	1.3 <b>Auswertung</b> Sammeln der Ergebnisse und Vervollständigen der Medienlandschaft an der Tafel	Unterrichtsgespräch	Begriffe, Spielbogen
14 Tage	Führen und Auswerten des Medientagebuchs	Einzelarbeit	Medientagebuch
15 Minuten	3.1 <b>Erfahrungsaustausch</b> Schülerinnen und Schüler berichten über ihre Erfahrungen, die sie beim Führen des Tagebuchs gemacht haben	Unterrichtsgespräch	Medientagebuch
30 Minuten	3.2 <b>Ergebnis und Diskussion</b> Darstellen und Erläutern des Ergebnisses sowie Diskussion zur Mediennutzung	Unterrichtsgespräch	PC, Beamer, Auswertungsdatei

## Hintergrund: Mediennutzung

Der Begriff „**Mediennutzung**“ bezeichnet im weitesten Sinne den Kontakt von Menschen mit medialen Angeboten. Diese wird im Wesentlichen vom Alter, vom Geschlecht, der sozialen Herkunft, vom intellektuellen Anregungsmilieu sowie vom Interesse und der persönlichen Situation der Heranwachsenden beeinflusst. In den letzten Jahrzehnten hat sich der kindliche Medienkonsum im Zuge der weitgefächerten und multifunktionalen Ausdehnung unterschiedlicher medialer Formen enorm gewandelt.

**Kinder und Jugendliche** wachsen heute selbstverständlich mit den digitalen Technologien auf und insbesondere das Internet ist für viele ein integraler Bestandteil ihrer Lebenswelt. Die so genannten „Digital Immigrants“, Personen, die die rasante Entwicklung erst im Erwachsenenalter kennengelernt haben, verlieren zunehmend den Anschluss an die so genannten „Digital Natives“, die „Eingeborenen“ des Internetzeitalters, die bereits früh mit diesem Medium sozialisiert werden.[3]

Zum **Stellenwert der Medien** im Alltag von Kindern und zu deren Medienumgang wird für den deutschsprachigen Raum am häufigsten die KIM-Studie des Medienpädagogischen Forschungsverbundes Südwest herangezogen, die seit 1999 jährlich veröffentlicht wird und somit kontinuierliche Vergleichsdaten liefert.[4] In dieser repräsentativen Untersuchung werden die sich im ständigen Wandel befindlichen Rahmenbedingungen der Mediennutzung von 6- bis 13-Jährigen eruiert, um die damit einhergehenden Veränderungen adäquat abzubilden. Für die aktuelle Studie im Jahr 2010 wurden rund 1.200 Kinder und deren Haupterzieher im Frühsommer 2010 zu ihrem Mediennutzungsverhalten befragt. Die KIM-Studie belegt, dass das Fernsehen weiterhin das zentrale Medium für Kinder in diesem Alter ist. So beträgt die durchschnittliche Nutzungsdauer der 6- bis 13-Jährigen 98 Minuten pro Tag. Fernsehen ist für die Kinder die häufigste und beliebteste Freizeitaktivität, worauf sie am wenigsten verzichten möchten.



Mit **zunehmendem Alter** steigt jedoch die generelle Zuwendung zu Computer und Internet und die Häufigkeit ihrer Nutzung. 57 Prozent der befragten Heranwachsenden nutzen nach eigener Angabe zumindest selten das Internet und verbringen nach Schätzung der befragten Eltern durchschnittlich 24 Minuten pro Tag im Internet. Den jugendlichen Mediennutzern im Alter von 12 bis 19 Jahren widmet sich die JIM-Studie, die seit 2010 mit der JAMES-Studie[1] ein Pendant in der Schweiz hat.

Die **Nutzung von sozialen Netzwerken** wie „Facebook“ und „schülerVZ“ hat deutlich zugenommen und so sind mittlerweile zwei Fünftel der 6- bis 13-Jährigen bei einer Online-Community angemeldet. Im Zuge der Nutzung dieser Netzwerkplattformen gilt es insbesondere in Anbetracht der zunehmenden Preisgabe persönlicher Daten, die Kinder für die medialen Gefahren zu sensibilisieren.

Mediennutzung

Medien im Alltag

KIM-Studie

konvergente  
Medien-  
nutzung bei  
Kindern

Soziale Netzwerke

**Chancen und Risiken** der Mediennutzung frühzeitig zu erkennen und Medien kompetent zu nutzen ist auch Bestandteil der Schweizer Lehrpläne. Der Lehrauftrag sieht vor, Schülerinnen und Schülern einen Rahmen zu geben, in dem sie Medienangebote und deren Nutzung in der Schule und in der Freizeit reflektieren und kritisch beurteilen.

**Diese Form der Förderung** von Medienkompetenz deckt sich mit den Interessen eines Grossteils der Eltern und Erzieher. Gemäss der KIM-Studie stehen die Eltern dem Internet häufig zwiespältig gegenüber: einerseits stimmen sie der Aussage zu, dass das World Wide Web die 6- bis 13-jährigen zu „Stubenhockern“ macht, doch trotz der Bedenken über die Risiken befürworten über drei Viertel der Haupterzieher eine möglichst frühzeitige Vermittlung von Medienkompetenz in der Schule.

**Die Unterrichtsidee** rund um das Medientagebuch im Rahmen des Innovative Schools-Programm bietet einen niedrigrschwelligen und an die Primarschule angepassten Einstieg in das Thema Mediennutzung. Durch die Auseinandersetzung mit der eigenen Mediennutzung eignet sich das Material optimal für eine frühzeitige Vermittlung eines verantwortungsvollen und kompetenten Umgangs mit Medien.

Medien in der Schule

Eltern

Innovative Schools

## Dokumentation

Zum erfolgreichen Unterrichten und Lernen zählt nicht nur die Vermittlung und Anwendung von Wissen. Vielmehr rücken Formen des Lehrens in den Vordergrund, die Kinder an selbstständiges Lernen und das Überprüfen der eigenen, individuellen Fortschritte heranführen.

In diesem Bereich erhalten Sie Materialien, die Sie bei der schnellen und strukturierten Dokumentation von erfolgreichen Unterrichtsprojekten unterstützen sollen. Darüber hinaus gibt es ein Arbeitsblatt für Schülerinnen und Schüler „Gelernt ist gelernt“, auf dem sie ihre Selbsteinschätzung festhalten können.

### Ziel der Dokumentation ist

- » die Einübung von Verfahren zur Dokumentation von Unterrichtsprojekten.
- » die kritische Reflexion der eigenen Umsetzung im Unterricht.
- » die Motivation von Lehrerinnen und Lehrern sich selbst die Umsetzung zuzutrauen.

Die Struktur der Dokumentation basiert auf dem erfolgreich praktizierten Konzept „pd4 [[p(ə)tɪfʊɹ] ]“, das aus vier Schritten besteht:

- » [define] – Analyse der Ausgangssituation und Zielbestimmung
- » [design] – Vorbereitung der Unterrichtseinheit
- » [deploy] – Durchführung der Unterrichtseinheit
- » [describe] – Dokumentation und Reflexion

Die **Dokumentation des Unterrichtsprojektes** beginnt mit einer kurzen Analyse Ihrer konkreten Ausgangssituation. Nutzen Sie dazu das Formblatt „Analyse“. In einem weiteren Schritt sollten alle verwendeten Arbeitsblätter und Materialien inklusive ihres konkreten Unterrichtsverlaufes zusammengetragen werden.

Die **Ergebnisse des Unterrichtsprojektes** können mit dem Formblatt „Ergebnisse“ bzw. dem Arbeitsblatt „Gelernt ist gelernt“ festgehalten werden. In dieser Phase können die Schülerinnen und Schüler eingebunden werden. Bewährt hat sich die Bildung einer Dokumentationsgruppe, die die Nutzung der Materialien und die Ergebnisse festhält.

Die **Gesamtdokumentation** entsteht, indem Sie alle Materialien, Ergebnisse und die beiden Formblätter zusammenheften und mit einem Deckblatt wie z. B. dem Titelblatt des Unterrichtsprojektes zusammenheften.

Die **Anerkennung der Leistungen** ist wesentlich für die weitere Motivation. Legen Sie Ihre Dokumentation im Klassenraum aus oder stellen Sie diese beim Elternabend bzw. im Kollegium kurz vor.

## Projektanalyse

Name

E-Mail, Telefon

Kontakt

In welchem Unterrichtskontext haben Sie das Projekt umgesetzt?

Unterrichtskontext

Wie sah die soziale Zusammensetzung der Lerngruppe aus?

Lerngruppe

Welche Idee oder welcher konkrete Anlass war entscheidend für die Durchführung des Projektes?

Idee des Projektes

Beschreiben Sie kurz das von Ihnen umgesetzte Lernszenario.

Lernszenario

## Ergebnisanalyse

Fügen Sie hier Bilder der Projektarbeit hinzu.

Impressionen

Beschreiben Sie die wichtigsten Erkenntnisse, die Sie aus dem Projekt gewonnen haben.

Erkenntnisse

Formulieren Sie hier die wichtigsten Ergebnisse Ihrer Schülerinnen und Schüler.

Ergebnisse

Name: \_\_\_\_\_

Klasse: \_\_\_\_\_

Fach: \_\_\_\_\_



# Gelernt ist gelernt

## Beurteile dich selbst

	+	+/-	-
Das Thema hat mich interessiert.			
Ich habe intensiv mitgearbeitet.			
Die Aufgaben sind mir leicht gefallen.			
Ich konnte Erfahrungen einbringen.			
Ich habe viel Neues erfahren.			
Ich konnte andere unterstützen.			

Selbsteinschätzung

## Dein Lernfortschritt

Ich habe gelernt:

Ich werde zukünftig mehr darauf achten, dass:

Mir hat am besten gefallen:

Mir hat am wenigsten gefallen:

## Quellenangaben

[1] ZHAW Zürcher Hochschule für Angewandte Wissenschaften Departement Angewandte Psychologie (Hrsg.): JAMES Jugend, Aktivitäten Medien – Erhebung Schweiz (2010). Internet: [http://www.psychologie.zhaw.ch/fileadmin/user\\_upload/psychologie/Downloads/Forschung/James/Ergebnisbericht\\_JAMES\\_2010\\_de.pdf](http://www.psychologie.zhaw.ch/fileadmin/user_upload/psychologie/Downloads/Forschung/James/Ergebnisbericht_JAMES_2010_de.pdf) [Stand: 06.01.2012]

[2] Stiftung Kinderschutz Schweiz: Medienkompetenz – Mehr Sicherheit beim Umgang mit dem Internet. Internet: <http://kinderschutz.ch/cmsn/de/category/rubriken/kampagnen/pr%C3%A4ventionsprojekt-%C2%ABkampagne-netcityorg%C2%BB/%C2%ABkampagne-netcityorg%C2%BB-ein-%C3%BCberb> [Stand: 06.01.2012]

[3] John Palfrey/ Urs Gasser: Generation Internet. Die Digital Natives: Wie sie leben – Was sie denken – Wie sie arbeiten. München: Hanser 2008

[4] Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest: JIM 2010 - Jugend, Information, (Multi-)Media. Internet: <http://www.mpfs.de/fileadmin/KIM-pdf10/KIM2010.pdf> [Stand: 21.10.2011]

Konzeption und Umsetzung: Helliwood media & education  
Bildnachweis: Dreamstime.com, Shutterstock.com und eigene  
Autorinnen und Redaktion: Nadine Stelzer, Anja Monz  
[www.innovativeschools.ch](http://www.innovativeschools.ch)  
Berlin/Zürich, 2013

© Microsoft Schweiz GmbH  
Alle Rechte vorbehalten. Der Rechteinhaber erlaubt, die Inhalte im schulischen Umfeld in unveränderter Form nichtkommerziell zu nutzen und zu vervielfältigen. Microsoft haftet nicht für mögliche negative Folgen, die aus der Anwendung des Materials entstehen.