

Rahmenbedingungen und Vorbereitung

Hinweise zur Einbindung der projektorientierten Aufgaben in das gesamte Lernarrangement finden sich in „Information für Lehrkräfte“, S.9.

Die Basis, auf der die Schülerinnen und Schüler (SuS) eine eigene projektorientierte Aufgabe entwickeln sollen, bildet die Aufgabe des **Handouts**, S.1: „Du und deine digitalen Medien: Finde dein eigenes Thema“. Der Themeninhalt ist grundsätzlich den SuS überlassen. Die beiden Gelingensbedingungen, die beachtet werden müssen, sind

- das Abwägen von Chancen und Risiken und/oder
- die Entwicklung einer möglichst guten Problemlösung.

Sollte einzelnen SuS keine eigene projektorientierte Aufgabe einfallen, kann auch die Seite **Beispielaufgaben – Übersicht** nachgereicht werden, um sich Inspiration für Themen zu holen.

Im **Handout** ist auf S.2 eine Sammlung von möglichen Darstellungsformen bereitgestellt. Nicht alle Darstellungsformen eignen sich gleichermaßen für alle Themeninhalte. Während es sich anbietet, die Lösung zu einer Problemsituation beispielsweise als Videofilm, szenisches Spiel oder Fotoroman darzustellen, eignen sich faktische Rechercheergebnisse eher für einen Vortrag mit Power-Point-Präsentation oder zur Erstellung eines digitalen Wissensspiels. Die SuS sollen sich kreativ mit der Darstellung ihrer Überlegungen auseinandersetzen. Manchmal führen auch ungewöhnliche Methoden zu einem guten Ergebnis.

Sie als Lehrkraft entscheiden, welche Darstellungsform im Rahmen der individuellen oder schulischen Möglichkeiten geeignet ist. Die **Linkliste für verschiedene Darstellungsformen** kann von Ihnen genutzt oder auch an die SuS weitergegeben werden.

Die **Projektorientierten Aufgaben** Nr.1-15 sind konkrete Aufgaben für die SuS. Sie werden zur Verfügung gestellt, wenn diese keine eigenen Themen finden oder wenn Sie als Lehrkraft besondere Schwerpunkte in der Unterrichtseinheit setzen möchten.

Vorbereitung:

- **Handout** S.1 und S.2 für SuS kopieren
- **Linkliste für verschiedene Darstellungsformen** und **Beispielaufgaben – Übersicht** bei Bedarf zur Verfügung stellen
- **Projektorientierte Aufgaben** Nr.1-15 laminieren, schneiden und bei Bedarf zur Verfügung stellen

Ihr und eure digitalen Medien: Findet eure eigenen Themen!



Aufgabe:

Seid einfallsreich und erfindet eure eigene Aufgabe zum Thema digitale Medien. Folgende Fragen können euch dabei helfen:

- Welche Themen im Bereich Medien interessieren euch?
- Welche Fragen beschäftigen euch?
- Welche Probleme kennt ihr?
- Welche Konflikte ergeben sich für euch mit anderen (z.B. Freundinnen und Freunden, Familie, Lehrkräften, etc.)?
- Welche Lösungsideen habt ihr?
- Wovon habt ihr eigentlich keine Ahnung und wolltet es immer schon mal genauer wissen?
- Welches ist euer liebstes Medium? Welche Chancen und Risiken seht ihr, wenn es von Kindern oder Jugendlichen genutzt wird?

Ihr sollt dabei etwas beurteilen, entwerfen, erörtern, interpretieren, bewerten, kritisch Stellung beziehen, überprüfen...

ACHTUNG!

In eurer Aufgabe müssen entweder **Chancen und Risiken** oder eine **Problemlösung** behandelt werden!

 **Entscheidet, wie ihr eure Ergebnisse kreativ umsetzen und präsentieren wollt. Sprecht eure Ideen mit euren Lehrkräften ab!**

Darstellungsformen



Diese Sammlung liefert euch Ideen, wie ihr eure Ergebnisse präsentieren könnt:



Linkliste zu verschiedenen Darstellungsformen

Hier gibt es Hilfen oder Anleitungen für verschiedene Darstellungsformen:

www.digitale-lernideen.com

www.br.de/sogehmedien/index.html

www.planet-schule.de/sf/medienkompetenz-wie-medien-gemacht-werden.php

www.netzdurchblick.de/index.html

www.lmz-bw.de/medienpraxis.html

Einige Links zu speziellen Darstellungsformen:

Link	Hilfreich für...
www.planet-schule.de/dokmal/fuenf_schritte_ein_film/	Video
www.br.de/sogehmedien/selber-machen/video-tutorial/selber-machen-video-tutorial116.html	Video
www.netzdurchblick.de/kreativwerkstatt.html	Audio, Bilder, Blogs, Videos, Webseiten
www.planet-schule.de/sf/multimedia-lernspiele-detail.php?projekt=comicbaukasten	Comic
www.medienpaedagogik-praxis.de/handbuch/	Beispiele für Medienprojekte
www.lmz-bw.de/podcasts.html#c31908	Podcast
www.li.hamburg.de/contentblob/4389698/a12821b-fb013177526878ccf29599023/data/pdf-unterricht-smart-phone.pdf	Fotografieren (Tipps S. 34)
www.learningapps.org	Learning-Apps erstellen, besonders geeignet: „Multiple-Choice Quiz“, „Millionenspiel“
www.create.kahoot.it	Wissensspiel erstellen, besonders geeignet: „Quiz“

Beispielaufgaben – Übersicht

Nr.	Titel der Aufgabe
1	Justus zockt zu viel!
2	Jana und ihr Smartphone
3	Ein Freund ohne Smartphone
4	Ohne Internet war alles besser!?
5	Illegales Downloaden
6	Lisa und die Social Communities
7	Mein liebstes Computerspiel: Chancen und Risiken
8	Netiquette: Faires Verhalten im Netz
9	Was geht – ohne Netz?
10	Handy-Verbot in der Schule
11	Jugendliche und digitale Medien: Daten und Fakten
12	Ein Tag ohne Smartphone: Wie wäre das für dich?
13	Der besondere Blick: Unterwegs mit der Kamera
14	Think before you post! Erst denken, dann klicken...
15	A Social Life – ein Film über Social Media Depression

Justus zockt zu viel!



Justus spielt den ganzen Tag bis in die Nacht hinein ein Online-Spiel. Beim Abendessen der Familie Müller gibt es mal wieder Streit. „Mach endlich den PC aus!“, schreit Herr Müller seinen Sohn an.

Es gibt auch Konflikte mit dem kleinen Bruder, seiner Freundin, in der Schule etc.

Aufgabe:

Was kann Justus tun, um die Probleme mit seinem Vater zu lösen? Was würdet ihr Herrn Müller raten? Was könnte er Besseres tun, als seinen Sohn anzuschreien? Erfindet weitere problematische Situationen aus Justus' Tagesablauf. Findet dabei jeweils eine möglichst gute Lösung für das dargestellte Problem.

ACHTUNG!

In eurer Aufgabe müssen entweder **Chancen und Risiken** oder eine **Problemlösung** behandelt werden!

 **Entscheidet, wie ihr eure Ergebnisse kreativ umsetzen und präsentieren wollt. Sprecht eure Ideen mit euren Lehrkräften ab!**



Jana und ihr Smartphone



Jana und Serkan sind frisch verliebt und können endlich öffentlich dazu stehen, weil auch ihre Eltern die Beziehung akzeptieren. Alles ist prima, bis es erste Auseinandersetzungen zwischen Jana und Serkan gibt.

Jana hat nämlich seit drei Monaten ein neues Smartphone und ist ständig am Chatten, Apps-Nutzen und E-Mail-Checken. Serkan fühlt sich vernachlässigt: „Mit dir kann man gar nichts mehr anfangen. Leg' doch mal das Ding weg!“ „Nur 10 Minuten noch“ oder: „Bin gleich für dich da“. Das hört Serkan immer häufiger, wenn er mit Jana verabredet ist.

ACHTUNG!

In eurer Aufgabe müssen entweder **Chancen und Risiken** oder eine **Problemlösung** behandelt werden!

Aufgabe:

Entwickelt die Situation so weiter, dass die Gedanken und Gefühle der einzelnen Personen und die Probleme deutlich werden. Findet dabei eine möglichst gute Lösung für das Problem.

 **Entscheidet, wie ihr eure Ergebnisse kreativ umsetzen und präsentieren wollt. Sprecht eure Ideen mit euren Lehrkräften ab!**

Ein Freund ohne Smartphone



Vier Jugendliche sitzen im Bus zusammen, drei sind mit ihren Smartphones beschäftigt. Eine Person hat keines dabei und möchte ein Gespräch führen, doch keine/keiner aus der Gruppe beachtet sie.

Aufgabe:

Findet eine möglichst gute Lösung für das Problem.

ACHTUNG!

In eurer Aufgabe müssen entweder **Chancen und Risiken** oder eine **Problemlösung** behandelt werden!

 **Entscheidet, wie ihr eure Ergebnisse kreativ umsetzen und präsentieren wollt. Sprecht eure Ideen mit euren Lehrkräften ab!**



Ohne Internet war alles besser!?



Eine Gruppe Lehrkräfte oder Eltern unterhält sich darüber, dass Jugendliche heutzutage immer online sind und dass früher alles viel natürlicher, gesünder und überhaupt rundum besser war, als Computer, Smartphone und das Internet noch nicht überall verfügbar waren...

Aufgabe:

Erfindet für die Situation Dialoge, in denen die Sorgen, Gedanken und Gefühle der einzelnen Personen und die Probleme deutlich werden. Ihr könnt zusätzlich auch eine Gruppe Jugendliche „einsetzen“, welche die Situation anders sieht.

ACHTUNG!

In eurer Aufgabe müssen entweder **Chancen und Risiken** oder eine **Problemlösung** behandelt werden!

 **Entscheidet, wie ihr eure Ergebnisse kreativ umsetzen und präsentieren wollt. Sprecht eure Ideen mit euren Lehrkräften ab!**

Idee: Zeichnet zu den Dialogen einen Comic. Macht durch Bilder oder parallele Szenen oder Sprüche im Hintergrund etc., deutlich, was ohne diese Medien alles nicht möglich, schwieriger, langsamer usw. wäre.

Illegales Downloaden



Paul würde wahnsinnig gern den neuen Action-Thriller im Kino sehen. Dafür ist er aber zu jung. Jannik bietet ihm an, den Film illegal im Netz herunterzuladen – er will Paul zeigen, wie es geht. Paul ist nicht wohl bei dem Gedanken. Er fragt seinen anderen Freund, Alil, was er davon hält...

Aufgabe:

Versetzt euch in die Lage von Paul bzw. Jannik. Was denken die beiden? Überlegt, was ihr Paul an Alils Stelle raten würdet. Findet eine Lösung für das Problem.

ACHTUNG!

In eurer Aufgabe müssen entweder **Chancen und Risiken** oder eine **Problemlösung** behandelt werden!

 **Entscheidet, wie ihr eure Ergebnisse kreativ umsetzen und präsentieren wollt. Sprecht eure Ideen mit euren Lehrkräften ab!**



Lisa und die Social Communities



Die Eltern der 12-jährigen Lisa sind sehr besorgt, weil sie nicht wissen, in welchen Social-Communities Lisa aktiv ist. Sie unterhalten sich über Lisa. Plötzlich platzt Lisa in den Raum und...

Aufgabe:

Entwickelt die Situation so weiter, dass eine möglichst gute Lösung für alle Beteiligten dabei herauskommt.

ACHTUNG!

In eurer Aufgabe müssen entweder **Chancen und Risiken** oder eine **Problemlösung** behandelt werden!

 **Entscheidet, wie ihr eure Ergebnisse kreativ umsetzen und präsentieren wollt. Sprecht eure Ideen mit euren Lehrkräften ab!**

Mein liebstes Computerspiel:



Chancen und Risiken

Aufgabe:

Stellt Eltern oder anderen Schülerinnen und Schülern ein Computerspiel vor, welches ihr selbst gern spielt. Macht dabei Chancen und Risiken des Spieles deutlich:

Was gefällt euch an dem Spiel besonders gut, was findet ihr nicht so gut? Was könnte möglicherweise sogar problematisch oder gefährlich sein?

ACHTUNG!

In eurer Aufgabe müssen entweder **Chancen und Risiken** oder eine **Problemlösung** behandelt werden!

 **Entscheidet, wie ihr eure Ergebnisse kreativ umsetzen und präsentieren wollt. Sprecht eure Ideen mit euren Lehrkräften ab!**



Netiquette:



Faires Verhalten im Netz

Um Problemen wie Hatespeech, Cybermobbing oder ähnlichem vorzubeugen, bedarf es eines fairen Verhaltens im Netz.

Was genau ist aber faires Verhalten im Netz? Was versteht man unter „Netiquette“?

Aufgabe:

Überlegt, was euch für den Umgang miteinander im Netz, z.B. in Gruppenchats, wichtig ist. Erstellt eure „Netiquette“, in dem ihr nach guten Regeln in sozialen Netzwerken forscht. Trefft eine Auswahl und begründet diese. Wie könnte sie in der Schule umgesetzt werden?

ACHTUNG!

In eurer Aufgabe müssen entweder **Chancen und Risiken** oder eine **Problemlösung** behandelt werden!

 **Entscheidet, wie ihr eure Ergebnisse kreativ umsetzen und präsentieren wollt. Sprecht eure Ideen mit euren Lehrkräften ab!**

Was geht – ohne Netz?



Aufgabe:

Sammelt, was ihr ohne elektronische Medien mit Freundinnen, Freunden oder der Familie unternehmen könnt und was ihr alleine ohne elektronische Medien machen könnt.

Sammelt außerdem weitere Ideen durch Umfragen in eurer Klasse, im Jahrgang, bei euren Eltern, im Lehrerzimmer etc.

Schaut euch dann auch nach Freizeitangeboten in eurem Stadtteil um und findet heraus, was ohne Smartphone und Co. alles möglich ist.

ACHTUNG!

In eurer Aufgabe müssen entweder **Chancen und Risiken** oder eine **Problemlösung** behandelt werden!

 **Entscheidet, wie ihr eure Ergebnisse kreativ umsetzen und präsentieren wollt. Sprecht eure Ideen mit euren Lehrkräften ab!**



Handy-Verbot in der Schule



Aufgabe:

An vielen Schulen ist die Nutzung von Handys komplett oder teilweise verboten. Manche Schülerinnen und Schüler finden dieses Verbot unsinnig, andere finden es richtig. Sammelt Argumente für und gegen ein Handy-Verbot an der Schule. Bedenkt eure eigenen Argumente und die von Erwachsenen (z.B. Lehrkräften und Eltern).

Bezieht selbst Stellung und legt Argumente für eure Meinung dar.

Wie bewertet ihr die Regelung, die an eurer Schule gilt?

Entwickelt eine für euch sinnvolle Handy-Regelung an eurer Schule und begründet sie.

ACHTUNG!

In eurer Aufgabe müssen entweder **Chancen und Risiken** oder eine **Problemlösung** behandelt werden!

 **Entscheidet, wie ihr eure Ergebnisse kreativ umsetzen und präsentieren wollt. Sprecht eure Ideen mit euren Lehrkräften ab!**

Jugendliche und digitale Medien:



Daten und Fakten

Die „Jugendliche-Internet-Medien-Studie“ (JIM-Studie) zeigt statistisch aktuelle Trends und Entwicklungen, wie Jugendliche im Alter zwischen 12 und 19 Jahren mit dem Internet und digitalen Medien umgehen. Sie steht in ihrer aktuellsten Form online kostenlos zur Verfügung.

Aufgabe:

Recherchiert in der aktuellen JIM-Studie Daten und Fakten, die ihr besonders interessant, wichtig oder überraschend findet.

ACHTUNG!

In eurer Aufgabe müssen entweder **Chancen und Risiken** oder eine **Problemlösung** behandelt werden!

 **Entscheidet, wie ihr eure Ergebnisse kreativ umsetzen und präsentieren wollt. Sprecht eure Ideen mit euren Lehrkräften ab!**

Idee: Macht eine Umfrage in eurem Jahrgang und vergleicht die Trends der JIM-Studie mit euren Ergebnissen oder erstellt ein Quiz für eure Klasse.



Ein Tag ohne Smartphone:



Wie wäre das für dich?

Aufgabe:

In welchen Situationen in eurem Alltag benutzt ihr euer Smartphone, während ihr gleichzeitig andere Dinge tut (z.B. beim Hausaufgaben machen, beim Essen...)?

Tauscht euch darüber aus, welche Vorteile und Nachteile euch daraus entstehen können.

Überlegt, wie sich euer Tag ändern würde, wenn ihr euer Smartphone nicht zur Verfügung hättet: Was würde sich ändern und wie würde sich das anfühlen? Was wäre positiv, was wäre nicht so gut?

ACHTUNG!

In eurer Aufgabe müssen entweder **Chancen und Risiken** oder eine **Problemlösung** behandelt werden!

 **Entscheidet, wie ihr eure Ergebnisse kreativ umsetzen und präsentieren wollt. Sprecht eure Ideen mit euren Lehrkräften ab!**

Der besondere Blick:



Unterwegs mit der Kamera

Berühmte Fotografinnen oder Fotografen haben – neben technischen Kenntnissen – die Fähigkeit, das Ungewöhnliche im Gewöhnlichen zu entdecken, also an jeder noch so ‚normalen‘ Situation das Besondere zu sehen. Dafür braucht es Konzentration und Aufmerksamkeit auf die eigene Umwelt.

Der Fotoapparat und die Smartphonekamera sind tolle Hilfsmittel, um den besonderen Blick zu trainieren und verborgene Schätze an eurer Schule oder in eurer Umgebung zu entdecken.

ACHTUNG!

In eurer Aufgabe müssen entweder **Chancen und Risiken** oder eine **Problemlösung** behandelt werden!

Siehe Aufgabe auf der Rückseite →



Aufgabe:

1. Überleg zunächst, was, wann und wo du normalerweise mit dem Smartphone fotografierst. Wie viel Zeit nimmst du dir für ein Foto?
2. Such an verschiedenen Orten mit einem besonderen Blick nach Motiven. Das kann ein Ausschnitt sein, ein Muster, z.B. in der Oberfläche einer Wand oder des Bodens, ein verstecktes Detail... Achte auf die Wirkung von Licht und Schatten, überleg dir genau, wie du das Bild aufbauen möchtest und welche Perspektive du wählst. Was bedeutet dieser Ort für dich?

 **Entscheide, wie du deine Ergebnisse kreativ umsetzen und präsentieren willst. Sprich deine Ideen mit deinen Lehrkräften ab!**

+ Zusatzaufgabe

Beschreibe in einem kurzen Text Vorteile und Nachteile der unterschiedlichen Arten zu fotografieren (schnelles Handyfoto/besonderer Blick).

Think before you post!



Erst denken, dann klicken...

Aufgabe:

Was bedeutet der Titel dieser Aufgabe für euch und andere?

- In welchen Situationen fällt es schwer auf das Posten zu verzichten, wann fällt es leicht?
- Warum postet man überhaupt etwas über sich?
- Würdet ihr z.B. eure Urlaubsfotos oder andere private Informationen in der Fußgängerzone aufhängen?

ACHTUNG!

In eurer Aufgabe müssen entweder **Chancen und Risiken** oder eine **Problemlösung** behandelt werden!

-  **Entscheidet, wie ihr eure Ergebnisse kreativ umsetzen und präsentieren wollt. Sprecht eure Ideen mit euren Lehrkräften ab!**



A Social Life –



ein Film über Social Media Depression

Aufgabe:

1. Überlegt, welche Bedeutung soziale Netzwerke für euch persönlich haben. Wie nutzt ihr sie? Welche nutzt ihr? Warum? Wie oft? Was bedeuten euch Likes?
2. Schaut euch auf Youtube das Video: „A social life“ an.
https://www.youtube.com/watch?v=GXdVPLj_plk

Für wen ist eurer Meinung nach das Video gemacht? Welche Botschaften entdeckt ihr in dem Video? Welche Mittel verwendet es, um die Widersprüche zwischen der Realität der jungen Frau und der Social Media-Welt aufzuzeigen? Nennt mehrere Beispiele.

3. Verarbeitet „A social life“ nun selber kreativ! Ideen: Entwickelt ein neues Ende, einen Tagebucheintrag der Frau, ein Gedicht, eine Reaktion aus der Perspektive einer Freundin/eines Freundes, eine eigene Geschichte o.ä.

ACHTUNG!

In eurer Aufgabe müssen entweder **Chancen und Risiken** oder eine **Problemlösung** behandelt werden!

-  **Entscheidet, wie ihr eure Ergebnisse kreativ umsetzen und präsentieren wollt. Sprecht eure Ideen mit euren Lehrkräften ab!**