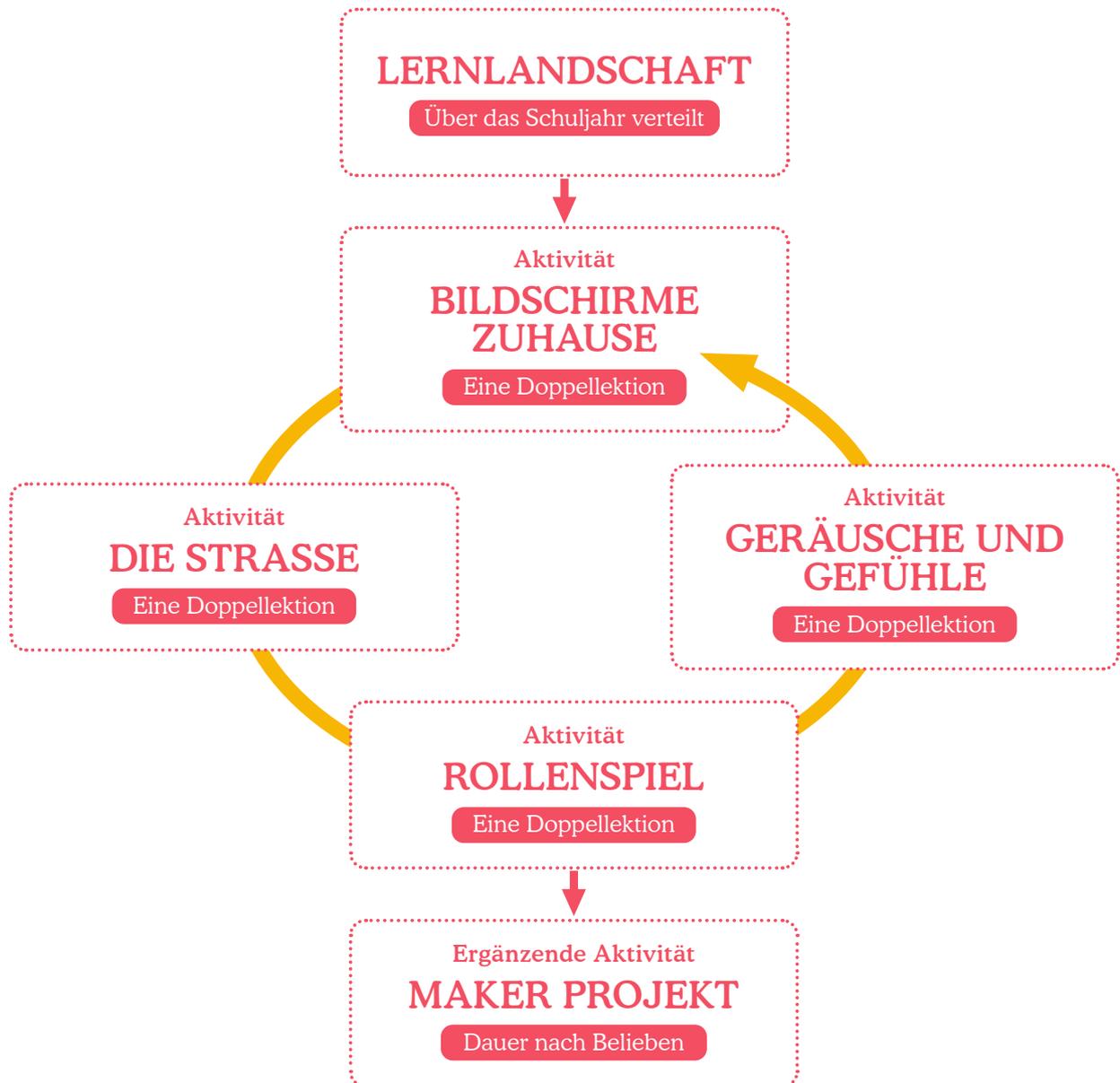


Bildschirme und ich

– PÄDAGOGISCHER LEITFADEN –



Der pädagogische Leitfaden «**Bildschirme und ich**» plädiert für eine verständnisvolle und wohlwollende Haltung gegenüber dem individuellen Umgang mit Bildschirmen.

Lehrpersonen werden dazu eingeladen, die verschiedenen Situationen neutral zu betrachten und die Schüler und Schülerinnen dabei zu unterstützen, ihre Bildschirmnutzung kritisch zu hinterfragen.

Einleitung

Bildschirme sind fester Bestandteil unseres Alltags, und Kinder wachsen in einer Welt auf, in der Bildschirme einen bedeutenden Platz einnehmen. Um sicherzustellen, dass Kinder verantwortungsvoll mit Bildschirmen umgehen können, ist es wichtig, mit ihnen über die potenziellen Gefahren und Chancen zu sprechen. Der pädagogische Leitfaden **«Bildschirme und ich»** behandelt Themen zur Gesundheitsförderung von Schülerinnen und Schülern sowie zum Schutz der Privatsphäre. Er fördert das kritische Denken der Schülerinnen und Schüler, damit sie einen verantwortungsvollen Umgang mit Bildschirmen erlernen können.

Pädagogische Hinweise

Die Aktivität «Lernlandschaft» eignet sich gut als Einstieg in das Thema. Sie bietet den Schülerinnen und Schülern die Möglichkeit, sich in ihrem Umfeld als Mitglied verschiedener Gruppen zu positionieren. Die Lernlandschaft soll aufzeigen, dass sich das Umfeld der Schülerinnen und Schüler stetig weiterentwickelt und verändert. Durch die laufenden Beiträge der Schülerinnen und Schüler wird ersichtlich, dass sich ihre Erfahrungen und Gefühle mit der Zeit ändern können.

Die Aktivität «Bildschirme zuhause» besteht darin, die Bildschirme innerhalb eines Hauses zu identifizieren. Anhand dieser Übung kann gemeinsam festgelegt werden, was unter einem «Bildschirm» verstanden wird. Den Schülerinnen und Schülern wird auffallen, dass es Bildschirme gibt, die mobil sind und die daher ihre Position verändern können. Innerhalb der Übung kann diskutiert werden, weshalb nicht alle Räume mit Bildschirmen ausgestattet sein sollten.

Mit der Aktivität «Die Strasse» erkunden die Schülerinnen und Schüler das Vorkommen der Bildschirme im öffentlichen Raum. Durch diese Übung wird die Liste der Möglichkeiten, die uns Bildschirme bieten, erweitert. Darüber hinaus weist die Übung auf mögliche Gefahren hin, wie beispielsweise die Nutzung von Bildschirmen im Strassenverkehr.

In der Aktivität «Rollenspiel» können Schülerinnen und Schüler Situationen nachspielen, die sie beobachtet haben. Die Schülerinnen und Schüler können die Situationen auch mithilfe von Playmobil® oder Lego® darstellen. Durch die Benutzung der Klemmbausteine kann die Situation festgehalten werden. Die gesammelten Eindrücke werden anschliessend innerhalb der Klasse diskutiert.

In der Aktivität «Geräusche und Gefühle» soll jedes Kind für sich alleine arbeiten. Die Aktivität soll die Kinder zum Nachdenken anregen. Wie der Name der Aktivität bereits verrät, werden den Schülerinnen und Schülern verschiedene Geräusche vorgespielt. Die Schülerinnen und Schüler versuchen hierbei, ihre persönlichen Empfindungen mit ihrem Hörgedächtnis zu verknüpfen. Welche Gedanken tauchen bei der Aufnahme auf? Empfinden die Schülerinnen und Schüler positive oder negative Gefühle? Dies soll verdeutlichen, dass Geräusche bei Menschen unterschiedliche Gefühle hervorrufen können.

Schüler und Schülerinnen müssen vor unangenehmen Gefühlen, die durch Bildschirme ausgelöst werden können, geschützt werden. Die PEGI-Normen oder andere Altersklassifizierungen, die beispielsweise auf Videospiele, im Kino oder im Fernsehen zu finden sind, tragen dazu bei, aber sie reichen nicht aus. Erwachsene müssen ihrer Verantwortung ebenso nachkommen und sich an diese Altersklassifizierungen halten. Zudem ist es wichtig, dass Erwachsene eine Umgebung schaffen, in der offen über unangenehme Gefühle gesprochen werden kann.

Die ergänzende Aktivität ladet die Schülerinnen und Schüler dazu ein, eigene Medieninhalte zum Thema Bildschirm zu realisieren. Die Schülerinnen und Schüler können dabei kreativ sein und Bilder, Podcasts, Videos und vieles mehr selbst entwerfen.

Die Broschüre **«Bildschirme und ich»** endet mit einer Erinnerung an die wesentlichen Regeln, die für einen verantwortungsvollen Umgang mit Bildschirmen erforderlich sind. Um Kinder beim Erwerb ihrer Medienkompetenz vollumfänglich unterstützen zu können, braucht es die Zusammenarbeit von Familie und Schule.

Praktische Informationen

Dauer Zeitvorgaben werden absichtlich weggelassen. Das nachfolgend beschriebene Vorgehen dient lediglich als Leitfaden und Vorschlag, der nicht zwingend befolgt werden muss. Sie können ihn nach eigenem Ermessen und je nach Reaktionen, der Beteiligung und der Anzahl Schülerinnen und Schüler anpassen. Diese kontinuierliche Aktivität kann sich über das ganze Schuljahr hinziehen, indem abwechselnd Diskussionen, praktische Arbeiten und Standortbestimmungen stattfinden.

Material Packpapier, A4- oder A5-Papier, Schere und Leim.

Ziele

- Die Schülerinnen und Schüler können ihre Umwelt beobachten und beschreiben.
- Die Schülerinnen und Schüler erkennen Unterschiede zwischen ihrer und der Umwelt anderer.
- Die Schülerinnen und Schüler können die verschiedenen Merkmale der einzelnen Lebenswelten identifizieren (Arbeit, Freizeit, Familie etc.).

Ablauf

1. Vorbereitung im Plenum

- Die Lernlandschaft (langes leeres Blatt Papier oder Packpapier) an einer Wand befestigen.
- Die Schülerinnen und Schüler fragen, an welchen Orten sie sich häufig aufhalten.
- Die genannten Orte auf der Lernlandschaft festhalten.

2. Einzelarbeit

- Die Schülerinnen und Schüler bitten, auf ein Blatt Papier der Grösse A4 oder A5 ein Gebäude ihrer Wahl zu zeichnen. In einem weiteren Schritt schneiden die Schülerinnen und Schüler das gewählte Gebäude aus.

3. Gruppenarbeit

- Die Schülerinnen und Schüler legen die gezeichneten Gebäude auf den Boden und ordnen diese.
- In einem weiteren Schritt diskutieren die Schülerinnen und Schüler gemeinsam über die Wahl und die Einordnung der Gebäude.
- Anschliessend kleben die Schülerinnen und Schüler die Gebäude auf die Lernlandschaft.
- Zum Schluss kann die Lernlandschaft noch dekoriert werden (Bäume, Strassenlaternen, Verkehrsschilder usw.).

4. Zusammenfassung

Die einzelnen Feststellungen anhand der folgenden Fragen aufschreiben:

- Was ist ein öffentlicher und was ein privater Raum?
- Gibt es Regeln, die eingehalten werden müssen, wenn man einen dieser Orte besucht?

Mögliche Verbindung zu den Kompetenzstufen

Die Schülerinnen und Schüler...

NMG.1.1 a

...können sich als Person mit vielfältigen Merkmalen beschreiben (z.B. äussere Merkmale, Familie, Freunde, Hobby) und sich von anderen unterscheiden.

NMG.6.5 a

...können individuelle Wünsche und Bedürfnisse des eigenen Konsums benennen, ordnen, mit andern vergleichen sowie unterschiedliche Ideen entwickeln, wie sie sich Wünsche und Bedürfnisse erfüllen können (z.B. Geburtstagswünsche formulieren, Taschengeld sparen, Bibliothek und Ludothek nutzen, Vorhandenes anpassen und verwenden, mit anderen tauschen).

NMG.7.4

...können Zusammenhänge und Abhängigkeiten zwischen Lebensweisen und Lebensräumen von Menschen wahrnehmen, einschätzen und sich als Teil der einen Welt einordnen.

NMG.8.1 a

...können erkennen und beschreiben, was sie in der Wohn- und Schulumgebung vorfinden und was ihnen in Räumen bekannt und vertraut ist (z.B. bestimmte Häuser, Einkaufsorte, Verkehrsanlagen, für sie wichtige Orte).

BNE

...können die Auswirkungen des menschlichen Verhaltens auf die Umwelt erkennen.

DIALOG- UND KOOPERATIONSFÄHIGKEIT:

...können sich aktiv und im Dialog an der Zusammenarbeit mit anderen beteiligen.

...können aufmerksam zuhören und Meinungen und Standpunkte von andern wahrnehmen und einbeziehen.

...können auf Meinungen und Standpunkte anderer achten und im Dialog darauf eingehen.

MÖGLICHE FRAGEN

An welchen Orten haltet ihr euch oft auf?

Was versteht man unter einem öffentlichen und was unter einem privaten Raum?

Wer hält sich alles im öffentlichen Raum auf?

HINWEIS

Die Fragen, welche oben genannt werden, können als Einstieg zum Thema «Regeln» dienen.

Die spezifischen Regeln für die verschiedenen Orte sind notwendig, um das Zusammenleben in der Gesellschaft zu vereinfachen. Regeln gelten für alle Personen, die sich in diesen Bereichen aufhalten.

Wenn wir alle Verständnis zeigen und uns an die Regeln halten, respektieren wir einander gegenseitig auch.

Falls noch Zeit vorhanden ist, besteht die Möglichkeit, sich über mögliche Erfahrungen auszutauschen. Hierzu können sowohl negative als auch positive Erfahrungen gemeinsam besprochen werden. Auf der Lernlandschaft können in einem weiteren Schritt Regeln für den Umgang in der Klasse festgehalten werden.

BILDSCHIRME ZUHAUSE

Mögliche Verbindung zu den Kompetenzstufen

Die Schülerinnen und Schüler...

NMG.1.1 a

...können sich als Person mit vielfältigen Merkmalen beschreiben (z.B. äussere Merkmale, Familie, Freunde, Hobby) und sich von anderen unterscheiden.

D.1.C.1 c

...können Gesprächen folgen und dabei ihre Aufmerksamkeit nonverbal (z.B. Mimik, Körpersprache), paraverbal (z.B. Intonation) und verbal (Worte) zeigen.

...können sich wichtige Inhalte aus einem Gespräch merken.

...können an einem Gespräch teilnehmen und die entsprechenden Gesprächsregeln meist einhalten (z.B. zuhören, ausreden lassen).

MI.1.1 a

...können sich über Erfahrungen in ihrer unmittelbaren Umwelt, über Medienerfahrungen sowie Erfahrungen in virtuellen Lebensräumen austauschen und über ihre Mediennutzung sprechen (z.B. Naturerlebnis, Spielplatz, Film, Fernsehen, Bilderbuch, Hörspiel, Lernprogramm).

DIALOG- UND KOOPERATIONSFÄHIGKEIT:

...können in der Gruppe und in der Klasse oder in einem Schülerrat Abmachungen aushandeln und Regeln einhalten.

Praktische Informationen

- Dauer** 1 Doppellektion
Vorbereitung In jedem Raum eines Hauses Bildschirme dort aufstellen, wo solche gefunden werden können, und deren Nutzen bestimmen
Material Arbeitsblatt 1 «**Bildschirme zuhause**» als A3 ausdrucken.
 Arbeitsblatt 2 «**Verschiedene Bildschirme**»
 Arbeitsblatt 3 «**Anzahl Bildschirme**»
 Schere und Briefumschläge C5

Ziele

- Die Schülerinnen und Schüler können die verschiedenen Verwendungsmöglichkeiten eines Raums bestimmen.
- Die Schülerinnen und Schüler können sich im Rahmen einer Diskussion austauschen:
 - Die Schülerinnen und Schüler halten dabei die vereinbarten Gesprächsregeln ein.
 - Die Schülerinnen und Schüler hören sich die Meinungen der anderen Schülerinnen und Schüler an und respektieren diese.
- Die Schülerinnen und Schüler können ihre Meinung äussern und Fragen stellen.

Schritte

1. Vorbereitung

- Mit den Schülerinnen und Schülern die Begriffe aus der letzten Lektion repetieren.
- Den Schülerinnen und Schüler die Arbeitsblätter und die Briefumschläge austeilen.
- Die Schülerinnen und Schüler auffordern, die Bildschirme von Arbeitsblatt 2 auszuschneiden.
- Den Schülerinnen und Schülern folgenden Auftrag geben: **Bildschirme überall im Haus hinlegen, wo sie sich zuhause auch befinden.**

2. Einzelarbeit

- Die Schülerinnen und Schüler legen die Bildschirme gemäss Anweisungen auf das Haus.
- Die Lehrperson teilt den Schülerinnen und Schülern das Arbeitsblatt 3 «**Anzahl Bildschirme**» aus.
- Die Schülerinnen und Schüler zählen die Bildschirme im Haus und tragen die jeweilige Anzahl in Arbeitsblatt 3 ein. Anschliessend rechnen die Schülerinnen und Schüler das Total zusammen und tragen dieses ebenfalls ein.

3. Zusammenfassung

- Die gewonnenen Eindrücke mit den Schülerinnen und Schülern besprechen.
- Die Schülerinnen und Schüler über die möglichen Aktivitäten mit Bildschirmen befragen.
- Die Antworten der Schülerinnen und Schüler festhalten (Arbeitsblatt 8 «**Beobachtungen**»).

Ergänzende Aktivität

Die Schülerinnen und Schüler das Haus von Heute und das Haus der Zukunft zeichnen lassen. Wird es in der Zukunft noch mehr Bildschirme geben?

MÖGLICHE FRAGEN

Was ist ein Bildschirm?

Ist eine Spielkonsole ein Bildschirm?

Wozu kann ein Bildschirm dienen?

Was kann mit einem Bildschirm nicht gemacht werden?

HINWEIS

Gemeinsam mit den Schülerinnen und Schülern über die verschiedenen Möglichkeiten der Bildschirme sprechen. Es kann aufgegriffen werden, dass einige Geräte sich ganz einfach transportieren lassen und dadurch die Möglichkeit besteht, diese überallhin mitzunehmen. Dies kann zur Folge haben, dass wir sehr viel Zeit mit den Bildschirmen verbringen und dadurch andere(s) vernachlässigen.

Zur Ergänzung dieser Aktivität können die Schülerinnen und Schüler die Anzahl Bildschirme in den Orten, die sie oft besuchen, zählen: In der Schule, zu Hause, im Supermarkt, im Bus usw. Nachfolgend kann eine Verbindung zur Lernlandschaft hergestellt werden und die Bildschirme können dort eingetragen werden. Das Ergebnis wird die Schülerinnen und Schüler zum Staunen bringen.

DIE STRASSE

Praktische Informationen

Dauer 1 Doppellektion

Material Arbeitsblatt 4 «Die Strasse» im A3-Format
Arbeitsblatt 8 «Beobachtungen»

Umschlag mit Arbeitsblatt 2 «Verschiedene Bildschirme»

Aufgabe Für den öffentlichen Raum festlegen, wo Bildschirme zu finden sind und welche Regeln es im Umgang mit Bildschirmen im öffentlichen Raum gibt.

Mögliche Verbindung zu den Kompetenzstufen

Die Schülerinnen und Schüler...

NMG.1.1 a

...können sich als Person mit vielfältigen Merkmalen beschreiben (z.B. äussere Merkmale, Familie, Freunde, Hobby) und sich von anderen unterscheiden.

NMG.8.1 a

...können erkennen und beschreiben, was sie in der Wohn- und Schulumgebung vorfinden und was ihnen in Räumen bekannt und vertraut ist (z.B. bestimmte Häuser, Einkaufsorte, Verkehrsanlagen, für sie wichtige Orte).

MI.1.1 a

...können sich über Erfahrungen in ihrer unmittelbaren Umwelt, über Medienerfahrungen sowie Erfahrungen in virtuellen Lebensräumen austauschen und über ihre Mediennutzung sprechen (z.B. Naturerlebnis, Spielplatz, Film, Fernsehen, Bilderbuch, Hörspiel, Lernprogramm).

D.1.C.1 c

...können Gesprächen folgen und dabei ihre Aufmerksamkeit nonverbal (z.B. Mimik, Körpersprache), paraverbal (z.B. Intonation) und verbal (Worte) zeigen.

...können sich wichtige Inhalte aus einem Gespräch merken.

...können an einem Gespräch teilnehmen und die entsprechenden Gesprächsregeln meist einhalten (z.B. zuhören, ausreden lassen).

DIALOG- UND KOOPERATIONSFÄHIGKEIT:

...können in der Gruppe und in der Klasse oder in einem Schülerrat Abmachungen aushandeln und Regeln einhalten.

...können sich aktiv und im Dialog an der Zusammenarbeit mit anderen beteiligen.

...können aufmerksam zuhören und Meinungen und Standpunkte von andern wahrnehmen und einbeziehen.

Ziele

- Die Schülerinnen und Schüler können ihr Umfeld beobachten und beschreiben.
- Die Schülerinnen und Schüler deuten die Zuordnung der Gebäude (Schule, Quartier, Dorf usw.).
- Die Schülerinnen und Schüler können die verschiedenen Verwendungsmöglichkeiten des öffentlichen Raums sowie die dazugehörigen Regeln identifizieren.

Schritte

1. Vorbereitung

- Mit den Schülerinnen und Schülern die Begriffe aus der letzten Lektion wiederholen.
- Gemeinsam mit den Schülerinnen und Schülern das Bild der Strasse betrachten «Arbeitsblatt 4».
- In der Klasse sich über die Beobachtungen austauschen. Wichtig dabei ist, dass die Beobachtungen ohne interpretierende Bemerkungen einzubringen sind.

2. Einzelarbeit

- Die Schülerinnen und Schüler bitten, die Bildschirme dort hinzulegen, wo Menschen diese möglicherweise benutzen möchten.
- Die Schülerinnen und Schüler sollen diese Orte zusätzlich schriftlich festhalten.

3. Zusammenfassung

- In der Klasse folgende Frage besprechen: **Was kann man mit einem Bildschirm machen und was nicht?**
- Die Antworten der Schülerinnen und Schüler festhalten (Möglichkeit das Arbeitsblatt 8 dafür zu verwenden «Beobachtungen»).

Ergänzende Aktivität

Die Schülerinnen und Schüler die Strasse von Heute und die Strasse der Zukunft zeichnen lassen. Wird es in der Zukunft noch mehr Bildschirme geben?

MÖGLICHE FRAGEN

Was darf man machen und was nicht? Warum?

Was bedeutet «das Recht zu haben»?

Wer erteilt das Recht? Wer kontrolliert das Gesetz?

Warum sind Rechte nicht überall gleich?

MÖGLICHE ANTWORT

- In Frieden leben

- Schutz vor Gefahren

HINWEIS

Je nach Klasse kann es zu hitzigen Diskussionen kommen. Die Lehrperson übernimmt hierbei eine Moderationsfunktion und bleibt neutral.

Es besteht die Möglichkeit, gemeinsam in der Klasse zu besprechen, welche Regeln es an bestimmten Orten gibt, die eingehalten werden müssen.

Um einige wichtige Gebäude auf der Lernlandschaft hervorzuheben, können diese auf das Format A3 vergrössert und danach auf die Lernlandschaft geklebt werden.

ROLLENSPIEL

Praktische Informationen

Dauer 1 Doppelktion

Material Arbeitsblatt 1 «Bildschirme zuhause» im A3-Format
Arbeitsblatt 6 «Karten für das Rollenspiel»

Papier-Smartphones und Tablets (je nach verfügbaren Materialien auch aus Karton, Holz usw. möglich) oder drucken Sie das Arbeitsblatt 5 «Bildschirme zum Ausschneiden» aus.

Aufgabe Lebenssituationen mit Bildschirmen aufführen, indem man sich in eine andere Person hineinversetzt, einschliesslich einer erwachsenen Person.

Ziele

- Die Schülerinnen und Schüler verbessern ihre Sprachfertigkeiten (Artikulation, Atmung, Volumen, Sprachfluss usw.).
- Die Schülerinnen und Schüler werden sich bewusst, welchen Einfluss Worte haben können.
- Die Schülerinnen und Schüler lernen die verbale und nonverbale Sprache (Gesten, Mimik, Betonung, Sprachfluss usw.) zu interpretieren.
- Die Schülerinnen und Schüler lernen Verhaltensregeln für einen verantwortungsvollen Umgang mit digitalen Medien in einem sicheren Kontext kennen.

Schritte

1. In der Klasse

In der Klasse besprechen, welcher Anlass wohl im Haus (Arbeitsblatt 1) stattfinden wird.

2. Gruppenarbeit

Die Klasse in zwei Gruppen einteilen und die Aufgabe erklären:

- 1) In Gruppen werden die Schülerinnen und Schüler die Geburtstagszene ohne Material spielen und beobachten.
- 2) In Gruppen werden die Schülerinnen und Schüler die Szene erneut spielen. Die Lehrperson gibt ihnen dazu die «falschen Smartphones oder Tablets» (Arbeitsblatt 5).

3. In der Klasse

Nach der Übung wird in der Klasse das Beobachtete besprochen: Was hat sich verändert? Was habt ihr beobachtet? (Positives wie auch Negatives).

Mögliche Variante: Lego® oder Playmobil® dazu verwenden

4. Gruppenarbeit

Anhand der Karten für das Rollenspiel (Arbeitsblatt 6) spielen die einzelnen Gruppen eine Szene vor. Dabei wird wie folgt vorgegangen:

- Pro Gruppe wird eine «Situationskarte» gezogen.
- Jede Schülerin und jeder Schüler zieht eine «Charakterkarte».
- In den Gruppen werden die einzelnen Szenen je nach Bedarf 5-10 Minuten vorbereitet.
- In einem nächsten Schritt werden die Szenen einander vorgespielt. Die Gruppen beobachten sich gegenseitig und tauschen sich danach über das Gesehene aus.

5. Zusammenfassung

- Fragen: Welche Regeln kann man im Umgang mit Bildschirmen für öffentliche Orte festlegen? Welche Regeln kann man im Umgang mit Bildschirmen zuhause festlegen?
- Die vorgeschlagenen Regeln an den verschiedenen Orten auf der Lernlandschaft notieren sowie auf Arbeitsblatt 1 «Bildschirme zuhause».
- Die Schülerinnen und Schüler darauf aufmerksam machen, dass Regeln für belebte Orte ein harmonisches Zusammenleben fördern sollen.

Mögliche Verbindung zu den Kompetenzstufen

Die Schülerinnen und Schüler...

BS.3.B.1

1a... können sich zu Liedern, Versen und Bildern bewegen und deren Inhalte improvisierend darstellen (z.B. Sing- und Bewegungsspiele).

1b... können Bewegungen imitieren und sich in verschiedenen Rollen erleben (z.B. Pantomime).

1c... Gefühle darstellen und dazu eigene Bewegungen finden.

BG.1.A.1 a

...können bildhaft anschauliche Vorstellungen aufgrund von Erinnerungen und Wünschen assoziativ aufbauen und kombinieren (z.B. Spielwelt, Schulweg, Wolkenbilder, Fantasiegestalten, Verborgenes imaginieren).

...können von ihren bildhaft anschaulichen Vorstellungen erzählen und sich darüber austauschen.

D.1.C.1 c

...können Gespräche folgen und dabei ihre Aufmerksamkeit nonverbal (z.B. Mimik, Körpersprache), paraverbal (z.B. Intonation) und verbal (Worte) zeigen.

...können sich wichtige Inhalte aus einem Gespräch merken.

...können an einem Gespräch teilnehmen und die entsprechenden Gesprächsregeln meist einhalten (z.B. zuhören, ausreden lassen).

MI.1.1 a

...können sich über Erfahrungen in ihrer unmittelbaren Umwelt, über Medienerfahrungen sowie Erfahrungen in virtuellen Lebensräumen austauschen und über ihre Mediennutzung sprechen (z.B. Naturerlebnis, Spielplatz, Film, Fernsehen, Bilderbuch, Hörspiel, Lernprogramm).

DIALOG- UND KOOPERATIONSFÄHIGKEIT:

...können in der Gruppe und in der Klasse oder in einem Schülerrat Abmachungen aushandeln und Regeln einhalten.

MÖGLICHE FRAGEN

Habt ihr schon einmal an einem Fest teilgenommen, an welchem Smartphones benutzt wurden?

Was haltet ihr von der Nutzung eines Bildschirms während der Mahlzeiten?

HINWEIS

Im Textilen und Technischen Gestalten können «falsche» Bildschirme gebastelt werden, die danach für die Rollenspiele verwendet werden können.

Eine mögliche Situation für das Rollenspiel, kann das gemeinsame Mittagessen in der Familie sein. Gemäss der 4-Bildschirm-Time-Outs nach Sabine Duflo sollte am Esstisch auf Bildschirme verzichtet werden. Gemeinsame Mahlzeiten bieten die Möglichkeit, sich in der Familie auszutauschen. Erwachsene sollten hierbei mit gutem Vorbild vorangehen.

Zuerst kann in der Klasse über Regeln gesprochen werden, die in der Gesellschaft gelten (Strassenverkehr), danach kann auf Regeln im privaten Bereich verwiesen werden. Bsp. Gemeinsam in der Klasse die 4-Bildschirm-Time-Outs von Sabine Duflo besprechen:

- Keine Bildschirme am Esstisch
- Keine Bildschirme im Kinderzimmer
- Keine Bildschirme vor dem Schlafengehen
- Keine Bildschirme bis nach dem Frühstück.

GERÄUSCHE UND GEFÜHLE

Mögliche Verbindung zu den Kompetenzstufen

Die Schülerinnen und Schüler...

NMG.1.2a

...können subjektives Wohlbefinden beschreiben und mit Erfahrungen verbinden (z.B. Situationen der Freude, Aktivität, Ruhe, Zufriedenheit).

NMG.1.1 a

...können sich als Person mit vielfältigen Merkmalen beschreiben (z.B. äussere Merkmale, Familie, Freunde, Hobby) und sich von anderen unterscheiden.

DIALOG- UND KOOPERATIONSFÄHIGKEIT:

...können sich aktiv und im Dialog an der Zusammenarbeit mit anderen beteiligen.

...können aufmerksam zuhören und Meinungen und Standpunkte von anderen wahrnehmen und einbeziehen.

Praktische Informationen

Dauer 1 Doppellektion

Material Ein leeres A4-Blatt + Arbeitsblatt 7 «Geräusche» Arbeitsblatt 9 «Emojis» + Briefumschläge und Schere

Aufgabe Die Schülerinnen und Schüler hören sich verschiedene Geräusche an und versuchen die dadurch ausgelösten Gefühle auszudrücken.

Ziele

- Die Schülerinnen und Schüler identifizieren die in der Schule empfundenen Gefühle und erweitern ihren Wortschatz dafür.
- Die Schülerinnen und Schüler identifizieren die in den verschiedenen Situationen empfundenen Gefühle (Freundschaft, Müdigkeit, Ermutigung, Stress usw.).
- Die Schülerinnen und Schüler können Risikoverhalten erkennen, angemessene Antworten suchen und sind in der Lage, Nein zu sagen.
- Die Schülerinnen und Schüler können interne und externe Ressourcen erkennen, um handeln zu können.

Schritte

Variante 1 — In der Klasse (zwischen den Schülerinnen und Schülern werden Seitenwände oder Ordner aufgestellt)

- Die Schülerinnen und Schüler schneiden die Karten von Arbeitsblatt 9 aus.
- Die Lehrperson spielt die Geräusche ab, und die Schülerinnen und Schüler hören sich die Töne an. *Welche Gedanken haben die Schülerinnen und Schüler dabei?*
- Die Schülerinnen und Schüler kleben oder zeichnen das betreffende Gefühl, welches die Geräusche auslösen, auf ein Blatt Papier.
- Die Übung wird 3-4-mal wiederholt.
- In der Klasse werden die dabei empfundenen Gefühle gesammelt.
- Die Gefühle können auf der Lernlandschaft ergänzt werden.

Variante 2 — Einzelarbeit

- Die Schülerinnen und Schüler schneiden die Karten von Arbeitsblatt 9 aus.
- Die Schülerinnen und Schüler hören sich mit Kopfhörern die Geräusche an (Arbeitsblatt 7). *Welche Gedanken haben die Schülerinnen und Schüler dabei?*
- Die Schülerinnen und Schüler kleben oder zeichnen das betreffende Gefühl, welches die Geräusche auslösen, auf ein Blatt Papier.
- Die Übung wird 3-4-mal wiederholt.

In der Klasse

- In der Klasse werden die dabei empfundenen Gefühle gesammelt.
- Die Gefühle können auf der Lernlandschaft ergänzt werden.

Zusammenfassung

- Die in der Klasse gesammelten Eindrücke besprechen. *Was sind positive und was sind negative Gefühle?*
- Gemeinsam Situationen besprechen, in denen man sich schützen muss.
- Die Verhaltensweisen hervorheben, die man zeigen sollte, wenn man sich durch ein Ereignis angegriffen, ängstlich oder unsicher fühlt (unangemessene Filme oder Videospiele usw.)
- Gemeinsam nach möglichen Lösungen suchen.

MÖGLICHE FRAGEN

Wusstet ihr, dass unser Gedächtnis Informationen speichert, die von den fünf Sinnen übermittelt wurden?

Welche Sinne kennt ihr?

Welchen Sinn braucht ihr, um die Geräusche wahrzunehmen?

Empfinden alle Menschen dieselben Gefühle? Wenn ja, warum?

HINWEIS

Empfindungen hängen von den jeweiligen Erfahrungen eines Menschen ab. Jeder Mensch empfindet daher verschiedene Gefühle zu Erfahrungen. Jeder Mensch setzt sich seine Grenzen je nach seinen Empfindungen: Regeln, Toleranz, Respekt usw.

Die FSK und PEGI-Normen auf Filmen oder Videospiele allein schützen nicht vor unangenehmen Gefühlen. Es ist wichtig, sich an diese Normen auch zu halten und mit Kindern über die gemachten Eindrücke auszutauschen.

Einige Kinder haben immer wieder Alpträume, wenn sie an ein Ereignis oder eine gemachte Erfahrung denken.

Glossar:

ERGÄNZENDE AKTIVITÄT

Mögliche Verbindung zu den Kompetenzstufen

Die Schülerinnen und
Schüler...

MI.1.1 a

...können sich über Erfahrungen in ihrer unmittelbaren Umwelt, über Medienerfahrungen sowie Erfahrungen in virtuellen Lebensräumen austauschen und über ihre Mediennutzung sprechen (z.B. Naturerlebnis, Spielplatz, Film, Fernsehen, Bilderbuch, Hörspiel, Lernprogramm).

MI.1.2 a

...verstehen einfache Beiträge in verschiedenen Mediensprachen und können darüber sprechen (Text, Bild, alltägliches Symbol, Ton, Film).
...können Werbung erkennen und über die Zielsetzung der Werbebotschaften sprechen.

MI.1.2 b

...können benennen, welche unmittelbaren Emotionen die Mediennutzung auslösen kann (z.B. Freude, Wut, Trauer).

D.1.C.1 c

...können Gesprächen folgen und dabei ihre Aufmerksamkeit nonverbal (z.B. Mimik, Körpersprache), paraverbal (z.B. Intonation) und verbal (Worte) zeigen.

...können sich wichtige Inhalte aus einem Gespräch merken.

...können an einem Gespräch teilnehmen und die entsprechenden Gesprächsregeln meist einhalten (z.B. zuhören, ausreden lassen).

DIALOG- UND KOOPERATIONSFÄHIGKEIT

...können sich aktiv und im Dialog an der Zusammenarbeit mit anderen beteiligen.

...können aufmerksam zuhören und Meinungen und Standpunkte ändern wahrnehmen und einbeziehen.

MAKER PROJEKT

Praktische Informationen

Dauer nach Belieben.

Material je nach vorgesehener Aktivität auswählen.

Aufgabe Die Schülerinnen und Schüler realisieren ein gewähltes Projekt, bei dem sie den Umgang mit Bildschirmen thematisieren.

Ziele

- Die Schülerinnen und Schüler können Informationen sammeln, verstehen, wiedergeben und umformulieren.
- Die Schülerinnen und Schüler können die folgenden vier Grundfragen beantworten: Warum? Wem? Was? Wie?
- Die Schülerinnen und Schülern realisieren Medienprojekte (Plakate, Fotos, Audioaufnahmen, Filmsequenzen, Computeranimationen usw.)
- Die Schülerinnen und Schüler greifen auf Materialien zurück, um das Gesagte zu untermauern (Objekte, Fotos, Bücher usw.)

Ideen

Variante 1

Präsentation für die Eltern

Variante 2

Präsentation für eine andere Klasse

Projektideen

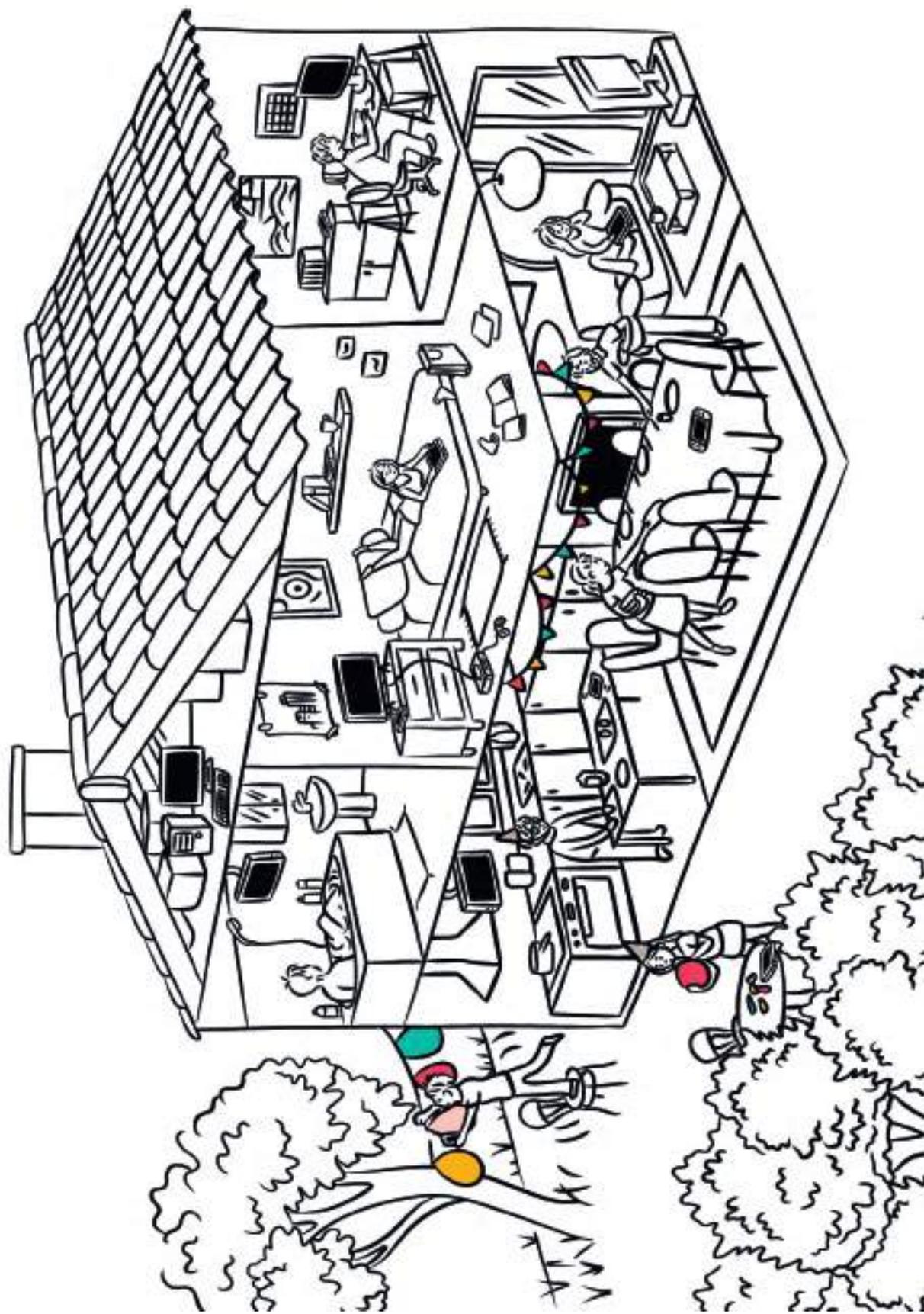
- Ausstellung
- Theaterstück
- Empfang eines Gastes, Zeugenbericht
- Austausch mit einer Klasse zum Thema Bildschirme

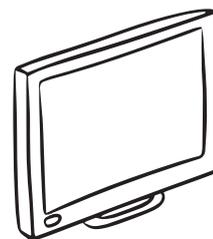
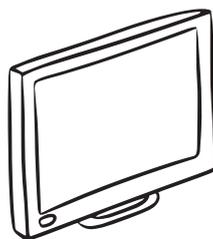
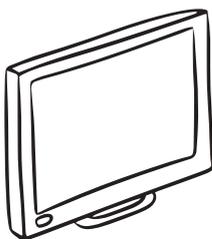
Mögliches Material

Videos, Audios, Fotos, Zeichnungen, Papier...

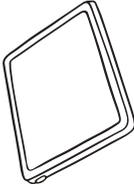
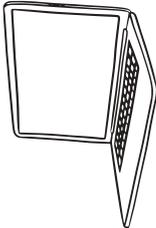
Bildschirme und ich

- ARBEITSBLÄTTER -

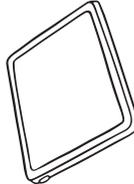
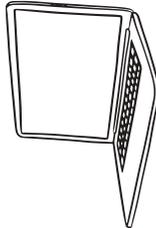


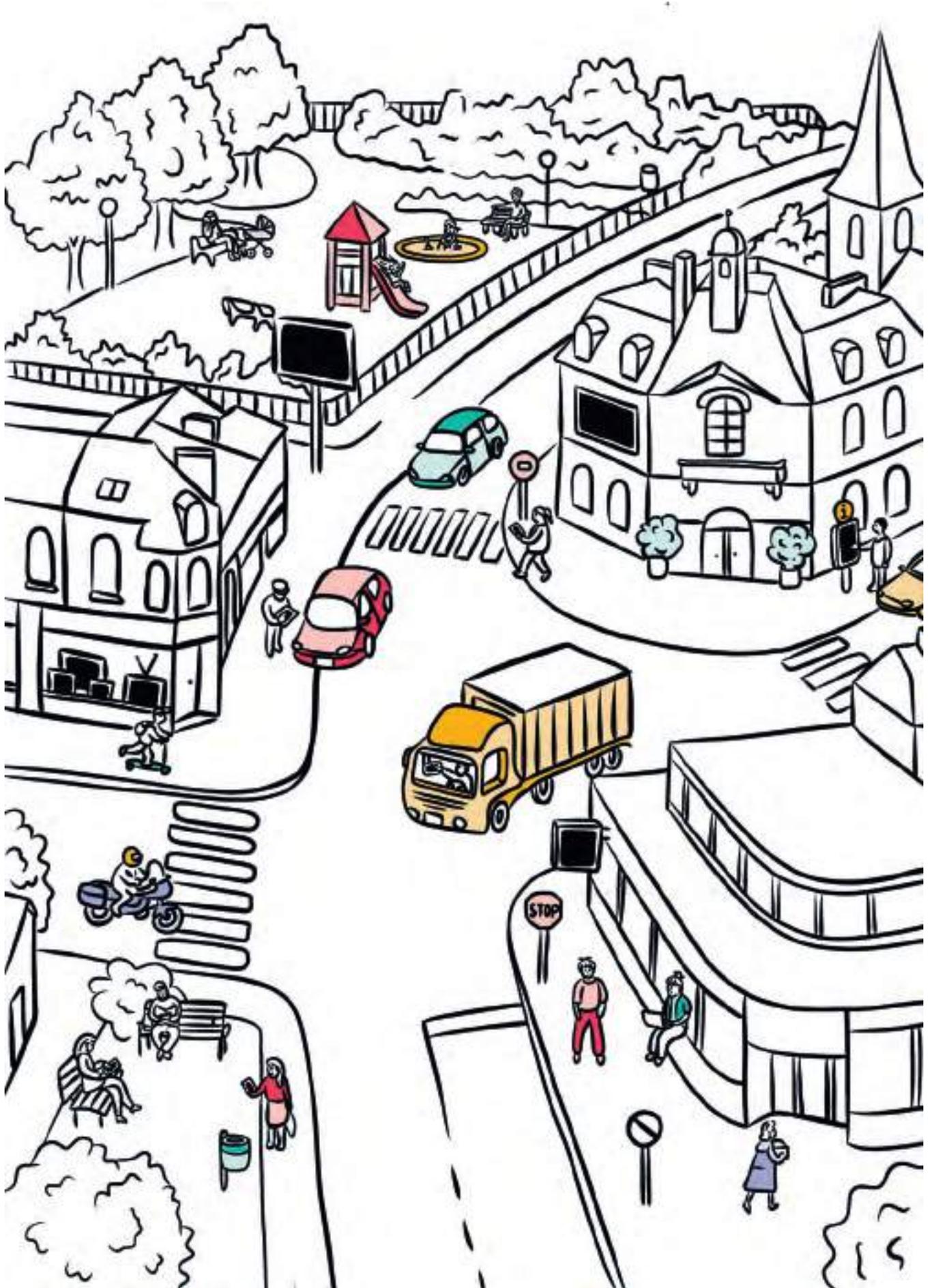


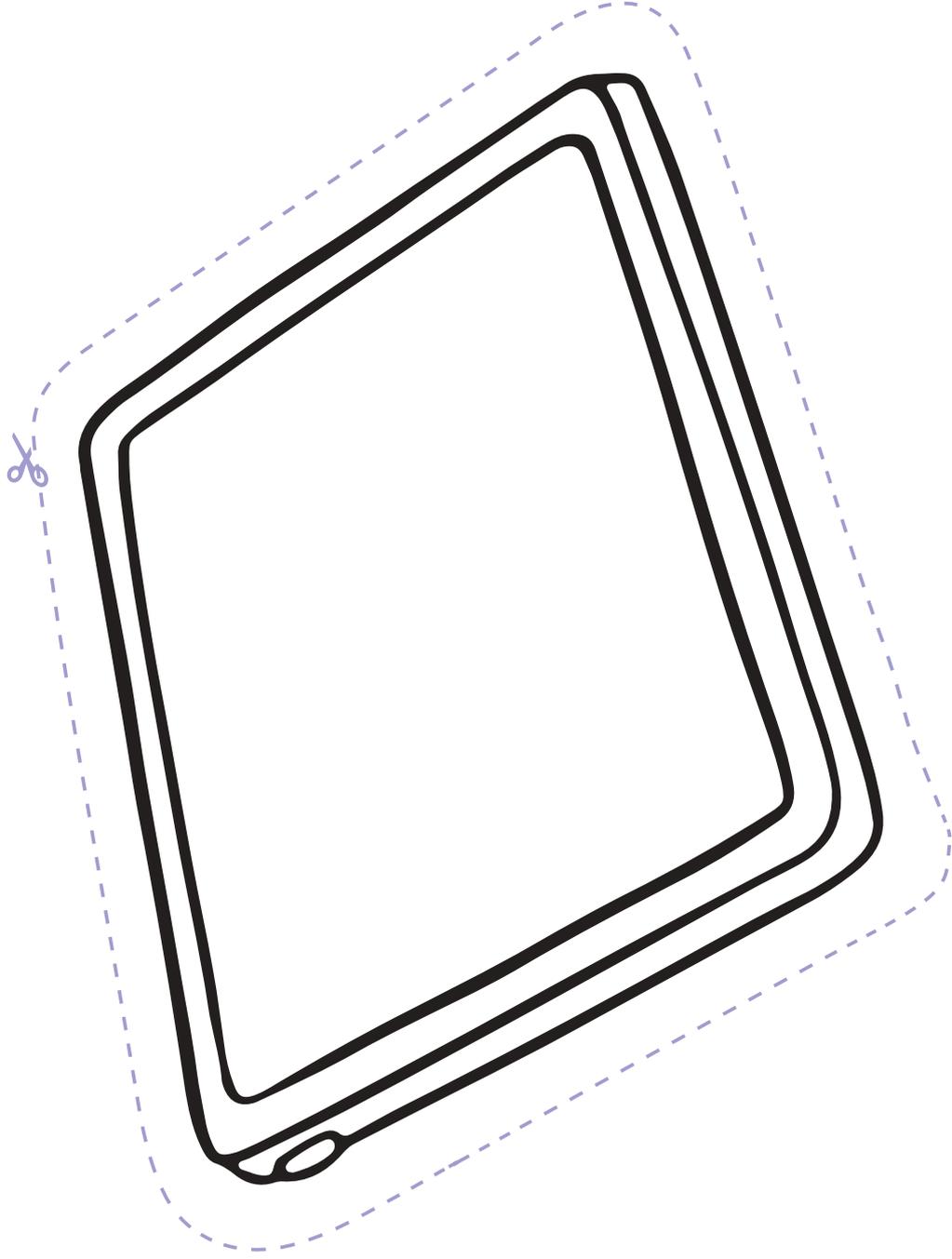
Wie viele Bildschirme gibt es?

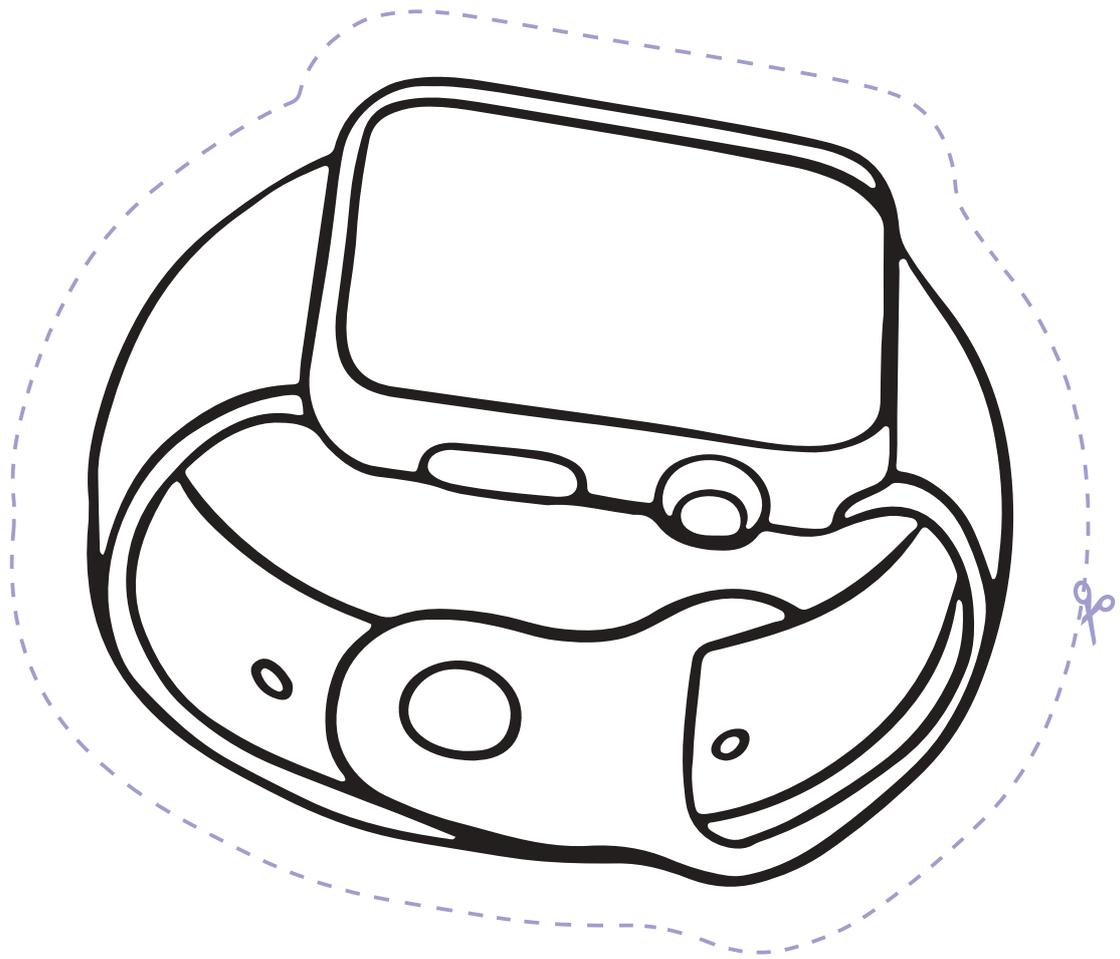
					
					
					
					
					
					

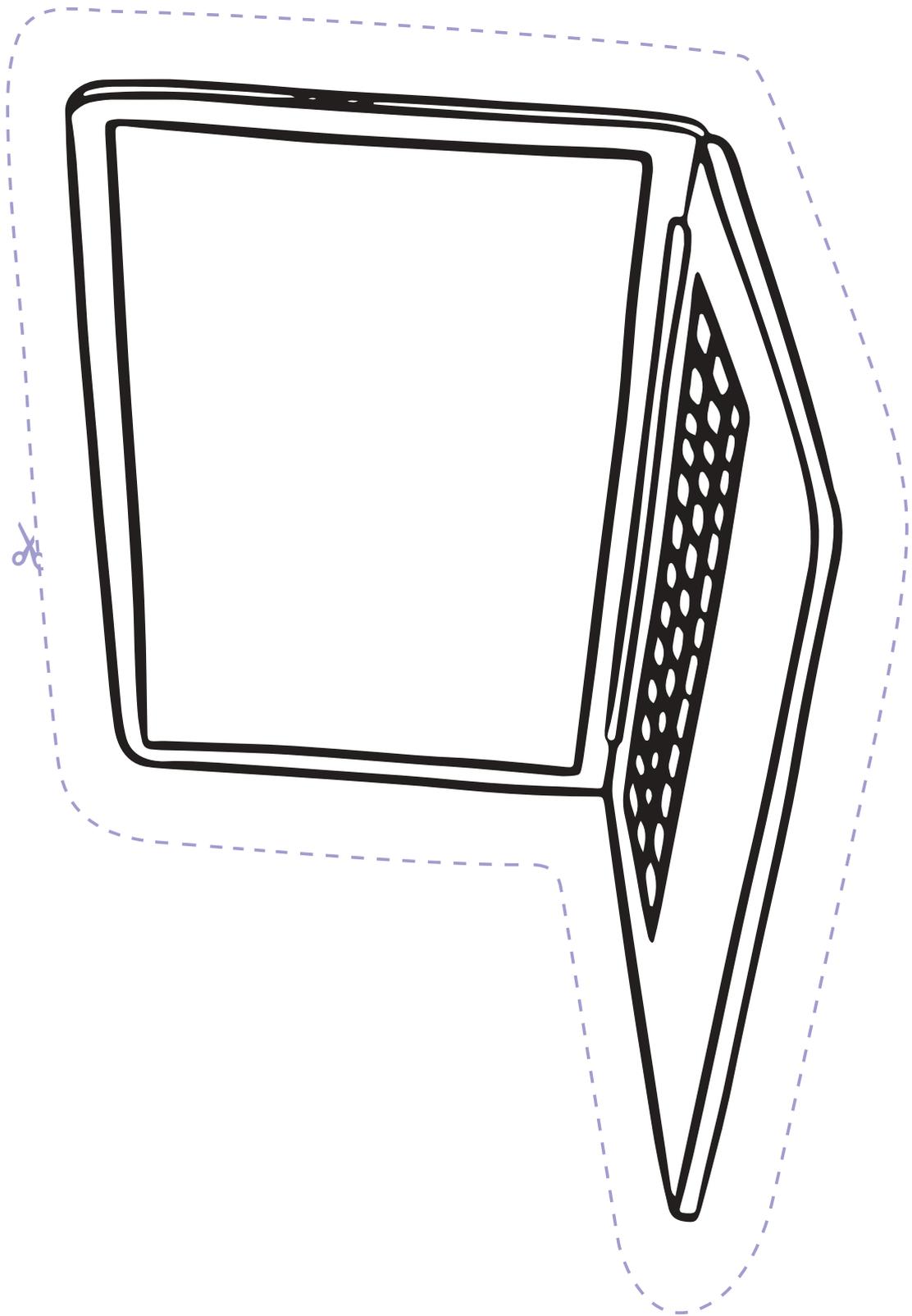
Wie viele Bildschirme gibt es?

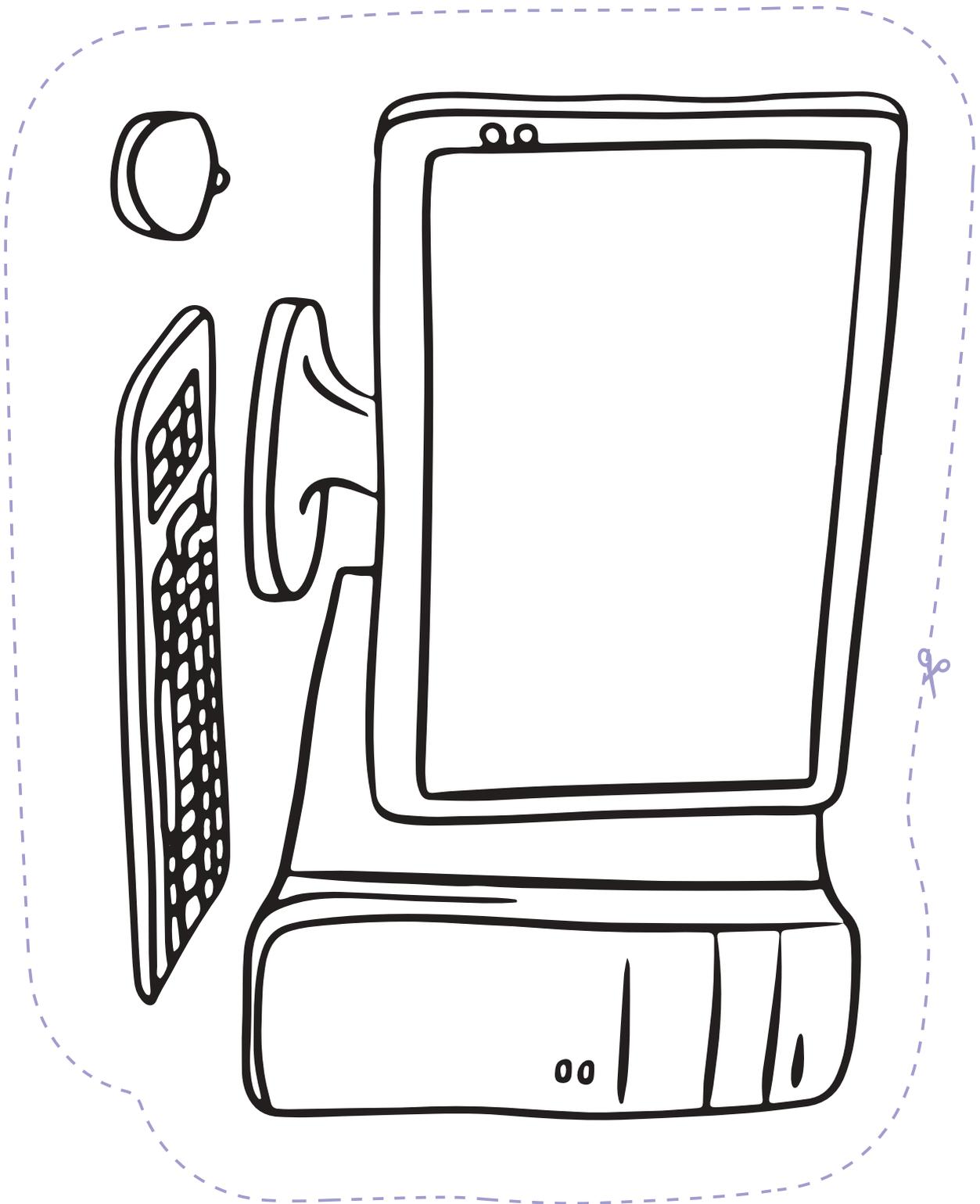
					
					
					
					
					
					

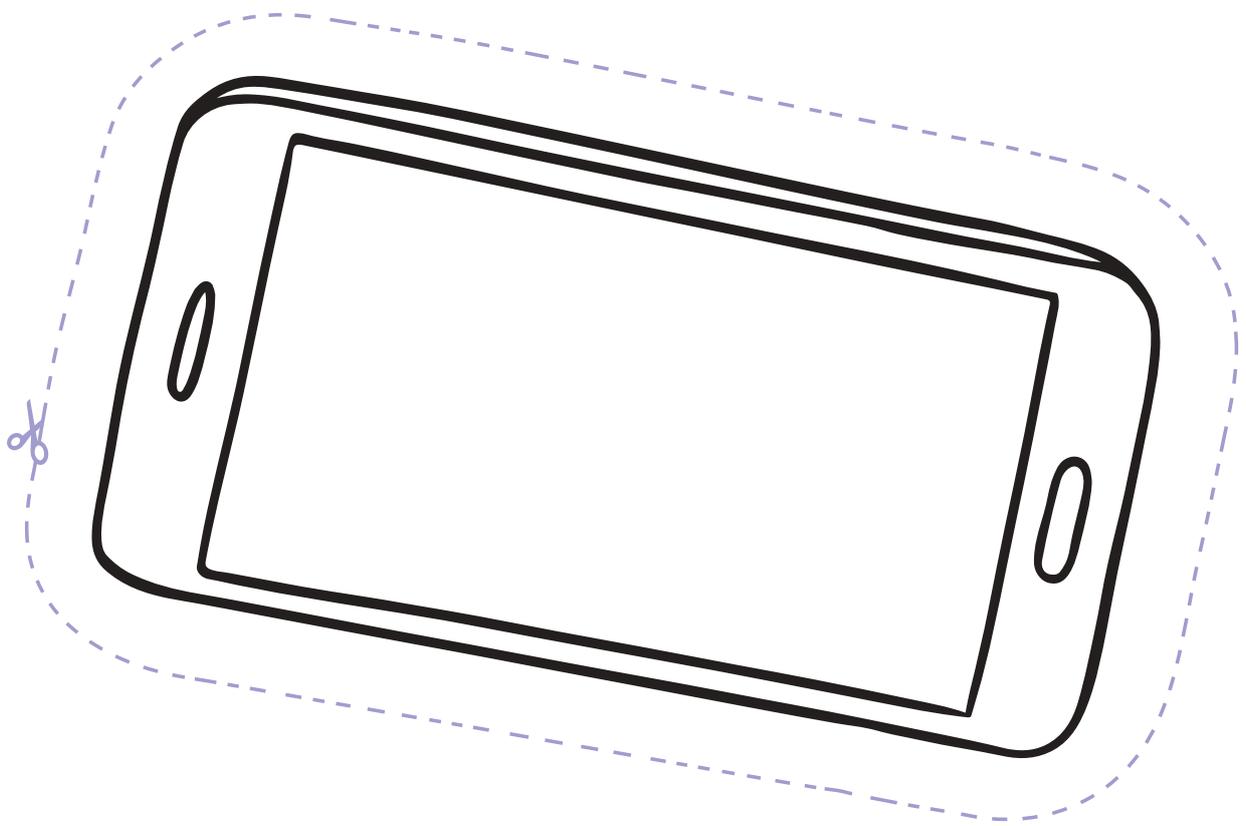


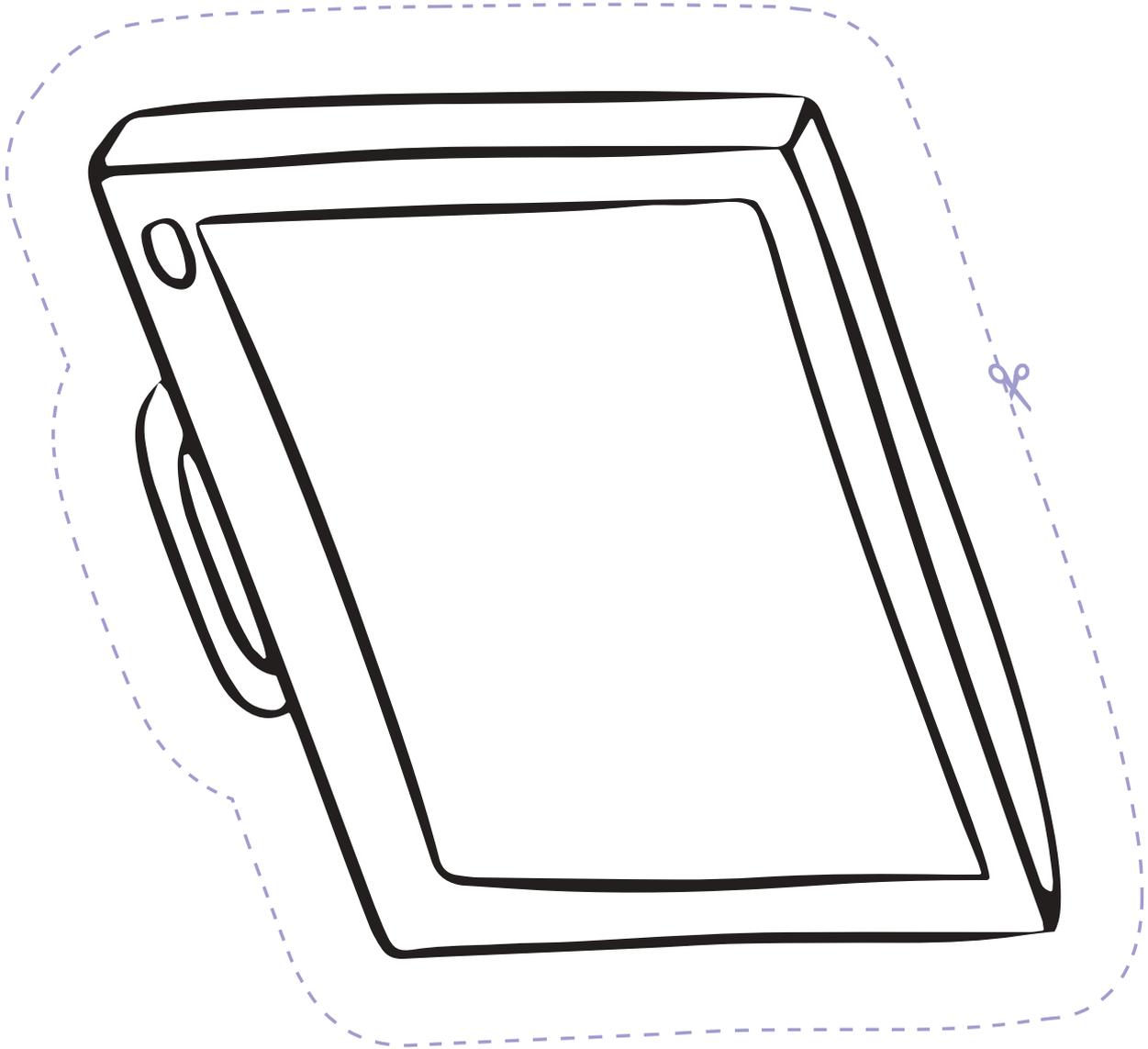












Charakterkarten

ältere Person

Erwachsener

Erwachsener

junger Erwachsener

Charakterkarten

Elternteil 1

Elternteil 2

Kind

Jugendlicher

Situationskarten

beim Frisör

im Restaurant

im Park

in der Schule

Situationskarten

in der Pause

in der Bibliothek

bei der Post

im Auto

Situationskarten

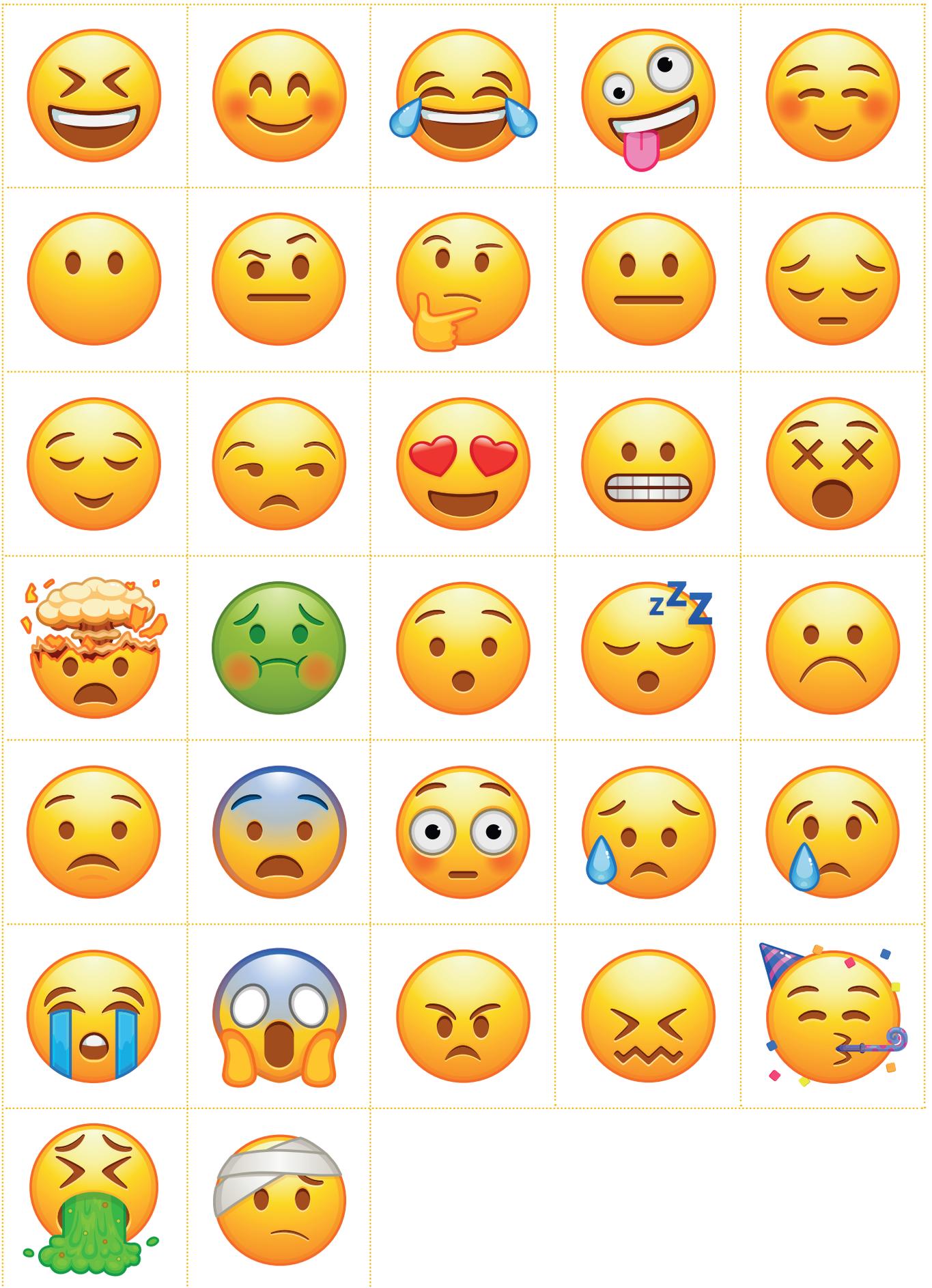
im Zug

auf der Strasse

bei der Tankstelle

im Bus

Die Geräusche können online abgespielt werden.



Redaktionsausschuss

Eric Fauchère
Sophie Cottagnoud
Mireille Fournier
Vincent Ebenegger
Mariève Ballestraz Blanc

Übersetzung

Denise Ruffiner

Dienststelle für Unterrichtswesen

Michel Beytrison

Grafiker

Agence BOCOM

Illustrationen/Fotos

Agence BOCOM - Freepik - Shutterstock

