

BEILAGE PÄDAGOGISCHE FACHKRÄFTE

Digitales Kinderzimmer

Digital spielen, kommunizieren und entdecken

Fernseher, Radio und Walkman – das waren in den 1990er-Jahren die Top 3 unter den technischen Geräten der 6- bis 13-Jährigen. Doch die rasante Entwicklung lief diesen Geräten schnell den Rang ab, und längst ist das Kinderzimmer ein Raum, in dem auch digitale Geräte ihren festen Platz gefunden haben. Kinder verbringen immer mehr Zeit mit Smartphones, Spielkonsolen, Computer und Tablets. Smart Toys, Lichtsteuerung und Sprachassistenten kommen hinzu. Damit entstehen einerseits neue Möglichkeiten der Kommunikation und des Lernens zugleich aber auch neue Herausforderungen.

Info

Laut der BITKOM-Studie „Generation Z nicht ohne Smartphone“ (2017) besaßen 2014 unter den 8- bis 9-jährigen Kindern 25 % ein Smartphone. Diese Zahl hat sich bis 2017 auf 49 % verdoppelt.

49 %

Ausprobieren und entdecken

Dass digitale Medien einen besonderen Reiz auf Kinder und Jugendliche ausüben, steht außer Frage. Sie bieten ihnen die Möglichkeit, sich zu vernetzen, neue fantastische Dinge zu entdecken, eigenständig zu lernen, sich auszuprobieren, an der Welt teilzuhaben und sie mitzugestalten. Die Chancen, die digitale Medien jungen Menschen für den Freizeit- und den Schulalltag bieten, sind enorm.

Sinnvoller Einsatz

Damit trotz der Faszination für die digitalen Medien aus Kindern keine „Dauerzocker“ oder „Chat-Queens“ werden, ist es wichtig, sie bei der Nutzung der Medien zu begleiten und sie für einen sinnvollen Einsatz zu sensibilisieren. Sie als pädagogische Fachkraft können den Kindern mittels Impulsen und Anregungen zeigen, welche Möglichkeiten digitale Medien bieten und wo analoge Fertigkeiten und Fähigkeiten gefragt sind.

Denn egal wie die Zukunft aussieht, auf die richtige Mischung aus analog und digital kommt es an, denn wir sind reale Menschen und keine virtuelle Realität und wir wollen unsere Gefühle auch in Zukunft nicht nur virtuell ausleben, sondern ganz real.



Fantastisch real!



Während es früher das Kaleidoskop oder die 3-D-Brillen waren, die uns in fantastische Welten blicken ließen, sind es heute die VR-Brillen. Was wir bis vor ein paar Jahrzehnten nur in Science-Fiction-Filmen sahen, wird heutzutage zur Realität: Das virtuelle Einrichten eines Raumes, die spektakuläre Landung auf dem Mond oder das Fliegen als Flugkapitän durch die Wolken. Mittels Virtual Reality haben wir die Möglichkeit, in fantastische Welten einzutauchen, uns virtuellen Missionen zu stellen, ohne das Wohnzimmer verlassen zu müssen.

Methodentipp



Pro-und-Kontra-Diskussion: Die Diskussion über Pro und Kontra bietet die Möglichkeit, einen Sachverhalt aus zwei Perspektiven zu beleuchten. In Gruppenarbeit werden Argumente für und gegen ein vorher vereinbartes Thema notiert. Sinnvoll ist es, die Gruppen jeweils die Pro- oder die Kontra-Argumente sammeln zu lassen. Die Argumente werden an der Tafel festgehalten und abschließend von allen gemeinsam diskutiert.

Aufgabe: Nutzen Sie die DIY-Bastelanleitung (SCROLLER 07, November 2018, S. 20/21) und basteln Sie gemeinsam mit den Kindern eine VR-Brille. Über den QR-Code im Heft (S. 21) erhalten Sie Tipps zu VR-Apps, die Sie zum Betrachten nutzen können. Bitten Sie die Kinder, diese am Tag zuvor auf ihr Handy herunterzuladen. Die Kinder setzen ihr Smartphone in die VR-Brille ein. Gehen Sie dann mit den Kindern auf eine virtuelle Reise durch Ägypten (siehe Tipp). Im Anschluss überlegen die Kinder in Kleingruppen, welche Vor- und Nachteile Virtual Reality hat. Diese werden gruppenweise auf Papier notiert und im Anschluss diskutiert.

Tipp

Laden Sie sich die App „Expeditionen“ aus dem App-Store Ihres Handy-anbieters herunter (Google Play, App Store – iTunes). Darin finden Sie eine Auswahl an verschiedenen Expeditionen, unter anderem zum alten Ägypten oder über den Mond, die die Stiftung Lesen in Kooperation mit der Google Zukunftswerkstatt entwickelt hat.

Chat-Queen oder Dauerzocker?



Welche digitalen Angebote Kinder nutzen, ändert sich drastisch bei den 9- bis 13-Jährigen und unterscheidet sich auch zwischen Mädchen und Jungen. Einige sind gern und regelmäßig in den sozialen Netzwerken unterwegs, andere begeistern sich für digitale Spiele oder konsumieren YouTube-Videos. Das Kartenspiel „Starke Typen“ im SCROLLER bietet eine gute Reflexionsmöglichkeit zur Selbsteinschätzung des eigenen Freizeitverhaltens und für den Austausch in der Gruppe.

Methodentipp



Clustering: Das Clustering dient dem Sortieren von Ideen zu einem bestimmten Schwerpunkt. Kern des Clusters kann ein Wort, ein Satz oder eine Redewendung sein, dem weitere Aspekte zugeordnet werden. Spontane Beiträge werden gesammelt und im Nachgang dahingehend untersucht, ob sie einem der Aspekte zugeordnet werden können. Im Anschluss kann das Ergebnis gemeinsam ausgewertet werden.

Aufgabe: Nutzen Sie unser Kartenspiel „Starke Typen“ (SCROLLER 07, November 2018, S. 24/25) und lassen Sie die Kinder das Spiel jeweils zu zweit spielen. Im Anschluss beschreiben die Kinder, wofür die verschiedenen Typen stehen. Notieren Sie dann vier Kategorien (siehe Tipp) an die Tafel. Überlegen Sie gemeinsam mit den Kindern, welche der 16 Medientypen des Kartenspiels sich zu welcher Kategorie zuordnen lassen. Erstellen Sie dazu ein Cluster-Diagramm an der Tafel. Im Anschluss reflektieren die Kinder selbst, mit welchem Typ sie sich aufgrund ihrer Mediennutzung am ehesten identifizieren.

Tipp

Nutzen Sie folgende vier Kategorien für die Einordnung der Medientypen:

- Offliner (viel analog und vorsichtig im Netz)
- Onliner (ständig unbekümmert im Netz)
- Kommunikatoren (sprachgewandt im Netz)
- Hacker (technikbegeistert im Netz)

Vision Kinderzimmer



Das Kinderzimmer ist ein Raum, der Kindern Rückzugsmöglichkeiten bietet und ihren entwicklungspsychologischen Bedürfnissen entsprechend gestaltet und eingerichtet sein sollte. Da Tätigkeiten zunehmend ins Digitale verlagert werden (E-Reader zum Lesen, PC und Laptop für Internet und Spiele, Handy zum Musikhören, Chatten und Spielen, programmierbare Spielzeuge), sind digitale Geräte auch vermehrt in Kinderzimmern anzutreffen. Was sich in den vergangenen zehn Jahren rasant verändert hat, wird sich auch in den kommenden Jahren fortsetzen. Die Infografik im SCROLLER zeigt, wie analoge und digitale Aktivitäten kompetenzfördernd eingesetzt werden können.

Aufgabe: Lesen Sie gemeinsam mit den Kindern den Text „Ein großes Laboratorium“ (SCROLLER 07, November 2018, S. 22/23). Teilen Sie dann Arbeitsgruppen (3 bis 5 Kinder pro Gruppe) ein. Jede Gruppe erhält entsprechend der Methode Placemat einen größeren Papierbogen, in dessen Mitte die Fragestellung steht. Angelehnt an das Interview mit Katharina und Max Thinius sollten sich die Kinder Gedanken darüber machen, wie sie sich das Kinderzimmer der Zukunft vorstellen. Dazu notieren sie still einen Gedanken zur Frage. Dann wechseln sie reihum, lesen den Gedanken der anderen und ergänzen, was ihnen dazu einfällt. Sobald die Gruppe einmal rotiert ist, lesen und diskutieren sie ihre Ergebnisse. Abschließend werden alle Ergebnisse in der gesamten Gruppe vorgestellt.

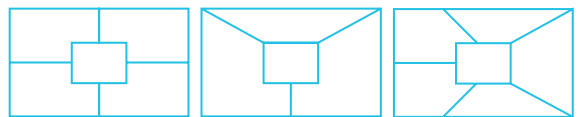
Methodentipp



Placemat: Das Placemat eignet sich, um eine Diskussionsgrundlage zu schaffen. Dazu werden auf einem großen Bogen Papier Gedanken einer Gruppe gesammelt. In der Mitte steht die Fragestellung. Von dort aus werden so viele Felder abgetrennt, wie Kinder in der Gruppe sind. Zu Beginn notiert jedes Kind einen Gedanken in sein Feld. Dann rotieren alle einen Platz weiter und ergänzen die bereits vorhandenen Gedanken. Die Ergebnisse werden in der Gruppe und/oder mit allen diskutiert.

Placemat

Folgendermaßen kann das Placemat-Papier vorbereitet werden.



Fachbegriffe kurz erklärt



Smart Toys | „Intelligente“ Spielzeuge, die durch eine eingebaute Software auf die Handlungen der Nutzerin oder des Nutzers reagieren. Man unterscheidet zwischen un- vernetzten und vernetzten Smart Toys. Der Unterschied besteht darin, dass vernetzte Spielzeuge internetbasierte Verbindungen zu externen Servern haben und damit Daten weiterleiten.

Virtual Reality | Virtual Reality (VR) ist das visuelle Erleben von Dingen in einer vom Computer simulierten 360-Grad-Umgebung. Die Nutzerinnen und Nutzer können diese Umgebung mithilfe einer VR-Brille von allen Seiten betrachten, sich in ihr bewegen und mit ihr interagieren.

Augmented Reality | Augmented Reality (AR) ist eine digitale Technik, bei der die reale Umgebung mit weiteren Informationen in Form von Grafiken, Animationen oder Videos erweitert wird. Das Betrachten dieser Dinge kann mithilfe von Smartphones, Tablets oder einer AR-Brille erfolgen.



Die Initiative

Teachtoday ist eine Initiative der Deutschen Telekom zur Förderung der sicheren und kompetenten Mediennutzung. Sie unterstützt Kinder und Jugendliche, Eltern und Großeltern sowie pädagogische Fachkräfte mit praxis- und alltagsnahen Tipps und Materialien. Die Angebote von Teachtoday setzen bei konkreten Alltagssituationen an. Eltern und pädagogische Fachkräfte können sie sofort gemeinsam mit Kindern und Jugendlichen umsetzen.

www.teachtoday.de

Das Projektbüro

Bei der Umsetzung der Angebote und Formate der Initiative wird die Deutsche Telekom vom Projektbüro Teachtoday bei Helliwood media & education unterstützt. Das Team des Projektbüros besteht aus erfahrenen Medienpädagogen und -wissenschaftlern, Designern, Redakteuren sowie Informatikern und ist Ihr Ansprechpartner für Fragen und Anliegen zur Initiative.

Kontakt zum Projektbüro:
kontakt@teachtoday.de

Bestellung

„**SCROLLER – Das Medienmagazin für Kinder**“ ist voller spannender Geschichten rund um die Mediennutzung. Sie können **SCROLLER als Einzelheft oder als Klassensatz kostenfrei online bestellen:**

www.teachtoday.de/bestellung

Oder Sie schreiben an kontakt@scroller.de und teilen uns die Versandadresse sowie die Anzahl der gewünschten Exemplare mit.



Impressum:

SCROLLER – Das Medienmagazin für Kinder erscheint im Rahmen von Teachtoday, einer Initiative der Deutschen Telekom www.teachtoday.de

Herausgeber: Deutsche Telekom AG
Friedrich-Ebert-Allee 140, 53113 Bonn

Verantwortlich: Barbara Costanzo,
Vice President Group Social Engagement, GSE
Deutsche Telekom AG

Konzeption und Umsetzung:
Helliwood media & education
Marchlewskistr. 27, 10243 Berlin, www.helliwood.de

Redaktion: Steffi Weinert, Anja Monz

Grafik und Satz: Anke Hohmeister, Anja Monz

Wissenschaftliche Beratung: KLEE – KREATIV LERNEN, ERFOLG ERLEBEN
Dr. Knopf und Dr. Ladel Partnerschaft, Saarbrücken

Bildnachweis: glyphicons.com und
Helliwood media & education, Berlin, 2018

Druck: vierC print+mediafabrik GmbH & Co. KG, Berlin

Es wird darauf hingewiesen, dass alle Angaben trotz sorgfältiger Bearbeitung ohne Gewähr erfolgen und eine Haftung des Herausgebers ausgeschlossen ist.

www.teachtoday.de

