

Bauanleitung für ein Dosentelefon



Du brauchst:

- 2 Konservendosen
- 1 Schnur

Das ist nützlich:

- Klebeband
- 1 Nagel
- 1 Hammer

1



Du benötigst zuerst die 2 Konservendosen.

2

Klebe die
scharfen
Kanten ab!



Öffne und leere die Dosen.

3

Mache das
Loch nicht
zu groß!



Stich ein Loch in den Boden der Dose.

4

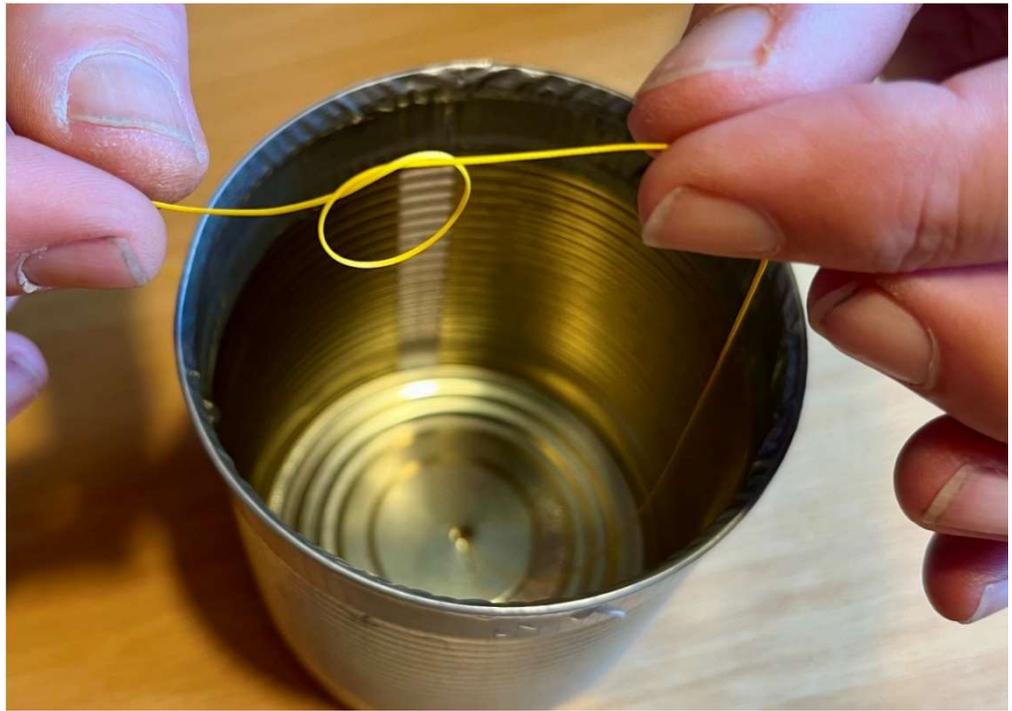
Nimm ca.
4 bis 5 m
Schnur!



Ziehe die Schnur durch das Loch.

5

Knote die
Schnur
mehrmals!



Knote die Schnur in der Dose.

6



Fertig! Probiere dein Dosentelefon aus!

Hieroglyphen-Alphabet



Aa



Bb



Cc, Kk, Xx



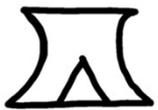
Dd



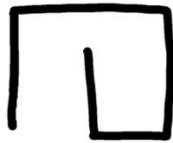
Ee, Ii



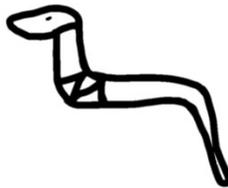
Ff, Vv



Gg



Hh



Jj



Ll



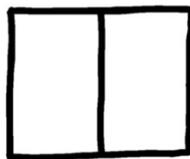
Mm



Nn



Oo



Pp



Qq



Rr



Ss



Tt



Uu



Ww



Yy



Zz

Interview-Leitfaden: Was muss ich bei einem Interview beachten?



1. Befrage deine Interviewpartner oder deinen Interviewpartner höflich, ob er zu einer Befragung bereit ist.
2. Wählt einen geeigneten Ort für das Interview.
3. Stelle deiner Interviewpartnerin oder deinem Interviewpartner höflich die Fragen des Fragebogens. Achte darauf, dass du die Fragen in einer langsamen Geschwindigkeit stellst.
4. Schreibe die Antworten deines Interviewpartners in Stichpunkten auf.
5. Bedanke dich zum Schluss bei deinem Interviewpartner für das Gespräch und seine Zeit.

Name:

Datum:

Unsere digitale Zeitreise



Aufgabe: Interviewe einen Erwachsenen zu seinem Medienkonsum in seiner Kindheit. Beachte den Interview-Leitfaden!

Ich habe befragt: _____

Wann wurdest du geboren? Wie alt bist du?

Welche Medien (z.B. Bücher, Fernseher, Computer, ...) gab es in deiner Kindheit?

Wie hast du in deiner Kindheit mit anderen Kindern kommuniziert?

Name:

Datum:



Unsere digitale Zeitreise

Wie hast du in deiner Schulzeit, z.B. für Referate, Informationen recherchiert?

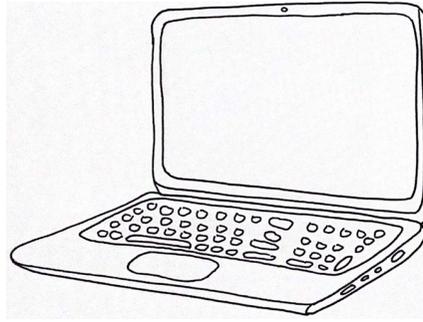
Wieviel Zeit hast du mit Medien verbracht?



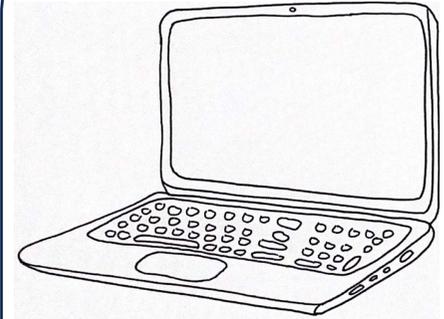
der Medino



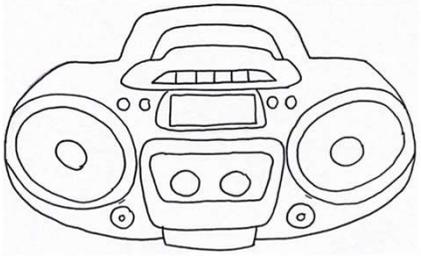
der Medino



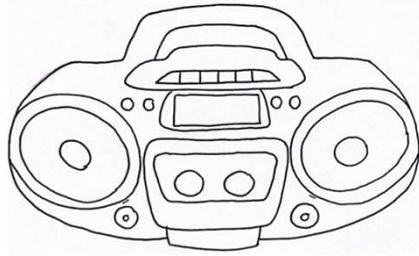
der Laptop



der Laptop



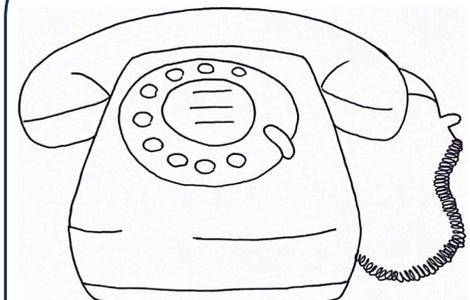
der CD-Player



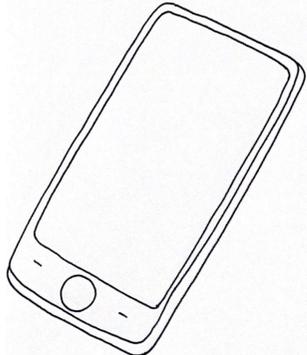
der CD-Player



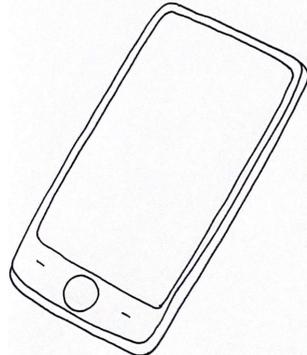
das Telefon



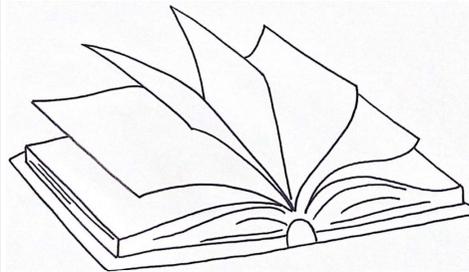
das Telefon



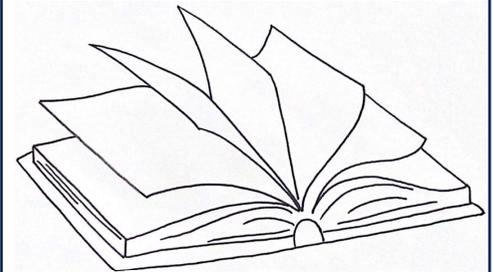
das Smartphone



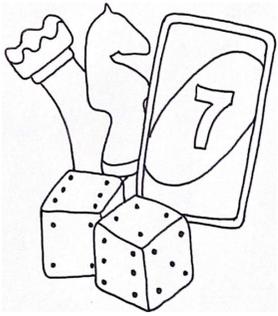
das Smartphone



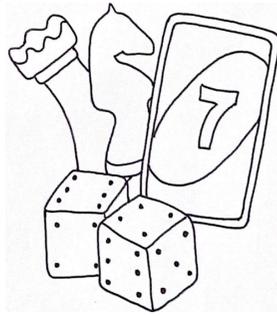
das Buch



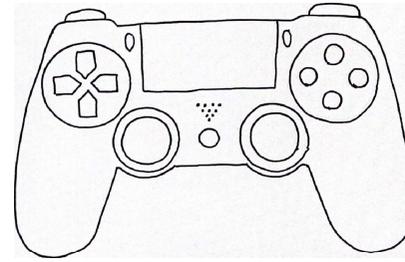
das Buch



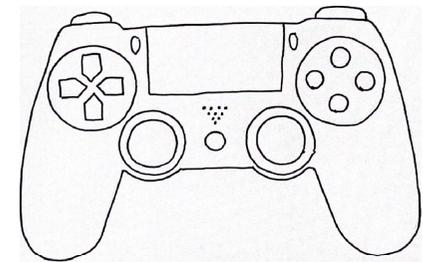
das Gesellschaftsspiel



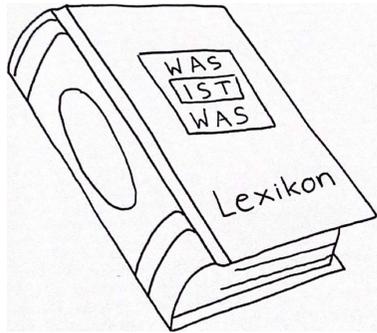
das Gesellschaftsspiel



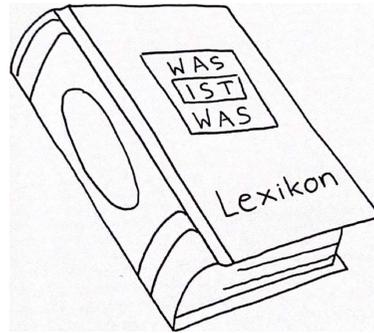
die Spielekonsole



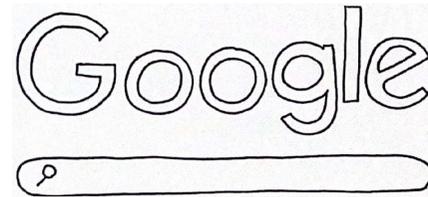
die Spielekonsole



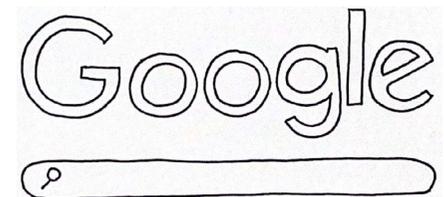
das Lexikon



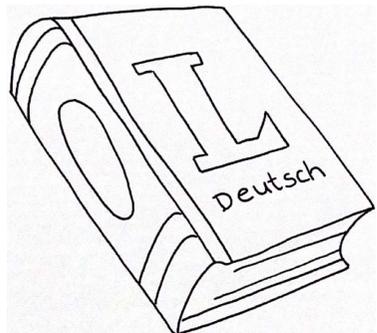
das Lexikon



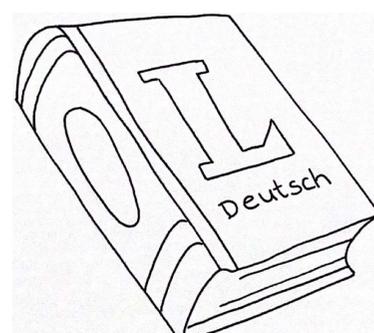
die Online-Suchmaschine



die Online-Suchmaschine



das Wörterbuch



das Wörterbuch



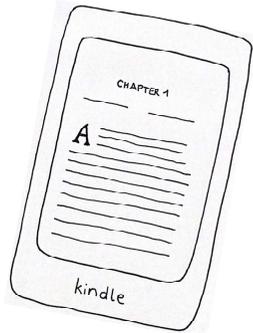
der Online-Übersetzer



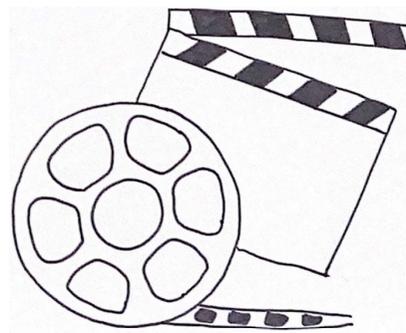
der Online-Übersetzer



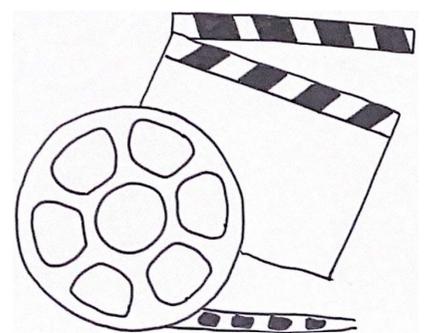
der E-Book Reader



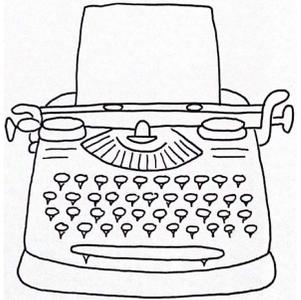
der E-Book Reader



der Film



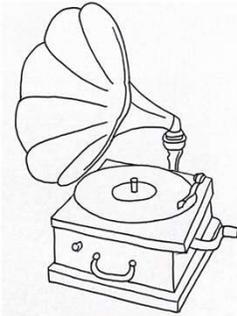
der Film



die Schreibmaschine



die Schreibmaschine



der Plattenspieler



der Plattenspieler



die Smartwatch



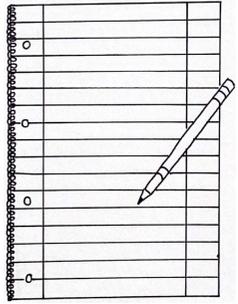
die Smartwatch



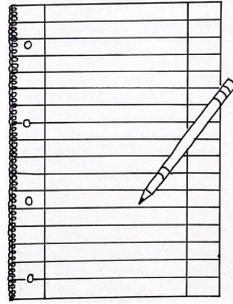
die Armbanduhr



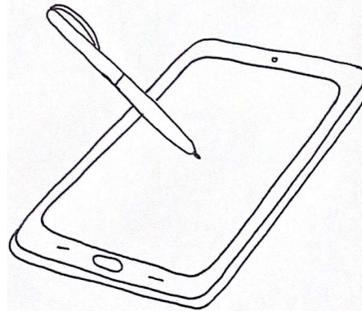
die Armbanduhr



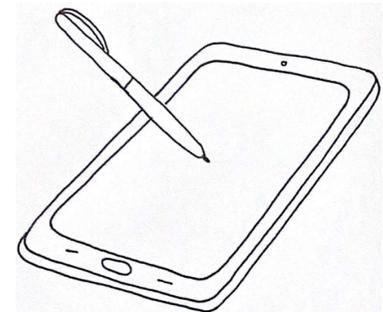
das Papier und der Stift



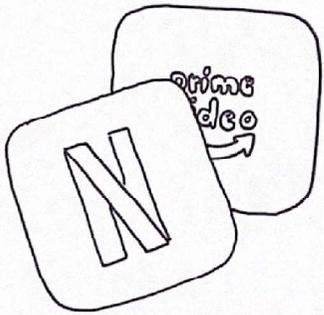
das Papier und der Stift



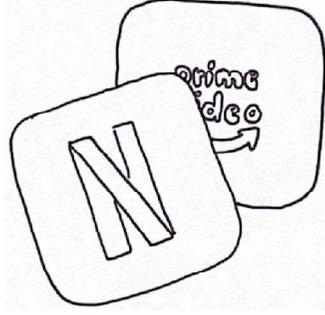
das Tablet und der
Smart Pen



das Tablet und der
Smart Pen



der Streamingdienst



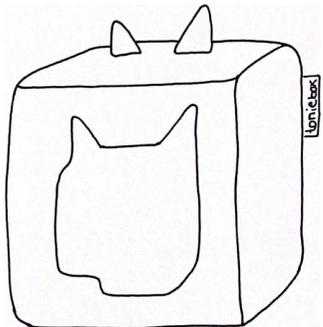
der Streamingdienst



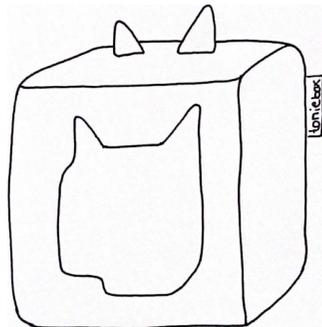
das Radio



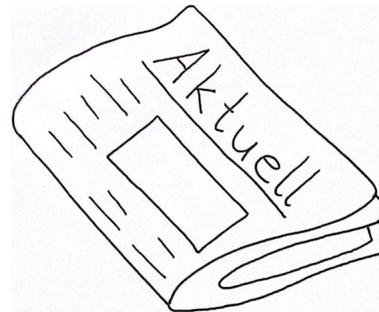
das Radio



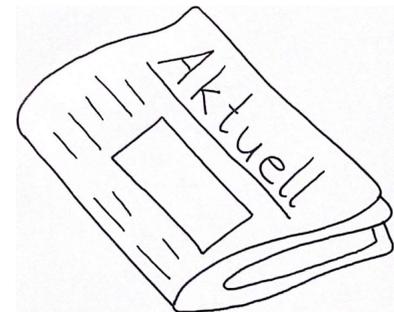
die Toniebox



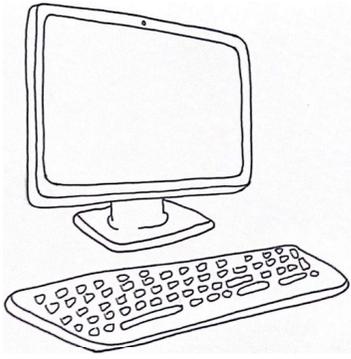
die Toniebox



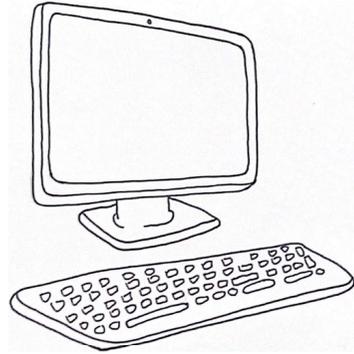
die Zeitung



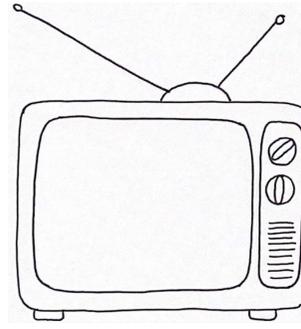
die Zeitung



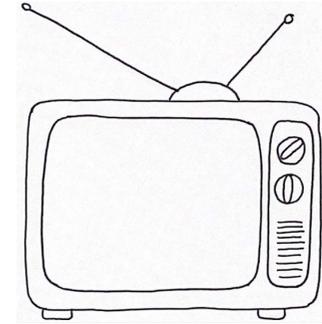
der Computer



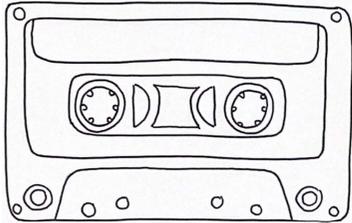
der Computer



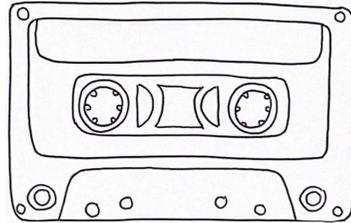
der Fernseher



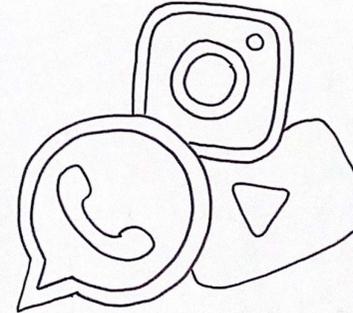
der Fernseher



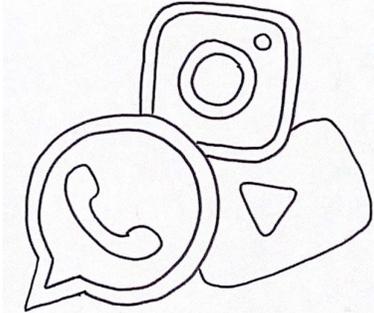
die Kasette



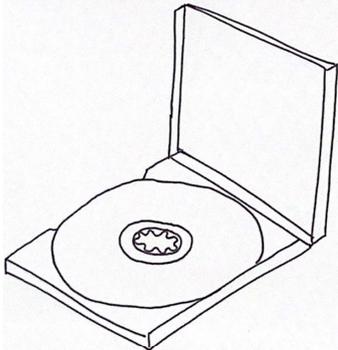
die Kasette



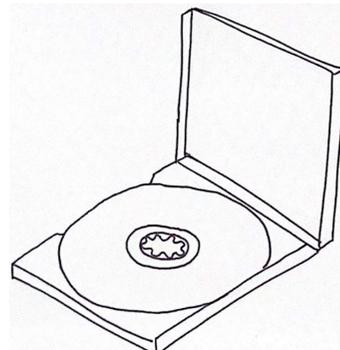
die sozialen Medien



die sozialen Medien



die CD



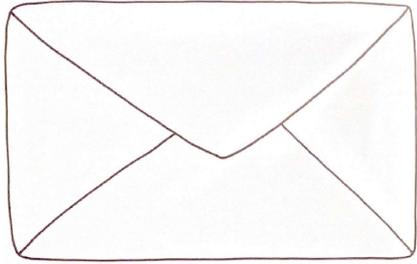
die CD

▲ Hinweis ▲

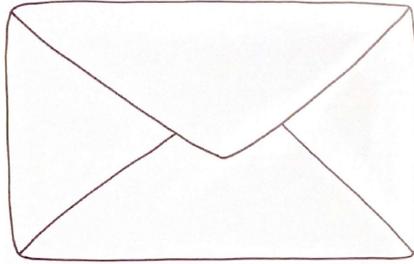
In diesem Spiel werden analoge und digitale Medien behandelt. Nicht alle analogen Gegenstände dieses Spiels gehören zu dem Begriff Medien (z.B. die Armbanduhr oder das Gesellschaftsspiel). Sie wurden trotzdem in das Spiel integriert, da ihre digitalen Partner zu den Medien gehören.

Medino-Memory: Spielregeln

Dreht die Karten auf die gelbe Seite und vermischt sie auf dem Tisch. Das jüngste Kind beginnt und deckt zwei Karten auf. Passen die Karten nicht zusammen, ist das nächste Kind dran. Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Wer ein Paar aufgedeckt hat, darf nochmal spielen. Das Kind mit den meisten Paaren gewinnt.



der Brief



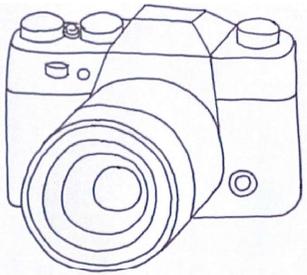
der Brief



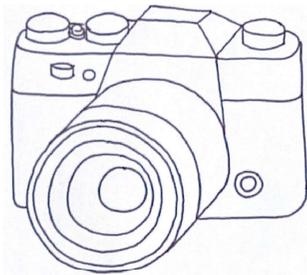
die SMS



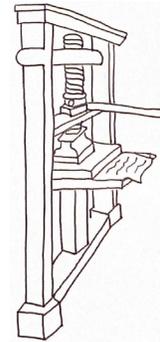
die SMS



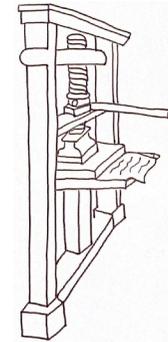
die Kamera



die Kamera



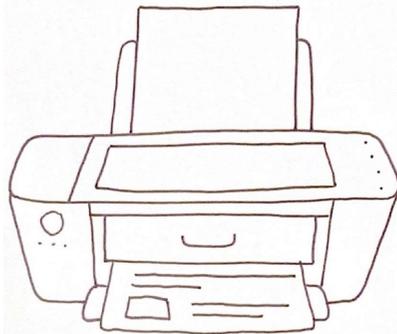
die Buchpresse



die Buchpresse



der Drucker



der Drucker



der MP3-Player



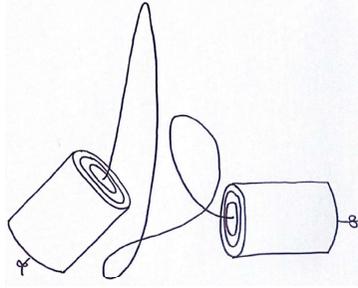
der MP3-Player



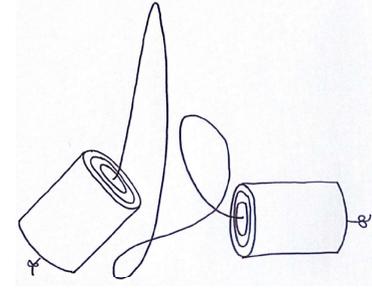
das Walkie-Talkie



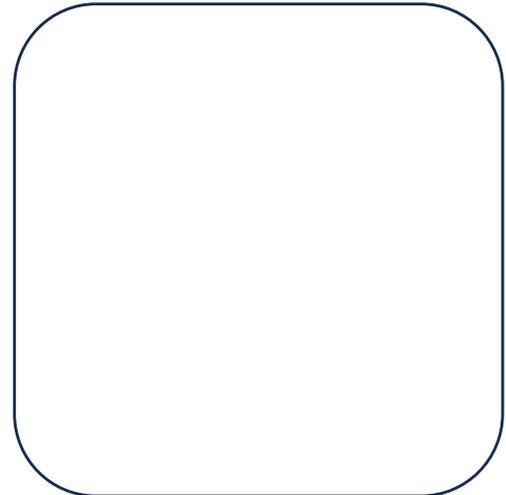
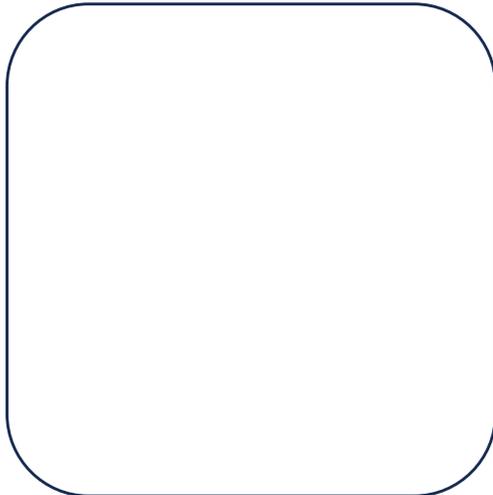
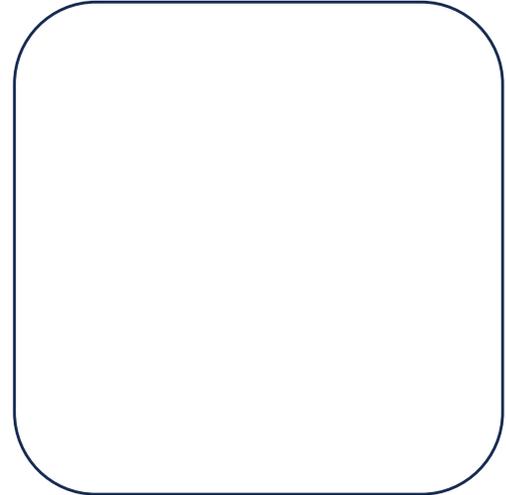
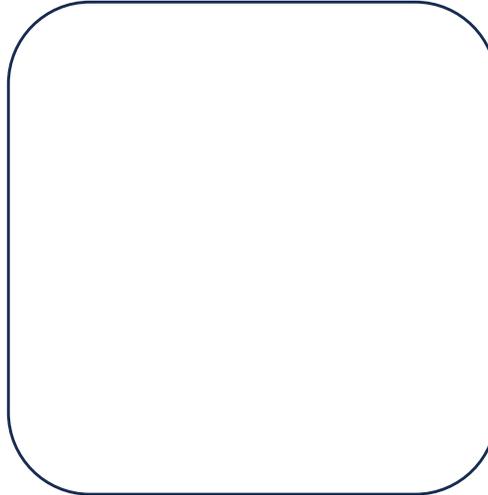
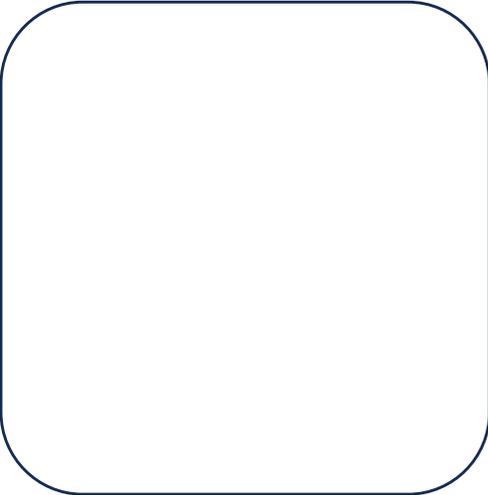
das Walkie-Talkie

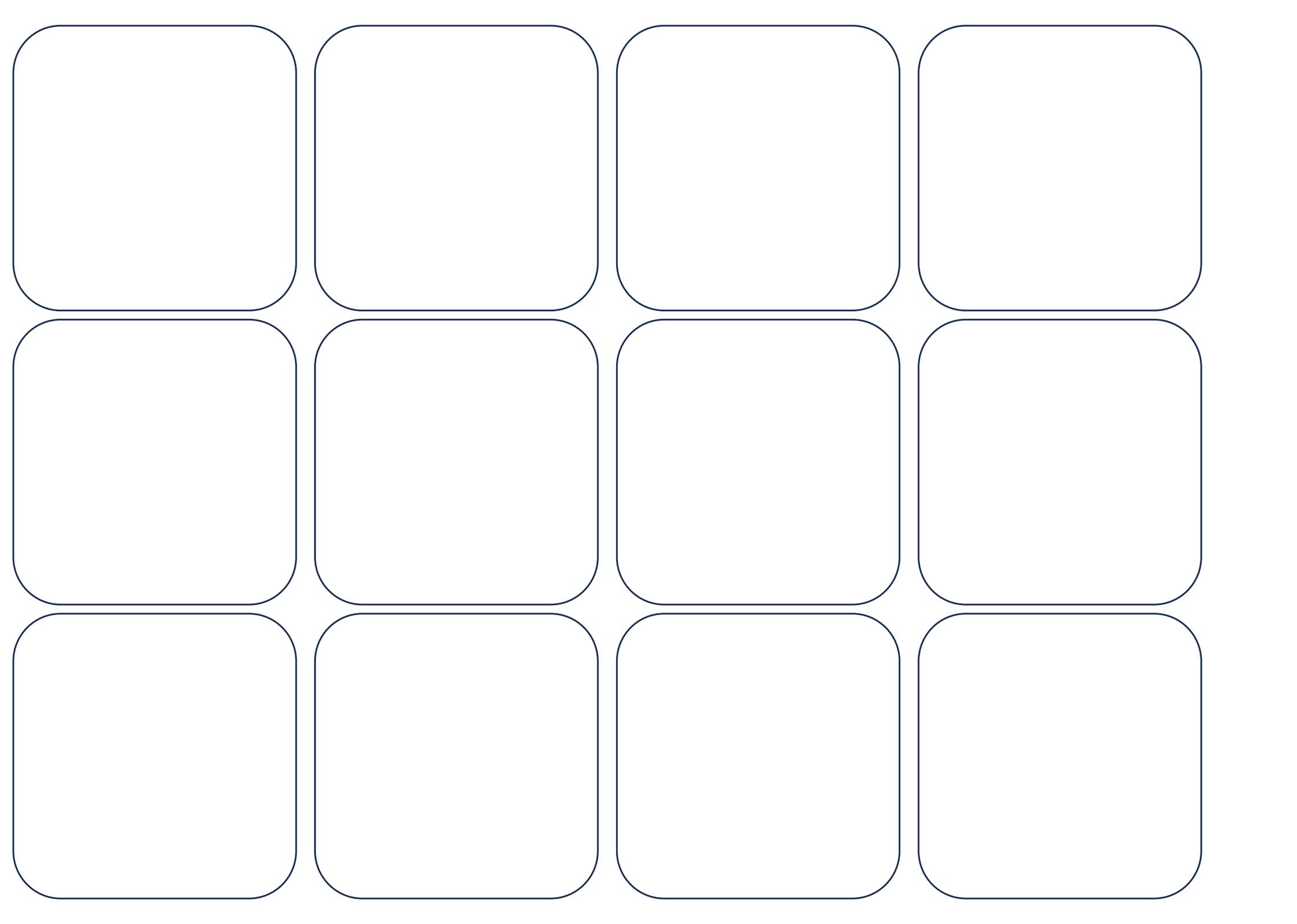


das Dosentelefon



das Dosentelefon







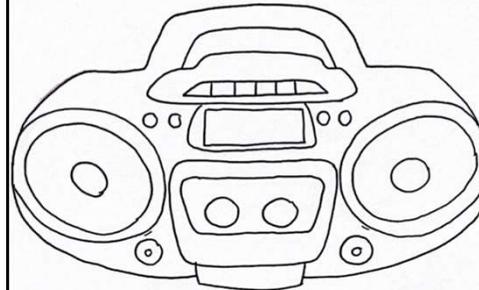
Mogel-Medino: Spielregeln

Findet euch in einer Dreiergruppe zusammen. Mischt die Karten und verteilt sie gleichmäßig auf alle Kinder. Wer nach dem Austeilen bereits ein Paar auf der Hand hat, kann es auf den Tisch legen. Der jüngste Spieler fängt an.

Das Ziel des Spiels ist es, seine Karten loszuwerden, indem man Paare sammelt. Dazu ziehst du immer eine Karte von dem Kind links neben dir. Den Mogel-Medino gibt es nur einmal. Wer ihn als letztes auf der Hand hat, hat das Spiel verloren.



der Plattenspieler



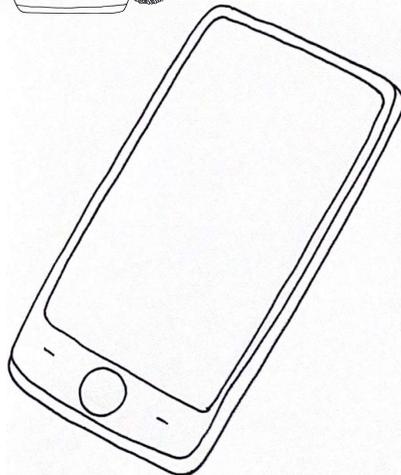
der CD-Player



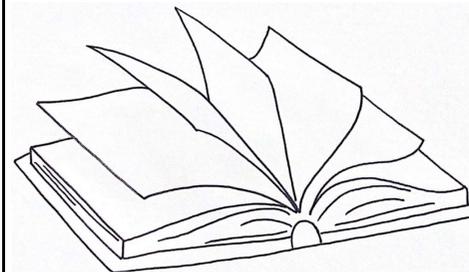
das Telefon



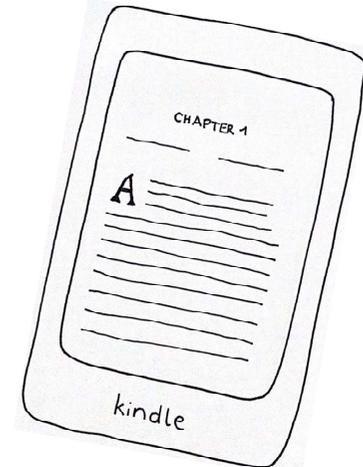
Mogel-Medino



das Smartphone

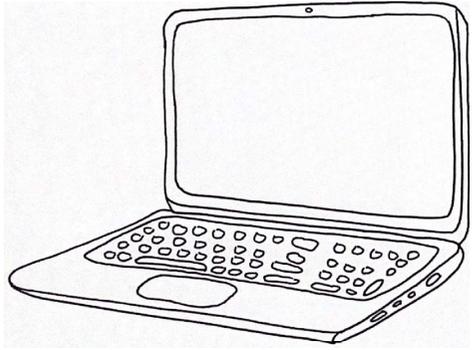


das Buch

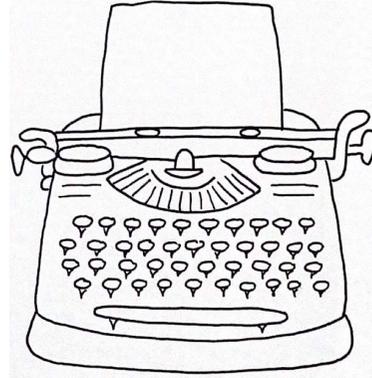


der E-Book Reader

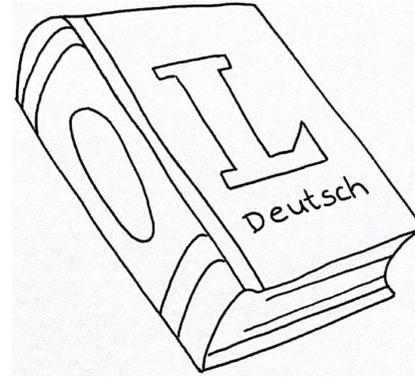




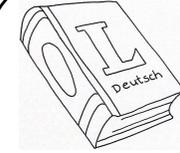
der Laptop



die Schreibmaschine



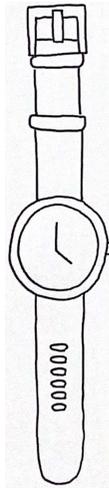
das Wörterbuch



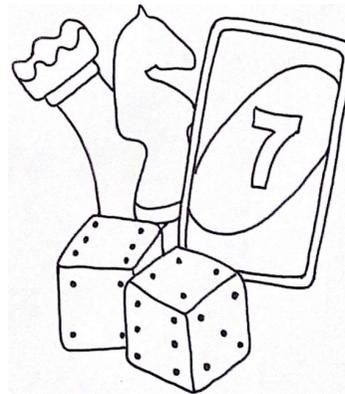
der Online-Übersetzer



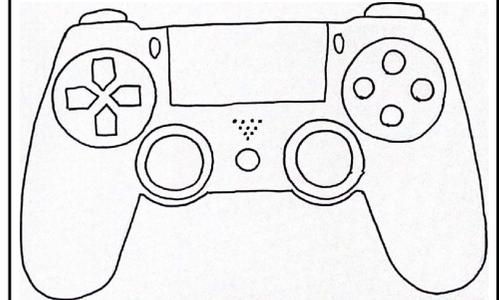
die Smartwatch



die Armbanduhr



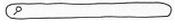
das Gesellschaftsspiel



die Spielekonsole



Google



das Lexikon



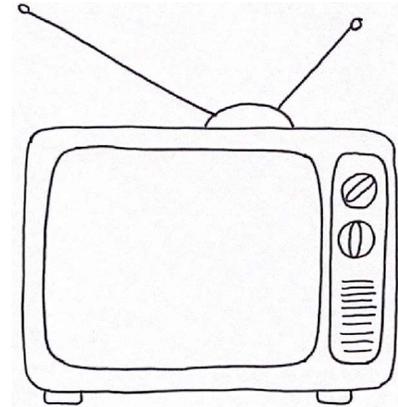
Google



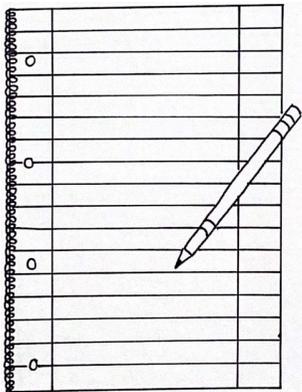
die Online-Suchmaschine



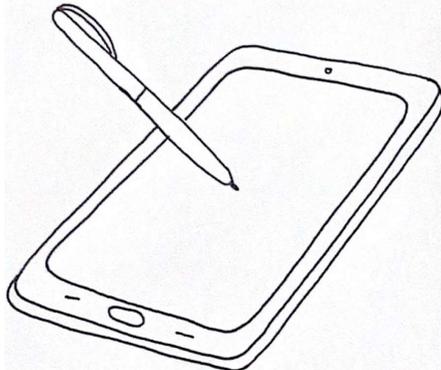
das Radio



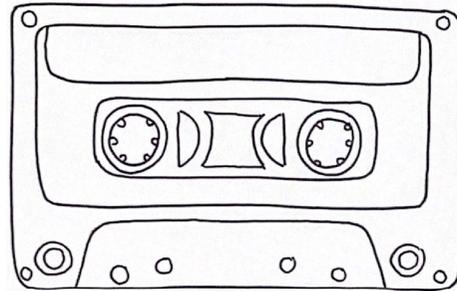
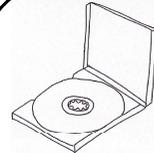
der Fernseher



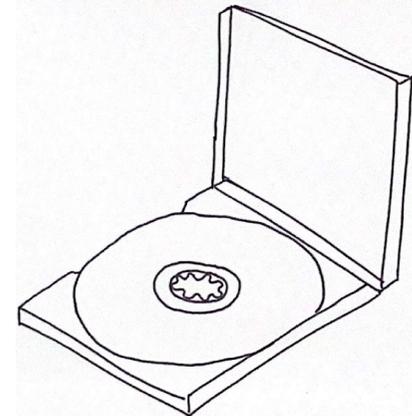
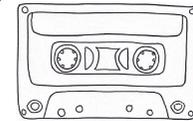
das Papier und der Stift



das Tablet und der Smart Pen



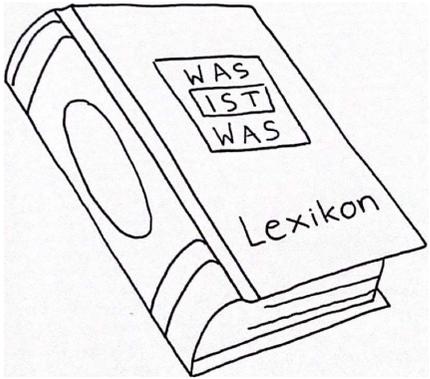
die Kassette



die CD



Google



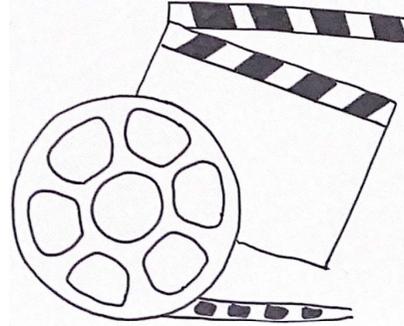
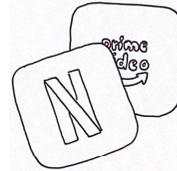
das Lexikon



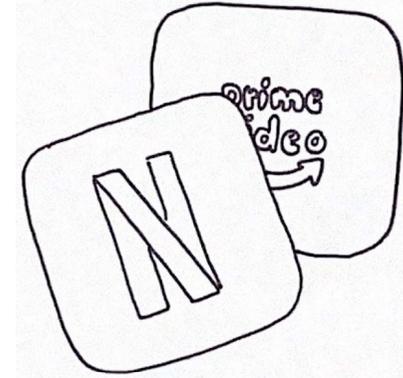
Google



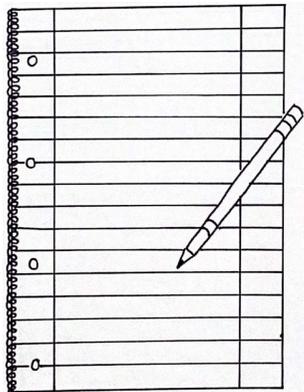
die Online-Suchmaschine



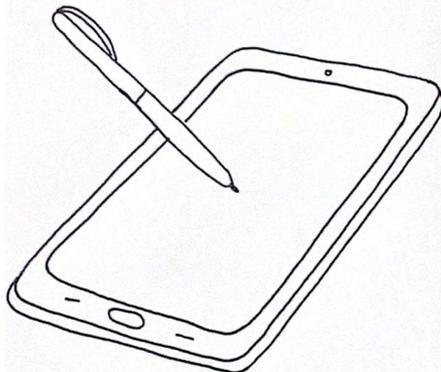
der Film



der Streamingdienst



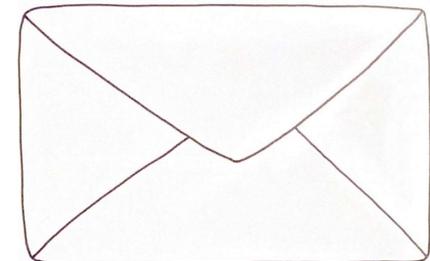
das Papier und der Stift



das Tablet und der Smart Pen

▲ Hinweis ▲

In diesem Spiel werden analoge und digitale Medien behandelt. Nicht alle analogen Gegenstände dieses Spiels gehören zu dem Begriff Medien (z.B. die Armbanduhr oder das Gesellschaftsspiel). Sie wurden trotzdem in das Spiel integriert, da ihre digitalen Partner zu den Medien gehören.



der Brief

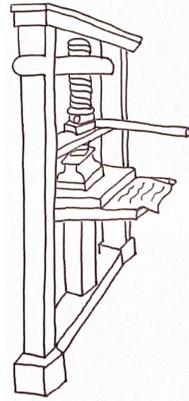




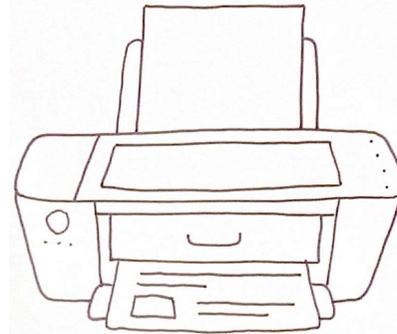
Hallo

Wie geht's?

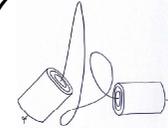
die SMS



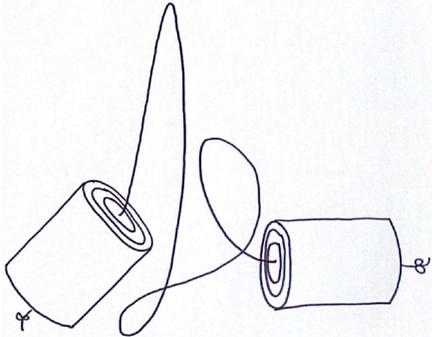
die Buchpresse



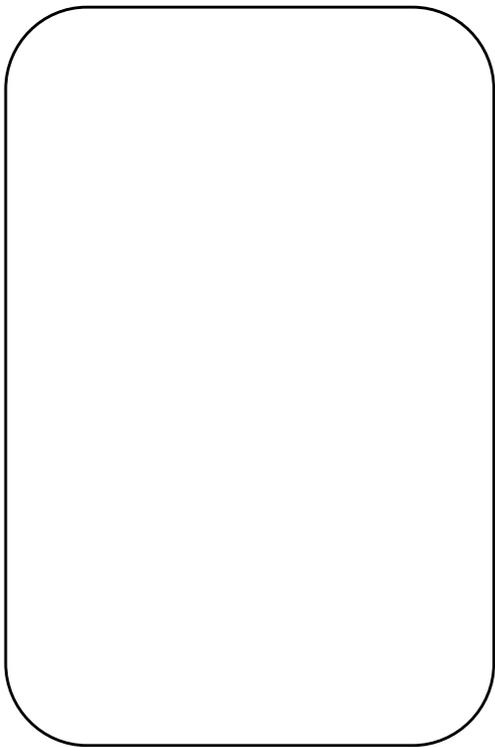
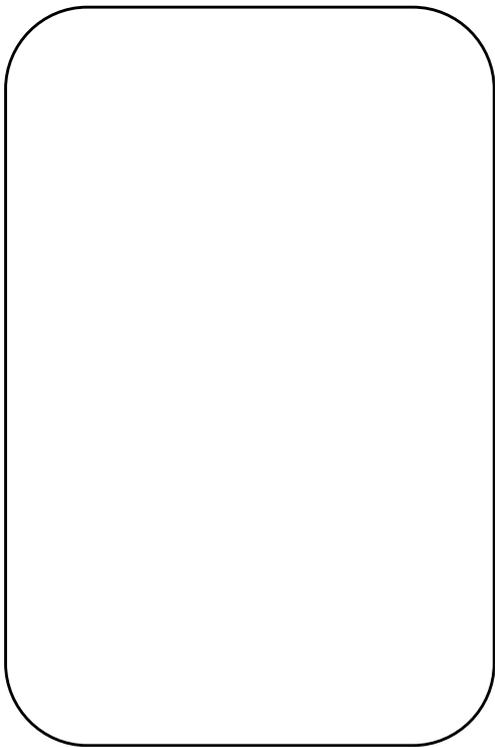
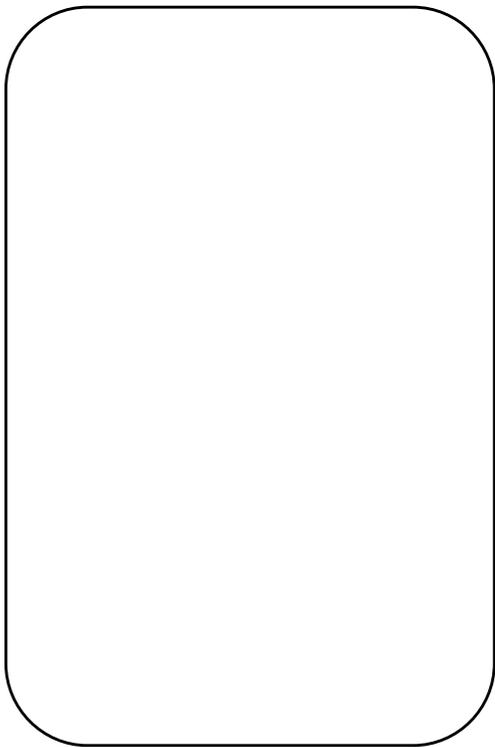
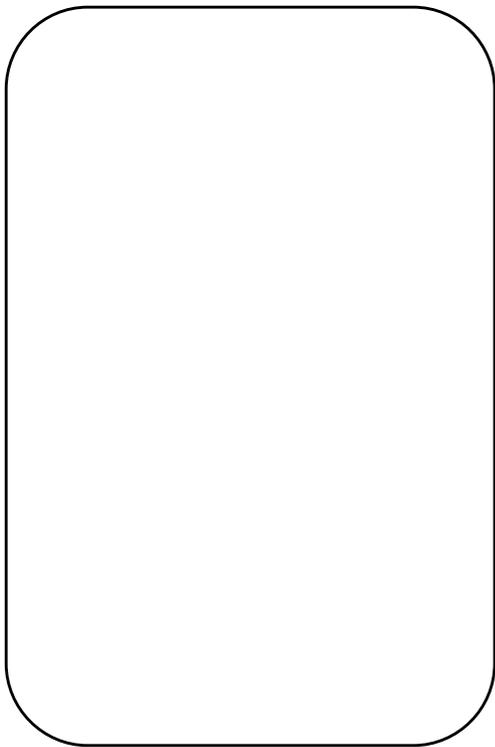
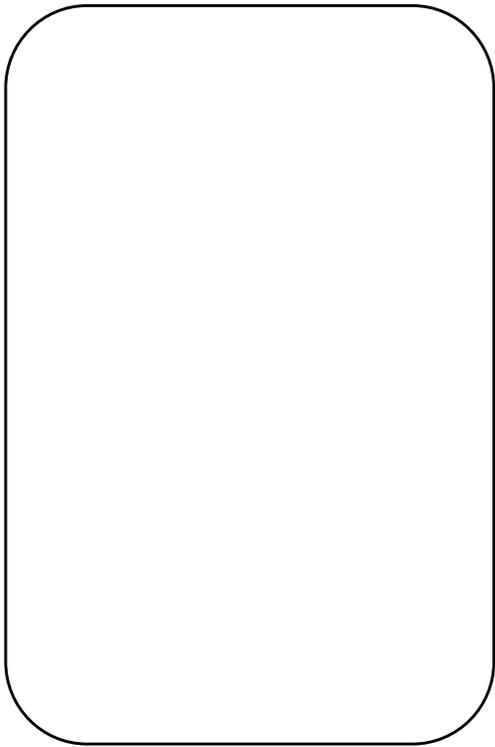
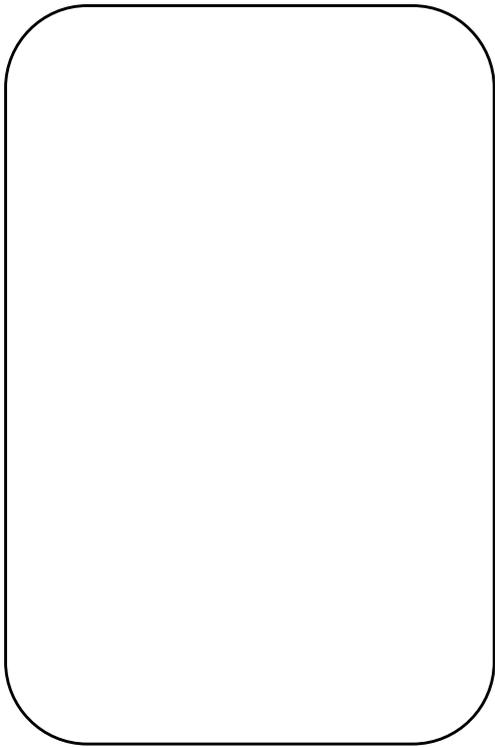
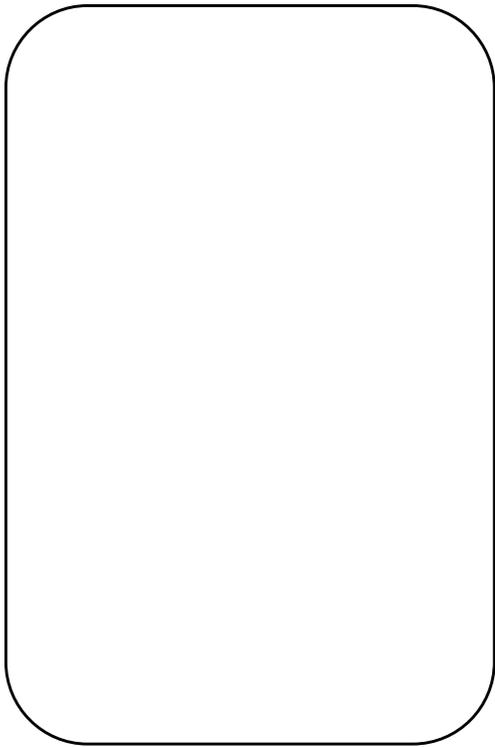
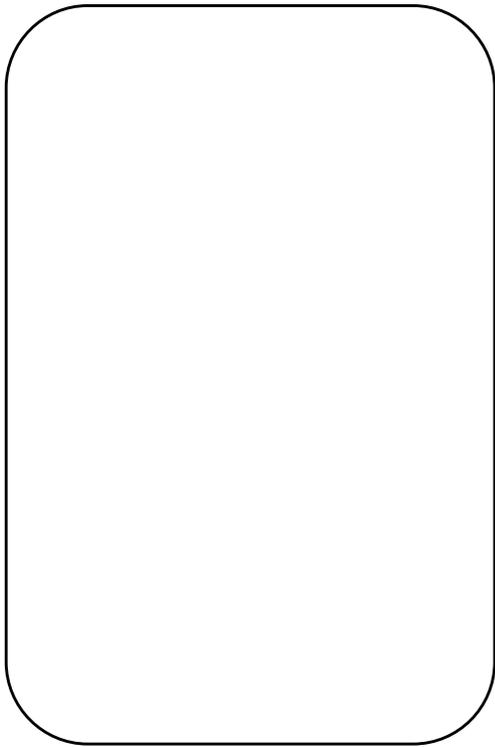
der Drucker



das Walkie-Talkie



das Dosentelefon



Name:

Datum:

Mein APPsoluter Liebling



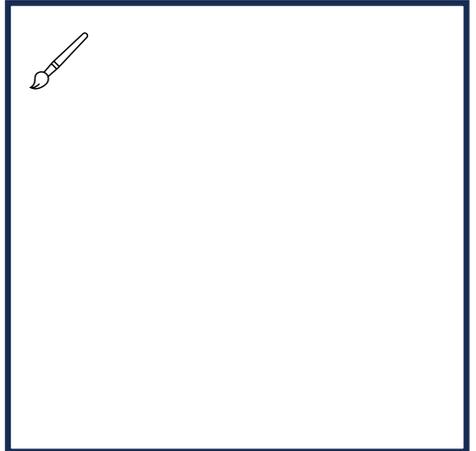
Auf einem Smartphone oder einem Tablet kannst du kleine Programme runterladen. Das sind sogenannte Apps. Mit diesen Apps kann man zum Beispiel Spiele spielen, Nachrichten versenden oder Musik hören. Welche Apps benutzt du in deiner Freizeit und was ist deine Lieblings App?

Name der App: _____

In-App-Käufe? ja nein

Benutze ich seit... Jahren: _____

So benutzt man die App:



Logo der App

Dafür benutzte ich die App:

Das mag ich an der App:

Das mag ich nicht an der App:

Name: Datum:

Mein Medienkonsum



Welche Medien nutzt du und wozu?

Achte eine Woche lang darauf, welche Medien du jeden Tag benutzt. Kreuze (X) jeden Tag an, welches Medium du genutzt hast und schreibe auf, wozu du es genutzt hast. Ein paar Begriffe dafür findest du weiter unten.

Medium	Wie oft?	Wozu?
Smartphone		
Fernseher		
Smartwatch		
Tablet		
Laptop oder Computer		
Kamera		
Telefon		
Radio		
Zeitung oder Zeitschrift		
CD-Player oder Toniebox		
Kassettenrekorder		

Schule	Spiele	Filme/ Serien	Recherche	YouTube	Tik Tok	Instagram	Nachrichten	Musik hören
--------	--------	------------------	-----------	---------	------------	-----------	-------------	----------------

Name:

Datum:

What's up im Klassenchat?



Hast du mit deiner Klasse einen Chat? Besprecht, was in euren Klassenchat darf und was nicht. Achte darauf, dass du Teilnehmende des Chats nicht verletzt oder beleidigst und beachte die Privatsphäre.

Was gehört deiner Meinung nach in einen Klassenchat? Was sollte auf gar keinen Fall dort hineingeschrieben werden? Finde Beispiele!

Das darf rein:

- _____
- _____
- _____
- _____
- _____

Das darf nicht rein:

- _____
- _____
- _____
- _____
- _____

Welche Regeln wünschst du dir für euren perfekten Klassenchat? Stelle 2 Regeln auf, die du deiner Klasse vorschlagen kannst!

1. _____
2. _____

Einsatz des Greenscreens im Unterricht

Die App „**Veescope Live**“ ist einfach zu bedienen. In der App können eigene Bilder und Videos hochgeladen werden oder bereits in der App integrierte Dateien genutzt werden. Wenn man eine Datei auswählt und die Kamera auf den Greenscreen hält, erscheint das Bild oder das Video automatisch auf dem Bildschirm anstelle des Greenscreens. Nutzt man die kostenlose Version ist im finalen Video ein Wasserzeichen zu sehen. Die kostenpflichtige Version liegt preislich bei einmaligen 2,99 €. Die App ist nur für Apple Geräte verfügbar.



Gruppenprojekt zum Abschluss der Unterrichtseinheit

Der Greenscreen kann genutzt werden, um eine Wissenssendung zum Thema Medienkompetenz zu filmen. Diese Wissenssendung kann sich beispielsweise am Stil der Tagesschau oder anderen, den Kindern bekannten, Sendungen orientieren. Das Filmen der Wissenssendung lässt sich gut am Ende der Unterrichtseinheit verorten, da die Sendung alles neu Gelernte noch einmal wiederholen und zusammenfassen kann.

Zur Erstellung der Wissenssendung erarbeiten die Schülerinnen und Schüler verschiedene kleine Beiträge in Gruppen. Die Themenbereiche können von der Lehrkraft individuell an die Inhalte, die im Unterricht besprochen wurden, angepasst werden. Mögliche Beispiele für die Beiträge wären:

- die Moderation: Einleitung und Abschluss (Zusammenfassung und Ausblick) der Wissenssendung; Übergänge zwischen den verschiedenen Beiträgen
- die Definition: Beantwortung der Frage „Was sind Medien eigentlich?“; Beispiele für typische Medien; Zusatz: soziale Medien
- die Geschichte: Veränderung der Medien im Laufe der Zeit, vom Analogen zum Digitalen
- die Mediennutzung heutzutage: Befragung von Lehrkräften oder Kindern aus anderen Klassen(stufen) zur täglichen Mediennutzung (können auch ohne den Greenscreen als Interviews gedreht werden)
- der Datenschutz: Gefahren im Umgang mit Medien; Privatsphäre; sichere Passwörter

Innerhalb ihrer Gruppen sollen die Schülerinnen und Schüler den Inhalt ihres Beitrags ausarbeiten. An dieser Stelle ist es auch wichtig die Länge des Beitrags vorzugeben, beispielsweise zwei Minuten pro Beitrag. Die Zeitbeschränkung führt dazu, dass die Kinder zunächst die wichtigsten Informationen zu ihrem Thema sammeln und diese dann kompakt und verständlich in einem Beitrag zusammenfassen müssen.

Neben dem Inhalt des Beitrags, müssen die Kinder sich auch Gedanken darüber machen, wie sie den Hintergrund ihres Videos gestalten möchten. Dabei sollte betont werden, dass der Hintergrund zum Inhalt des Beitrags passen und nicht zu überladen sein sollte.

Für die Ausarbeitung der Beiträge sollte den Gruppen genügend Zeit zur Verfügung gestellt werden, zum Beispiel drei Doppelstunden. In den Zeitplan müssen neben der Erarbeitung des Inhalts und der Wahl des Hintergrunds auch das Einteilen der Aufgaben und das Üben der Präsentation des Beitrags mit einbezogen werden.

Sofern kein allgemeines Einverständnis der Eltern für das Filmen der Kinder vorliegt, muss dieses rechtzeitig per Unterschrift eingeholt werden. In dem Elternbrief sollte auch darauf hingewiesen werden, dass das Kind am Drehtag keine grüne Kleidung tragen darf, da es sonst durch den gleichfarbigen Hintergrund auf dem Video nicht sichtbar wäre.

Wenn noch viel Zeit vorhanden ist, kann die Lehrkraft die Schülerinnen und Schüler auch in die Benutzung der Greenscreen App einführen, sodass sie ihren Videoausschnitt selbstständig (mit Unterstützung der Lehrkraft) filmen können. Alternativ könnte man für das Filmen auch eine Expertengruppe bestimmen, die für das Filmen aller Videosequenzen zuständig ist. Für den Dreh sollte ein zusätzlicher Raum zur Verfügung stehen, damit die Lernenden in Ruhe ihre Ausschnitte filmen können. Während des Drehs könnten sich die Kinder zudem als Reporter verkleiden und in Spielzeugmikrofone sprechen, um sich besser in die Rolle hineinversetzen zu können. Am Ende werden alle Videosequenzen zu einem großen Beitrag zusammengeschnitten.

Um das Projekt für die Schülerinnen und Schüler noch relevanter zu machen, ist es auch wichtig einen Zweck für das Projekt herauszustellen. Das Video kann beispielsweise bei einem Elternabend präsentiert werden oder als Informationsvideo für andere Klassen genutzt werden.

Fächerübergreifende Idee

Der Greenscreen eignet sich auch gut für den Englischunterricht. Wenn im Unterricht das Thema Wetter behandelt wird, kann z.B. als Abschluss der Einheit ein Wetterbericht gefilmt werden. Dazu brauchen die Schülerinnen und Schüler zunächst alle nötigen Vokabeln und Phrasen und sollten diese auch schon ausführlich geübt haben. Mit dem neuen Wortschatz können sie dann in Kleingruppen einen eigenen Wetterbericht erstellen. Bevor der Wetterbericht erstellt wird, sollte man mit den Kindern den Aufbau eines Wetterberichts besprechen (Begrüßung, Vorstellung der eigenen Person, etc.). Für das Filmen des Wetterberichts können die Kinder sich passende Bilder für den Videohintergrund aussuchen. Alternativ können sie den Wochenverlauf auch auf einem Blatt Papier aufmalen und diesen als Hintergrund einsetzen.

Name:

Datum:

Greenscreen? Na logo!



Der Greenscreen ist ein grünes Tuch oder eine grüne Leinwand im Hintergrund eines Videos. Mithilfe verschiedener Apps können unterschiedliche Bilder oder Videos anstelle des Greenscreens eingesetzt werden.

Gruppenname: _____

Schreibe hier die wichtigsten Fakten und Informationen für deinen Videoausschnitt auf.

Schreibe hier deine Ideen für den Videohintergrund auf.

Name:

Datum:

Pass auf dein Passwort auf!



Deine Passwörter schützen deine Daten und sorgen dafür, dass du sicherer im Internet surfen kannst. Zu kurze Passwörter, die leicht zu erraten sind, sind unsicher. Damit du weiterhin sicher surfen kannst, muss dein Passwort sicher sein.

1. So geht es nicht! Schreibe Beispiele für schlechte und unsichere Passwörter auf.

Ein schlaues Passwort besteht aus mindestens **12 Zeichen**. Es sollte sowohl **Groß-** als auch **Kleinbuchstaben** enthalten. Ebenfalls sollte es **Zahlen** und **Sonderzeichen** wie z.B. **? ! , .** enthalten. Um dir nun das Passwort merken zu können überlege dir einen **Merksatz**. Ein Merksatz könnte lauten:

Der **M**edino **a**rbeitet **7** **T**age, um die digitale **W**elt zu **r**etten.

Dein Passwort lautet dann: **DMa7T,uddWzr.**

2. Denke dir eigene Merksätze aus und erstelle damit Passwörter.
Die Sätze müssen keinen Sinn ergeben.

Name:

Datum:

Mein Suchmaschinen-Führerschein



Bearbeite die Arbeitsblätter des Suchmaschinen-Führerschein.

Meine Checkliste:
Hacke ab!



- Wieso? Weshalb? Warum? Suchmaschinen
- Schritt für Schritt zum Profi-Sucher
- Held des Suchfelds: Der Super-Suchbegriff
- Der große Suchmaschinenvergleich
- Steckbrief „Mein Lieblingstier“



Wenn du alle Arbeitsbögen bearbeitet hast und ein richtiger Suchmaschinen-Profi bist, bekommst du deinen Suchmaschinen-Führerschein!

Name:

Datum:

Wieso? Weshalb? Warum? Suchmaschinen



Suchmaschinen sind Computerprogramme im Internet.

Mit ihnen kannst du nach Informationen suchen.

Es gibt viele unterschiedliche Suchmaschinen, die alle ein wenig anders aussehen und anders funktionieren.

Für Kinder und Erwachsene gibt es unterschiedliche

Suchmaschinen. Auf den Suchmaschinen der

Erwachsenen ist häufig viel Werbung und es gibt eine lange Liste an Ergebnissen. Hinter diesen Suchmaschinen stehen immer Computerprogramme.

Für die Suchmaschinen für Kindern werden alle

Internetseiten erst von Menschen angeschaut, um zu sehen,

ob sie für Kinder geeignet sind. Erst dann kommen sie in

die Liste der Ergebnisse. Es gibt hier auch keine Werbung.

Welche Aussagen treffen auf die Suchmaschinen für Erwachsene zu?
Schreibe ein „E“ für Erwachsene und ein „K“ für Kinder dahinter.

- Sehr viele Suchergebnisse
- Wenige Suchergebnisse
- Viele Kinderseiten
- Geprüfte Internetseiten
- Nicht geprüfte Internetseiten



Diese Suchmaschinen sind extra für Kinder:

www.fragfinn.de

www.blinde-kuh.de

www.helles-köpfchen.de

www.klexikon.de

Name:

Datum:

Schritt für Schritt zum Profi-Sucher



Um zu einer Suchmaschine zu kommen, musst du einen Browser öffnen, über den du Zugriff zum Internet hast. Zum Beispiel Google Chrome, Safari oder Firefox. Hier musst du nun den Link zu der Internetseite oben in die Adresszeile eingeben.

Danach öffnet sich die Suchmaschine. Nun musst du in das leere Suchfeld deinen Suchbegriff oder eine Frage eingeben. Du bekommst nun mehrere Internetseiten vorgeschlagen, die dir Antworten auf deine Frage geben. Aber beachte: Nicht immer ist das erste Ergebnis das Beste!

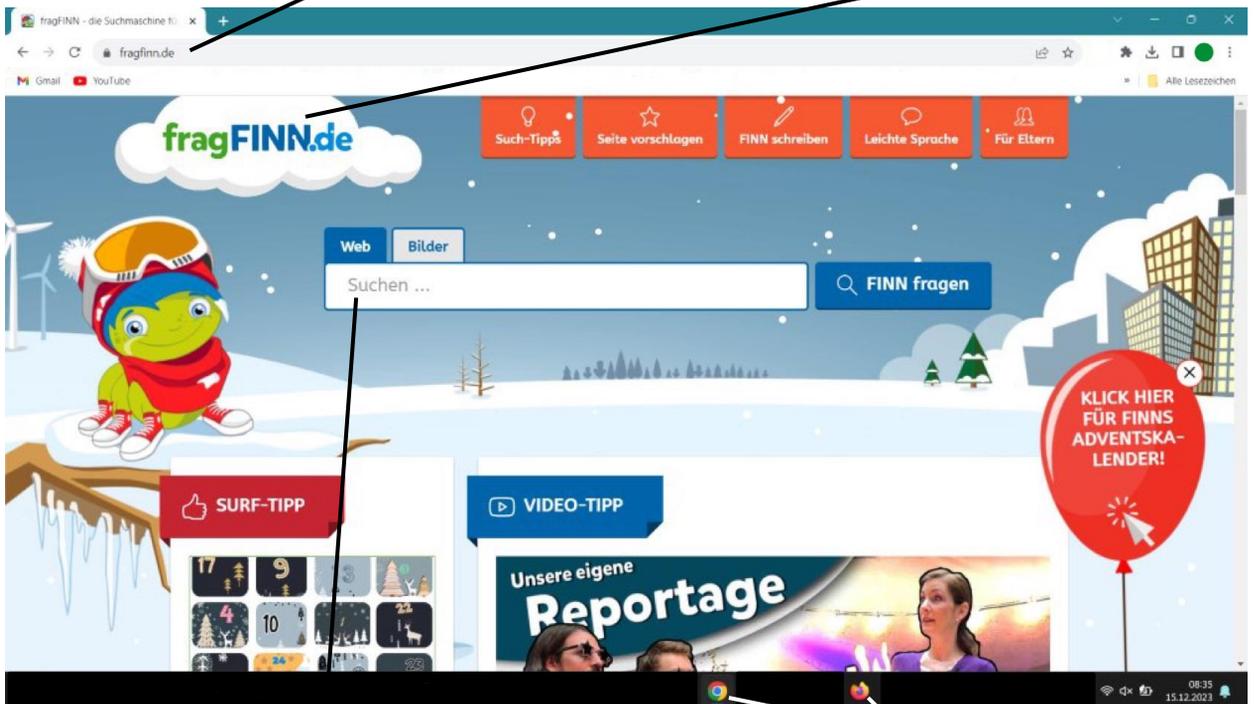
Trage die passenden Begriffe in die Felder.

das Suchfeld

die Adresszeile

der Browser

das Logo



Name:

Datum:

Held des Suchfelds: Der Super-Suchbegriff



Für die Suche von Informationen auf Suchmaschinen werden Suchbegriffe in das Suchfeld eingegeben. Die Suchbegriffe sollten sich dabei auf so wenig Wörter wie möglich beschränken, damit gute Ergebnisse angezeigt werden. Trotzdem muss die Suchmaschine genau wissen, wonach gesucht wird. Eine knifflige Angelegenheit!

Wähle Suchbegriffe, die sich für die Suche eignen oder nicht eignen. Wieso eignen sich manche nicht?

Suchbegriff	Geeignet? Ja oder Nein?	Grund
Elefant		
Nachtaktive Tiere		
Lebewesen		
Welche Tiere gehören zu den Winterschläfern und welche nicht?		
Gorilla		



So bedienst du die Suchmaschine richtig:

1. Überlege genau, wonach du suchen möchtest. Wähle passende Suchbegriffe.
2. Achte auf die Schreibweise der Wörter!
3. Öffne nicht direkt das erste Suchergebnis, sondern lies zuerst den Titel und die Beschreibung sorgfältig.
4. Öffne die Internetseite, von der du denkst, dass sie zu deinem Suchbegriff passt.
5. Schaue dir auch andere Ergebnisse an.

Name:

Datum:

Der große Suchmaschinenvergleich



Arbeitsauftrag:

Probiere die vorgeschlagenen Suchmaschinen aus. Fülle hierfür einen Steckbrief über dein Lieblingstier aus. Gib hierfür einfach die Internetadresse in die Adresszeile ein. Achte genau auf die Schreibweise! Du kannst auch die QR-Codes einscannen. Das geht zum Beispiel mit der Kamera-App.

Beachte: Probiere alle Suchmaschinen einmal aus, damit du herausfinden kannst, welche du am meisten magst!

www.fragfinn.de



www.helles-köpfchen.de



www.blinde-kuh.de



www.klexikon.de



Welche Suchmaschine gefällt dir am besten?

Name:

Datum:

Mein Lieblingstier

Zeichne das Tier:

Name: _____

Familie: _____

Klasse: _____

Größe: _____

Gewicht: _____

Lebenserwartung: _____

Aussehen: _____

Vorkommen: _____

Lebensraum: _____

Feinde: _____

Ernährung: _____

Besonderheiten: _____

Mein Suchmaschinen- Führerschein



fragFINN.de

Helles Köpfcchen.de
mach' dich schlau!



www.blinde-kuh.de

Name:

Unterschrift:

HERZLICHEN GLÜCKWUNSCH!

Hiermit bestätige ich,
dass _____
den Suchmaschinen-Führerschein
erfolgreich abgeschlossen hat.



Ort & Datum:

Lehrkraft:

Mein Suchmaschinen- Führerschein



fragFINN.de

Helles Köpfcchen.de
mach' dich schlau!



www.blinde-kuh.de

Name:

Unterschrift:

HERZLICHEN GLÜCKWUNSCH!

Hiermit bestätige ich,
dass _____
den Suchmaschinen-Führerschein
erfolgreich abgeschlossen hat.



Ort & Datum:

Lehrkraft:

Mein Suchmaschinen- Führerschein



fragFINN.de

Helles Köpfcchen.de
mach' dich schlau!



www.blinde-kuh.de

Name:

Unterschrift:

HERZLICHEN GLÜCKWUNSCH!

Hiermit bestätige ich,
dass _____
den Suchmaschinen-Führerschein
erfolgreich abgeschlossen hat.



Ort & Datum:

Lehrkraft:

Mein Suchmaschinen- Führerschein



fragFINN.de

Helles Köpfcchen.de
mach' dich schlau!



www.blinde-kuh.de

Name:

Unterschrift:

HERZLICHEN GLÜCKWUNSCH!

Hiermit bestätige ich,
dass _____
den Suchmaschinen-Führerschein
erfolgreich abgeschlossen hat.



Ort & Datum:

Lehrkraft:

Name:

Datum:

ترجمة - Übersetzung - Translation - tercüme - oversættelse



Wenn du wissen möchtest, was ein Wort auf einer anderen Sprache heißt, kannst du eine Person fragen, die diese Sprache spricht oder in einem Wörterbuch nachschlagen. Mittlerweile gibt es jedoch auch **Übersetzungswebsites** im Internet, die dir dabei helfen können.

Doch wie gut sind die **Übersetzungswebsites** wirklich? Finde es heraus. Wenn du den QR-Code scannst, kommst du direkt auf die Website.



Google Übersetzer (www.translate.google.com):

Als App und im Web (Google Lens).

PONS (www.de.pons.com):

Als App und im Web.



LEO (www.dict.leo.org):

Als App und im Web.

DeepL (www.deepl.com):

Als App und im Web.



Microsoft Übersetzer (www.microsoft.com):

Nur als App (Microsoft Lens).

Name:

Datum:

ترجمة - Übersetzung - Translation - tercüme - oversættelse



Ich habe ein paar Sätze aufgeschrieben, die ich unbedingt übersetzen muss. Kannst du mir helfen?
Gebe die Sätze in eine Übersetzer App ein und notiere die Übersetzung.

„Entschuldigung, können Sie mir sagen, wo die nächste Steckdose ist?“

Auf Englisch:

„Im digitalen Zeitalter geht alles so schnell.“

Auf Türkisch:

„Ich verstehe nur Bahnhof.“

Auf Dänisch:

Was passiert, wenn du die Übersetzung wieder ins Deutsche übersetzt?
Probiere es aus.
Was fällt dir sonst noch auf (Satzzeichen, Schwierigkeiten usw.)?

Name:

Datum:

ترجمة - Übersetzung - Translation - tercüme - oversættelse



Probiere auch andere Übersetzungs-Apps aus! Übersetzt jede App den Satz gleich?
Welche App hat den Satz richtig übersetzt? Vielleicht kannst du eine Person, die Englisch spricht, nach der richtigen Übersetzung fragen.

„My sister has a really sweet tooth.“

Auf Deutsch mit Google Übersetzer:

„My sister has a really sweet tooth.“

Auf Deutsch mit PONS:

„My sister has a really sweet tooth.“

Auf Deutsch mit DeepL:

Name:

Datum:

Übung zum Schreiben einer E-Mail



Nun hast du gelernt, worauf man beim Schreiben einer E-Mail achten muss. Probiere nun selbst aus, eine E-Mail zu schreiben. Achte dabei auf die richtige **Anrede**, die **Groß- und Kleinschreibung**, die **Satzzeichen** und den **Abschluss**.

An: fraumediko@medienschule.de

Von:

Betreff: Krankmeldung

An:

Von:

Betreff: Verabredung

Name:

Datum:

Die richtige Anrede



Was ist eine Anrede?

Die Anrede ist die Begrüßung in deiner E-Mail. Durch die Anrede weiß der Empfänger an wen die Mail gerichtet ist.



Persönlich:

An einen Freund,
eine Freundin
oder ein Familienmitglied

Lieber ...,

Liebe ...,

Hallo ...,

...



Unpersönlich:

An einen Lehrer,
eine Lehrerin,
oder jemanden Unbekannten

Sehr geehrter Herr ...,

Sehr geehrte Frau ...,

Sehr geehrte Damen

und Herren, ...

Darauf musst du achten:

- Nach der Anrede folgt der Name des Empfängers oder der Empfängerin
- Nach dem Namen folgt ein Komma und ein Absatz
- Nach dem Komma wird klein geschrieben.

Name:

Datum:

Der richtige Abschluss



Was ist ein Abschluss?

Der Abschluss ist das Ende deiner E-Mail. Durch den Abschluss weiß der Empfänger, von wem die Mail verfasst wurde.



Persönlich:

An einen Freund,
eine Freundin
oder ein Familienmitglied

Tschüss ...

Bis Bald ...

Dein/e ...

Liebe Grüße ...



Unpersönlich:

An einen Lehrer,
eine Lehrerin,
oder jemanden Unbekannten

Mit freundlichen
Grüßen ...

Darauf musst du achten:

- Der Abschluss wird großgeschrieben
- Nach dem Abschluss kommt ein Absatz und KEIN Komma
- Nach dem Absatz schreibst du deinen Namen

Name:

Datum:

Tipps für das Schreiben einer E-Mail

1. Lasse deine Mail vom Rechtschreibprogramm überprüfen.
2. Wenn du eine unpersönliche E-Mail schreibst, musst du die Pronomen des Empfängers oder der Empfängerin großschreiben.
3. Überprüfe zum Schluss erneut, ob die E-Mail-Adresse des Empfängers oder der Empfängerin korrekt ist.
4. Wenn du einen Anhang mitsenden möchtest, achte darauf, dass du auch dein digitales Dokument angehängen hast.



Name:

Datum:

Wie schreibe ich eine E-Mail?



Was ist eine E-Mail?

Eine E-Mail ist ein elektronischer Brief. Die E-Mail kann Nachrichten und digitale Dokumente schnell über das Internet vom Absender zum Empfänger übermitteln.

An: Hier kommt die E-Mail-Adresse deines Empfängers hin.

Von: Hier kommt deine E-Mail-Adresse hin.

Betreff: Hier beschreibst du in ein oder zwei Wörtern das Thema der Nachricht.

Hier schreibst du deine Nachricht. Dabei musst du auf die richtige Anrede, die Groß- und Kleinschreibung, die Satzzeichen und den Abschluss achten. Wenn du auf die Büroklammer klickst, kannst du Dokumente mitsenden.



Wie genau du deiner Nachricht verfasst, zeige ich dir auf den nächsten Seiten.

Hier siehst du eine E-Mail, die ich an meine Freundin Medina geschrieben habe:

An: medina.media@medimio.com

Von: medino2023@mediatik.com

Betreff: Geburtstagsfeier am 15.06.

Liebe Medina,
hiermit lade ich dich herzlich zu meiner Geburtstagsfeier am 15.06. in der Medienhöhle ein.

Ich habe dir eine Wegbeschreibung angehängt.

Ich würde mich freuen, wenn du kommst.

Bis dann

Medino



Wie funktioniert das Dosentelefon?



Töne bestehen aus **Schallwellen**, so auch unser Sprechen. Beim **Sprechen** wird die Luft um uns herum in **Schwingungen** versetzt. Diese Schwingungen erreichen über die Luft das Ohr und wir **hören**, was jemand sagt. Sind die Töne zu leise, funktioniert das nicht so gut.

Das **Dosentelefon** verstärkt die **Schwingungen**: Die Schwingungen beim Sprechen in die Dose werden auf den **Dosenboden**, über die **Schnur** zum **Boden** der anderen Dose übertragen und die Person am anderen Ende kann hören, was du sagst.



Was ist ein Greenscreen?



Ein **Greenscreen** („grüner Bildschirm“) ist ein grünes Tuch oder eine Leinwand, die den **Hintergrund** in Filmen zeigt. Mithilfe verschiedener Apps können auf dem Greenscreen Bilder oder Videos gezeigt werden. Diese werden nach der Aufnahme in den Film eingefügt.

Der **Greenscreen** ist also ein Platzhalter für unterschiedliche Hintergrundbilder und Kulissen in Filmen. Er erleichtert Filmemachern die Arbeit, da die Kulisse nicht vor jeder Szene umgebaut werden muss, sondern Hintergrundeffekte **nachträglich** eingefügt werden können.



Was sind Hieroglyphen?



Hieroglyphen sind die Schriftzeichen der Menschen des alten Ägyptens.

Sie bestehen nicht aus Buchstaben, wie unser Alphabet, sondern aus Bildern, die wir in Laute, Silben der Buchstaben übersetzen können.

Hieroglyphen wurden meist in Stein geritzt.



Was sind Medien?



Medien („Vermittler“) sind Kommunikationsmittel. Mit Medien kann eine Nachricht von einer Person zu einer anderen übermittelt werden.

Medien sind überall und zu jeder Zeit zugänglich und erreichen sehr schnell sehr viele Menschen gleichzeitig.

Zu Medien zählen Kommunikationsmittel wie Fernsehen, Internet, Bücher, Radio und Zeitungen.



Fakt oder Fake?



Ein „Fakt“ ist eine Information oder Tatsache, die **wahr** ist und stimmt. Diese kannst du mit Suchmaschinen oder einem Lexikon überprüfen.

„Fake“ ist das englische Wort für „Fälschung“ oder „falsch“. Das bedeutet also, dass eine Behauptung nicht der Wahrheit entspricht.

Daher kommt auch der Begriff „Fake News“, also „falsche Nachrichten“.



Was sind Fake News?



„Fake News“ ist ein englisches Wort und bedeutet übersetzt „falsche Nachrichten“. Fake News sind **absichtlich gefälschte oder verwirrende Inhalte** und Nachrichten.

Beispiele sind gefälschte Fotos oder erfundene Informationen und Schlagzeilen.

Durch die Verbreitung von falschen Nachrichten werden **andere Menschen beeinflusst und ihnen geschadet**.

Da im Internet viele Fake News zu finden sind, solltest du neues Wissen zuerst richtig recherchieren, bevor du es glaubst und verbreitest.



Was sind Cookies?



„Cookies“ ist ein englisches Wort und bedeutet „Kekse“. Das ist hier aber nicht gemeint.

Durch Cookies im Internet können Webbrowser-Einstellungen gespeichert werden, damit beim nächsten Besuch der Internetseite die individuellen Einstellungen wiederhergestellt werden können. Beispielsweise bleibt der Warenkorb beim Online-Shopping bestehen und wird nicht gelöscht. Dies sind die technisch notwendigen Cookies.

Nicht notwendige Cookies verfolgen das Verhalten von Nutzenden des Internets. Diese kannst du auch ablehnen.



Was sind Soziale Medien?



Soziale Medien sind Plattformen/Internetseiten, die es uns ermöglichen, sich im Internet zu vernetzen. Auf Plattformen wie WhatsApp, Instagram, TikTok und vielen anderen können Menschen sich austauschen und Inhalte mit ausgewählten Personen oder der ganzen Welt teilen.

Grundlage der sozialen Medien sind soziale Beziehungen.

Die sozialen Medien gehören zu den digitalen Medien, sie funktionieren auf Grundlage digital vernetzter Technologien.



Recht am eigenen Bild



Das **Recht am eigenen Bild** gehört zu deinen wichtigsten Persönlichkeitsrechten. Es besagt, dass jeder Mensch selbst darüber bestimmen darf, was mit seinen Bildern passiert. Dabei geht es um Fotos, auf denen man selbst zu sehen ist.

Du selbst kannst also entscheiden, **ob und wo deine Bilder veröffentlicht werden**. Wenn du Bilder hast, auf denen andere Menschen zu sehen sind, musst du sie um Erlaubnis fragen, bevor du die Bilder nutzt und veröffentlichst.



Analoge und Digitale Medien



Digitale Medien bieten die Möglichkeit, Informationen, Unterhaltungsangebote und Kommunikation in den Formen Text, Bild, Ton und Film zu nutzen. Sie bergen viele Chancen, aber auch viele Risiken. Zu ihnen gehören beispielsweise der Computer oder das Smartphone.

Analoge Medien sind beispielsweise Printmedien wie Zeitungen, aber auch Kassettenrekorder. Sie sind meist schon älter als die digitalen Medien. Ein analoges Medium enthält oft nicht die Kommunikation, Information und Unterhaltung zugleich, und weist normalerweise nur **eine Form** auf.





Mein Wortspeicher:

Medienkompetenz



Mein Wortspeicher:

Medienkompetenz





Name:

Datum:

Fake News – Gibt es erlogene Nachrichten?



Fake News ist ein englisches Wort, was übersetzt „falsche Nachrichten“ heißt. Fake News sind absichtlich gefälschte oder verwirrende Inhalte und Nachrichten.

Beispiele sind gefälschte Fotos oder erfundene Informationen und Schlagzeilen.

Durch die Verbreitung von falschen Nachrichten werden andere Menschen beeinflusst und ihnen geschadet.

Welche Quellen findest du vertrauenswürdig und warum? Sprich mit deinem Sitznachbarn oder deiner Sitznachbarin darüber.

1. Hamburger Tageblatt (Zeitung)
2. www.frag-finn.de
3. Beitrag auf einer Social-Media Seite
4. www.blinde-kuh.de
5. Nachricht von einem unbekanntem Internet-Nutzer
6. www.fake-news.de
7. Internetseite der Schule
8. www.ich-weiß-alles.com
9. Online-Artikel einer Zeitung
10. Beitrag von deinem Lieblings-YouTuber
11. Deine Eltern
12. Nachrichtensendung

Name:

Datum:

Fake News – Gibt es erlogene Nachrichten?

Fakt oder Fake? Überprüfe die Informationen. Sind sie wahr oder falsch? Setze einen Haken für wahr oder ein Kreuz für falsch in das Kästchen.

- Das Passwort 6789 ist das sicherste Passwort.
- Wenn du im Internet unterwegs bist, werden Daten über dich gesammelt.
- Katzen haben 3 Augen.
- Sensation: In Texas wurden Dinosauriereier gefunden.
- Berlin ist die Hauptstadt von Deutschland.
- Neues Gesetz: Handyverbot für Fußgänger und Fußgängerinnen.
- Das Bildungsministerium beschließt: Ab Morgen gibt es nur noch vier Tage Schule in der Woche.
- Kinder verbringen im Durchschnitt mehr Zeit am Handy als sie eigentlich sollten.
- Wusstest du? Menschen essen in ihrem Leben ungefähr zehn Spinnen während des Schlafens.
- Die kälteste Temperatur, die gemessen wurde, beträgt -93 Grad Celsius.



So deckst du Fake News auf:

1. Prüfe die Herkunft der Nachricht. Wer hat sie geschrieben? Ist die Herkunft vertrauenswürdig?
2. Überprüfe die Informationen in der Nachricht. Haben andere Personen und Nachrichtensender die Informationen bestätigt?

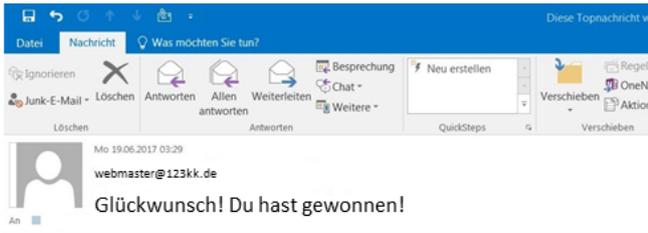
Name:

Datum:

Fake oder echt?



Im Internet werden viele falsche Informationen verbreitet. Das geschieht oft über sogenannten „Spam“. Das ist wie Werbung in deinem Briefkasten. Dies hat unterschiedliche Gründe. Zum Beispiel können deine Daten geklaut werden oder es kann Angst verbreitet werden. Deshalb ist es wichtig zu erkennen, was echt ist.

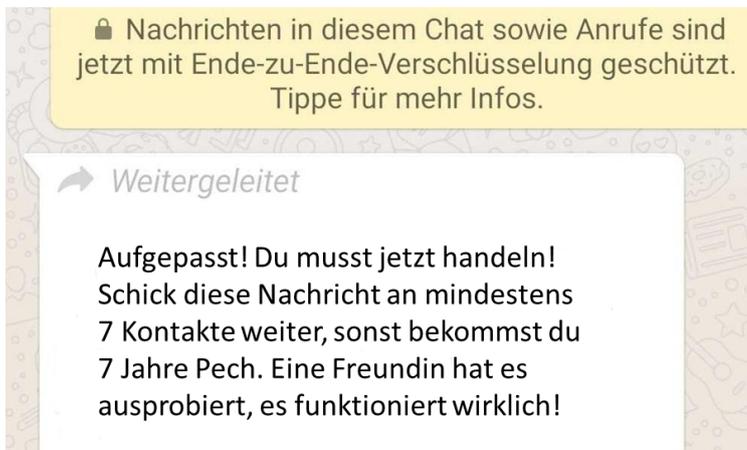


Liebe Frau Müller,
Es herrscht Grund zur Freude. Sie wurden ausgelost und haben 2Mio. Euro im Lotto gewonnen. Klicken sie nun nurnoch schnell den Link an, um noch schnell die letzten Daten anzugeben.
www.lottoserioes.de

Mit freundlichen Grüßen
Ihr Lotto Team

- Echt
- Fake

Begründe, warum dies gefährlich ist:



- Echt
- Fake

Begründe, warum dies gefährlich ist:

Achtung: Datenfalle!

Meine Adresse

Achtung: Datenfalle!

Schulfotos von mir

Achtung: Datenfalle!

Lustige Bilder von mir
und meinen Freunden

Achtung: Datenfalle!

Meine Passwörter

Achtung: Datenfalle!

Meine Ängste und
Sorgen

Achtung: Datenfalle!

Videos von meiner
Lehrerin

Achtung: Es gibt böse Menschen im Internet, die bei beispielsweise bei dir einbrechen könnten!



Achtung: Die Sozialen Medien dürfen erst ab 13 Jahren verwendet werden! Bis zum 18. Lebensjahr müssen sowohl du als auch deine Eltern mit der Veröffentlichung einverstanden sein.



Achtung: Es gibt das „Recht am eigenen Bild“ und du darfst nicht über andere entscheiden!



Achtung: Deine Passwörter sind geheim, verrate sie niemanden! Benutze unterschiedliche Passwörter für unterschiedliche Websites.



Achtung: Du musst mit deinen Ängsten nicht alleine sein! Teile deine Gefühle mit Freunden oder der Familie, aber niemals mit Fremden im Internet.



Achtung: Du darfst im Internet nicht ungefragt Videos von anderen teilen! Selbst wenn es wieder gelöscht wird, kann das Video weiterhin im Internet gespeichert sein.



Achtung: Datenfalle!

Meine Telefonnummer

Achtung: Datenfalle!

Kettenbriefe

Achtung: Datenfalle!

Mein Sportverein

Achtung: Datenfalle!

Mein Alter

Achtung: Datenfalle!

Fotos am Strand

Achtung: Datenfalle!

Die Bankdaten meiner Eltern

Achtung: Weniger ist mehr,
gebe nicht zu viele Daten
im Internet an!



Achtung: Kettenbriefe lügen
dich an und verbreiten
Angst! Teile sie also niemals
mit anderen, auch wenn du
dazu aufgerufen wirst!



Achtung: verrate nicht wo du dich
aufhältst im Internet! Böse
Menschen könnten dir dort
auflauern.



Achtung: Verrate keine
persönlichen Daten im
Internet!



Achtung: Am Strand haben die
Menschen oft weniger an. Diese Fotos
könnten sich im Internet verbreiten
und für Zwecke genutzt werden, die
du nicht gut findest!



Achtung: Es gibt sogenannte
„Cyberhacker“, diese klauen
Daten und missbrauchen sie!



meiner Familie

meinen Freunden

dem Internet

Niemandem



Ich teile meine
Daten mit...

Anleitung

Ordne die blauen
Situationskarten den
grünen Personenkarten zu.

Besprich deine Antworten
mit einem Partner oder
einer Partnerin. Dreht
anschließend die blauen
Karten um und schaut
euch an, was der Medino
dazu zu sagen hat.



Eine Beispiel Anordnung

Ich teile meine
Daten mit...

meinen Freunden



meiner Familie



Niemandem

dem Internet



Name:

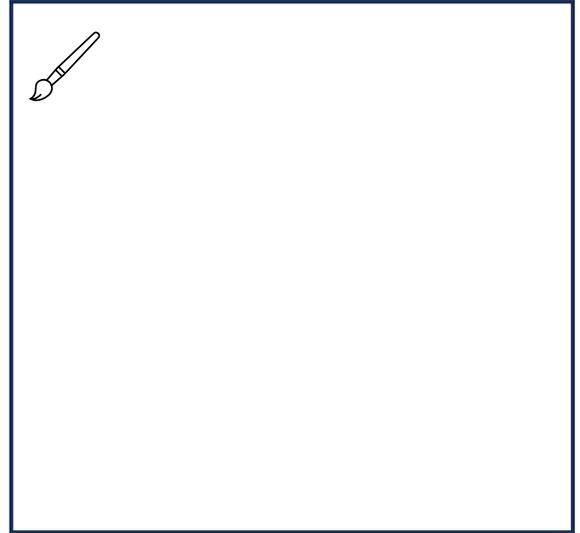
Datum:

Woran erkenne ich böse Menschen im Internet?

1. Wie stellst du dir Linda Meier vor, wenn du dieses Profil im Internet entdeckst? Male die Person.

	Name	Linda Meier
	Alter	10
	Geschlecht	<input checked="" type="radio"/> W <input type="radio"/> M <input type="radio"/> D
	Wohnort	Hamburg
	Haarfarbe	Braun

Linda_meier2023



Im Internet kannst du dir nie sicher sein, ob Menschen die Wahrheit sagen. Menschen können ihre Haarfarbe, ihr Geschlecht und auch ihr Alter erfinden. Du kannst die also nicht sicher sein, wer sich hinter diesem Profil versteckt. Vertraue somit keinen fremden Menschen im Internet!

2. Du bekommst eine Nachricht von Linda Meier. Verfasse eine Antwort.

Hallo, wie geht es dir? Hast du vielleicht Lust, dich mal mit mir zu treffen?



Erwartungshorizont für das Greenscreen Video Projekt

Gruppenmitglieder:

Thema:

Die Schülerinnen und Schüler...	Notizen	Bewertung (- / 0 / +)
... arbeiteten innerhalb ihrer Gruppe gut zusammen.		
... verteilten die Aufgaben innerhalb der Gruppe fair.		
... haben die abgesprochenen Schwerpunkte in der vorgegebenen Zeit abgearbeitet.		
... nutzten ihre Arbeitszeit sinnvoll.		
... arbeiteten leise und konzentriert.		
... haben ausreichend Informationen recherchiert.		
... nutzten geeignete Quellen für ihre Recherche.		
... fassten ihre Informationen knapp und übersichtlich zusammen.		
... präsentierten ihre Ergebnisse sicher.		
... sprachen im Video laut und deutlich.		

Abschließender Kommentar:

Name:

Datum:

Lernzielkontrolle zum Thema „Medien“

Viel
Erfolg!



Aufgabe 1: Erkläre den Begriff „Medien“ in einem Satz!

Medien vermitteln uns Nachrichten und Informationen aus aller Welt. Durch Medien kann man mit Mitmenschen in Kontakt treten. Es gibt immer einen Absendenden und einen Empfangenden.

/2P

Aufgabe 2: Nenne zwei analoge (alte) und zwei digitale (neue) Medien!

Analoge (alte) Medien: CD-Player, Bücher, Kassettenrekorder,
analoge Kamera

Digitale (neue) Medien: Smartphone, Computer, digital Kamera,
Laptop, Tablet, Fernseher

/2P

Aufgabe 3: Welche Anrede nutzt du, wenn du einer unbekanntenen Person eine E-Mail schreibst?

Sehr geehrte Damen und Herren, ...

/1P

Aufgabe 4: Welche Schwierigkeiten gibt es bei Übersetzungswebsites?

- Sie können keine Metaphern (Sprichwörter) übersetzen.
- Sie setzen keine Satzzeichen.
- Sie kennen keine Fachbegriffe oder Spezialwörter.
- Genderschwierigkeiten können auftreten.

/2P

Aufgabe 5: Nenne zwei positive Eigenschaften von Medien!

- schneller Austausch möglich
- gesammelte Informationen

/2P

Name:

Datum:

Aufgabe 6: Welche Suchmaschine kannst du nutzen, um sichere und einfache Informationen zu recherchieren?

- fragFINN.de
- BlindeKuh.de
- HellesKoeopfchen.de

/1P

Aufgabe 7: Erkläre welche Gefahren bei der Smartphone-Nutzung entstehen können!

- Datenverlust
- In-App-Käufe
- Fake-News
- Gefährliche Menschen im Internet
- Mobbing
- Nötigung

/3P

Aufgabe 8: Während du für ein Schulprojekt recherchierst, wirst du auf eine Website weitergeleitet, auf der steht „Sie haben ein Smartphone“ gewonnen. Um deinen Gewinn zu erhalten, sollst du deine Adresse eintragen. Trägst du deine Adresse ein? Kreuze an!



Ja!



Nein!

Wenn nicht, was machst du dann? Erkläre!

- Ich gehe zu einem Erwachsenen und zeige ihm die Website
- Ich verlasse die Website

/5P

Schätze dich selbst ein:



Von 18 Punkten hast du _____ Punkte erreicht.

Unterschrift eines Erziehungsberechtigten: _____

Name:

Datum:

Lernzielkontrolle zum Thema „Medien“

Viel Erfolg!



Aufgabe 1: Erkläre den Begriff „Medien“ in einem Satz!

/2P

Aufgabe 2: Nenne zwei analoge (alte) und zwei digitale (neue) Medien!

1.
2.
3.
4.

/2P

Aufgabe 3: Welche Anrede nutzt du, wenn du einer unbekanntenen Person eine E-Mail schreibst?

/1P

Aufgabe 4: Welche Schwierigkeiten gibt es bei Übersetzungswebsites?

/2P

Aufgabe 5: Nenne zwei positive Eigenschaften von Medien!

/2P

Name:

Datum:

Aufgabe 6: Welche Suchmaschine kannst du nutzen, um sichere und einfache Informationen zu recherchieren?

/1P

Aufgabe 7: Erkläre welche Gefahren bei der Smartphone-Nutzung entstehen können!

/3P

Aufgabe 8: Während du für ein Schulprojekt recherchierst, wirst du auf eine Website weitergeleitet, auf der steht „Sie haben ein Smartphone“ gewonnen. Um deinen Gewinn zu erhalten, sollst du deine Adresse eintragen. Trägst du deine Adresse ein? Kreuze an!

Ja!

Nein!

Wenn nicht, was machst du dann? Erkläre!

/5P

Schätze dich selbst ein:



Von 18 Punkten hast du _____ Punkte erreicht.

Unterschrift eines Erziehungsberechtigten: _____

Nutzung digitaler Quizformate

Mit der App „**plickers**“ können interaktive Quizze erstellt werden. Das Besondere hierbei ist, dass die Kinder für die Quizteilnahme kein Endgerät benötigen, sondern ihre Antworten über personalisierte QR-Codes angeben. Die Lehrkraft scannt die QR-Codes mit einem Endgerät ein und die Ergebnisse können live auf dem Smartboard eingesehen werden. In der kostenfreien Version können nur fünf Fragen pro Quiz erstellt werden. Die kostenpflichtige Version „plickers pro“ liegt preislich bei 8,99 € pro Monat. Die App ist für Apple und Android Geräte verfügbar.



Erstellung eines Quiz bei „plickers“

Vorbereitung

Zunächst muss die Lehrkraft sich einen Account auf der Webseite erstellen. Unter folgendem Link kommt man auf die Startseite von „plickers“.

<https://www.plickers.com/login>

Nach der Anmeldung wird eine E-Mail verschickt, die eine ausführlichen Erklärung auf Englisch beinhaltet. Der folgende Link leitet zu einer Webseite weiter, die ein Erklärvideo auf Deutsch beinhaltet.

<https://digitale-schule.net/apps/plickers> (zuletzt aufgerufen am 24.11.2023)

Nachdem man sich einen Account erstellt hat, muss man sich die App herunterladen. Diese ist notwendig, um bei der Durchführung der Quizze die QR-Codes der Kinder einscannen zu können.

Eine Klasse anlegen

Bevor man ein Quiz erstellt, legt man sich eine Klasse an. Wenn man den Punkt „New Class“ auswählt erscheint ein Fenster, indem man zunächst den Namen der Klasse eingibt. Klickt man auf den Haken neben dem Namen kann man sich auch eine Farbe für die Klasse aussuchen. Klickt man dann auf „Create Class“ wird die neue Klasse erstellt. Im nächsten Schritt kann man unter „Add Students“ beliebig viele Mitglieder der Klasse hinzufügen, sowohl mit Vornamen als auch mit Nachnamen. Um die

Teilnehmer zu anonymisieren, kann man auch mit Pseudonymen arbeiten. Das kann sinnvoll sein, da man bei der Durchführung die Ergebnisse jedes Kindes live einsehen kann. Hat man alle Namen eingetragen, kann man diese anschließend nach Vor- oder Nachnamen sortieren. Die Reihenfolge ist entscheidend für die richtige Zuordnung der QR-Codes zu den Quizteilnehmern. Abschließend klickt man auf „Done“ und die Klasse ist angelegt.

Ein Quiz anlegen

Unter dem Punkt „New Set“ kann man nun verschiedene Quizze erstellen. Dabei kann man zwischen verschiedenen Fragenformaten auswählen: Fragen mit bis zu vier Antwortmöglichkeiten oder „True or False“ Fragen. Am Anfang ist die Frage auf vier Antwortmöglichkeiten eingestellt. Wenn man mit der Maus auf die Antworten geht, kann man diese über Kreuze an der Seite entfernen. Außerdem erscheint die Option „Add Media Choices“. Dadurch kann man von geschriebenen Antwortmöglichkeiten zu beispielweisen Bildern als Antwortmöglichkeiten wechseln. Das eignet sich gut zum Differenzieren und für jüngere Schülerinnen und Schüler, die erst noch lernen zu lesen. Die richtige Antwort wählt man durch das Anklicken des richtigen Buchstabens aus. Mithilfe der „Shuffle-Taste“ kann man zudem die Reihenfolge verändern. Über die Symbole oben links in der Ecke kann man die Schrift verändern. Mithilfe der Symbolleiste auf der rechten Seite kann man Bilder, Videos, Tonsequenzen und GIF einfügen. Dabei kann man eigene Bilder einfügen oder aus voreingestellten Bildern auswählen. Außerdem befinden sich auf der rechten Seite auch die beiden Punkte „Duplicate“, zum Duplizieren einer Folie, und „Delete“, zum Löschen einer Folie.

Durchführung

Wenn die Lehrkraft auf der Webseite eine Klasse auswählt, werden auch die erstellten Quizze angezeigt. Unter dem Punkt „ADD“ und dann „Add to Queue“ kann man das Quiz in die Warteschleife legen. Unter dem Punkt „Play Now“ kann das Quiz dann durchgeführt werden. Dadurch, dass man das Endgerät mit dem Smartboard verbindet, können die Ergebnisse live und für alle sichtbar eingesehen werden. Zum Antworten halten die Schülerinnen und Schüler ihren QR-Code so hoch, dass der richtige Buchstabe nach oben zeigt. Um das zu üben, sollten bei der Einführung dieses

Formats ein paar Probefragen durchgespielt werden. Die Lehrkraft sammelt die Antworten der Kinder durch das Einscannen der QR-Codes mit einem Smartphone oder Tablet. Am Ende des Quiz kann die Lehrkraft einsehen, wie die gesamte Klasse abgeschnitten hat und wie jedes einzelne Kind die Fragen beantwortet hat. Dadurch kann festgestellt werden wie weit der Lernstand einzelner Schülerinnen und Schüler sowie der gesamten Klasse ist. Daraufhin kann der Unterricht dann angepasst werden.

Ein Set mit den QR-Codes ist in diesem Koffer enthalten