

Medien non-stop?

Die eigene Mediennutzung reflektieren und Risiken erkennen

- » Für die Klassenstufen 5, 6 und 7
- » Materialien für eine Schulstunde (45 Min.)
- » Durchführung aufgrund der inhaltlichen und didaktischen Struktur ohne Vorbereitung möglich

Enthält:

- Ablaufplan mit didaktischen Hinweisen und Aufgabenstellungen
- Vorlagen für (digitale) Tafelbilder und Merkblatt



Überblick

Die Kompakt-Einheit basiert auf dem zugehörigen [Hauptmodul des Medienführerscheins Bayern](#). Zur Vertiefung des Themas finden Sie dort umfangreiches Arbeitsmaterial sowie vorbereitende Hintergrundinformationen.

Medienführerschein kompakt

Der Medienführerschein kompakt ist so konzipiert, dass er ohne aufwendige Vorbereitung in 45 Minuten umgesetzt werden kann.

Zeitbedarf

Medien und Medieninhalte üben auf Kinder und Jugendliche eine große Anziehungskraft aus und sind im Alltag scheinbar immer präsent. Die Schüler:innen sollen ihre eigene Wahrnehmung schärfen und hinterfragen, welche Medien sie wann, wie und aus welchen Gründen nutzen. Mit Blick auf die Nutzungsmotive und -gewohnheiten sollen Denkanstöße für eine Freizeitgestaltung mit und ohne Medien gegeben werden. So sollen die Schüler:innen für eine verantwortungsbewusste Mediennutzung im eigenen Alltag sensibilisiert werden.

Thema

Siehe Seite 3

Lehrplanbezug & Kompetenzen

PC, Beamer oder Dokumentenkamera

Voraussetzungen

Auf der Website des Medienführerscheins Bayern stehen alle Übersichten, Tafelbilder und das Merkblatt als [PowerPoint-Vorlagen](#) zur Verfügung. Die entsprechenden Materialien sind mit einem PPT-Icon markiert. Alternativ können die Vorlagen auch unter die Dokumentenkamera gelegt werden und so im Plenum gezeigt werden. Die entsprechenden Vorlagen sind mit einem Dokumentenkamera-Icon markiert. Alle Arbeitsblätter stehen auf der Website auch als [digitale Versionen](#) zur Verfügung. So können sie digital auf mobilen Endgeräten bearbeitet werden.

Vorlagen



Materialien für Lehrkräfte (blau ●)

[Fallbeispiel: Adas Geburtstag \(A1\)](#)

[Tafelbild: Medien \(A2\)](#)

[Anleitung: Medienalltag \(A6\)](#)

Materialien für Schüler:innen (orange ●)

[Arbeitsblatt: Freizeit \(A3\)](#)

[Selbstcheck: Mediennutzung \(A4\)](#)

[Merkblatt \(A5\)](#)

Lehrplanbezug und Kompetenzen

Bezüge des Moduls zum Kompetenzrahmen zur Medienbildung an bayerischen Schulen

Kompetenzbereich	Teilkompetenzen
1. Basiskompetenzen	1.1
3. Kommunizieren und Kooperieren	3.1, 3.3
5. Analysieren und Reflektieren	5.2, 5.4

Bezüge des Moduls zum LehrplanPLUS

Mittelschule

Jgst.	Fach	Lernbereich
5	Deutsch	2.4: Weitere Medien verstehen und nutzen
6	Deutsch	2.4: Weitere Medien verstehen und nutzen
	Ethik	1.2: Freizeitgestaltung 2: Elektronische Medien im eigenen Leben
7	Deutsch M7 und R7	2.4: Weitere Medien verstehen und nutzen

Wirtschaftsschule

Jgst.	Fach	Lernbereich
6	Deutsch	2.4: Weitere Medien verstehen und nutzen
	Ethik	2: Elektronische Medien im eigenen Leben
	Ökonomische Grundlagen	3: Freizeit sinnvoll gestalten
7	Informationsverarbeitung	2: Soziale Netzwerke verantwortungsbewusst nutzen

Realschule

Jgst.	Fach	Lernbereich
5	Deutsch	2.4: Weitere Medien verstehen und nutzen
6	Deutsch	2.4: Weitere Medien verstehen und nutzen
	Ethik	1.2: Freizeitgestaltung 3: Elektronische Medien im eigenen Leben
7	Deutsch	2.4: Weitere Medien verstehen und nutzen

Gymnasium

Jgst.	Fach	Lernbereich
5	Deutsch	2.4: Weitere Medien verstehen und nutzen
	Deutsch	2.4: Weitere Medien verstehen und nutzen
6	Ethik	2: Umgang mit Medien 4: Konsum und Freizeit
	Deutsch	2.4: Weitere Medien verstehen und nutzen
7	Natur und Technik	2.2: Chancen und Risiken digitaler Kommunikation

Ablauf des Unterrichts

Phase 1: Sensibilisierung

10'

Unterrichtsgespräch

Lesen Sie das »[Fallbeispiel: Adas Geburtstag \(A1\)](#)« vor oder nutzen Sie die Audio-Datei. Sammeln Sie mit den Schüler:innen alle Medien, die in der Geschichte vorgekommen sind an der Tafel (A2). Gehen Sie auch auf mögliche Nutzungsmotive ein.

A1

[Fallbeispiel:
Adas Geburtstag](#)

A2

[Tafelbild: Medien](#)

Phase 2: Freizeitbeschäftigungen

10'

Einzel- und Gruppenarbeit

Die Schüler:innen erstellen mit dem »[Arbeitsblatt: Freizeit \(A3\)](#)« eine Prioritätenliste von Aktivitäten. In Kleingruppen aufgeteilt sollen sich die Schüler:innen auf die drei wichtigsten Aktivitäten einigen und diese im Plenum vorstellen. Sie sollen erkennen, dass sie selbst verantwortlich sind, wie sie ihre Zeit verbringen und dass eine vielseitige Gestaltung der Freizeit erstrebenswert ist.

A3

[Arbeitsblatt:
Freizeit](#)

Phase 3: Eigene Mediennutzung

10'

Einzelarbeit und Plenum

Die Schüler:innen bearbeiten den »[Selbstcheck: Mediennutzung \(A4\)](#)«. Fragen Sie, ob jemand „trifft eher nicht zu“ gewählt hat und ob die Person auf freiwilliger Basis den Punkt erläutern möchte. Weisen Sie darauf hin, dass es schwer sein kann, z. B. der Erwartungshaltung, dass jede Nachricht sofort beantwortet werden muss, standzuhalten. Bieten Sie bei Bedarf Raum für einen Austausch.

A4

[Selbstcheck:
Mediennutzung](#)

Phase 4: Ergebnissicherung

5'

Verteilen Sie das »[Merkblatt \(A5\)](#)«. Lassen Sie die Inhalte von verschiedenen Schüler:innen vorlesen und klären sie ggf. Fragen.

A5

[Merkblatt](#)

Vertiefung (optional)

10'

Bewegungsspiel

Definieren Sie drei Bereiche im Klassenzimmer („Täglich“ / „Mehr-
mals pro Woche“ / „Selten“). Lesen Sie die Begriffe der »[Anleitung:
Medienalltag \(A6\)](#)« vor. Die Schüler:innen bewegen sich entspre-
chend ihres Nutzungsverhaltens.

A6

[Anleitung:
Medienalltag](#)

Fallbeispiel: Adas Geburtstag

Endlich Samstag! Lisa leiht sich per App einen **E-Roller** und fährt zu ihrer Freundin Ada. Ada feiert abends ihren Geburtstag und Lisa will bei den Vorbereitungen helfen. Über ihre **Wireless-Kopfhörer** hört Lisa ihre **Liebblings-Playlist**, die sie sich auf einem **Audio-Streaming-Dienst** zusammengestellt hat. Bei Ada angekommen, holen sich die beiden **Adas Tablet**, um Musik für die Party auszusuchen. Nebenbei rufen sie Maike und Sina per **Video-Call** an.

Blingblingbling... Auf Lisas **Smartphone** werden 20 neue Nachrichten in verschiedenen **Messenger-Chats** angezeigt. Arno und Steve schreiben, dass sie ihre **Sound Box** zur Party mitbringen und Sophie fragt, ob sie abends die neue **Karaoke-App** ausprobieren wollen.

„Wir melden uns später bei euch – jetzt kümmern wir uns erstmal um die Party-Deko“, schreibt Lisa zurück und macht sich mit Ada auf in den Garten. Dort liest Adas Vater auf dem Liegestuhl **Zeitung**, während im Hintergrund das **Radio** läuft. Er möchte wissen, wann er die Pizza über die **Lieferdienst-App** bestellen soll. Er schlägt außerdem vor, dass Adas Bruder beim Aufbau des Pavillons helfen kann. Der beendet gerade ein **Car Racing Spiel** auf dem **Laptop** und sieht sich anschließend ein **Tutorial** auf einer **Videoplattform** über den Aufbau des Pavillons an.

Währenddessen beantwortet Lisa alle Fragen der Freund:innen per Sprachnachricht. Ihre Klassenkameradin Sina muss leider kurzfristig absagen, schickt aber Videogrüße über den **Messenger**.

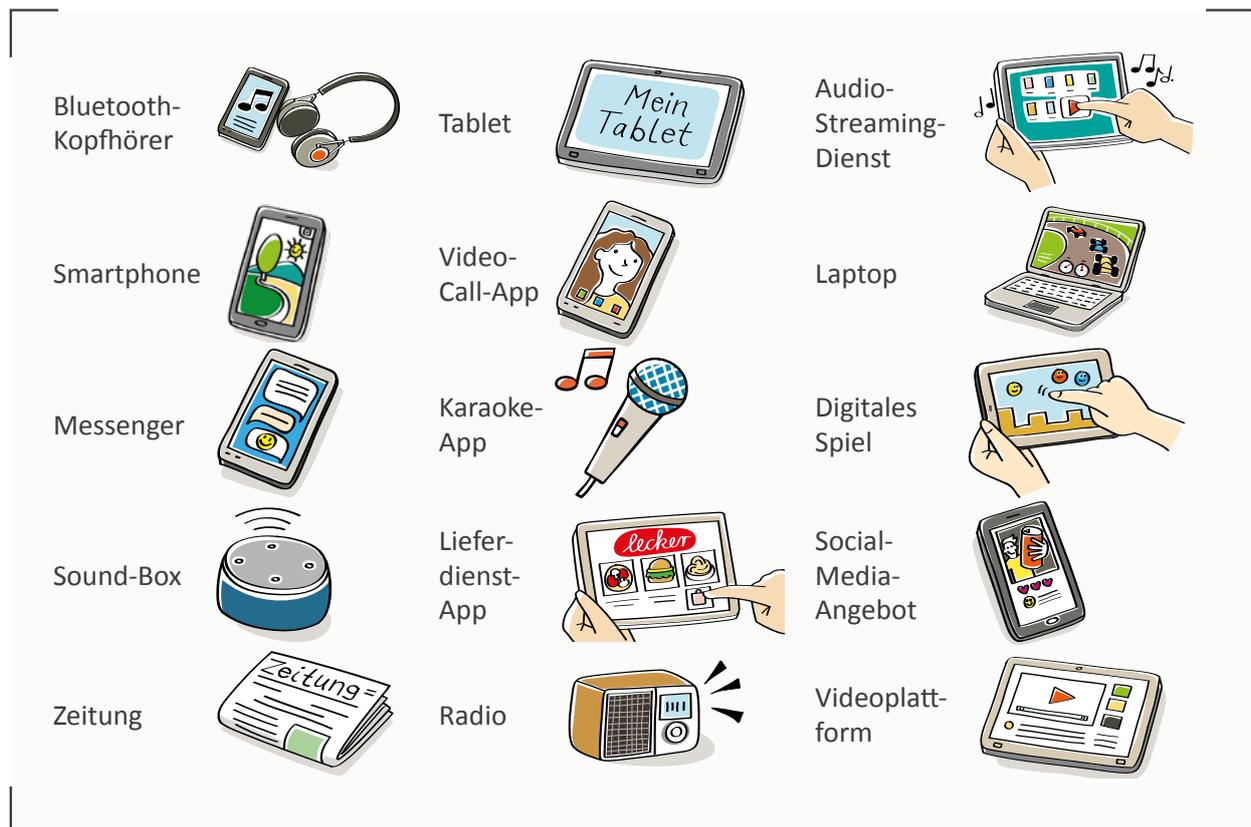
Lisa macht noch schnell Fotos für ihr **Social-Media-Profil** – #PartyvorbereitungeninvollemGange! Ada und ihr Bruder stellen gerade die letzten Stühle raus, da klingeln schon die ersten Gäste an der Tür. Die Party kann losgehen!



Sie können das Fallbeispiel vorlesen bzw. vorlesen lassen. Dazu können Sie die [Audio-Datei](#) abspielen. Sie finden sie unter www.medienfuehrerschein.bayern.

Audio-Datei

Tafelbild: Medien



Sammeln Sie mit der Klasse die Medien, die in der Geschichte von Adas Geburtstag vorkamen. Klären Sie bei Bedarf unbekannte Medienbegriffe.

Diskutieren Sie mit den Schüler:innen, inwieweit die dargestellte Mediennutzung realistisch ist. Machen Sie deutlich, dass in sehr kurzer Zeit viele Medien zum Einsatz kamen, weil Medien im Alltag sehr präsent sind.

Sammeln Sie als nächstes mit den Schüler:innen Nutzungsmotive (Gründe für die Mediennutzung). Mögliche Nutzungsmotive sind z. B.:

- » Spaß, Kommunikation, Entspannung, Ablenkung/Zeitvertreib, Unterhaltung, Teilhabe, Information

Weisen Sie darauf hin, dass ein Medium mehrere Nutzungsmotive abdecken kann. Auch lassen sich die einzelnen Nutzungsmotive mehreren Medien zuordnen.

Medien in der Geschichte

Medien im Alltag

Nutzungsmotive



Name:

Klasse:

Arbeitsblatt: Freizeit

Aufgabe:

Erstelle deine persönliche Stufenleiter. Schreibe ganz oben auf die Leiter, was du am liebsten in der Freizeit tust. Diskutiere und entscheide dich danach zusammen mit deiner Gruppe für eure drei liebsten Freizeitbeschäftigungen. Trage sie unten ein.

Deine persönliche Leiter:

1	
2	
3	
4	
5	
6	

Das Ergebnis eurer Gruppe:

1	
2	
3	





Name:

Klasse:

Selbstcheck: Mediennutzung



Aufgabe:

Wie sieht deine Mediennutzung aus? Kreuze an, ob die Aussagen eher zutreffen oder eher nicht zutreffen.

Aussagen	Trifft eher zu	Trifft eher nicht zu
Ich schaue morgens direkt nach dem Aufwachen auf mein Handy und lese alle Nachrichten, die ich nachts bekommen habe.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Mein Smartphone ist eigentlich immer im gleichen Raum wie ich.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Beim Essen schaue ich gerne nebenbei Fernsehen/Videos.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Wenn mir langweilig ist, nehme ich das Smartphone, um mich abzulenken.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ich bekomme manchmal so viele Nachrichten, dass es mich nervt.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Beim Lernen läuft eigentlich immer Musik oder das Radio.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Manchmal vergesse ich die Zeit, wenn ich Medien nutze (z. B. wenn ich digitale Spiele spiele oder Online-Videos schaue).	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ich versuche immer sehr schnell auf Nachrichten zu antworten, weil ich das auch von anderen erwarte.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Für mich macht es keinen Unterschied, ob ich mit meinen Freund:innen schreibe oder wir uns live sehen.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ich genieße es, wenn ich Zeit ohne Handy und Internet verbringen kann.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Name:

Klasse:

Merkblatt



Überlege, wann und warum du Medien nutzt.

Achte mal einen ganzen Tag darauf, wann du welche Medien und Apps nutzt. Schau dann genau, warum du das machst.

Nutzt du Medien aus Langeweile? Oder entspannst du bewusst, recherchierst du eine Information, unterhältst dich oder produzierst etwas aktiv? Wenn du Medien oft aus Langeweile nutzt, fällt dir bestimmt etwas Besseres ein.



Nimm deine Stimmung wahr!

Wie fühlst du dich mit oder ohne Mediennutzung? Bist du müde oder fit, gereizt oder locker, ungeduldig oder entspannt? Erwarten andere von dir, dass du z. B. bei Instagram ihre neuen Fotos immer sofort likest und das stresst dich?

Versuche, dich und deine Gefühlslage besser kennenzulernen. Überlege, ob es dir nach der Mediennutzung besser oder schlechter geht. Wenn du merkst, dass es dir manchmal mit Medien nicht gut geht, ändere etwas.

Vermeide Zeitfallen und setze dir Grenzen!

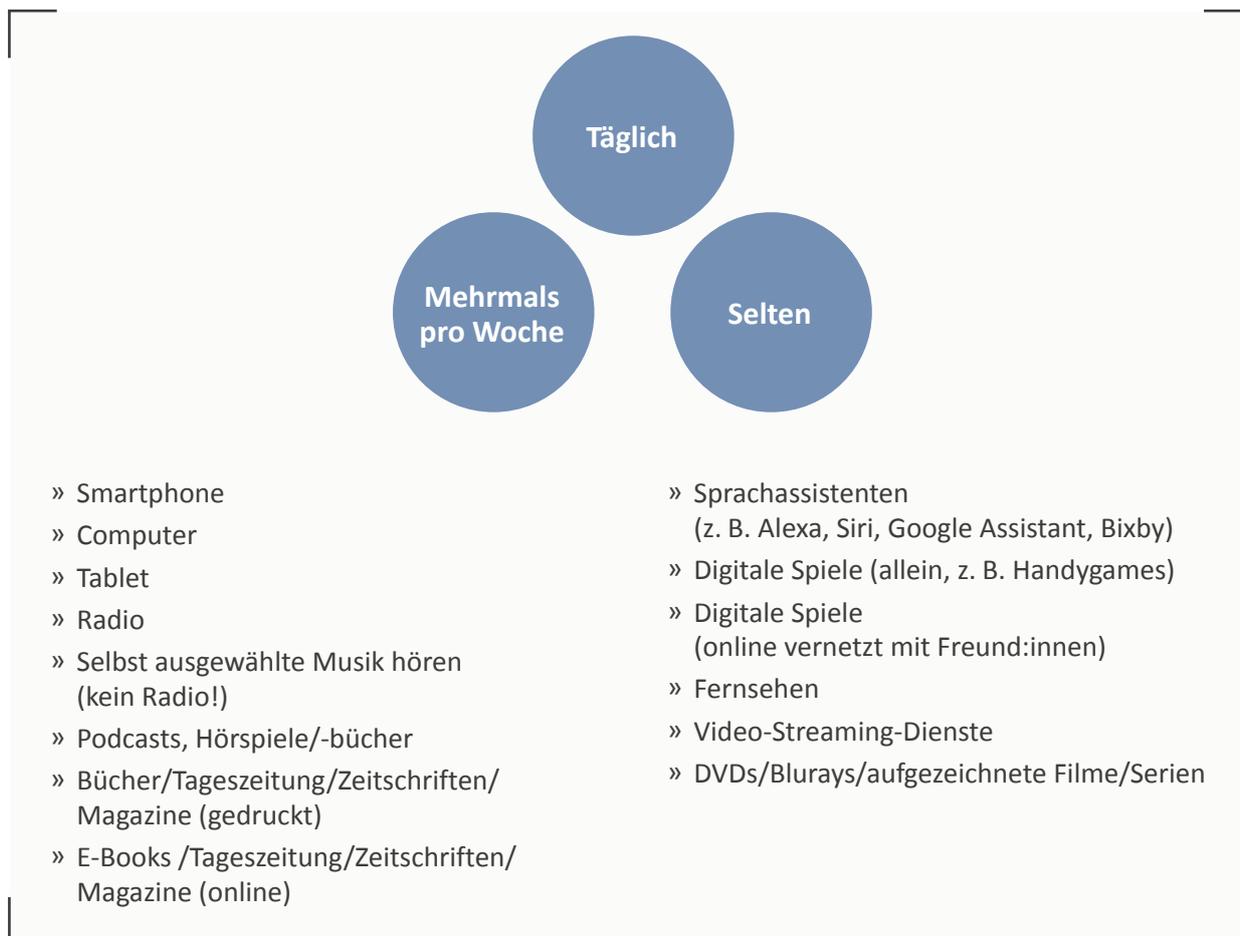
Überlege dir vorher, wie lange du spielen, surfen oder fernsehen willst. Wenn es dir schwerfällt, dich an deine Zeitlimits zu halten, kannst du einfach die Time-Out-Einstellungen am Smartphone nutzen. Oder mache Auszeiterinnerungen mit Freund:innen oder deiner Familie aus.



Abwechslung tut gut!

Nur, weil du dein Smartphone oft schnell zur Hand hast, musst du deine Freizeit nicht ausschließlich damit verbringen. Versuche, auch Zeit mit anderen Dingen zu verbringen (z. B. rausgehen, mit Freunden treffen oder etwas Kreatives machen). Am besten klappt das, wenn du es bewusst in deine Woche einplanst.

Anleitung: Medienalltag



Definieren Sie drei Bereiche im Klassenzimmer („Täglich“/„Mehrmals pro Woche“/„Selten“). Die Schüler:innen verteilen sich im Klassenzimmer. Lesen Sie nacheinander die obenstehenden Begriffe vor. Die Schüler:innen bewegen sich bei jedem Medium entsprechend ihres individuellen Nutzungsverhaltens im Raum. Wer bestimmte Medien NIE nutzt, stellt sich deutlich an den Rand oder kreuzt die Arme vor dem Körper zu einem „X“.

Achten Sie auf besonders starke Bewegungen der Gruppe und machen sich ggf. eine Notiz an den entsprechenden Punkt, um diesen danach aufzugreifen.

Bewegungsspiel

Auswertung

Impressum

Konzeption: Stiftung Medienpädagogik Bayern und Selma Brand

Autorin: Selma Brand

Redaktion: Jutta Schirmacher, Lina Renken und Maria Berg (Stiftung Medienpädagogik Bayern)

Fachliche Unterstützung: Staatsinstitut für Schulqualität und Bildungsforschung (ISB)

Satz/Layout: Helliwood media & education

Bildnachweis: Mascha Greune

Die entstandenen Unterrichtsmaterialien basieren zum Teil auf bereits bestehenden Materialien des Medienführerscheins Bayern für weiterführende Schulen:

Medien non-stop? Die eigene Mediennutzung reflektieren und Risiken erkennen
(Autorin: Stefanie Rack)

1. Auflage: München, 2023



Copyright: Stiftung Medienpädagogik Bayern

Alle Rechte vorbehalten

Bayerische Staatskanzlei



Gefördert von der Bayerischen Staatskanzlei

Es wird darauf hingewiesen, dass alle Angaben trotz sorgfältiger Bearbeitung ohne Gewähr erfolgen und eine Haftung der Herausgeberin und der Autor:innen ausgeschlossen ist.