

Welche Medien wir am liebsten nutzen...

Alter
ab 8 Jahre

Dauer
30 - 45 min

Ziele
Überblick über die Medien-
nutzung einer Gruppe (z.B.
Schulklasse); Diskussions-
einstieg über Medienarten
und -nutzung

Material
6 Mediensymbolkarten für
jede/nen

Gruppierung
gemeinsam in der Groß-
gruppe

Vorbereitung
Symbolkarten sortieren
und ausgeben

Spielerische Umfragemethode für einen Überblick über Mediennutzung in Gruppen und als medienpädagogischer Diskussionsanstieg



Welche Medien wir am liebsten nutzen...

1) Alle Teilnehmenden erhalten 6 Symbolkarten (ca. 10x10 cm) auf denen unterschiedliche (digitale) Medien, wie z.B. Smartphone, TV, Musik-CD, Filmstreifen, WWW oder ein Gamescontroller zu sehen sind. Es können natürlich auch Symbole ausgetauscht oder hinzugenommen werden.

2) Nun schauen sich die Kinder und Jugendlichen die Symbole zunächst gemeinsam an und benennen, für welche Mediennutzung das jeweilige Icon stehen kann. Dieser Schritt ist wichtig, um zu zeigen, dass elektronische Geräte und der Konsum von medialen Inhalten eng miteinander verbunden sind (Symbol Filmstreifen = Kino, Youtube, Streaming, DVD) und sehr vielfältig sein können (Stichwort: Medienkonvergenz).

3) Es folgt die Aufgabenstellung, sich gedanklich aus den 6 vorhandenen Symbolkarten die zwei am häufigsten oder liebsten genutzten Medien herauszusuchen. Von den insgesamt 6 Karten dürfen im weiteren Verlauf also nur 2 Karten gelegt werden bzw. bleiben jeweils 4 Karten auf der Hand der Teilnehmenden übrig.

4) Jedes Medium wird dann einzeln aufgerufen. Alle, die das aufgerufene Medium zu den zwei liebsten ausgewählt haben, legen ihre entsprechende Symbolkarte in eine gemeinsame Reihe. Dann wird das nächste Medium aufgerufen und nach demselben Verfahren vorgegangen. Wichtig: Also zu zwei Medien legt jede/r die Karte in die Reihe.

5) Nachdem alle Medien aufgerufen wurden, liegen 6 Kartenreihen mit jeweils unterschiedlicher Kartenanzahl nebeneinander. Dieses Bild spiegelt die Mediennutzung der gesamten Gruppe relativ gut wieder und bietet Anknüpfungspunkte für eine weitere Diskussion, z.B. über die zentrale Bedeutung des Smartphones als multimedialem Gerät.

Variante:

Die Hinzunahme analoger Informations- und Unterhaltungsmedien ist eine interessante Variante: Zeitung/Zeitschrift, Buch, Konzert-/Theater-/Museumsbesuch (Wobei noch zu diskutieren wäre, ob eine derartige Veranstaltung ein Medium ist).

Hinweis:

Es kann auch durch verschieden gefärbte Karten oder Icons eine Unterscheidung zwischen linearen (Fernsehen, Musik-CD) und interaktiven Medien (Smartphone, Game) getroffen werden. Wobei auch über die eher rezeptive oder eher produktiv-aktive Nutzung diskutiert werden kann.

Icons für die Mediensymbolkarten können kostenfrei im Internet heruntergeladen werden. Dabei sollte auf die Lizenzfreiheit der Grafiken geachtet werden. Natürlich kann man die Bilder auch selber nachzeichnen!

ein Verbundprojekt von



GEFÖRDERT VOM

