**Unterrichtsideen, wie man mit Schülerinnen und Schülern die Nutzung digitaler Geräte thematisieren kann**

**Mit welchen digitalen Geräten beschäftige ich mich?**

* Die Schülerinnen und Schüler sammeln in Gruppen, welche digitalen Geräte sie kennen. (**Audiobereich**: CD, mp3, Radio, **Informationsaustausch**: Telefon, Handy, SMS, MMS, MSN, E-Mail, Chat, Internet, **Spiel**: Spielkonsolen wie PlayStation, X-Box, Nintendo, Computerspiel, **Bild, Film**: DVD, Fernsehen, Video, Foto, **u.a**.)
* Kärtchen für die Steckwand anfertigen
* Rätsel stellen in Form: Ich benutze es täglich. / Es verrät mir was meine Freunde machen. / Ich muss dabei lesen und schreiben. / Ich kann es nur zu Hause nutzen / Ich brauche dafür einen PC / … (E-Mail)

**Die Inselfrage**

* Welches digitale Gerät würdest du auf die einsame Insel mitnehmen, wenn du nur eine Wahl hast? 🡪 Die Schülerinnen und Schüler legen sich schriftlich fest
* Gespräch in der Gruppe / in der Klasse: Warum habe ich so gewählt?

**Inselfrage Nr. 2 (Textschaffen)**

* Du wirst mit Kollegen für drei Monate auf eine einsame Insel mitten im Ozean ziehen. Entscheide dich, was du mitnimmst. Du darfst entweder ein Sportgerät oder ein digitales Gerät mitnehmen (nur total eines). Schreibe in einem kurzen Text, wofür du dich entscheidest, und warum du dich dafür entschieden hast und warum du dich gegen ein anderes beliebtes Gerät entschieden hast. Schildere auch, wie du das mitgebrachte Gerät einsetzt, was es dir dort in der Einsamkeit bringt, warum du glücklich bist, es dabei zu haben.

**Statistik**

* Die Schülerinnen und Schüler rangieren die Möglichkeiten nach ihrer persönlichen Präferenz.
* Wette: Welche Reihenfolge wird die Klasse gesamt wählen? 🡪 Wettschein ausfüllen
* Wir erstellen eine Grafik mit diesen Zahlen, die aufzeigt, wie beliebt die einzelnen Möglichkeiten in unserer Klasse sind. Z.B. 1. Rang 20 P, 2. Rang 19 P, usw.
* Jetzt machen wir eine Grafik, aus der zu erkennen ist, wie die Knaben gewählt, wie sich die Mädchen entschieden haben.
* Diskussion in der Klasse über diese Ergebnisse.

**Auswirkungen auf die Freizeit und das Lernen**

* In der Gruppe entscheiden sich die Schülerinnen und Schüler, für welchen Bereich die digitalen Möglichkeiten genutzt werden. 🡪 Plakat
* Wie wichtig sind die einzelnen Geräte für diese Bereiche? Was bringen sie mir? 🡪 Gruppenplakat
* Wie wirken sich die digitalen Geräte aus? Sch suchen Bespiele für positive und für negative Auswirkungen. 🡪 Gruppenplakat / Partnerplakat
* Diskussion im Plenum mit Berichten aus den Gruppen.
* Oder: Pro und Kontra – Gespräch: Ein Teil der Klasse übernimmt die Befürworter-Rolle, der andere die Gegner-Rolle.
* Oder: Provokation durch L 🡪 L behauptet, Smartphones seien schlecht für das Gedächtnis, für die face-to-face-Kommunikation,, dass sie keine Zeit mehr hätten für ihre Kollegen, usw. 🡪 Sch nehmen dazu Stellung und begründen ihre Meinung.

**Ein Tag ohne ein bestimmtes digitales Gerät**

* Wir suchen die Schülerinnen und Schüler für ein Experiment zu gewinnen:   
  Gelingt es mir, einen Tag lang (möglichst) ohne Computer oder Smartphone auszukommen?
* In Gruppen diskutieren sie ihre Erfahrungen an diesem Tag.
* Im Klassengespräch tauschen wir Erfahrungen aus unter ganz bestimmten Fragen:
  + Wie oft habe ich trotz allem dieses digitale Gerät benutzt?
  + Wann ist mir der Verzicht am schwersten gefallen?
  + Was (wichtiges) habe ich an diesem Tag verpasst?
  + Was habe ich an diesem Tag gemacht, was ich sonst vielleicht nicht getan hätte.
  + Wo würde meine Lernzeit / meine Freizeit unter dem Verschwinden von ICT leiden?

**Ich habe das nicht!**

* Nicht alle Schülerinnen und Schüler haben dieselbe Ausstattung an Geräten zur Verfügung. Auftrag: Welche Möglichkeit hättest du auch gern (am liebsten) zur Verfügung? Schreibe diese digitalen Geräte oder Möglichkeiten als Titel. Darunter schreibst du auf, warum es dich stört, dass du das nicht auch hast. Ist das ein grosses Problem für dich und hast du deswegen Diskussionen zu Hause? Berichte!