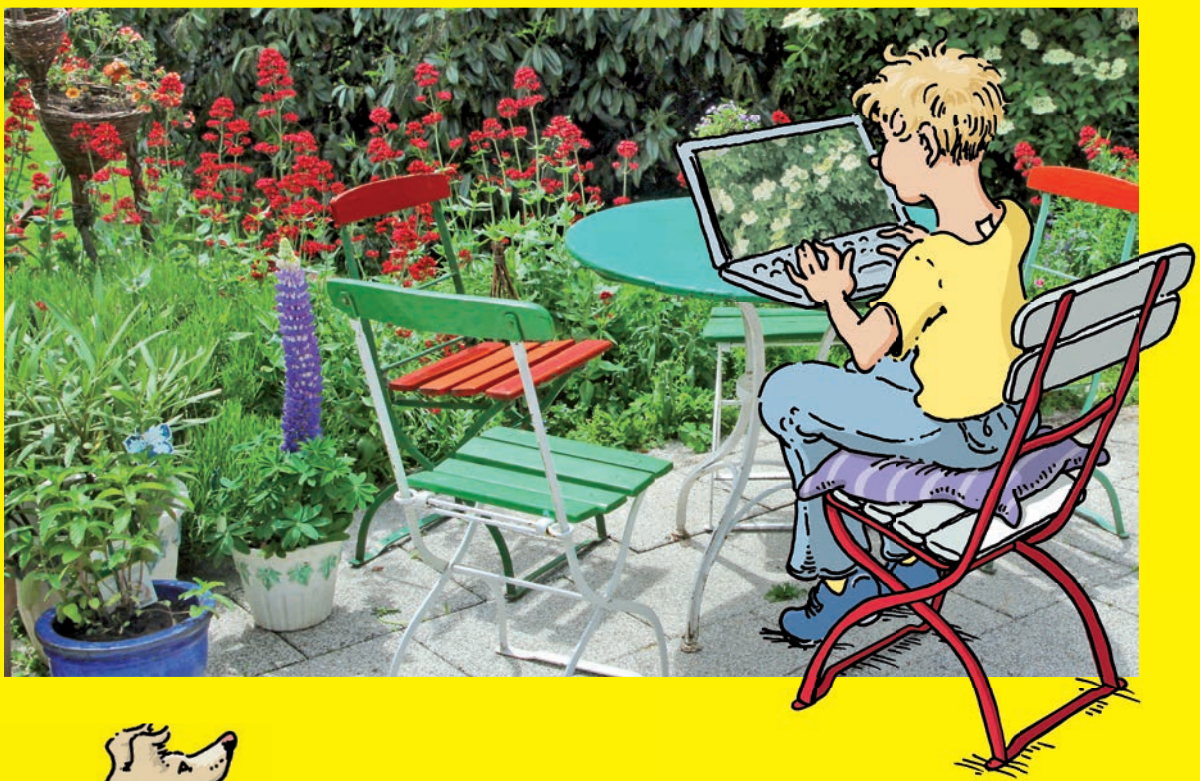
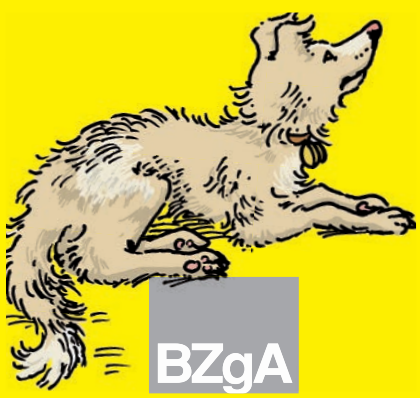
gesund und munter

Heft 27: Kinder und ihre Medien (2)





BZgA
Bundeszentrale
für
gesundheitliche
Aufklärung

Aulis Verlag

gesund und munter

Themenheft 27: Kinder und ihre Medien [2]

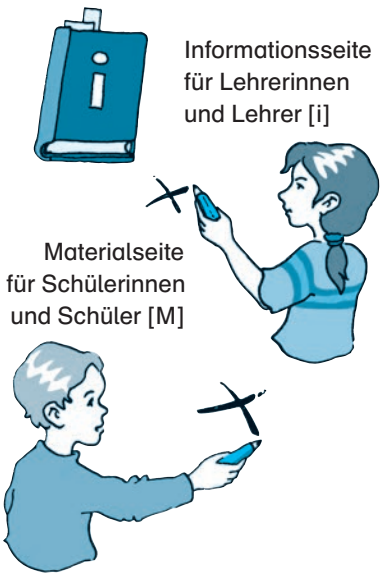
„Kinder und ihre Medien“ als Thema in der Schule

Neben Büchern spielen heute im Leben von Kindern schon früh Medien wie Fernsehen, Radio, Kassettenrecorder, CD- oder MP3-Player, Computer/Internet oder Handy/Smartphone eine besondere Rolle. Dass sich dies auch besonders auf die Entwicklung ihrer Selbst-, Sozial- und Sachkompetenz auswirken kann, ist evident. Deshalb ist es eine wichtige Aufgabe der Grundschule, die unterschiedlichen Medienerfahrungen von Kindern aufzunehmen und gemeinsam mit ihnen zu bearbeiten.

Inhalt

Das Thema „Kinder und ihre Medien“ im Unterricht 3
Info zu den Materialien für die 1. bis 4. Klasse 4
Was wir am liebsten spielen [M 1] 6
Was spielen die Kinder wohl? [M 2] 7
Was wir sehr gern am Computer spielen [M 3] 8
Wir lernen spielend mit dem Computer [M 4] 9
Mal nachgefragt: Thema Computerspiele [M 5] 10
Wir bewerten Spiele [M 6] 11
Der Online-Werbung auf der Spur [M 7] 12
Oh, wie schön ist „RadiOhr!“ [M 8] 13
Was ich im Radio bringen würde [M 9] 14
Wir machen Klasse(n)radio [M 10] 15

Bedeutung der Logos



Informationsseite für Lehrerinnen und Lehrer [i]

Materialseite für Schülerinnen und Schüler [M]

Hinweis: Die blauen (Lösungs-) Texte im Heft verschwinden beim Kopieren mit manueller Einstellung „wenig Farbe“.

Literatur

[1] BZgA (Hg.): Anregung statt Aufregung. Neue Wege zur Förderung von Medienkompetenz in Familien. Köln, 2012

[2] Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hg.): FIM-Studie 2011. Familie, Interaktion + Medien. Untersuchung zu Kommunikation und Mediennutzung in Familien. Stuttgart, 2012

[3] Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hg.): KIM-Studie 2014. Kinder + Medien. Computer + Internet. Basisuntersuchung zum Medienumgang 6- bis 13-Jähriger in Deutschland. Stuttgart, 2015

[4] Schill, W.: Integrative Medienerziehung in der Grundschule. München, 2008

[5] Tillmann, A., Fleischer, S., Hugger, K.-U. (Hg.): Handbuch Kinder und Medien. Wiesbaden, 2014

Impressum

ISSN: 1612-5703
Herausgeberin: Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (BZgA), Maarweg 149 – 161, 50825 Köln, Tel. (0221) 8992-0, Fax (0221) 8992-300, E-Mail: eveline.maslon@bzga.de
Redaktion: Dr. Wolfgang Schill, Renate Röllecke, Dr. Eveline Maslon
Verlag: Aulis Verlag in der Stark Verlagsgesellschaft mbH & Co. KG, Lilienthalstraße 2, 85399 Hallbergmoos, Tel. (0811) 60004-0, Fax -591, E-Mail: zeitschriften@aulis.de

Alle Rechte vorbehalten.

Gestaltung, Illustration: Atelier am Kirschgarten · Sybille Hübener
Fotos: Titelfoto Happy garden © Jürgen Fälchle – Fotolia
„gesund und munter“ erscheint zweimal jährlich als Beilage der Zeitschrift Sache – Wort – Zahl des Aulis Verlags.
Im Herbst 2015 erscheint Heft 28.

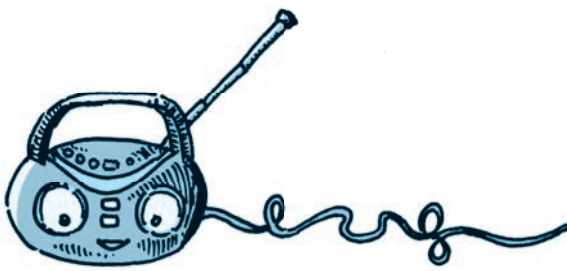
Das Thema „Kinder und ihre Medien“ im Unterricht

Medien wie Fernsehen, Radio, Computer, Spielkonsole, Handy oder CD-Player gehören heute wie selbstverständlich zur Alltags- und Freizeitkultur von Grundschulkindern. Schon als Kleinkinder können sie erste Erfahrungen mit solchen Medien machen und im Laufe der Zeit gleichsam nebenbei entdecken, wie Medien „funktionieren“. Sie bieten Spaß, Spannung und Unterhaltung, sie liefern Informationen über „die Sachen dieser Welt“, sie können aus der Wirklichkeit „entführen“, von der Wirklichkeit ablenken, sie können besondere Fantasieräume erschaffen und sie liefern nicht zuletzt Gesprächsstoff aller Art und ermöglichen soziale Kontakte. Wenn Kinder in die Grundschule kommen, spielen diese manchmal grundlegenden und für sie bedeutsamen Medienerfahrungen kaum noch eine Rolle. Denn nun lernen sie Medien in erster Linie als „Unterrichtsmedien“ kennen, mit deren Hilfe gelernt werden soll. Wenn es gelingt, die schulspezifischen Medienerfahrungen der Kinder sinnvoll mit ihren außerschulischen zu verknüpfen, kann das zur Förderung ihrer seelischen, sozialen und körperlichen Gesundheit beitragen,

- indem sie sich produktiv mit „Lebensthemen“ auseinandersetzen, die ihnen Medien aller Art zuspielen,
- indem sie ihre Mediennutzung sowohl erfahrungsnah als auch problemorientiert bearbeiten können und
- indem sie herausfinden, welche Möglichkeiten es gibt, die eigenen Bedürfnisse ohne Mediennutzung zu befriedigen.

In diesem Sinne möchte die folgende Materialsammlung für die Klassen 1/2 und 3/4 einige Handlungsanregungen bieten. Die einzelnen Themen, die mithilfe der Materialien vermittelt werden können, lassen sich im Grunde in allen Schuljahren bearbeiten. Dementsprechend muss das vorgesehene Anspruchsniveau dann entweder erhöht oder verringert werden.
In dieser zweiten Materialsammlung zum Thema „Kinder und ihre Medien“ (vgl. dazu „gesund und munter“, Heft 25), geht es vor allem darum, dass Kinder sich sachlich mit Medienangeboten wie Computerspielen und Radio auseinandersetzen.

M 1 – Was wir am liebsten spielen – regt die Kinder an, sich bewusst mit ihrer Spiel- und Spielzeugwelt auseinanderzusetzen.
M 2 – Was spielen die Kinder wohl? – ermöglicht es den Kindern, sich gezielt dem Thema Computerspiele zu nähern.
M 3 – Was wir sehr gern am Computer spielen – fordert die Kinder auf, ihre Lieblings-(Computer-)Spiele in der Klassenöffentlichkeit zu präsentieren.
M 4 – Wir lernen spielend mit dem Computer – gibt den Kindern Gelegenheit, sich bewusst mit dem Thema Lernspiele auseinanderzusetzen, um in Ansätzen Kriterien für „gute Spiele“ zu gewinnen.
M 5 – Mal nachgefragt: Thema Computerspiele – bietet den Kindern einen Musterbogen, um Partnerinterviews durchzuführen und Meinungen der Kinder zum Thema zu ermitteln.
M 6 – Wir bewerten Spiele – regt die Kinder an, Computerspiele systematisch zu untersuchen und für die Veröffentlichung einer Bestenliste auszuwerten.
M 7 – Der Online-Werbung auf der Spur – stellt den Kindern ein Untersuchungsinstrument vor, mit dessen Hilfe sie die Erscheinungsformen von Werbung im Internet ermitteln und diskutieren können.
M 8 – Oh, wie schön ist RadiOhr! – fordert Kinder dazu heraus, sich Informationen über das bundesdeutsche Radioangebot für Kinder zu beschaffen und auszuwerten.
M 9 – Was ich im Radio bringen würde – leitet Kinder an, ihre Hörerfahrungen mit dem Radio zu reflektieren und ein Radioprogramm für Kinder zu entwerfen.
M 10 – Wir machen Klasse(n)radio – regt Kinder im Rahmen praktischer Audio-Arbeit an, sich spielerisch mit auditiven Darstellungsformen auseinanderzusetzen.



Info zu den Materialien für die 1. bis 4. Klasse

Zur Nutzung der Materialien für die 1./2. Klasse

M 1 – Was wir am liebsten spielen
Mit diesem Materialbogen lässt sich das Thema Spielen, das bereits in Heft 25 ansatzweise Unterrichtsgegenstand ist (vgl. Info zu M 1, S. 5), ausführlicher aufnehmen. Die Kinder ermitteln zunächst ihre Lieblingsspiele/-Spielzeuge, indem sie M 1 bearbeiten und mit ihrem Sitznachbarn besprechen. Im Gesprächskreis stellen sich dann die Kinder, vielleicht in Form einer „rätselhaften" Pantomime, ihre Lieblingsspiele vor. Die entsprechenden Spielnamen werden an der Tafel protokolliert. Die gemeinsame Auswertung des Protokolls macht dann unter anderem sichtbar, ob es identische Lieblingsspiele/-Spielzeuge gibt, ob es auch Spiele gibt, die wenig bekannt sind, ob es Spiele sind, die man allein oder zu mehreren, drinnen oder draußen spielen kann und ob man sich das Material für die Spiele kaufen muss oder selbst herstellen/beschaffen kann.

M 2 – Was spielen die Kinder wohl?
Ein mediales Spielangebot für Kinder, das (nicht nur) in der pädagogischen Öffentlichkeit kontrovers diskutiert wird, sind Computer-/Bildschirmspiele für Spielplattformen wie Konsole, PC, Tablet oder Smartphone. Deshalb ist es sehr wichtig, bei der Bearbeitung des Themas mit den Eltern zu kooperieren (vgl. Elternbrief, Heft 25, S. 4). Mithilfe des Materialbogens M 2 kann für die eigene Lerngruppe in Umrissen herausgearbeitet werden, welche Computerspiele die Kinder kennen, was sie an Computerspielen schätzen und in welchen sozialen Kontexten sie Computerspiele nutzen. Indem jedes Kind „sein" Computerspiel in den leeren Bildschirm einzeichnet oder einen Kurztext dazu schreibt, wird in den Arbeitszusammenhang eingestiegen.
Die Zeichnungen/Texte werden im Gesprächskreis vorgestellt, und die Kinder berichten, was sie an diesen Spielen besonders schätzen.

M 3 – Was wir sehr gern am Computer spielen
Mithilfe von Materialbogen M 3 kann die Bestandsaufnahme der Lerngruppe in Sachen Computerspiele (vgl. Materialbogen M 2) erweitert werden. Indem die Kinder in Form von „Selbst-Bildnissen" (Poster) ihre persönlichen Lieblingsspiele vorstellen und deren Besonderheiten benennen, können sie zum einen Wertschätzung für ihre Interessen erfahren und zum anderen ihre Spielgewohnheiten zur Diskussion stellen. In diesem Kontext bietet es sich an, On- und Offline-Spiele zu unterscheiden und deren Vor- und Nachteile zu besprechen sowie auf die Altersfreigaben für Spiele einzugehen (z. B. USK 12, USK 16). Die Arbeitsergebnisse können – veranschaulicht durch die Poster – auf Elternabenden oder bei Einzelgesprächen mit Eltern angesprochen werden.

M 4 – Wir lernen spielend mit dem Computer
In der Debatte um Computerspiele spielen die sogenannten Lernspiele keine besondere Rolle. Sie gelten als unproblematisch, weil man mit ihnen „unbesorgt" sowohl spielen als auch lernen kann und weil sie Lernfortschritte versprechen. Diese können sich ergeben, wenn ein Spiel die bereits vorhandenen Lernerfahrungen der Kinder aufnimmt und wenn sie durch Gespräch, durch Wiederholung, durch Übung oder durch den Vergleich mit der Realität erweitert werden. In Schule und Unterricht geht es in dieser Hinsicht auch darum, mit den Kindern und den Eltern Qualitätskriterien für „gute Spiele" zu entwickeln und zu überprüfen: Sind die Spielregeln überschaubar, wird der Lernstoff sachgerecht und motivierend dargestellt, stimmt die Balance zwischen Lernangebot und Unterhaltung, sind Bilder und Töne ästhetisch reizvoll oder wird zu nonmedialen Aktivitäten aufgefordert? Materialbogen M 4 bietet dafür eine entsprechende Handlungshilfe.

Zur Nutzung der Materialien für die 3./4. Klasse

M 5 – Mal nachgefragt: Thema Computerspiele
Welche Bedeutung schreiben Kinder Computerspielen zu und wie spielen sie in ihr Alltagsleben hinein? Um diesen Fragen gemeinsam mit den Kindern nachzugehen, sollten sich die Kinder zunächst gegenseitig interviewen. Dabei wird der vorliegende Interviewleitfaden (Materialbogen M 5) genutzt, um im Plenum die Interviewfragen zu bestimmen, die den Kindern wichtig sind. Danach werden Partner-/Gruppeninterviews durchgeführt und mit Audio-Recordern aufgezeichnet. Das ist auch mithilfe von Handys, Smartphones, Tablets oder Notebooks gut machbar. Im Plenum werden dann die Interviewergebnisse vorgestellt, ausgewertet und am besten in Gruppenarbeit auf Plakaten/Schautafeln dargestellt.

Info zu den Materialien für die 1. bis 4. Klasse

M 6 – Wir bewerten Spiele
Was die Faszination von Computerspielen für Kinder ausmacht, ist für Erwachsene nicht immer unmittelbar zu erkennen und zu verstehen. Deshalb ist es bedeutsam, die Bewertungskriterien von Kindern kennenzulernen und mit ihnen zu diskutieren. Dazu sollte der Materialbogen M6 zunächst im Plenum besprochen werden, und gegebenenfalls werden von den Kindern weitere Kategorien bestimmt, die in den Bogen eingetragen werden. Verschiedene Lernspiele oder Unterhaltungsspiele werden dann ausgewählt und mithilfe von M6 in Zweier- oder Dreier-Gruppen getestet. Dazu bringen die Kinder ihre Geräte oder Datenträger mit, oder die Lehrkraft sucht selbst Spiele aus (evtl. aus öffentlichen Bibliotheken) und bringt sie mit.

M 7 – Der Online-Werbung auf der Spur
Die Werbung nutzt heute das allgegenwärtige Internet auf die unterschiedlichste Weise, angefangen bei der E-Mail-Werbung, weiter über die Banner-Werbung, die Pop-up-Werbung oder die Suchmaschinen- Werbung bis hin zu kommerziellen Videoclips. Nicht immer gelingt es Kindern, die verschiedenen Erscheinungsformen der Online-Werbung auf „ihren" Webseiten zu erkennen und von anderen Inhalten zu unterscheiden. Daher ist es wichtig, ihren Blick für Online-Werbung zu schärfen und sich mit Bezug auf ihr Konsumverhalten nachdenklich mit dieser Werbung auseinanderzusetzen. Diesem Zweck dient M7, mit dessen Hilfe sich auch das „Werbedetektiv-Projekt" fortsetzen lässt, das in Heft 25 gestartet wurde (vgl. Info zu M6, S. 6 und M6, S. 12). In das Vorhaben sollte man unbedingt mit einer gemeinsamen Analyse einer werbefinanzierten Kinder-Webseite einsteigen, wie etwa www.toggo.de oder www.wasistwas.de. Mithilfe von M7 können die Kinder dann zu Hause, möglichst mit den Eltern, ausgewählte Webseiten untersuchen und beurteilen.

M 8 – Oh, wie schön ist RadiOhr!
Zu den Medien, die bei Kindern und Eltern sehr beliebt sind, zählt das Radio. Für Kinder ist es heute in erster Linie Musik- und Unterhaltungsmedium, das sie (un)mittelbar an der Kinder- und Jugendkultur teilhaben lässt. Dass aber nach wie vor der Kinderfunk ein „klassisches Radio im Kleinen" bietet, wird nicht selten von Kindern und Erwachsenen im Wortsinne überhört. Materialbogen M6 will deshalb Kinder auf dieses ein-sinnige Medienangebot aufmerksam machen und fordert sie zur Recherche über das Kinderradio heraus. Da Kinderradio hierzulande nicht gleich Kinderradio ist, sollte man gemeinsam mit den Kindern verschiedene Sendeanstalten „unter die Lupe" nehmen (vgl. dazu die Übersicht zum ARD-Kinderfunk im Internet unter: http://www.ard.de/home/intern/fakten/abc-der-ard/448730/index.html).

M 9 – Was ich im Radio bringen würde
Das Nebenbei-Medium Radio, das heute auch per Internet empfangen werden kann, hat bei Kindern ein gutes Image, und sie schätzen es in erster Linie als „cooles" und „lustiges" Medienangebot. Um die Hörerfahrungen der Kinder aufzunehmen und um gemeinsam mit ihnen Hörspaß zu haben, wird mithilfe von Materialbogen M7 eine Art Simulationsspiel inszeniert. Dabei können auch die Lernergebnisse berücksichtigt werden, die sich bei der Kinderradio-Recherche ergeben haben (vgl. Materialbogen M6). Zunächst entwickeln die Kinder für sich allein ein vorläufiges Radioprogramm. In Kleingruppen gestalten sie dann gemeinsam ein Tagesprogramm fürs Kinderradio. Dabei wird auch eingeplant, welche der eigenen Hörmedien man bei welchem Schwerpunkt zu Gehör bringen könnte und welche Geräte dazu nötig sind. Das Radioprogramm wird dann als Poster an der Wandleiste/Pinnwand veröffentlicht. An einem verabredeten Tag stellen die Kleingruppen ihr „tönendes Radioprogramm" vor.

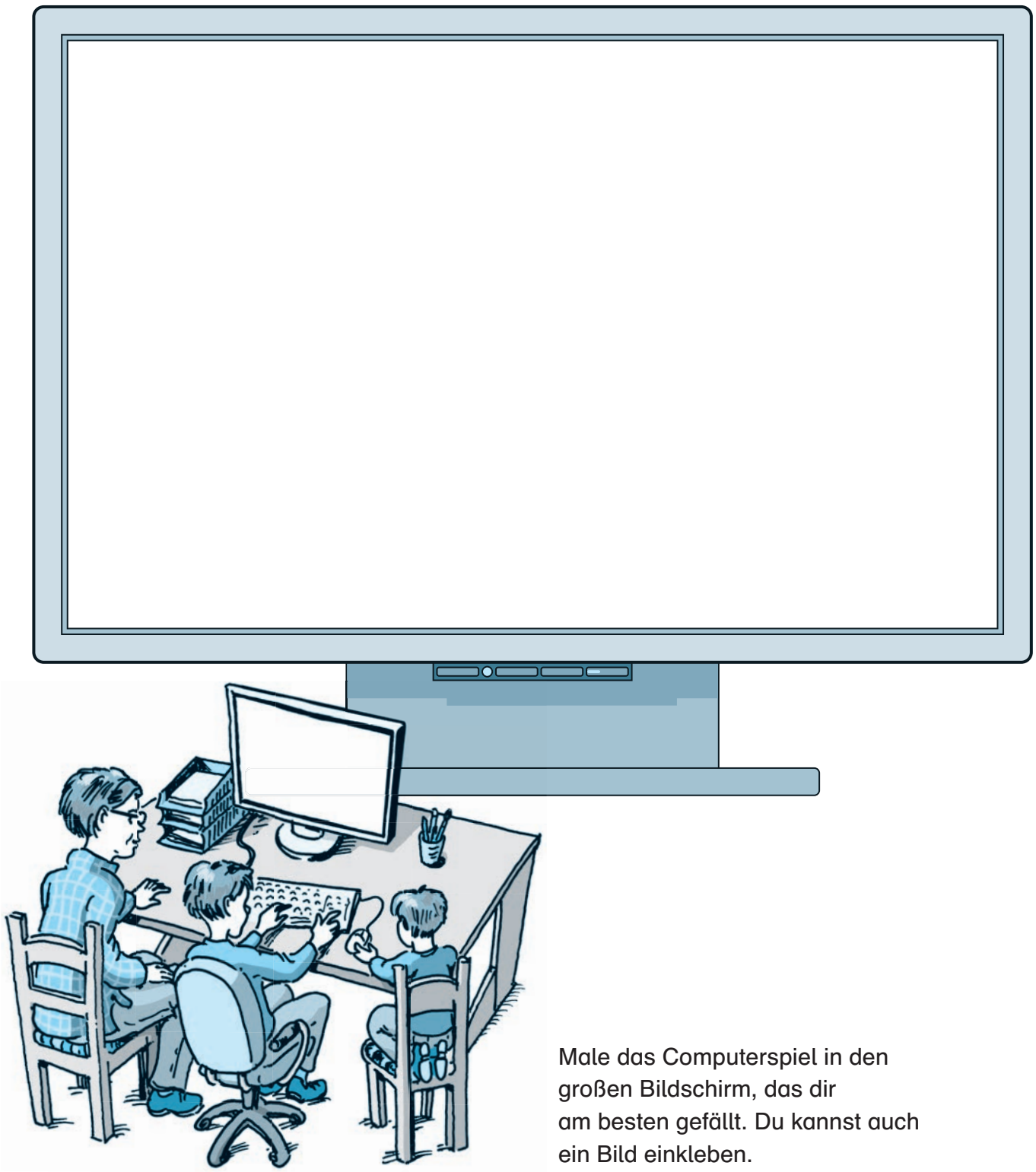
M 10 – Wir machen Klasse(n)radio
Mit dem Klein-Projekt „Klassenradio" kann man sowohl die bisherigen Lernerfahrungen zum Thema Radio aufnehmen, als auch spielerisch in die relativ einfache, praktische Audio-Arbeit einsteigen. Die Kinder können aktiv mit ihren Hörerfahrungen umgehen, sich als Sprecherinnen und Sprecher erleben, ihre natürliche, gegenständliche und soziale Umwelt in eine Hörwelt verwandeln und unmittelbar erfahren, wie ihr Hörprogramm bei anderen ankommt. Im Plenum umreißen die Kinder zunächst mithilfe eines „Brainstorms" oder „Clusters", was sie sich unter einem „Klassenradio" vorstellen. In Kleingruppen setzen sie sich dann mit dem Materialbogen M10 auseinander und entwickeln gemeinsam ihren eigenen Sendeplan. In Hausarbeit könnten sich die Gruppen im Internet unter: http://www.radio108.de/ Tipps für eine „Playlist" und entsprechende Hörbeispiele beschaffen.

Was wir am liebsten spielen [M 1]

Hier kannst du Spielzeug für Kinder sehen. Welches Spielzeug gefällt dir am besten? Kreise es mit einem Stift ein!

Fehlen deine Lieblingsspielzeuge in diesem Regal? Zeichne sie in die freien Fächer ein!

Was spielen die Kinder wohl? [M 2]



Male das Computerspiel in den großen Bildschirm, das dir am besten gefällt. Du kannst auch ein Bild einkleben.

Was wir sehr gern am Computer spielen [M 3]

Mein liebstes Spiel ist:

Manche Kinder spielen gern zu Hause Computerspiele. Kinder spielen ähnliche Spiele aber auch gerne auf der Spielkonsole oder dem Handy.
Hier kannst du den anderen Kindern in der Klasse dein Lieblingsspiel vorstellen.

Zeichne (d)ein Gesicht oder klebe ein Foto ein.

Darin geht es um:

Was mir besonders am Spiel gefällt:

Mein Name: _____

Manche Kinder spielen lieber etwas anderes.
Wenn du ganz andere Lieblingsspiele hast,
kannst du sie hier auch vorstellen!

Wir lernen spielend mit dem Computer [M 4]

Zeichne (d)ein Gesicht oder klebe ein Foto ein.

Ab und zu spielen wir in der Schule und auch zu Hause Computerspiele, z. B. wenn wir in Deutsch, Englisch oder Mathe etwas üben sollen. Meistens macht das Spaß und man lernt etwas. Aber nicht immer ist so ein Spiel gelungen.

Ein Lernspiel **gefällt mir**, wenn …

Ein Lernspiel **gefällt mir nicht**, wenn …

In welchen Kasten würdest du die Beschreibungen hier eintragen?

… eine lustige Geschichte erzählt wird	… es anstrengend ist
… die Aufgaben leicht sind	… man schnell vorankommt
… man nichts gewinnen kann	… einem geholfen wird
… es lange dauert	…

Sicher fallen dir noch weitere Beschreibungen ein!

Mal nachgefragt: Thema Computerspiele [M 5]

Wie ist es bei euch mit Computerspielen?
Eure Meinung dazu lässt sich gut durch eine Befragung (Interview) in der Klasse ermitteln. Hier findet ihr dazu einige Fragen. Bestimmt fallen euch noch weitere ein.

Hat dir ein Spiel besonders gut gefallen?

_____

Weshalb würdest du das Spiel einem anderen Kind empfehlen?

_____

Wo spielst du vor allem?

- ◯ **zu Hause**
- ◯ **auf dem Weg zur Schule**
- ◯ **fast überall**

Hast du dich schon einmal unwohl gefühlt, weil du zu viel gespielt hast (müde, Kopfschmerzen, schwindelig, schlechte Träume)?

- ◯ **schon öfters**
- ◯ **schon mal vorgekommen**
- ◯ **ganz selten**
- ◯ **nie**

Gibt es bei dir zu Hause Regeln fürs Computerspielen?

- ◯ **Ich darf nur bestimmte Spiele spielen.**
- ◯ **Ich darf nur eine bestimmte Zeit lang spielen.**
- ◯ **Ich darf meist alleine spielen.**
- ◯ **Ich darf nur mit meinen Eltern zusammen spielen.**
- ◯ **Bei uns gibt es dazu keine Regeln.**

Weshalb sind die Regeln für dich in Ordnung oder weshalb findest du sie nicht so gut?

In Ordnung, weil _____

_____

Nicht so gut, weil _____

_____

Wir bewerten Spiele [M 6]

Viele Kinder mögen Computerspiele. Aber es gibt sehr viele unterschiedliche Spiele. Zum Beispiel: Kampfspiele, Abenteuerspiele, Geschicklichkeitsspiele, Bewegungsspiele, Lernspiele oder Rollenspiele. Manche Spiele kann man für sich allein spielen und manche zusammen mit anderen. Viele Spiele machen großen Spaß.

Aber es gibt auch Spiele, auf die man wirklich verzichten kann. Wie kann man solche Spiele herausfinden?
Hier seht ihr einen Bewertungsbogen für Computerspiele. Ihr könnt diesen Beispielbogen nutzen, um Computerspiele zu beurteilen und anderen Kindern Tipps für gute Computerspiele zu geben.

Bewertungsbogen

für das Spiel: z. B. Der rasende Reporter

Das Spiel ist: ein Abenteuerspiel

Mein Name: _____

Was von mir bewertet wird	**So viele Sternchen vergebe ich** (bitte ausmalen)
der Spielspaß	☆ ☆ ☆ ☆ ☆
die Spielfiguren	☆ ☆ ☆ ☆ ☆
die Spielgeschichte	☆ ☆ ☆ ☆ ☆
die Spielaufgaben/-aufträge	☆ ☆ ☆ ☆ ☆
die Bedienung des Spiels	☆ ☆ ☆ ☆ ☆
das Zusammenspiel mit anderen	☆ ☆ ☆ ☆ ☆
die Bilder und Zeichnungen	☆ ☆ ☆ ☆ ☆
die Geräusche und die Musik	☆ ☆ ☆ ☆ ☆
_____	☆ ☆ ☆ ☆ ☆
_____	☆ ☆ ☆ ☆ ☆

Ich würde das Spiel anderen Kindern empfehlen/nicht empfehlen, weil … _____

_____

Der Online-Werbung auf der Spur [M 7]

Werbung gibt es nicht nur im Fernsehen, im Radio oder in Zeitschriften, sondern auch bei manchen Online-Spielen. Auf vielen Seiten flimmert es am Rand oder es poppen Fenster auf oder ein witziger Clip entpuppt sich als clevere Werbung für ein Produkt. Manche Kinder nervt die Werbung, manche nicht.

Deshalb sollten wir als Werbe-Detektive die Online-Werbung genauer unter die Lupe nehmen! Hier findest du ein Muster für einen Untersuchungsbogen.

Mein Untersuchungsbogen für Online-Werbung

Diese Seite habe ich untersucht und dabei eine Strichliste geführt: _____

Wofür dort geworben wird	**Wie oft ich Werbung dafür endeckt habe** (Strichliste)
Nahrungsmittel/Süßwaren	
Technische Geräte	
Kleidung	
Spielzeug	

Wie dort geworben wird	(Strichliste)
mit Clip/Spot	
mit Banner	
durch Pop-ups	
Werbung legt sich über die ganze Seite	
durch Gewinnspiel oder Verlosung	
mit Logos	

Oh, wie schön ist RadiOhr! [M 8]

Es gibt viele Kinder, die gern Radio hören.
Am liebsten hören sie dann Musik.
Aber das Radio hat noch viel mehr zu bieten, vor allem für Kinder. Kennst du ein Radioprogramm, das nur für Kinder bestimmt ist? Stelle es doch einmal in deiner Klasse vor!

Radio für Kinder

Dieses Kinderradio stelle ich vor: _____

Man kann es hören von Montag bis _____

Das Programm wird täglich gesendet von: _____ Uhr bis _____ Uhr,

am Wochenende von: _____ Uhr bis _____ Uhr.

Dieses Hörprogramm wird angeboten:

◯ **Nachrichten für Kinder** ◯ **Wissenswertes für Kinder** ◯ **Geschichten/ Hörspiele**

Was mir an diesem Kinderradio gut gefällt: _____

_____

_____

Was mir nicht gefällt: _____

_____

_____

Im Internet kann man über dieses Kinderradio unter der Adresse

www. _____ noch viel mehr erfahren!

Was ich im Radio bringen würde! [M 9]

Stell dir vor, du könntest für einen Tag Kinderradio machen. Wie würde dein Radioprogramm aufgebaut sein? Es beginnt morgens um 6.00 Uhr und endet abends um 21.00 Uhr.

Hier findest du einige Schwerpunkte für deine Programmgestaltung.

Dir fallen sicherlich noch andere Schwerpunkte ein!

Musik zum Ausklingen | Geschichten für kleine Hörerinnen und Hörer | Themenbereiche: Wissenschaft, Technik, Natur, Musik, Film und Fernsehen | Kindernachrichten | Gute-Nacht-Geschichten | Hörspiele für ältere Kinder

Zeit	Schwerpunkte
6–9 Uhr	
9–12 Uhr	
12–15 Uhr	
15–18 Uhr	
18–21 Uhr	

Wir machen Klasse(n)-Radio! [M 10]

Habt ihr schon einmal daran gedacht, Klassenradio zu machen? Das ist nicht besonders schwer. Alle können dabei mitmachen und etwas dazu beitragen. Man braucht dazu nur einen CD-/MP3-Player, ein Aufnahmegerät für Tonaufnahmen, eine Lautsprecheranlage mit Mikrofon und … Fantasie!

Hier seht ihr den Ausschnitt eines „Sendeplans“, den sich Kinder einer 4. Klasse überlegt haben. Für jeden Wochentag hatten fünf Kindergruppen eine eigene Sendung geplant. Wenn ihr Klassenradio machen wollt, könnt ihr es so ähnlich machen. Dabei gibt es einiges zu überlegen und zu planen.

Zum Beispiel, wenn es um den Inhalt geht:

- Welches Thema ist uns wichtig?
- Welche Musik wollen wir abspielen?
- Welche Nachrichten wollen wir bringen?
- Wollen wir vielleicht ein Hörspiel vorstellen?

Zum Beispiel, wenn es um die Sprecherinnen und Sprecher geht:

- Wer sagt etwas an und wer schreibt die Texte dazu?

Und ganz wichtig:

- Wer kümmert sich um die Geräte und bedient sie?

Gruppe B	*Sendeplan für den Dienstag*
Ablauf	**Inhalt**
1. Musik wird eingespielt	Musik-Titel Nr. 1, MP3-Download: „Ich hab die Schnauze voll von Rosa“/Gruppe: Suli Puschban
2. Musik wird leise Ansage von ***Buket***	*Hallo, hier sind „Die unvergleichlichen 5“: Toni, Sarah, Alix, Oskar und Buket! Wie ihr schon an der Musik merkt, es geht heute bei uns um Farben!*
Musik aus	
3. Ansage von ***Oskar***	*Wir wollten wissen, ob die Farbe Rosa wirklich so schlimm ist. Dazu haben wir in der Schule bei Mädchen und Jungen gefragt: „Was haltet ihr von der Farbe Rosa?“*
4. Interview 1	Das Interview von Alix wird abgespielt.
5. Musik wird leise eingespielt	Musik-Titel Nr. 2, MP3-Download: „Alles geht“/Gruppe: Tonbandgerät
Ansage von ***Toni***	*Jetzt kommt der Titel „Alles geht“ von der Gruppe Tonbandgerät!*
6. …	

Gut hinsehen und zuhören!

Ratgeber der BZgA zur Mediennutzung

Medien aller Art sind aus dem Alltagsleben von Familien nicht mehr wegzudenken. Wie selbstverständlich scheinen Fernsehen, Video, Computer und Internet, Radio, CD-Player, das Mobiltelefon oder Spielekonsolen in das Leben von Eltern und Kindern hineinzuspielen. Doch es gibt auch negative Seiten der Mediennutzung. Viele Eltern sind deshalb verunsichert und möchten wissen, welche Medien für Kinder überhaupt geeignet sind. Gibt es Regeln und Zeitvorgaben für den täglichen Umgang mit Medien?

Die Bundeszentrale fur gesundheitliche Aufklärung hat einen Elternratgeber mit dem Titel „Gut hinsehen und zuhören!" entwickelt, der Eltern Wege zum sinnvollen Mediengebrauch aufzeigt. Zahlreiche Tipps zum Umgang mit Medien und Fallbeispiele aus dem Familienleben bieten interessierten Eltern Orientierungs- und Handlungshilfen, wie sich Medien verantwortungsbewusst und „gekonnt" in das Familienleben integrieren lassen. Für pädagogische Fachkräfte ist unter dem gleichen Titel eine umfassende Broschüre erschienen, die eine Fülle von praxisnahen Handlungsvorschlägen für die medienbezogene Arbeit mit Eltern und Familien bietet. Darüber hinaus stellt die Broschüre ausführliche Informationen zur Verfügung, die den altersgemäßen Umgang von Kindern mit Medien betreffen.

Dieses Angebot wird durch das neue Fachheft „Anregung statt Aufregung" ergänzt. Es bündelt Informationen zu drängenden Themen der Medienerziehung und Medienpädagogik, greift die aktuelle Mediendiskussion auf und erläutert Wege, wie pädagogische Fachkräfte in verschiedenen pädagogischen Handlungsfeldern die Medienkompetenz von Familien fördern können. Zusammen mit den beiden Broschüren „Gut hinsehen und zuhören!" bildet das Fachheft „Anregung statt Aufregung" für pädagogische Fachkräfte ein umfangreiches Informations- und Arbeitsangebot, um sich gezielt mit Fragen der Medienerziehung in Familie, Kindergarten, Hort und Grundschule auseinander zu setzen.

Weitere Informationen:

- Elternbroschüre „Gut hinsehen und zuhören" (Bestell-Nr. 20281000)
- Broschüre für pädagogische Fachkräfte „Gut hinsehen und zuhören" (Bestell-Nr. 20282000)
- Fachheft „Anregung statt Aufregung" (Bestell-Nr. 20283000)

Die Broschüren können kostenlos angefordert werden bei:
BZgA – 50819 Köln – E-Mail: order@bzga.de – Fax: 0221/8992-257

BZgA
Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung