

Abschlussprojekt Digitale Grundbildung: Abstract

Sophie Kimla
Christina Koppenberger



Leben im Alltag: Mediale Darstellung des alltäglichen Lebens

GW Lehrplanbezug:

1. Klasse

Der übergeordnete Kompetenzbereich für die 1. Klasse beschreibt **Gutes Leben und Wirtschaften**. Darunter fallen folgende Teilbereiche:

Kompetenzbereich Leben und Wirtschaften im eigenen Haushalt

Die Schülerinnen und Schüler können

- 1.1 eigene Wünsche und Bedürfnisse formulieren und vergleichen, deren Umsetzbarkeit reflektieren sowie ihr persönliches Leben auf verschiedenen Maßstabsebenen mit Hilfe von Geomedien einordnen und darstellen.⁸

Lehrplan digitale Grundbildung:

Informations-, Daten- und Medienkompetenz

Suchen und finden:

Schülerinnen und Schüler:

- formulieren ihre Bedürfnisse für die Informationssuche,
- planen zielgerichtet und selbstständig die Suche nach Informationen, Daten und digitalen Inhalten mit Hilfe geeigneter Strategien und Methoden (z. B. Suchbegriffe), passender Werkzeuge bzw. nützlicher Quellen.

Mediengestaltung

Digitale Medien produzieren:

Schülerinnen und Schüler

- gestalten digitale Medien mittels aktueller Technologien, ggf. unter Einbeziehung anderer Medien: Texte, Präsentationen, Audiobeiträge, Videobeiträge sowie multimediale Lernmaterialien
- erleben sich selbstwirksam, indem sie digitale Technologien kreativ und vielfältig nutzen

Voraussetzungen

Jede Schülerin, jeder Schüler benötigt ein Endgerät (Computer, Tablet).

Methoden

Thema: Mediale Darstellung des alltäglichen Lebens

1. Konzept: Wege des Alltags

SuS gestalten mithilfe von (z.B.) ScribbleMap eine Karte über einen Tag ihres Alltags.

SuS wählen dazu einen Wochentag aus, an dem sie viel unternehmen. Die Wege, die zurückgelegt werden, sollen alle in der Karte eingezeichnet werden. Dazu soll auch das Verkehrsmittel, welches in Anspruch genommen wird, eingetragen werden. Bestimmte „spots of interest“ sollen mithilfe sprechender Signaturen markiert werden, sodass auf den ersten Blick erkennbar ist, was dieser Ort zu bieten hat (Bsp.: Symbol Fußball für Sportplatz). Zusätzlich zur Karte soll eine Legende, die die Signaturen erklärt, erstellt werden.

Im Anschluss reflektieren die SuS in Partnerarbeit, wie ihre Verkehrsmittel gewählt werden. Dabei wird auf folgende Aspekte eingegangen: Nachhaltigkeit, Schnelligkeit, kürzester Weg, Bewegung, Bequemlichkeit, Kosten, ...

Die SuS beurteilen in Kleingruppen, ob sie ihre Wege in Zukunft „besser“ gestalten können. Dazu können sie weitere Recherchen (Buspläne, Radfahrwege, ...) anstellen.

Arbeitsauftrag für SuS: Einzelarbeit (1)

1. Öffne die Webseite [Scribble Maps](#).
Orientiere dich auf der Webseite. (AFB 1)
 - Welche Signaturen gibt es?
 - Wie erstellt man eine Legende?
 - Wo kann ich Zusatzinformationen hinzufügen?
 - ...

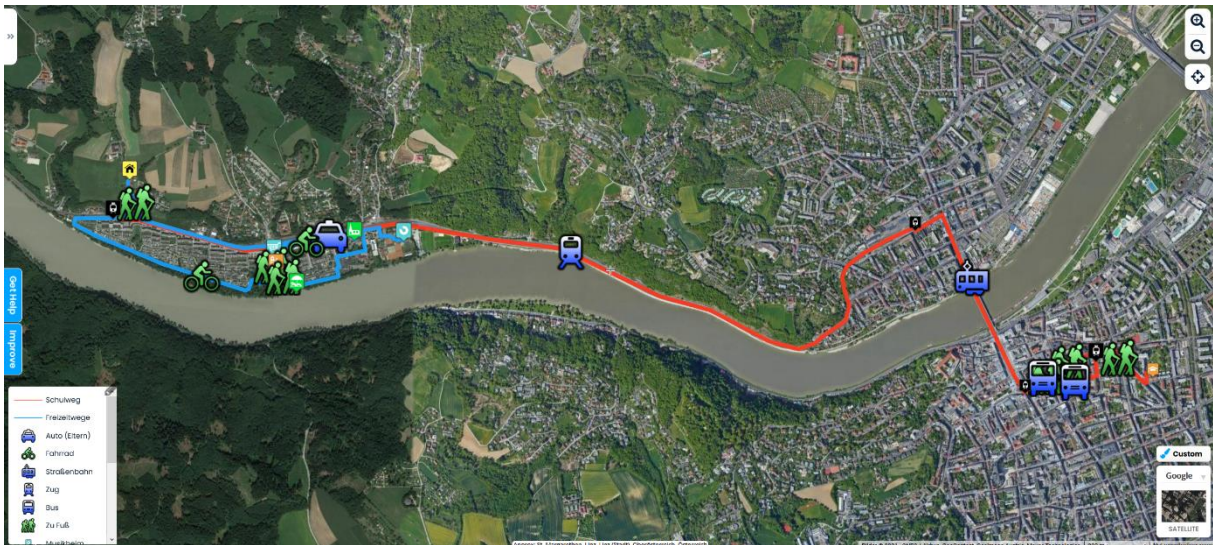
Wenn du Hilfe benötigst, kannst du dir eine Anleitung im [Lernkurs](#) als Unterstützung nehmen.

2. Überlege, an welchem Wochentag du am meisten unterwegs bist.
Wann legst du die meisten Strecken zurück?
 - Freizeitaktivitäten
 - Einkaufen
 - Oma besuchen
 - Freunde treffen
 - ...
3. Notiere dir in Stichworten, welche Orte du an diesem Tag besuchst.
Notiere dir ebenfalls, welche Verkehrsmittel du verwendest, um dorthin zu kommen. (AFB 1)

4. Trage nun deine Wege und Verkehrsmittel in eine neue Scribble Map ein. Verwende dazu passende Signaturen. (AFB 2)
5. Erstelle zusätzlich eine Legende. (AFB 2)
6. Wenn du fertig bist, speichere die Scribble Map ab und lade sie im Lernkurs deiner Klasse hoch.

Erwartungshorizont:

- Individuell
- Beispiel einer Karte:



Arbeitsauftrag für SuS: Partner- und Gruppenarbeit (2)

1. Beschreibe deinem Partner deine fertige Scribble Map. (AFB 1)
2. Reflektiert gemeinsam, warum ihr das jeweilige Verkehrsmittel verwendet, um an bestimmte Orte zu gelangen. (AFB 3)
Geht dabei auf folgende mögliche Aspekte ein:
 - Nachhaltigkeit
 - Schnelligkeit
 - Kürzester Weg
 - Körperliche Bewegung (zu Fuß)
 - Bequemlichkeit
 - Kosten
 - ...
3. Findet euch in Kleingruppen (maximal 4 Personen) zusammen.
Analysiert (AFB 2) gemeinsam, ob ihr in Zukunft andere Verkehrsmittel wählen würdet, nachdem ihr euch mit den Aspekten in Aufgabe 2 auseinandergesetzt habt.

4. Zusatzaufgabe: Beurteile mithilfe einer Recherche im Internet bzw. durch Diskussionen mit deinen Partner*innen, ob es noch „bessere“ Wege gibt. (AFB 3)

Erwartungshorizont:

- Individuell
- SuS reflektieren die Arbeitsaufgaben aus 2. kritisch
- SuS nehmen Stellung, welche Aspekte aus 2. für sie am wichtigsten bzw. ausschlaggebend für eine bestimmte Entscheidung sind.

2. Konzept: Freizeitaktivitäten

SuS gestalten mithilfe von (z.B.) ScribbleMap eine Karte, die mögliche Freizeitaktivitäten in ihrem Wohnort kennzeichnet.

SuS informieren sich im Netz, welche Möglichkeiten es gibt, ihre Freizeit zu gestalten. Neben Sportstätten sollen auch kulturelle Angebote ihren Platz in der Karte finden.

Beispielsweise gibt es bei ScribbleMap die Möglichkeit, Orte mit sprechenden Symbolen zu markieren. Zusätzlich zur Karte soll eine Legende, die die Signaturen erklärt, erstellt werden.

SuS sollen zusätzlich auf der Karte markieren, welche Freizeitstätten sie in Anspruch nehmen.

SuS nehmen Stellung, welche weiteren Freizeitmöglichkeiten ihrer Meinung nach fehlen und wo sie diese platzieren würden. Diese sollen auch mithilfe passender Signaturen in ihrer Karte eingezeichnet werden.

Arbeitsauftrag für SuS: Einzelarbeit

1. Öffne die Webseite [Scribble Maps](#).
Orientiere dich auf der Webseite. (AFB 1)
 - Welche Signaturen gibt es?
 - Wie erstellt man eine Legende?
 - Wo kann ich Zusatzinformationen hinzufügen?
 - ...

Wenn du Hilfe benötigst, kannst du dir eine Anleitung im [Lernkurs](#) als Unterstützung nehmen.

2. Informiere dich im Internet welche Möglichkeiten es in deinem Wohnort gibt, deine Freizeit zu gestalten.
 - Sportstätten (Fußballplatz, Tennisplatz, Schwimmbad, ...)
 - Theater
 - Kino
 - Musikschule
 - Jugendtreff
 - ...

3. Notiere dir in Stichworten, welche Orte du gefunden hast. (AFB 1)
4. Trage nun die Orte in eine neue Scribble Map ein. Verwende dazu passende Signaturen. (AFB 2)
5. Trage auch die Orte in die Karte ein, die du öfters besuchst. Markiere diese zusätzlich. (AFB 2)
6. Erstelle zudem eine Legende. (AFB 2)
7. Wenn du fertig bist, speichere die Scribble Map ab und lade sie im Lernkurs deiner Klasse hoch.
8. Nimm Stellung, welche weiteren Freizeitmöglichkeiten deiner Meinung nach in deinem Ort fehlen. (AFB 3)
 Welche sind das und wo würdest du diese in deinem Wohnort platzieren?
 Markiere diese mithilfe einer speziellen Signatur in deiner Karte. (AFB 2)
 Vergiss nicht, die Signatur in deiner Legende einzutragen. (AFB 2)

Erwartungshorizont:

- Individuell
- Beispiel einer Karte:



3. Konzept: Orte des Konsums

SuS stellen mithilfe einer Karte (z.B. ScribbleMap), die von ihnen genutzten Orte des Konsums in ihrer Umgebung dar.

Neben Lebensmittelgeschäften sollen auch Bekleidungsgeschäfte und weitere Geschäfte des Handels mithilfe sprechender Signaturen verortet werden. Zusätzlich zur Karte soll eine Legende, die die Signaturen erklärt, erstellt werden.

Anschließend wird die Klasse zweigeteilt: eine Gruppe soll mithilfe einer interaktiven Karte (Bsp. GoogleMaps) eine Einkaufsstraße in der Stadt (Bsp. Landstraße) analysieren, während die andere Gruppe eine Ortschaft + Umgebung außerhalb der Stadt behandelt.

SuS vergleichen in Partnerarbeit (jeweils ein „Experte“ aus den zwei Gruppen) ihre Ergebnisse.

Als Hilfestellung können folgende Fragen dienen:

- Wie viele Geschäfte habt ihr jeweils gefunden?
- Wie weit sind die Geschäfte voneinander entfernt?
- Wie viele verschiedenen Geschäfte habt ihr verortet?
- Fehlt eurer Meinung nach, eine Art von Geschäft?
- Wohin geht ihr einkaufen?
- Wo würdet ihr euch wohler fühlen?
- ...

Arbeitsauftrag für SuS: Einzelarbeit (1)

1. Öffne die Webseite [Scribble Maps](#).
Orientiere dich auf der Webseite. (AFB 1)
 - Welche Signaturen gibt es?
 - Wie erstellt man eine Legende?
 - Wo kann ich Zusatzinformationen hinzufügen?
 - ...

Wenn du Hilfe benötigst, kannst du dir eine Anleitung im [Lernkurs](#) als Unterstützung nehmen.

2. Notiere deine Orte des Konsums. (Wo tätigst du deine Einkäufe?) (AFB 1)
 - Lebensmittelgeschäft
 - Bekleidungsgeschäft
 - Schreibwarengeschäft
 - Spielzeuggeschäft
 - ...
3. Trage nun die Orte in eine neue Scribble Map ein. Verwende dazu passende Signaturen. (AFB 2)
4. Erstelle zudem eine Legende. (AFB 2)

5. Wenn du fertig bist, speichere die Scribble Map ab und lade sie im Lernkurs deiner Klasse hoch.

Erwartungshorizont:

- Individuell
- Beispiel einer Karte



Arbeitsauftrag für SuS: Gruppenarbeit (2.1) - Gruppe Stadt

1. Öffnet die Webseite [Google Maps](https://www.google.com/maps).
2. Analysiert die Linzer Landstraße auf folgende Aspekte: (AFB 2)
 - Wie viele Geschäfte habt ihr gefunden?
 - Wie weit sind die Geschäfte voneinander entfernt?
 - Wie viele verschiedenen Geschäfte habt ihr entdeckt?
 - Fehlt eurer Meinung nach, eine Art von Geschäft?

Alle Gruppenmitglieder notieren die Ergebnisse auf einem Zettel.

Erwartungshorizont:

SuS erkennen, dass die Geschäfte sehr knapp beieinander liegen.

SuS erkennen, dass es eine große Auswahl an verschiedenen Geschäften gibt.

SuS erkennen, dass fast alle Bedürfnisse befriedigt werden.

Arbeitsauftrag für SuS: Gruppenarbeit (2.2) – Gruppe Land

1. Öffnet die Webseite [Google Maps](#).
2. Analysiert einen Ort außerhalb von Linz auf folgende Aspekte: (AFB 2)
 - Wie viele Geschäfte habt ihr gefunden?
 - Wie weit sind die Geschäfte voneinander entfernt?
 - Wie viele verschiedenen Geschäfte habt ihr entdeckt?
 - Fehlt eurer Meinung nach, eine Art von Geschäft?

Alle Gruppenmitglieder notieren die Ergebnisse auf einem Zettel.

Erwartungshorizont:

SuS erkennen, dass die Geschäfte weit auseinander liegen.

SuS erkennen, dass es nicht viele verschiedene Geschäfte gibt.

SuS erkennen, dass nicht all ihre Bedürfnisse befriedigt werden können.

SuS erkennen, dass manche Geschäfte „fehlen“.

Arbeitsauftrag für SuS: Partnerarbeit (3)

1. Finde dich mit einem Experten aus der jeweils anderen Gruppe zusammen (1 Stadt-Experte und 1 Land-Experte)
2. Vergleicht eure Ergebnisse, die ihr in der vorherigen Gruppenarbeit gesammelt habt. (AFB 2)
3. Analysiert gemeinsam:
 - Wohin geht ihr einkaufen?
 - Wo würdet ihr euch wohler fühlen (Stadt oder Land)?

Erwartungshorizont:

- individuell