

Medienkompetenz-Quartettspiel

Das vorliegende Quartett-Spiel soll Schülerinnen und Schüler motivieren, Medienbildung spielerisch zu erwerben. Die spezifischen Fragen der Spielkarten regen an, sich mit aktuellen Aspekten zu beschäftigen, mit Mitspielern darüber zu reden, eigene Positionen zu entwickeln und zu diskutieren und zu bewusstem und begründeten Medienhandeln zu gelangen. Das Spiel wird nach den Regeln von „Schwarzer Peter“ gespielt.

Die Icons auf den Karten stammen aus den freien Icon-Sammlungen von pixelsophie.de.

Die MeSaxi-Bilder (Maskottchen von MeSax) stammen von der MeSax-Webseite.





**Medienbildung?
Was ist denn das?**

Schwarzer Peter

Wer keine Ahnung hat vom Umgang mit Medien, der hat bald **RICHTIG SCHLECHTE KARTEN!**



Spielregeln für das Spiel:

Das Spiel besteht aus 33 Karten (8 Quartetts sowie ein schwarzer Peter). Zu Beginn des Spiels werden die Karten gemischt und an jeden Mitspieler eine gleich große Anzahl (z.B. acht Karten) von Karten ausgeteilt. Der Rest der Karten wird verdeckt als Stapel abgelegt. Der beginnende Spieler (z.B. der jüngste Spieler) zieht eine Karte vom Stapel und schaut, ob er ein Quartett auslegen kann. Anderenfalls ist der nächste Spieler am Zug und zieht seinerseits eine Karte vom Stapel. Wenn der Kartenstapel leer ist, kann sich der Spieler aussuchen, von welchem Mitspieler er eine Karte zieht. Nach dem Ziehen kann wieder ein vollständiges Quartett ausgelegt werden. Sieger ist, wer zuerst alle Karten abgelegt hat. Verlierer ist, wer als letztes noch Karten auf der Hand hat. Da der Schwarze Peter nicht als Quartett ausgelegt werden kann, hat der letzte Spieler immer mindestens diese Karte auf der Hand.

In der Online-Version kann ein Spieler gegen einen Computergegner antreten.

Viel Spaß beim Spielen mit dem Medienkompetenz-Quartett wünscht

Jens Tiburski



Weshalb spielen Kinder so gern Computerspiele?

A1 Computerspiele

Das Spielen im Allgemeinen ist eine grundlegende Tätigkeit gerade junger Menschen, um sich bestimmte soziale Fähigkeiten anzueignen. Computerspiele mit ihrer bunten Grafik und oftmals schrägen Spielideen reizen Kinder und Jugendliche, ihre unterschiedlichsten Fähigkeiten zu erproben und Aufgaben bzw. Probleme zu lösen, ohne dass es unmittelbare Folgen hat. Somit haben auch Computerspiele eine wichtige Rolle bei der Persönlichkeitsentwicklung inne.



Sind Onlinespiele für Kinder und Jugendliche zu empfehlen?

A2 Computerspiele

Die Beliebtheit von Onlinespielen beruht darauf, dass hier meist mit oder gegen andere Spieler – z.T. Freunde, aber auch fremde Spieler, die über die ganze Welt verteilt sind – gespielt werden kann. Auch wenn diese Onlinespiele in der „Grundversion“ als kostenlos angeboten werden, lauern im weiteren Spielverlauf oft Kostenfallen. Dagegen gibt es viele so genannte Browserspiele, die ohne Gefahr gespielt werden können.



Machen Computerspiele süchtig?

A3 Computerspiele

Prinzipiell kann jede Tätigkeit, der man zu ausgiebig frönt, süchtig machen – auch das Spielen von Computerspielen. Wenn Kinder oder Jugendliche stundenlang vor dem Bildschirm sitzen und das oft tagelang, ist Vorsicht geboten. Entscheidend für eine Computerspielsucht ist jedoch, ob dabei andere Aktivitäten wie z.B. Freunde treffen, Sport treiben oder Hausaufgaben machen, vernachlässigt werden.



Gibt es auch Lernsoftware als Computerspiele?

A4 Computerspiele

Tatsächlich gibt es eine große Anzahl von Computerspielen, bei denen das Lernen im Vordergrund steht. So ist z.B. die Fähigkeit von Computern 3D-Inhalte darzustellen, von enormem Vorteil für das Erlernen räumlicher Sachverhalte. Auch die Interaktivität von Computerspielen, oft auch in Verbindung mit den Möglichkeiten eines Belohnungssystems, machen Computerspiele zu einem attraktiven Träger pädagogischer Inhalte.





Ist jedes Handy ein Smartphone?

B1 Handy

Ein Smartphone ist ein Mobiltelefon, das über viele zusätzliche Funktionen verfügt und dem Nutzer u.a. erlaubt, Online-Dienste zu verwenden. So kann man z.B. mit einem Smartphone E-Mails abrufen oder Soziale Netzwerke nutzen. Das ermöglicht den Kontakt zu seinen Freunden nicht nur vom Computer aus, sondern faktisch immer und überall. Diese ständige Erreichbarkeit hinterlässt jedoch auch schon bei Jugendlichen negative Folgen bis hin zur Abhängigkeit vom „Handy“.



Programme oder Apps?

B2 Handy

Was beim Computer die Programme, das sind beim Handy die Apps. Viele dieser Apps – abgeleitet von Applikationen – sind kleine Mini-Programme mit einem genauen, speziell definierten Einsatzzweck. So kann man Wetter-Informationen, Stadtpläne oder Soziale Netzwerke über geeignete Apps aufrufen. Was vielen Jugendlichen nicht bewusst ist, ist die Tatsache, dass viele Apps im Hintergrund Dinge tun, die der Nutzer nicht kontrollieren kann. So können u.a. über GPS gewonnene Daten über den Standort übermittelt werden.



Können Handys auch schaden?

B3 Handy

Viele Jugendliche schalten ihr Handy praktisch nicht mehr aus. Egal ob Freizeit, Unterricht oder sogar nachts ... das Handy ist immer auf Standby. Diese ständige Erreichbarkeit kann sich negativ auf die persönliche Entwicklung auswirken. Ganz besonders die Konzentrationsfähigkeit leidet entscheidend unter dem permanenten Zwang, den Status des Handys kontrollieren zu müssen. Auch die Langzeitwirkung von Handystrahlung wird erst noch untersucht!



Was ist dran an der „digitalen Demenz“?

B4 Handy

Es gibt Studien die behaupten, die übermäßige Benutzung von Smartphones wirke sich nachteilig auf die Gedächtnisleistung von Jugendlichen aus. Da das Handy immer griffbereit ist und die Daten, wie z.B. Telefonnummern, E-Mail-Adressen sowie Termine, darauf abgelegt werden können, brauchen die Jugendlichen nichts mehr auswendig zu lernen. Der springende Punkt hierbei ist das Wörtchen „übermäßig“! Bei normaler Nutzung fördert das Smartphone die Medienkompetenz der Jugendlichen.





**„Chatten“ und „twittern“,
wozu dient das?**

C1 Online

Kinder und Jugendliche wollen sich mit gleichaltrigen und gleichgesinnten Freunden austauschen und vernetzen. Sie finden aufmerksame „Zuhörer“ und Anerkennung in Chatrooms oder Foren. Dabei ist das Bedürfnis nach schneller Kommunikation am wichtigsten bei der Wahl der Hilfsmittel. Twitter - mit seiner Nachrichtenlänge von max. 140 Zeichen - kommt dem beliebten simsen am nächsten.



**Warum sind Communitys
so faszinierend?**

C2 Online

In Communitys (auch Social Communitys oder Soziale Netzwerke) legen die Nutzer üblicherweise unter ihrem richtigen Namen ein Profil an. Diese Nutzerprofile werden dann oft liebevoll und kreativ gestaltet, so dass sie von anderen Usern mit ähnlichen Interessen bemerkt werden. Man schließt sich in Gruppen zusammen und tauscht sich über gemeinsame Interessen aus. Leider sind die persönlichen Daten, die dabei abgespeichert werden, oft nicht so sicher abgelegt, wie es eigentlich sein sollte.



**Sind „Cyberfreundschaften“
wirklich Freundschaften?**

C3 Online

Zahlen wie z.B. 652 Freunde auf Facebook oder 4638 „Likes“ für einen Beitrag gaukeln Jugendlichen Anerkennung vor, die sie im realen Leben oft nicht bekommen. Dass man diese „Freunde“ eigentlich gar nicht kennt spielt dabei keine Rolle. Problematisch wird die Sache jedoch, wenn die „virtuellen Freunde“ die realen Freunde ersetzen und man den Bezug zur Realität verliert.



**Kann man auch in
„geschützten Umgebungen“ chatten?**

C4 Online

Virtuelles Mobbing, Beleidigungen und auch sexuelle Belästigungen sind in Chatrooms oder Social Communitys häufig. Damit vor allem jüngere Kinder oder Jugendliche davor geschützt werden können, gibt es moderierte Chatrooms. In solchen „geschützten Umgebungen“ kontrollieren Moderatoren die Kommunikation und schreiten ein, wenn Ausfälligkeiten gepostet werden. Auch das Chatten in geschlossenen Lernumgebungen – wie z.B. LernSax – schützt vor Übergriffen.





Was ist das „Web 2.0“?

D1 Internet

Als Web 2.0 bezeichnet man das so genannte Mit-mach-Web. Die ersten Webseiten des World Wide Web waren festgelegt und man konnte nichts verändern oder eingeben, Kennzeichnend für das Web 2.0 sind interaktive Anwendungen wie Chats, Blocks, Wikis oder Social Networks, die eine aktivere Teilnahme seiner Nutzerinnen und Nutzer gestatten.



Gibt es auch schon ein „Web 3.0“?

D2 Internet

Ja – gibt es schon! Das Web 3.0 ist bereits da, ein "denkendes" Web. Vielfach wird auch vom semantischen Netz gesprochen, denn der grundlegende Ansatz sieht vor, dass Informationen, die von Usern eingegeben werden, semantisch verknüpft werden. Zum Beispiel: Dresden<Stadt> liegt an der Elbe<Fluss>. Aus einer Fülle derartiger „rich snippets“ kann der Computer Informationen auf logischer Ebene verknüpfen.



Gibt es im Internet auch pädagogische Angebote für Kinder und Jugendliche?

D3 Internet

Nicht nur die vielen Möglichkeiten zum Informieren oder Kommunizieren machen das Internet interessant für den pädagogischen Einsatz, sondern es gibt auch viele Webseiten, die das Wissen erweitern können. Fast alle Fernsehsender bieten interaktive Inhalte zu ihren Wissenssendungen an. Darüber hinaus gibt es eine große Anzahl von pädagogischen Plattformen wie lehrer-online.de und E-Learning-Umgebungen, zum Beispiel LernSax.de!



Gibt es so etwas wie Onlinesucht und wie kann ich es verhindern?

D4 Internet

Wenn das Internet zum alleinigen Lebensinhalt wird, wenn alles andere vernachlässigt wird und man sich nicht mehr mit seinen Freunden trifft, dann ist Vorsicht geboten. Diese Anzeichen von Suchtverhalten darf man nicht ignorieren! Wie jede andere Sucht kann auch die Onlinesucht das Leben der Betroffenen komplett zerstören. Deshalb sollte man beim Auftreten der oben genannten Anzeichen unverzüglich die Hilfe von Vertrauenspersonen in Anspruch nehmen.





**Was unterscheidet Werbung
in Zeitungen von
Werbung im Internet?**

E1 Werbung

Während Werbung in Zeitungen / Zeitschriften, im Fernsehen und im Radio immer nur auf eine Zielgruppe zugeschnitten sein kann, ermöglicht die Werbung über das Internet eine genau auf eine Person abgestimmte Werbung. Erreicht wird das über das „Ausspionieren“ des „Kunden“ u.a. über Cookies (Informationen über den Besuch von Webseiten, die auf dem Computer gespeichert werden) und die Speicherung von Suchanfragen.



**Was ist
„Product Placement“?**

E2 Werbung

„Product Placement“ ist eine „versteckte“ Werbeform im Fernsehen, in YouTube-Videos oder in Computerspielen, bei der bestimmte Marken zu sehen sind. Das Auftauchen solcher – geschickt platzierten – Produkte weckt im Unterbewusstsein den Wunsch, diese ebenfalls zu besitzen. Dass die entsprechenden Firmen die Produktion dieser Filme etc. sponsern, eben damit diese Produkte zu sehen sind, erkennen viele Jugendliche nicht als Werbung!



**Was hat Werbung mit
dem „Markenwahn“ von
Jugendlichen zu tun?**

E3 Werbung

Über die Werbung werden nicht nur Wünsche nach bestimmten Produkten, sondern auch nach einem speziellen Image geweckt. Das wird erreicht, indem z.B. bekannte Stars (Künstler, Schauspieler etc.) als Imageträger einer Marke aufgebaut werden. Jugendliche identifizieren sich dann über die Werbung mit der Werbeikone und der damit beworbenen Marke.



**Werbung auf
Lernplattformen?**

E4 Werbung

Werbung gibt es nicht nur auf kommerziellen Webseiten. Auch die meisten Lernplattformen beinhalten kommerzielle Werbebotschaften, um sich zu finanzieren. Das E-Learning-System LernSax sowie das Mediendistributionssystem MeSax sind jedoch frei von kommerzieller Werbung, da sie durch das Sächsische Bildungsinstitut finanziert werden.





Was sind Printmedien?

F1 Printmedien

Als Printmedien bezeichnet man alle gedruckten Erzeugnisse wie z.B. Bücher, Zeitungen und Zeitschriften. Printmedien waren – schon lange vor dem Internet – über Jahrhunderte die Hauptinformationsquellen der Menschen. Erst mit der Erfindung des Buchdrucks war die Verbreitung von Wissen im großen Stil möglich.



Welche Bedeutung haben Printmedien noch in unserem Zeitalter?

F2 Printmedien

Egal ob Zeitschriften, Flyer, Plakate, Broschüren oder Visitenkarten, Printmedien verlieren nicht so stark an Bedeutung, wie noch vor wenigen Jahren vorausgesagt. Das liegt an eine Reihe von Vorteilen: Printmedien sind funktionell, sie brauchen keine speziellen Anschlüsse oder technischen Voraussetzungen und gelten als glaubwürdiger verglichen mit Online-Medien! Die digitale Erstellung von Printmedien macht diese sogar noch kostengünstiger ...



E-Book-Reader oder gedrucktes Buch?

F3 Printmedien

E-Book-Reader sind tragbare Lesegeräte für elektronisch gespeicherte Buchinhalte, die E-Books. Im Urlaub nicht einen ganzen Bücherstapel verpacken zu müssen, sondern alle Lieblingsbücher gespeichert zu haben ist natürlich von Vorteil, aber ein Buch aus Papier hat einen hohen emotionalen Wert. Ein oft gelesenes und weiterverliehenes Buch sieht geliebt aus, es hat charmante Eselsohren und ist sympathisch „speckig“.



Werden die elektronischen Lehrbücher die gedruckten Lehrbücher bald ersetzen?

F4 Printmedien

Auch das gute alte Schulbuch gehört zu den Printmedien – NOCH! Denn die Vorteile des elektronischen Lehrbuches liegen auf der Hand: Weniger Gewicht, multimediafähig und mit Zugang zu Netzwerken und Online-Diensten ist es dem gedruckten Lehrbuch weit überlegen! Trotzdem ist in Kürze nicht mit dem landesweiten Einsatz zu rechnen, da die technische Ausstattung der Schulen ihren Einsatz noch nicht flächendeckend ermöglicht...





Was ist eigentlich MeSax?

G1 MeSax

MeSax ist ein leistungsfähiges internetbasiertes System zur Nutzung von Bildungsmedien. Es steht allen sächsischen Schulen zur Verfügung und bietet umfassende Informationen über verfügbare Bildungsmedien. Es unterstützt den physischen Verleih über die Medienpädagogischen Zentren, aber ebenso die digitale Bereitstellung der Medien in den Bildungseinrichtungen.



Und was ist „MeSax mobil“?

G2 MeSax

MeSax mobil eröffnet Lehrkräften die Möglichkeit, digitale Medien auch an Rechnern zu nutzen, die nicht über eine Verbindung zum Netzwerk der Schule verfügen. Dafür kommt ein USB-Speicherstick mit einer speziellen Software zum Einsatz. So können die MeSax-Medien wie in einem Container mit in den Unterricht genommen werden.



Es gibt auch „MeSax mini“?

G3 MeSax

"MeSax mini" ist ein Internetportal, welches ausschließlich zur Nutzung von MeSax-Medien per direktem Internetzugriff von beliebigen Datenendgeräten (Notebooks, Tablets, Smartphones, ...) bereitgestellt wird. Schüler und Lehrkräfte werden so in die Lage versetzt, MeSax-Medien jederzeit an beliebigen Orten zu nutzen.



Warum ist MeSax besser für den Unterricht als z.B. YouTube?

G4 MeSax

Während bei YouTube und ähnlichen Plattformen in der Regel nur Videos angeschaut werden können – deren rechtmäßiger Einsatz im Unterricht häufig ungeklärt ist – bietet MeSax urheberrechtlich gesicherte Unterrichtsmedien an, bei denen Lernbereichszuordnungen und oft auch weiterführendes didaktisches Material enthalten sind.





Was ist überhaupt LernSax?

H1 LernSax

LernSax beinhaltet eine komplette E-Learning-Umgebung mit differenzierten, didaktisch sinnvollen Darstellungsmöglichkeiten der Lerninhalte, der Möglichkeit zur Einbindung multimedialer Lernmaterialien, unterschiedlicher interaktiver Übungs- und Testformen, Glossaren (Wörterbüchern) und verschiedenen tutoriellen Betreuungsformen. Auch externe Partner – z. B. Elternvertreter – können in die Zusammenarbeit auf der Plattform einbezogen werden.



Ist LernSax ein vollwertiges E-Learning-System?

H2 LernSax

JA - LernSax enthält alle Funktionen eines E-Learning-Systems nach heutigem Stand wie z.B. die Gestaltung interaktiver Aufgabenstellungen bis hin zu kompletten Kursen inklusive Lernstandsüberprüfung. Darüber hinaus ist die Einbindung multimedialer Inhalte kinderleicht und auch der Import und Export von SCORM-Dateien ist möglich.



Was sind Courselets?

H3 LernSax

Courselets bieten die Möglichkeit, Inhalte multimedial aufzubereiten. Lehrer können im Privat-Bereich auf LernSax interaktive Übungen und Tests erstellen und diese dann in den unterschiedlichen Arbeitsbereichen (Klassen und Gruppen) einsetzen. Mit einem Baukasten aus Standard-Blöcken (Überschrift, Absatz, Video, ...) baut man ein Grundgerüst und füllt es mit Standard-Elementen (Text, Icon, Audio, Download, ...) aus.



Was verbindet LernSax mit MeSax?

H4 LernSax

In LernSax kann eine Recherche nach MeSax-Medien gestartet werden, ohne bei MeSax angemeldet zu sein. Die gefunden Medienpakete können Schülern, Klassen oder Gruppen zugeordnet werden und in Courselets eingebaut werden.



