

Medienkompetenz für Kinder (ab Klasse 3)

Im Alltag von vielen Kindern sind Medien nicht mehr wegzudenken. Homeschooling und eigenständiges Arbeiten am PC werden immer selbstverständlicher. Zur reinen Freizeitbeschäftigung besteht ein großes Bedürfnis, aber auch Erwartungs- und Gruppendruck, natürlich auch die eigene Neugier, das persönliche Interesse, viele unterschiedliche Medien zu besitzen, zu nutzen und sich mit Inhalten und Möglichkeiten im Internet auszukennen.

Die Mediennutzung birgt jedoch konkrete Risiken in sich, beispielsweise durch Nutzung von Chaträumen und sozialen Netzwerken, aber auch aufgrund gewaltorientierten Inhalten, Cybermobbing, sexualisierte Darstellungen, Datenschutz- und Urheberrechtsverletzungen oder Medienabhängigkeit.

Die aktuellen Themen und Erfahrungen der Kinder werden alltagsnah und zielgruppenorientiert kritisch betrachtet und analysiert und unter den Gesichtspunkten wie Gesetzeslage, Datenschutz, ethische und moralische Normen beleuchtet und bewertet, positive Handlungsmöglichkeiten vorgestellt.

Das Medienkompetenztraining hat zum Ziel, die Vorteile der Medien zu kennen und sensibilisiert und bewusst zu nutzen, aber auch vorbereitet zu sein auf die Risiken und Gefahrenpotenziale. Es gilt ein Bewusstsein für Risiken im Umgang mit Medien zu schärfen, gemeinsam Gefahren zu erkennen, Chancen zu entdecken und über die eigene Mediennutzung zu reflektieren, um daraus eine fundierte, prosoziale Haltung zu entwickeln.

Methoden:

- Thematische Auseinandersetzung in Plenums- und Gruppengesprächen
- Rollenspiele
- Kurze Spiel-, Bewegungs-, Übungseinheiten zur praxisnahen Erfahrungsübertragung
- Eigenreflektion der Nutzungsgewohnheiten
- Partizipation in der Gestaltung
- Erstellung eines Ergebnis Plakats zum Verbleib in der Klasse

Themen: Mögliche Schwerpunkte:

- Soziale Netzwerke und Chaträume
- Cybermobbing
- Gewaltdarstellungen in den Medien
- Sexuelle Darstellungen oder Belästigung
- Geschlechterrolle (Präsentation in Medien)
- Datenschutz und Urheber- und Persönlichkeitsrechte
- Handynutzung
- Medienabhängigkeit
- PC- und Konsolenspiele

Trainingsdauer: ideal: 5 Unterrichtsstunden, bei Bedarf oder Wunsch (Projektwoche) kann das Training auch mehrere Tage umfassen