



MS, Sek I/II: Medienbildung/ICT + Medien, Gestaltung, Kunst, Individuum + Gemeinschaft, Sprachen

Digital Natives **Wie sehr sind wir «Digital Natives»?**

11:13 Minuten

Zusammenfassung

Im Film «Digital Natives» werden zwei Jugendliche porträtiert, welche die neuen Medien unterschiedlich intensiv nutzen. Dieser Film soll Ausgangspunkt für die Reflexion der eigenen Mediennutzungsgewohnheiten sein. Es geht darum herauszufinden, wie sehr die Schüler/-innen an der digitalen Welt teilhaben und welche Vor- und Nachteile digitale Technologien im Gegensatz zu traditionellen Verfahren im Alltag haben können.

Didaktik

Die Unterrichtseinheit umfasst eine Lektion und ein Anschlussprojekt, das die Schüler/-innen als Selbsterfahrungsstudie teilweise in der Freizeit durchführen.

Die Unterrichtseinheit knüpft an folgenden Filmen an:

- «Digital Natives»
- «Games»

Lernziele

Lektion 1: Wie sehr sind wir «Digital Natives»?

1. Die Schüler/-innen lernen den Begriff «Digital Natives» kennen.
2. Sie reflektieren, welchen Stellenwert digitale und traditionelle Technologien in ihrem Alltag haben.
3. Sie erkennen, dass sowohl traditionelle, als auch digitale Verfahren Vor- und Nachteile aufweisen.

Anschlussprojekt: Der Digital-Check. Ist die digitale Form wirklich die beste?

4. Die Schüler/-innen überprüfen anhand einer Selbsterfahrungsstudie kritisch, welche Vor- und Nachteile digitale Technologien und Verfahren im Alltag tatsächlich haben.

Lektion 1 Wie sehr sind wir «Digital Natives»?

Einführung

Einstieg: Film «Digital Natives» wird gezeigt.

Schüler/-innen haben die Möglichkeit sich frei zu äussern.

Definition des SRF «Digital Native» im Film: «Games» (0:49 – 1:07)

Jugendliche zählen heute zu den «digital natives», sie sind nach 1985 geboren und mit digitalen Technologien wie Internet, Smartphone und Games aufgewachsen. «Digital immigrants» sind die Einwanderer/-innen in digitale Welten. Sie sind vor 1985 geboren und hatten als Kinder oder Jugendliche nicht zwangsläufig Kontakt mit neuen Medien.

Würdest du Jael als «Digital Native» bezeichnen?

Die Zugehörigkeit zu der Gruppe der «Digital Natives» wird im Film «Games» am Alter festgemacht. Es gibt aber auch Positionen, die sagen, dass «Digital Natives» an der intensiven Nutzung moderner ICT-Technologien zu erkennen sind – ganz unabhängig vom Alter.

Wie sehr sind wir «Digital Natives»?

Würdest du dich selbst als «Digital Native» sehen, oder nutzt du auch gelegentlich traditionelle Formen zum Beispiel der Kommunikation?

Kurze Selbsteinschätzung der Schüler/-innen.

(15 min)

Selbsttest

Mache den Test. Bist du ein «Digital Native»?

Die Lehrperson verteilt den **Testbogen**: Wie sehr bist du «Digital Native»? (**001-DN**). Die Schüler/-innen sollen nun ihre einzelnen Alltagsaktivitäten daraufhin einschätzen, wie intensiv sie traditionelle und digitale Techniken nutzen.



Testbogen 001-DN

(10 min)

Auswertung

Ergebnisse werden im Plenum ausgewertet. Es kann z. B. der Klassenraum in zwei Hälften geteilt werden. Eine «digitale» und eine «traditionelle» Hälfte. Die Schüler/-innen werden bei der Auswertung der einzelnen Bereiche gebeten, in die jeweils passende Hälfte des Raumes zu gehen. So sehen stets alle, wie die Verteilung innerhalb der Klasse aussieht.

(10 min)

Vertiefung

Diskussion: Wo bringen die digitalen Technologien wirklich einen Vorteil? Wo setzt man vielleicht besser auf die traditionellen Verfahren?

Ohne beide Bereiche gegeneinander auszuspielen, sollen die Vor- und Nachteile beider Verfahren zusammengetragen werden. Das geschieht zunächst in Kleingruppen. Jede Gruppe sucht sich eine der im Testbogen (**001-DN**) verzeichneten Tätigkeiten aus.

Die folgenden Tätigkeiten eignen sich besonders gut für eine Analyse der Vor- und Nachteile, weil man in allen Fällen eine Art Produkt erhält und der Weg hin zum Produkt analysiert und verglichen werden kann.

- Einkaufen
- Lernen
- Räumliche Orientierung
- Informieren

Die Gruppen schreiben die erarbeiteten Vor- und Nachteile auf ein Plakat.

(10 min)

Präsentation

Die Gruppen stellen ihre Ergebnisse vor.

(5 min)

Anschlussprojekt Der Digital-Check. Ist die digitale Form immer die beste?

Der Digital-Check 002-DN

Nun sollen die in Lektion 1 erarbeiteten Vor- und Nachteile einer Überprüfung in der Praxis standhalten. Die Schüler/-innen werden beauftragt eine kleine Studie durchzuführen. Hierfür erhalten sie den Forschungsbogen **«Der Digital-Check» (002-DN)**. Anhand von weiter ausdifferenzierten Forschungskriterien sollen die Gruppen nun die ausgewählte Tätigkeit in der traditionellen und in der digitalen Form ausprobieren und ihre Beobachtungen aufschreiben.

- Zeitaufwand
- Voraussetzungen (z. B. Ausstattung)
- Kosten
- Flexibilität
- Erfolg und Zufriedenheit mit dem Produkt
- Sicherheit
- Benutzerfreundlichkeit
- Nachhaltigkeit (Umweltverträglichkeit, Energie ...)
- Soziale Folgen (Arbeitsplätze, Arbeitsbedingungen, Qualifikationsprofile)

Die Forschungskriterien leiten sich idealerweise aus den Plakatinhalten der Gruppen ab (Lektion 1). Statt des vorgegebenen Kriterienrasters (**002-DN**) kann auch das Blankoraster (**002-DNb**) verwendet werden. Hier können die Forschungskriterien gemeinsam erarbeitet und eingetragen werden.

Hausaufgabe

Die Schüler/-innen führen die Studie in der Freizeit durch und präsentieren ihre Ergebnisse dem Plenum.