

MEDIEN SICHER NUTZEN – NEUES UNTERRICHTSKONZEPT DER VERBRAUCHERZENTRALE RHEINLAND-PFALZ E.V.

Einstieg & Schluss

Kontakt:

Verbraucherzentrale Rheinland-Pfalz e.V.

Telekommunikation und Digitale Medien

Seppel-Glückert-Passage 10

55116 Mainz

E-Mailadresse: telekommunikation@vz-rlp.de

Stand: 2017

Inhalt

Legende.....	3
1 Workshop planen und umsetzen.....	4
1.1 Vorbemerkungen	4
1.2 Einstiegsphase	5
1.2.1 Referenteninput Begrüßung.....	6
1.2.2 Unterrichtsgespräch Mediennutzung.....	7
1.2.3 Warming-up-Spiel „Ich hab schon mal“	8
1.2.4 Ampelabfrage	9
1.2.5 Begriffe raten (in Anlehnung an das Spiel „Tabu“)	9
1.2.6 Anfangsblitzlicht.....	10
1.3 Materialien zur Einstiegsphase	11
1.3.1 Handy-Aussagen	12
1.3.2 Kopiervorlage Spielkarten für „Begriffe raten“	14
1.4 Erarbeitungsphase & Ergebnissicherung	16
1.5 Schlussphase	16
1.5.1 Ampelfeedback.....	16
1.5.2 Feedback mit der Ein-Punkt-Methode.....	17
1.5.3 SMS-Feedback.....	17
1.5.4 Von A bis Z.....	18
1.6 Materialien zur Schlussphase	19
1.6.1 Vorlage Feedback-Plakat.....	20
1.6.2 Kopiervorlage SMS-Feedback	21
1.6.3 Von A bis Z.....	22

Legende

einfach (etwa Klassenstufe 4 und 5): ❶❷❸

mittel (etwa Klassenstufe 6 und 7): ①❷③

schwer (etwa Klassenstufe 7+): ①②❸

sprachlich leichter zugänglich: 👁

weiterführend (zur weiteren Beschäftigung mit dem Thema oder zur Binnendifferenzierung während des Unterrichts): 📖

externer Link: ➡

1 Workshop planen und umsetzen

1.1 Vorbemerkungen

Seit 2008 bietet die Verbraucherzentrale Rheinland-Pfalz Workshops in Schulen ab Klasse 4 zum Thema „Medien sicher nutzen“ an. Die Workshops gliedern sich in mehrere Phasen. In der **Einstiegsphase** geht es darum, die Schülerinnen und Schüler (im Folgenden SuS) für das geplante Thema so motivieren und für seine Relevanz in der Lebenswelt zu sensibilisieren. In diesem Kapitel sind daher verschiedene Methoden zusammengefasst, die für diese Phase nützlich sein können. Es ist sinnvoll, je nach geplantem Schwerpunkt des Workshops die Methode(n) auszuwählen und thematisch anzupassen. Je nach Gruppe stehen auch aktivierende Methoden mit Bewegungselementen zur Auswahl; diese sind allerdings zeit- und oft auch vorbereitungsintensiver.

In der **Erarbeitungsphase** sollen die SuS ein Thema bzw. einen Aspekt davon möglichst selbständig vertiefen. Aufgrund der begrenzten Zeit der Workshops bietet sich ein Methodenmix mit verstärkt angeleiteten Formen an. Im Idealfall werden Themenaspekte nach dem Workshop in der Klasse weiterbearbeitet. Für diesen Fall stehen ebenfalls Methodenvorschläge zur Verfügung (auch für die Lehrkräfte der Klasse im Nachgang des Workshops) Diese sind mit einem Maussymbol (☹) gekennzeichnet. In den weiteren Kapiteln sind die Methoden und Materialien deshalb nach Themenschwerpunkten gegliedert.

Die erarbeiteten Ergebnisse und Erkenntnisse sollten zusammengefasst und gefestigt werden. Dies geschieht in der Phase der **Ergebnissicherung**. Im Idealfall entstehen dabei Materialien o.Ä., die zukünftig nutzbar sind (z.B. Plakat) oder an denen weitergearbeitet werden kann. Zur Auflockerung und spielerischen Wissensvertiefung bieten sich auch Methoden wie Quiz an, die in Kapitel 1.4 vorgestellt werden.

Die **Schlussphase** dient dazu, den Workshop zu beenden, letzte offene Fragen zu beantworten und Feedback einzuholen. In Kapitel 1.6 werden daher Methoden für verschiedene Gruppen und Zeitbudgets vorgestellt.

Die Methoden sind thematisch zusammengefasst. Dabei sind Schwierigkeitsgrade durch Nummern angegeben.

Für etwa Klassenstufe 4 und 5 eignen sich besonders mit Stufe 1 markierte Methoden (①②③). Die mittlere Schwierigkeitsstufe (①②③) entspricht Klassenstufen 6 und 7. Für Klassen höher als Stufe 7 sind die Methoden mit ①②⑤ markiert. Diese Markierungen dienen aber nur als Anhaltspunkt. Je nach Vorwissen der Klasse können auch andere Methoden eingesetzt werden. Manche Methoden sind auch flexibel an den Lernstand und die aktuellen Themen der Klasse anpassbar: Diese sind schwarz ausgefüllt (①②③).

Zur Handynutzung in Schulen:

Im rheinland-pfälzischen [Schulgesetz](#) gibt es keine klare Regelung zur schulischen Handynutzung. Die Schulen legen in ihrer Schulordnung fest, in welchem Rahmen das Handy erlaubt oder verboten ist. Wer mit dem Gedanken spielt, mit den Geräten der SuS zu arbeiten, sollte diesen Punkt beachten und vorher mit der Lehrkraft besprechen.

Weitere Informationen zum Thema Handynutzung in Schulen (bundesweit) gibt es auf der Seite von [Handysektor](#).

Interessante Studien:

Um die Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen zu erfassen, lassen sich quantitative Studien wie die KIM- und JIM-Studie nutzen.

Diese sind online abrufbar auf der Seite des Medienpädagogischen Forschungsverbundes Südwest: [KIM-Studie 2016](#) und [JIM-Studie 2016](#).

Materialserver OMEGA & MedienkomP@ass Rheinland-Pfalz:

Das Pädagogische Landesinstitut stellt gemeinsam mit seinen Partnern eine Plattform für ausgewählte Unterrichtsmedien und Materialien zur Verfügung: Alle auf dem Bildungsserver OMEGA eingestellten Inhalte stehen Schulen in Rheinland-Pfalz kostenlos zur Verfügung. Neben Videos und didaktischen Materialien bietet die Plattform auch Lernobjekte und Unterrichtsbeispiele zum MedienkomP@ss Rheinland-Pfalz. Die Nutzung einiger Medien ist auch für unangemeldete Benutzerinnen und Benutzer möglich.

OMEGA-Bildungsserver: <https://omega.bildung-rp.de>

Materialien speziell zum [MedienkomP@ass](#) Rheinland-Pfalz gibt es von der [Landeszentrale für Medien und Kommunikation](#), sowohl für die Primar- und Orientierungsstufe als auch für die Sekundarstufe 1.

Materialkompass Verbraucherbildung:

Der Verbraucherzentrale Bundesverband betreibt einen Materialkompass Verbraucherbildung, in der Lehrkräfte Unterrichtsmaterialien von verschiedenen Herausgebern finden können, zu Themen wie Finanzkompetenz, Gesundheit & Ernährung, Verbraucherrecht, aber auch Medienkompetenz. Ein Team aus unabhängigen Bildungsexperten prüft die Materialien auf Qualität und bewertet sie.

1.2 Einstiegsphase

Ziele:

- Referentin/Referent, die Verbraucherzentrale sowie das Thema des Workshops sind den SuS bekannt.

- Die SuS sind eingestimmt auf das Thema des Workshops.
- Die SuS sind aktiviert und zum Mitmachen motiviert.
- Ggf. anfallende organisatorische Absprachen sind geklärt.
- Die Referentin/der Referent kennt die Mediennutzung und aktuellen Themen der SuS, um die Themen stärker an der Lebenswelt der SuS zu orientieren.

	Methode	Zeit (Min.)	Arbeits- und Sozialform/ Methode	Medien/ Material
① ② ③ 👁	01_Referenteninput Begrüßung	ca. 5	Plenum, Vortrag	ggf. Präsentationsmöglichkeit für PPT-Präsentation (01_Referenteninput Begrüßung)
① ② ③ 👁	02_Unterrichtsgespräch Mediennutzung	ca. 10	Plenum, Unterrichtsgespräch	ggf. Tafel zur Visualisierung
① ② ③ 👁	03_Warming-up-Spiel Ich hab schon mal	ca. 10	Plenum, Unterrichtsgespräch, Spiel	Handyaussagen
① ② ③ 👁	04_Ampelabfrage	ca. 5	Plenum, Unterrichtsgespräch	jeweils rote/gelbe/grüne Moderationskarten in Schüleranzahl
① ② ③	05_Begriffe raten	15–25	Plenum oder Gruppen, Spiel	Kopiervorlagen Spielkarten
① ② ③ 👁	06_Anfangsblicklicht	10–20	Plenum, Unterrichtsgespräch	ohne

1.2.1 Referenteninput Begrüßung

Dauer: ca. 5 Minuten

Ziel: Begrüßung

Schwierigkeit: ① ② ③ 👁

Material: PowerPoint-Folien (01_Referenteninput Begrüßung)

Technik: Beamer, Laptop, PowerPoint-Folie oder ohne Technikeinsatz

Sozialform: Plenum

Umsetzung: Die Referentin/der Referent stellt in einem kurzen Vortrag sich und die Verbraucherzentrale Rheinland-Pfalz dem SuS-Plenum vor.

1.2.2 Unterrichtsgespräch Mediennutzung

Dauer: ca. 10 Minuten

Ziel: Mediennutzung der SuS kennenlernen, Lebensweltbezug des Themas für SuS herstellen

Schwierigkeit: ① ② ③ ④

Material: ggf. Tafel o.Ä. zur Visualisierung

Technik: ohne

Sozialform: Plenum

Alternative(n): Warming-up-Spiel „Ich hab schon mal“ / Anfangsblitzlicht

Umsetzung: Die Referentin/der Referent fragt nach der Mediennutzung der SuS und kommt mit ihnen darüber ins Gespräch. Dies dient zum einen dazu, den SuS das Thema des Workshops näherzubringen und sie zu einer ersten Reflexion über die Mediennutzung innerhalb ihrer Lebenswelt anzuregen. Zum anderen erhält die Referentin/der Referent einen guten Überblick über die aktuell relevanten Themen in der Klasse (beispielsweise welche Medien genutzt und welche Internetseiten besucht werden). Auf die ersten Erfahrungsaussagen kann im Verlauf des Workshops zurückgegriffen werden.

Hinweise: Die SuS sollen ermuntert werden, über ihre Erfahrungen/Aktivitäten zu sprechen. Die Rückmeldungen der SuS sollten freiwillig sein und nicht wertend kommentiert werden (auch nicht durch die Klasse). Beispiele für Einstiegs- und Folgefragen:

- „Eure Eltern erlauben euch eine halbe Stunde Internetzeit. Was macht ihr in dieser Zeit?“
- „Wer von euch war in den letzten Tagen im Internet? Was habt ihr in dieser Zeit gemacht?“
- „Was nutzt ihr am liebsten im Internet?“
- „Was gefällt euch an dieser Seite/diesem Gerät besonders?“
- Schwerpunktthemen des Workshops können hier bereits aufgegriffen werden, z.B. „Welche App mögt ihr am liebsten/nutzt ihr am häufigsten?“

Die gesammelten Ergebnisse können in Form einer Mindmap an der Tafel o.Ä. festgehalten werden.

1.2.3 Warming-up-Spiel „Ich hab schon mal“

Dauer: ca. 10 Minuten (variabel)

Ziel: Aktivierung der SuS, Mediennutzung der SuS kennenlernen, Lebensweltbezug des Themas für SuS herstellen

Schwierigkeit: ❶ ❷ ❸ ❹

Material: ggf. Stuhlkreis, ggf. vorbereitete Handy-Aussagen

Technik: ohne

Sozialform: Plenum

Alternative(n): Ampelabfrage, Unterrichtsgespräch

Umsetzung: Der Referent/die Referentin äußert Fakten zur Mediennutzung. Die SuS stehen auf, wenn der Satz auf sie zutrifft. Dann wird die nächste Aussage getätigt. Trifft der Satz zu, bleiben die SuS stehen, ansonsten setzen sie sich. Bei mehr Platz bzw. flexiblerer Bestuhlung kann das Spiel auch in einem Sitzkreis ausgeführt werden. Dann lauten die Aussagen „Alle, die ein eigenes Smartphone haben“ oder „Alle, die schon mal selbst eine App installiert haben.“ Alle SuS, auf die diese Aussagen zutreffen, wechseln den Platz. Für den Referenten/die Referentin bietet die vereinfachtere Variante einen besseren Überblick. Gerade auch bei räumlich begrenzten Gegebenheiten oder in Computerräumen ist die Aufsteh-Variante empfehlenswerter.

Hinweise: Das Spiel kann großen Diskussions- und Redebedarf bei den SuS auslösen, insbesondere in Klassen mit sehr heterogener Mediennutzung, da ein direkter Vergleich stattfindet. Daher kann es sinnvoll sein, das Spiel schweigend ausführen zu lassen und Kommentierungen nicht zu erlauben. Diese sollten auch nicht durch die Referentin/den Referenten vorgenommen werden.

Beispiel-Aussagen:

- Ich habe ein eigenes Handy/Smartphone/Tablet.
- Ich habe schon mal WhatsApp genutzt.
- Ich habe WhatsApp auf meinem Handy.
- Ich habe schon mal Spiele auf dem Handy/Tablet gespielt.
- Ich habe gestern das Internet genutzt.
- Ich nutze Facebook/Instagram/YouTube.
- Ich habe schon mal eine App selbst heruntergeladen.
- Ich habe schon mal Geld für eine App bezahlt.
- Ich habe schon mal Fotos verschickt.

Die Aussagen können je nach gewähltem thematischen Schwerpunkt angepasst werden.

1.2.4 Ampelabfrage

- Dauer: ca. 5 Minuten (variabel)
- Ziel: Aktivierung der SuS, Mediennutzung der SuS kennenlernen, Lebensweltbezug des Themas für SuS herstellen
- Schwierigkeit: ① ② ③ 👁
- Material: jeweils rote/gelbe/grüne Moderationskarten in Schüleranzahl
- Technik: ohne
- Sozialform: Plenum
- Alternative(n): Warming-up-Spiel „Ich hab schon mal“, Unterrichtsgespräch
- Umsetzung: Die SuS bekommen alle jeweils eine rote, eine gelbe und eine grüne Moderationskarte. Ähnlich wie beim Warming-up-Spiel „Ich hab schon mal“ äußert die Referentin/der Referent Fakten zur Mediennutzung (Beispiele siehe dort). Die SuS geben Antwort auf diese Aussagen, indem sie eine der drei Karten hochhalten. Rot = Nein/Stimme nicht zu, Gelb = Vielleicht/Ich weiß nicht/bin unentschlossen, Grün = Ja/Stimme zu.
- Hinweise: Die Ampelabfrage kann auch zum Abfragen von Wissensstand genutzt werden, zum Beispiel zum thematischen Einstieg. Dann werden erfundene und wahre Fakten zu einem Medienthema geäußert und die SuS schätzen den Wahrheitsgehalt ein. Die Ampelabfrage kann auch als wiederkehrendes Element im Workshop genutzt werden, um immer wieder nach dem Verständnis der SuS zu fragen. Dies eignet sich eher in höheren Klassenstufen.

1.2.5 Begriffe raten (in Anlehnung an das Spiel „Tabu“)

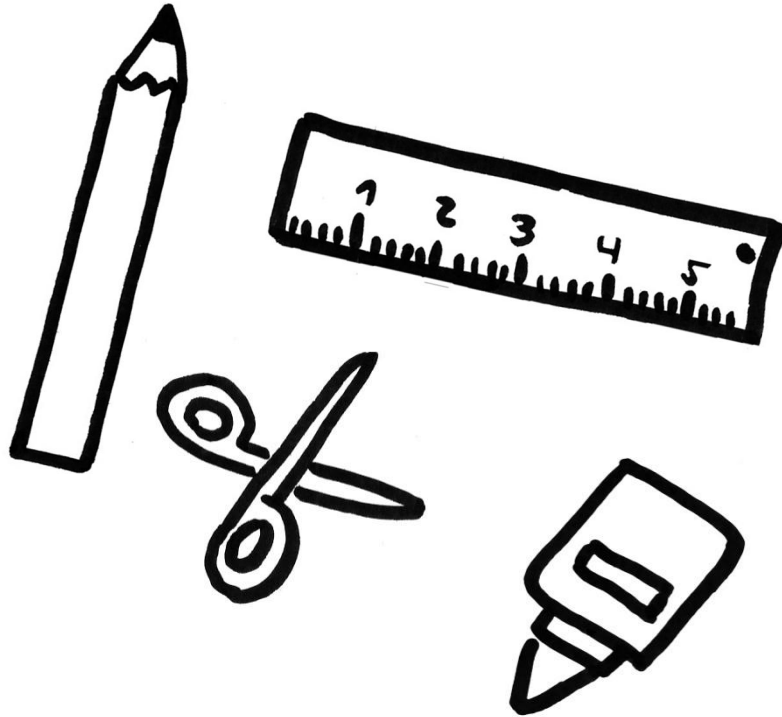
- Dauer: 15–25 Minuten
- Ziel: Aktivierung der SuS, spielerischer Einstieg ins Thema, Lebensweltbezug des Themas für SuS herstellen, Begriffe klären
- Schwierigkeit: ① ② ③
- Material: Kopiervorlage Spielkarten für „Begriffe raten“
- Technik: ohne
- Sozialform: Plenum oder Gruppen
- Alternative(n): Warming-up-Spiel „Ich hab schon mal“, Unterrichtsgespräch

- Umsetzung: In Anlehnung an das bekannte Gesellschaftsspiel „Tabu“ von Brian Hersch bekommt eine Schülerin oder ein Schüler eine Karte mit einem Begriff, der für den Rest der Klasse erklärt werden muss, ohne einen der darunter stehenden Begriffe zu verwenden. Auch Teile dieser Worte dürfen nicht vorkommen: Steht dort z.B. „Telefonieren“, so schließt dies auch den Begriff „Telefon“ aus. Der Begriff muss in einer vorgegebenen Zeit erraten werden, z.B. in einer Minute (Zeit beispielsweise mit dem Smartphone stoppen!).
- Hinweise: Mehr Wettbewerbscharakter bekommt das Spiel, wenn die Klasse in zwei Gruppen eingeteilt wird, die als Teams gegeneinander antreten. Dann sollte mehr Zeit eingeplant werden.

1.2.6 Anfangsblitzlicht

- Dauer: ca. 10–20 Minuten (je nach Gruppengröße)
- Ziel: Aktivierung der SuS, Einstieg ins Thema, Mediennutzung bzw. -interessen der SuS kennenlernen
- Schwierigkeit: ❶ ❷ ❸ 👁
- Material: ohne
- Technik: ohne
- Sozialform: Plenum
- Alternative(n): Unterrichtsgespräch Mediennutzung
- Umsetzung: Alle SuS äußern sich reihum kurz („blitzlichtartig“) zu einem Thema/einer Frage. Die Äußerungen werden nicht kommentiert, bewertet oder beantwortet. So könnte beispielsweise zu Beginn des Workshops nach den Erwartungen für die Stunden oder nach den liebsten Medieninteressen gefragt werden. Ziel der Blitzlichtrunde kann eine bessere Einschätzung der Gruppe durch den Referenten/die Referentin sein. Themen können so flexibler gesetzt und bearbeitet werden.
Als Beispiel für Themen s. auch 1.2.2.
- Hinweise: Die Blitzlichtrunde kann auch gleichzeitig als Vorstellungsrunde genutzt werden. Auch als Zwischenfeedback kann sie sinnvoll eingesetzt werden, um Meinungen und Stimmungen abzufragen. Allerdings kann dies je nach Redebedürfnis und Gruppengröße sehr zeitintensiv sein.

1.3 Materialien zur Einstiegsphase



1.3.1 Handy-Aussagen

Ich habe ein eigenes Handy/
Smartphone.



Ich habe schon mal Fotos
verschickt.

In meiner Familie gibt es ein
Tablet.

Ich habe schon mal Spiele
auf dem Handy oder Tablet
gespielt.

Ich habe gestern das Internet
genutzt.

Ich habe schon mal
WhatsApp genutzt.

Ich habe WhatsApp auf
meinem eigenen Handy.

Ich nutze Snapchat oder
Instagram.

Ich nutze YouTube.

Ich habe schon mal eine App
selbst heruntergeladen.

Ich habe schon mal Geld für
eine App bezahlt.

1.3.2 Kopiervorlage Spielkarten für „Begriffe raten“



<p>Smartphone</p> <p>Handy Telefon</p>	<p>Tablet</p> <p>Computer Flach</p>
<p>App</p> <p>Programm herunterladen</p>	<p>WhatsApp</p> <p>Nachrichten verschicken</p>
<p>Spiel</p> <p>Handy Computer</p>	<p>Foto</p> <p>knipsen Person</p>
<p>Passwort</p> <p>geheim PIN</p>	<p>YouTube</p> <p>Video anschauen</p>

<p>Facebook</p> <p>Community Netzwerk</p>	<p>Profilbild</p> <p>Gesicht Account</p>
<p>Mobbing</p> <p>beleidigen Bullying</p>	<p>Privatsphäre</p> <p>allein Raum</p>
<p>Datenschutz</p> <p>geheim privat</p>	<p>AGB</p> <p>Geschäft Bedingungen</p>
<p>Werbung</p> <p>verkaufen Post</p>	<p>YouTube</p> <p>Video anschauen</p>

Angelehnt an Material der Verbraucherzentrale Nordrhein-Westfalen.

1.4 Erarbeitungsphase & Ergebnissicherung

Die Materialien und Methoden für die Erarbeitungsphase befinden sich in den Kapiteln 2 bis 5, nach Schwerpunktthemen gegliedert. Auch Methoden zur Ergebnissicherung finden sich bei den jeweiligen Themen. Besonders für eine spielerische Festigung des Gelernten eignen sich beispielsweise Quiz-Formate.

1.5 Schlussphase

Ziele:

- Die SuS haben Feedback zum Workshop gegeben.
- Hilfemöglichkeiten wurden thematisiert.
- Letzte offene Fragen wurden beantwortet.
- Referentin/Referent hat die SuS verabschiedet.

	Methoden	Zeit (Min.)	Arbeits- und Sozialform/ Methode	Medien/ Material
1 2 3 👁	07_Ampel-feedback	ca. 5	Plenum	jeweils rote/gelbe/grüne Moderationskarten in Schüleranzahl
1 2 3 👁	08_Feedback mit der Ein-Punkt-Methode	5–10	Plenum	Vorlage Feedback-Plakat, Klebepunkte
1 2 3 👁	09_SMS-Feedback	ca. 10	Einzelarbeit, ggf. Plenum	Kopiervorlage SMS-Feedback

1.5.1 Ampelfeedback

Dauer: ca. 5 Minuten

Ziel: Feedback

Schwierigkeit: 1 2 3 👁

Material: jeweils eine rote, gelbe und grüne Moderationskarte für jeden Schüler/jede Schülerin

Technik: keine

Sozialform: Plenum

Alternative: Feedback mit der Ein-Punkt-Methode, SMS-Feedback

Umsetzung: Die SuS bekommen alle jeweils eine rote, eine gelbe und eine grüne Moderationskarte. Ähnlich wie bei der Ampelabfrage zum Einstieg formuliert der Referent/die Referentin Aussagen zum Workshop. Die

SuS geben Antwort auf diese Aussagen, indem sie eine der drei Karten hochhalten. Rot = Nein/Stimme nicht zu, Gelb = Vielleicht/Ich weiß nicht/bin unentschieden, Grün = Ja/Stimme zu. Je nach Art der Aussagen kann so abgefragt werden, wie die SuS den Workshop oder bestimmte Elemente davon fanden oder welche Themen sie besonders interessiert haben.

Hinweise: Wenn die Zeit knapp ist, kann das Ampelfeedback blitzlichtartig, also ohne anschließende Nachfragen/Diskussion ausgeführt werden, und dient damit der Referentin/dem Referenten als Stimmungsbild. Wer ein Bewegungselement integrieren möchte, kann die SuS sich auch im Raum aufstellen lassen. Eine Ecke des Raums symbolisiert dabei Zustimmung, die andere Ablehnung. Diese Form eignet sich eher für ältere SuS.

1.5.2 Feedback mit der Ein-Punkt-Methode

Dauer: 5–10 Minuten

Ziel: Feedback

Schwierigkeit: 1 2 3 👁

Material: Vorlage Feedback-Plakat, Klebpunkte

Technik: keine

Sozialform: Plenum

Alternative: Ampelfeedback, SMS-Feedback

Umsetzung: Auf einem vorbereiteten Plakat markieren die SuS durch Klebpunkte ihre Zustimmung/Ablehnung zu verschiedenen Aussagen. Auf diesem Wege kann nicht nur Feedback zum Workshop allgemein, sondern auch zu bestimmten Aspekten der Mediennutzung gegeben werden (beispielsweise: „In Zukunft werde ich bei der Installation von Apps alles machen wie bisher/mehr auf die Berechtigungen achten.“).

Hinweise: Die Vorlage kann auch als Arbeitsblatt ausgegeben werden. Auch an der Tafel lässt sich Feedback auf diesem Weg einholen, bei größeren Gruppen kann das aber schnell unübersichtlich werden.

1.5.3 SMS-Feedback

Dauer: ca. 10 Minuten

Ziel: Feedback

Schwierigkeit: 1 2 3 👁

- Material: ggf. Kopiervorlage SMS-Feedback
- Technik: keine
- Sozialform: Einzelarbeit, ggf. Weiterführung im Plenum
- Alternative: Ampelfeedback, Feedback mit der Ein-Punkt-Methode
- Umsetzung: Arbeitsauftrag: „Schreibe eine SMS/WhatsApp-Nachricht an einen Freund/eine Freundin und gib ihm/ihr einen Tipp zum Thema Internet, den du heute gelernt hast.“
- Hinweise: Die SMS können eingesammelt und ggf. nach dem Workshop als Plakat zusammengetragen werden. Oder vereinzelt SuS werden gebeten, im Plenum ihre Nachrichten vorzulesen.

1.5.4 Von A bis Z

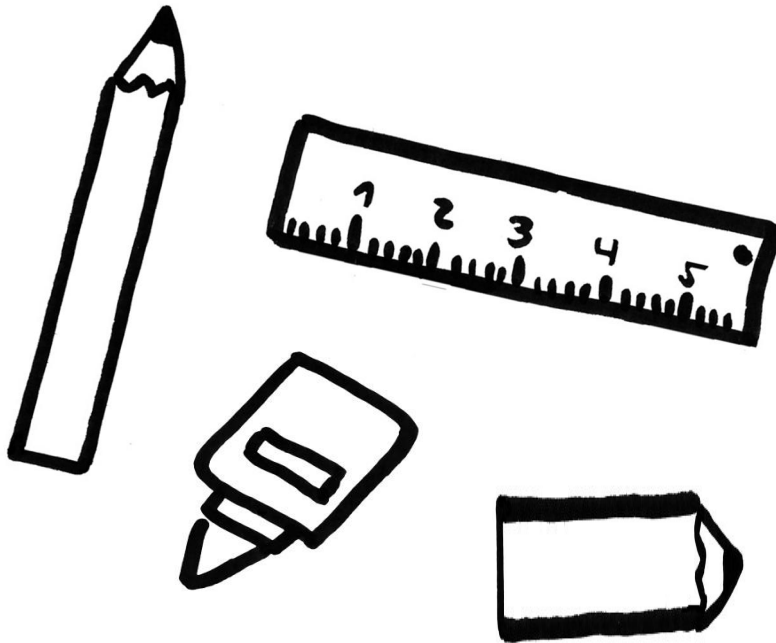
- Dauer: ca. 15–25 Minuten
- Ziel: Feedback
- Schwierigkeit: ① ② ③
- Material: ggf. Kopiervorlage
- Technik: keine
- Sozialform: Gruppenarbeit
- Umsetzung: Zu jedem Buchstaben des Alphabets soll ein zum Thema des Workshops passendes Wort gefunden werden. Entweder finden sich die SuS gegen Ende des Workshops in Gruppen zusammen und versuchen, für jeden

A - Z	
A	O
B	P
C	Q
D	R
E	S
F	T
G	U
H	V
I	W
J	X
K	Y
L	Z
M	
N	

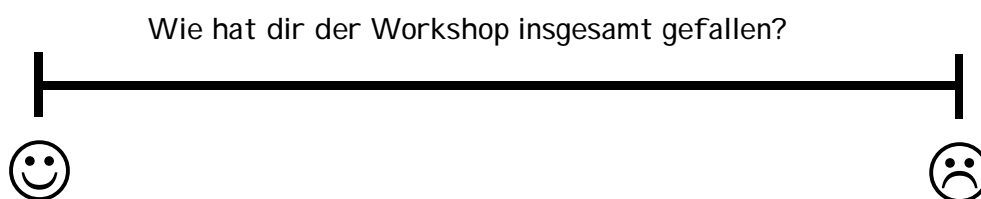
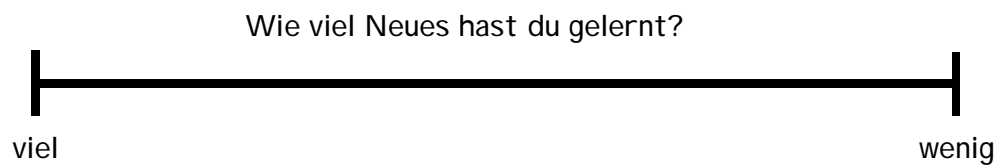
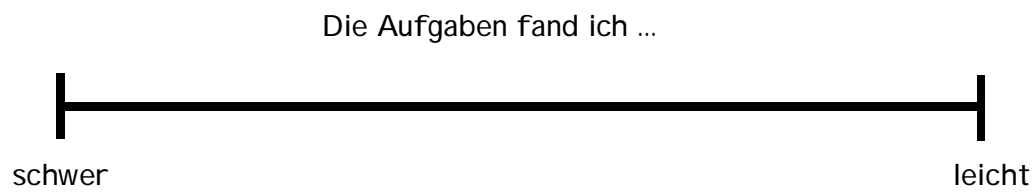
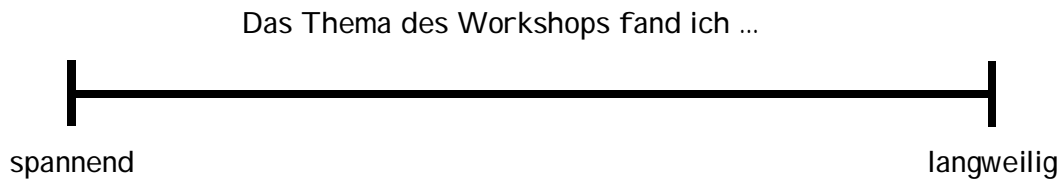
Buchstaben ein passendes Wort zu finden und füllen die Kopiervorlage aus. Alternativ kann das Raster auch auf einer Tafel oder einem Flipchart vorbereitet werden. Haben die Gruppen mehrere (verschiedene) Wörter für einen Buchstaben, werden entweder alle aufgeschrieben oder ein Gewinnerwort gekürt. Alternativ kann das Raster bereits während des Workshops eingeführt und mit thematisch passenden Wörtern (oder auch neu eingeführten Wörtern) gefüllt werden.

- Hinweise: Idealerweise hat die Lehrkraft eine Art „Musterlösung“ mit Wörtern auch für die weniger häufigeren Buchstaben wie Q, X, Y etc.

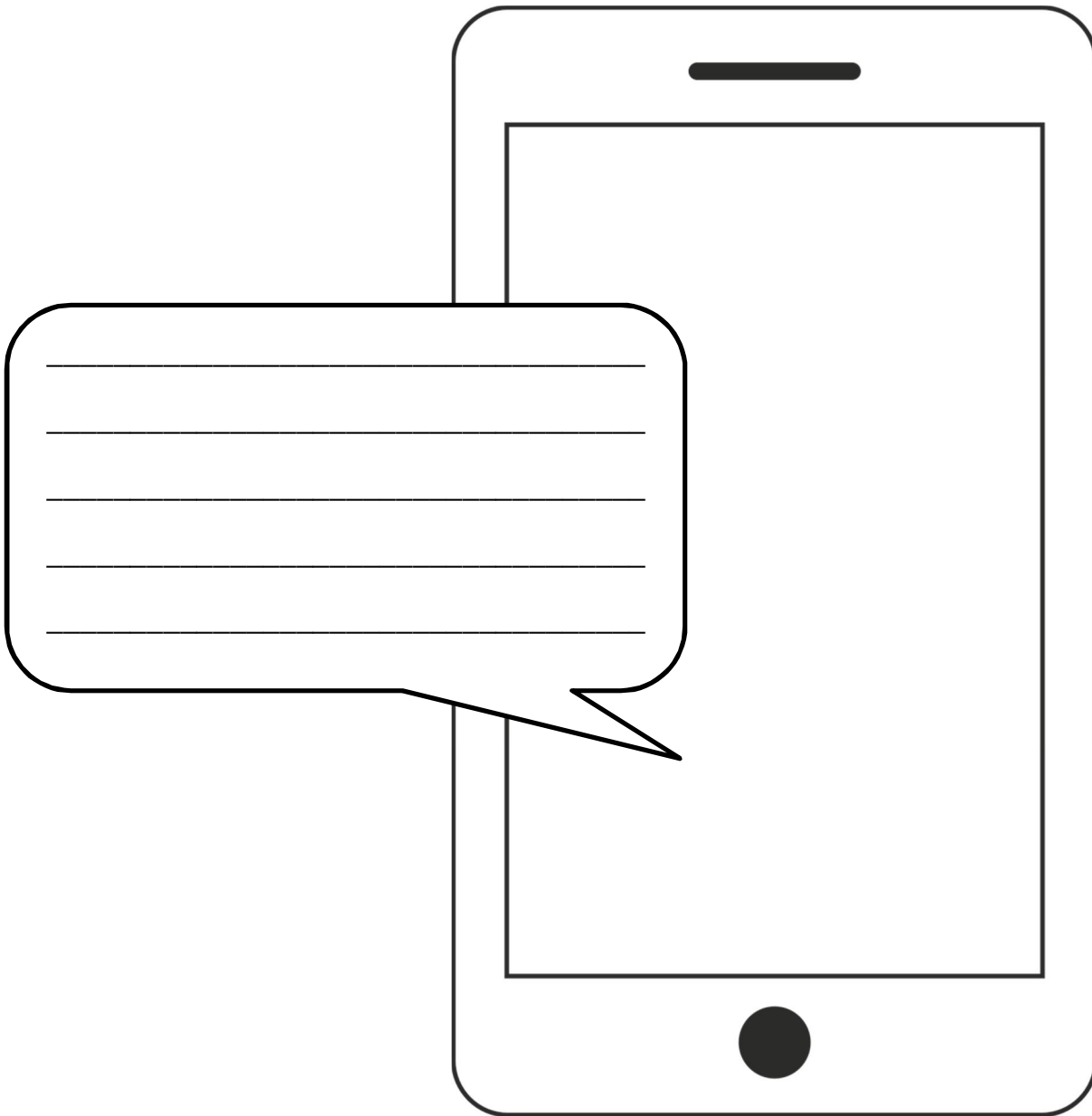
1.6 Materialien zur Schlussphase



1.6.1 Vorlage Feedback-Plakat



1.6.2 Kopiervorlage SMS-Feedback



Quelle: Kamazine, Pixabay.com; Lizenz: [CC0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

1.6.3 Von A bis Z

A		N	
B		O	
C		P	
D		Q	
E		R	
F		S	
G		T	
H		U	
I		V	
J		W	
K		X	
L		Y	
M		Z	

Impressum

Verbraucherzentrale Rheinland-Pfalz e.V.
Seppel-Glückert-Passage 10
55116 Mainz

Telefon (06131) 28 48 0
Telefax (06131) 28 48 66

E-Mail: info@vz-rlp.de
www.verbraucherzentrale-rlp.de

Für den Inhalt verantwortlich:

Ulrike von der Lüche,
Vorstand Verbraucherzentrale Rheinland-Pfalz e.V.

Stand: Juli 2017

Soweit nicht anders gekennzeichnet, steht diese Publikation unter der Creative-Commons-Lizenz CC-BY-NC-SA.

Das bedeutet verkürzt, dass sie unter Nennung des Urhebers zu nicht kommerziellen Zwecken vervielfältigt und verteilt werden darf. Bei einer Weitergabe muss die gleiche Lizenz verwendet werden.

Weitere Informationen: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.0/de/>

Gefördert durch :



Rheinland-Pfalz

MINISTERIUM FÜR FAMILIE,
FRAUEN, JUGEND, INTEGRATION
UND VERBRAUCHERSCHUTZ