

EINHEIT 2

»Mein erstes Smartphone«

Die Teilnehmer*innen setzen sich in der zweiten Einheit von **Mein erstes Smartphone** kreativ mit verschiedenen Apps auseinander, lernen unterschiedliche Funktionen des Smartphones kennen und beschäftigen sich theoretisch und praktisch mit Virtual Reality.

Dieses Konzept wird empfohlen für Kinder zwischen 9 und 12 Jahren.

Hinweis:

Die einzelnen Module bauen aufeinander auf, können aber in ihrer Reihenfolge verschoben und abgewandelt werden. Die **gefetteten** Materialien sind im Starterkit enthalten.

6-7 Stunden

Smartphones mit verschiedenen Apps, Laptop, Beamer, WLAN, (360-Grad-Kamera), mobiles Internet

Präsentation, Bastelmaterialien, **App-Icons**, **Sticker**, **Material für VR-Brillen**, Virtual-Reality-Bastelvorlage, **Virtual-Reality-Bastelanleitung**, **Zusatzmaterial/Karten**, Hintergrundmaterial

Vorbereitung

Bauen einer eigenen VR-Brille

Es ist hilfreich, die VR-Brille vorab einmal selbst gebastelt zu haben, um Fragen der Teilnehmer*innen gezielter beantworten zu können.

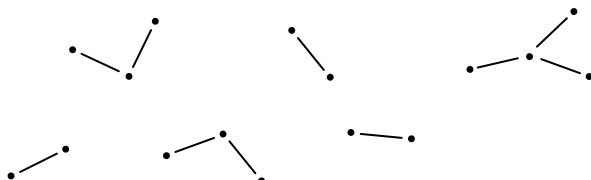
Für das Basteln von VR-Brillen bietet sich die Bastelanleitung von „mein-guckkasten“ an. Hier finden sich bereits angepasste Bastelbögen für Kinder und Erwachsene sowie Tipps zum Material. Bei der Arbeit mit Kindern bietet sich außerdem die Verwendung von Scheren an. Eine Fachkraft sollte bestimmte Teile des Kartons schon vorab mit einem Cuttermesser vorbereiten.

Hinweis: Eine ausführliche Methodenbeschreibung zum „Bauen einer VR-Brille“ gibt es in den Zusatzmaterialien.

Smartphone-Stationen

Für den Smartphonezirkel werden auf den Smartphones oder Tablets vorab die jeweiligen Apps oder Spiele installiert. Zudem werden an jeder Station die entsprechenden Karten mit den Arbeitsaufträgen der Station hinterlegt.

Hinweis: Es gibt ausführliches Hintergrundmaterial zu diesem Modul.



Ein Projekt des



In Kooperation mit

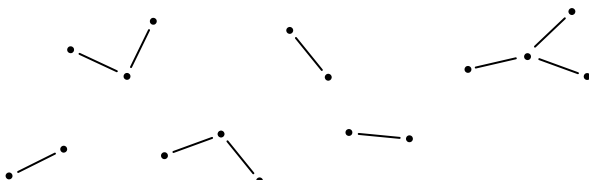


Gefördert durch



Bayerisches Staatsministerium für
Familie, Arbeit und Soziales

MODUL	ZEIT	ZIEL	ABLAUF	MATERIAL
App-Sammlung	15 Min.	App-Vorlieben der Teilnehmer*innen erfahren	Auf einer Pinnwand befinden sich die gängigsten App-Symbole für die Altersstufe (z. B. WhatsApp, Snapchat, YouTube, Instagram, TikTok). Zusätzlich werden leere App-Symbole ausgeteilt, um den Teilnehmer*innen die Möglichkeit zu geben, die ihnen fehlenden Apps zu ergänzen. Anschließend haben die Teilnehmer*innen die Möglichkeit, die von ihnen genutzten Apps mit einem Sticker zu kennzeichnen und zu erklären, warum sie die jeweilige App gerne nutzen.	App-Icons, Pinnwand, Sticker
Input: das Smartphone als Alleskönner	15 Min.	Aneignung von Wissen zum Thema Smartphone	Der Gruppe werden die unterschiedlichen Funktionen des Smartphones vorgestellt. <ul style="list-style-type: none"> ▪ Gesichtserkennungssensor ▪ GPS-Sensor ▪ Beschleunigungssensor ▪ Rotationssensor 	Präsentation
Smartphone-Stationen	80 Min.	Kennenlernen diverser Funktionen des Smartphones und deren Reflexion	In einem Smartphone-Zirkel testen die Teilnehmer*innen in Kleingruppen unterschiedliche Funktionen des Smartphones. Hierfür erhält jede Gruppe vier Karten mit den jeweiligen Arbeitsaufträgen. Pro Station wird immer ein bestimmter Sensor des Smartphones mit einer dazu passenden App getestet: <p>Gesichtserkennungssensor: z. B. SNOW GPS-Sensor: z. B. Pokémon Go Beschleunigungssensor: z. B. Pacer Rotationssensor: z. B. Traffic Rider</p> <p>Neben dem Ausprobieren steht hier auch die Thematisierung der einzelnen Sensoren und Apps und ihrer Risiken im Fokus.</p> <p>Tipp: Es bietet sich an, pro Station einen Timer mit 20 Minuten laufen zu lassen, damit die Teilnehmer*innen für jede Station ausreichend Zeit haben.</p>	Plakate, Stifte, Bastelmaterial, Smartphones / Tablets mit entsprechenden Apps, mobiles Internet, Zusatzmaterial / Karten, Hintergrundmaterial
Input: Virtual Reality und 360-Grad-Fotos	15 Min.	Hintergrundinformationen zum Thema „Virtual Reality und 360-Grad-Fotos“	In einem Input werden der Gruppe die wichtigsten Merkmale von Virtual Reality und 360-Grad-Fotos vorgestellt.	WLAN, Präsentation



Ein Projekt des



In Kooperation mit



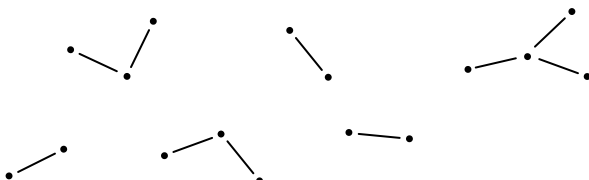
Gefördert durch

Bayerisches Staatsministerium für
Familie, Arbeit und Soziales

MODUL	ZEIT	ZIEL	ABLAUF	MATERIAL
Bauen einer eigenen VR-Brille	150 Min.	Erlernen neuer Funktionen des Smartphones	Bauen einer eigenen VR-Brille: Der Reihe nach werden die einzelnen Schritte der Bastelanleitung ausgeführt.	Virtual-Reality-Bastelanleitung, Material für VR-Brillen
Brainstoming 360-Grad-Bild	20 Min.	Reflexion der Rolle des Smartphones im eigenen Alltag	In der Gesamtgruppe werden Ideen für ein gemeinsames 360-Grad-Bild gesammelt. Die Kinder stellen dabei Situationen mit dem Smartphone dar, die ihnen im Alltag begegnet sind. Mögliche Leitfragen für das anschließende Gespräch: Welche Situationen begegnen uns im Laufe des Tages? Wann ist uns unser Smartphone besonders wichtig? Wann kann das Smartphone auch einmal nerven?	WLAN, Präsentation
Gruppenfoto	30 Min.	mediale und kreative Umsetzung der Idee	In einem Kreis wird eine Situation (oder auch mehrere) mit dem Smartphone dargestellt. Statt einer 360-Grad-Kamera kann auch ein Smartphone mit einer 360-Grad-App verwendet werden (z. B. Google Cardboard). Mit der App lassen sich 360-Grad-Fotos und -Videos aufnehmen und betrachten.	360-Grad-Kamera, Smartphone mit einer 360-Grad-App, Laptop, Beamer
Betrachtung des Gruppenfotos durch die VR-Brille	25 Min.	Testen der selbst gebastelten VR-Brille	Das 360-Grad-Bild wird zunächst an alle Geräte verschickt. Anschließend kann es jede*r durch seine selbst gebastelte VR-Brille mit einem Smartphone betrachten. Im Anschluss wird besprochen, welche Erfahrungen die Teilnehmer*innen mit ihrer VR-Brille gemacht haben und ob der Effekt ihren Erwartungen entsprochen hat.	Smartphone mit kostenloser App Google Cardboard für Android und iPhone, selbst gebastelte VR-Brille

Tipp

Das Feedback- und Abschluss-Modul aus Einheit 3 kann auch bereits nach der Einheit 2 durchgeführt werden. Man sollte sich aber auf zwei Symbole beschränken. Weitere Informationen zum Modul finden Sie bei Einheit 3.



Ein Projekt des



In Kooperation mit



Gefördert durch



Bayerisches Staatsministerium für
Familie, Arbeit und Soziales