

2.2.7a



Protokoll Medienkonsum

Name:

Bitte Datum eintragen	Mo	Di	Mi	Do	Fr	Sa	So	Gesamt
TV 								
PC, Playstation, X-Box, Gameboy 								

Schreibe auf, wie viele Minuten du am Tag vor den «eckigen Kisten» gegessen hast, zähle zusammen und bewerte das Ergebnis nach der vereinbarten Regel!



BABELUGA



Kap. 2.2.7 «Couch potato» & Computer-Freak – macht das fett?

Lernziel: Tausche virtuelle Helden gegen echte Freunde...

Themenbereich: Medienkonsum

Abb. 2.2.7a: Protokoll Medienkonsum

Zielgruppe: Alle Kinder (jüngere Kinder werden von den Eltern unterstützt), Jugendliche und Eltern.

Ziel: Die Kinder, Jugendlichen und ihre Familie sollen ihren Medienkonsum differenziert im Hinblick auf Fernsehen und andere Medien (wie z. B. Computer [Chatten, Spiele, Surfen, Hausaufgaben] und Spielkonsolen [Playstation, X-Box, Gameboy usw.]) beobachten und erfassen, um abschätzen zu können, wie weit der Ist-Zustand von den Soll-Werten entfernt ist. Sie gewinnen damit einen Ausgangspunkt für eine realistische und konkrete Planung der Mediennutzung im Wochenverlauf.

Beschreibung/Durchführung/Nachbesprechung: In einem ersten Schritt wird in der Baustellen-Teamarbeit das Protokoll als Selbstbeobachtungshausaufgabe mitgegeben, um den aktuellen Medienkonsum differenziert im Hinblick auf Fernsehen und andere Medien zu erfassen (welche Medien gemeint sind, wird gemeinsam erarbeitet). Die Kinder und Jugendlichen ermitteln die Gesamtzeit und vergleichen diese mit dem Soll-Wert. Je nach ermitteltem «Lieblingsmedium» wird in der Nachbesprechung gemeinsam mit Eltern und Kindern bzw. Jugendlichen nach realistischen Veränderungsmöglichkeiten geforscht (z. B.: Auf welche Nachmittagsserie kann verzichtet werden? Welche «rahmende» elterliche Unterstützung braucht das Kind/der Jugendliche, um seine Computerzeit zu verkürzen?) und es werden konkrete Veränderungshausaufgaben formuliert (z. B. «Fernseher aus beim Abendbrot!»).



BABELUGA