



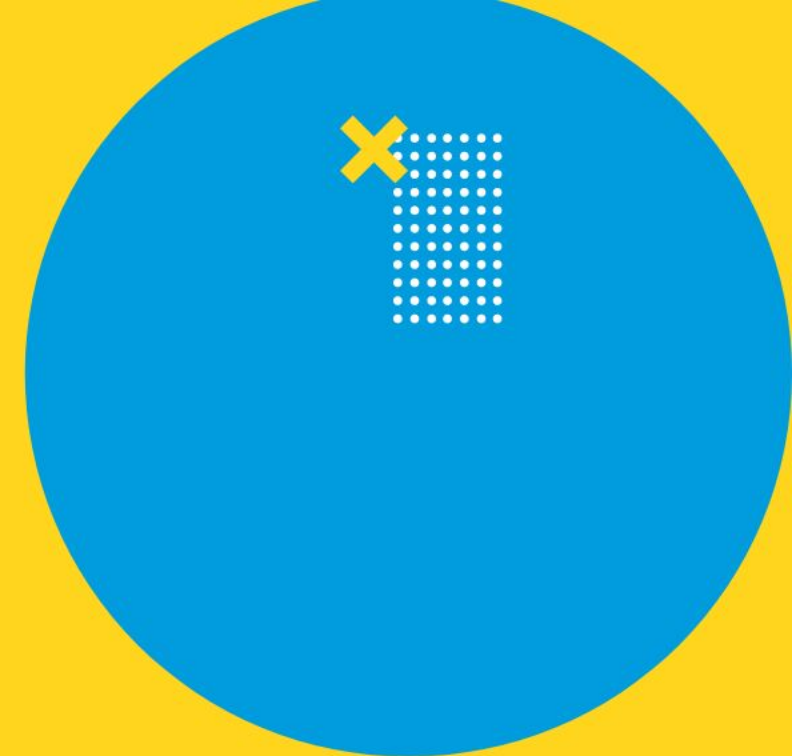
MISSION:STEAM

**A guide for ethnic minorities
in STEAM**

Das Smartphone deiner Träume



**Co-funded by
the European Union**



Zielgruppe & Zielsetzung

Zielgruppe:

VorschullehrerInnen

Eltern

Dauer des Workshops: 45 - 60 Minuten

Zielsetzungen: Entwicklung von Wissen über neue Technologien.

Entwicklung von Kenntnissen und Fähigkeiten in Bezug auf die Nutzung, Auswahl und Anwendung neuer Technologien





SIE BRAUCHEN

Eine Reihe von Schwarz-Weiß-Symbolen, die die Programme darstellen (Beispiele im Anhang)

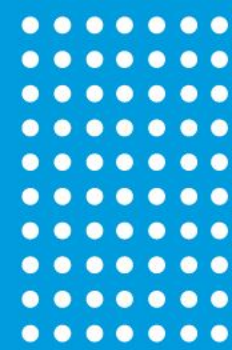
Eine Reihe von A4-Blättern (einfarbig, aber in verschiedenen Farben), mit denen die Kinder ihre eigenen Smartphones gestalten können.

Große Etiketten mit Symbolen: Kommunikation, Sicherheit, Information, Unterhaltung (Beispiele im Anhang)

Buntstifte, Marker, Farben



Einleitung



Diskussion über neue Technologien und ihre Auswirkungen auf das Leben von Kindern und ihren Eltern

Fragen:

Was sind die neuen Technologien?

Warum nutzen Menschen neue Technologien?

Wie nutzen Erwachsene die neuen Technologien?

Wie nutzen Kinder mobile Geräte?

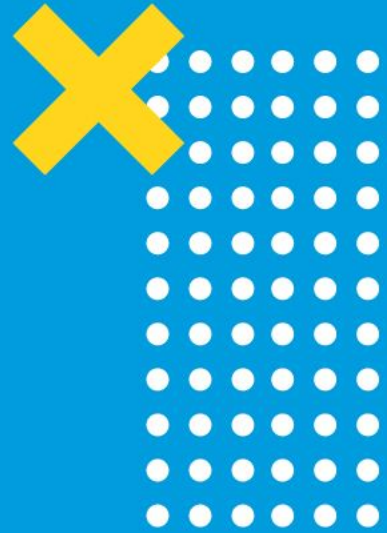
Was ist ein Smartphone?

Welche Apps nutzen Kinder und Erwachsene?

Wie lauten die Regeln für die Nutzung von Technologien in Ihrer Familie?



Entwerfen Sie das Smartphone Ihrer Träume



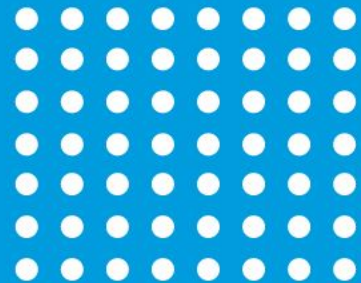
1

Die Teilnehmer nehmen ein Blatt A4-Papier und falten es in der Hälfte, um ein A5-Heft zu erstellen. Die Karte stellt das Smartphone dar, auf das die Kinder Apps herunterladen und hochladen werden. In dieser Phase kann die Lehrkraft, je nach Alter und Erfahrung der Kinder, mit ihnen über die Sicherheit der Verwendung von Passwörtern für den Zugang zu mobilen Geräten sprechen. Dies ist aber auch eine Gelegenheit, um herauszufinden, ob die Kinder die Apps bereits selbst heruntergeladen haben.

TRAUM-SMARTPHONE-DESIGN

2

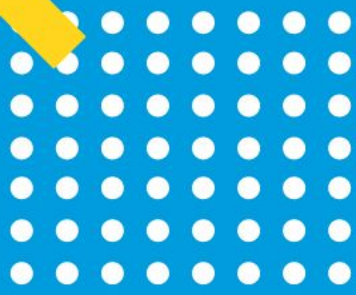
Die Kinder können bis zu 10 Apps (oder weniger, je nach Alter und digitaler Erfahrung) auswählen, die auf dem von ihnen erstellten Gerät installiert werden sollen. Diese Übung fördert die Kreativität, wenn es darum geht, Symbolen eine Bedeutung zu geben und das logische Denken zu verbessern. Die Übung kann genutzt werden, um das Thema der Hardwarebeschränkungen und des digitalen Wohlbefindens zu diskutieren.



TRAUM-SMARTPHONE-DESIGN

3

Jedes Symbol steht für eine bestimmte Anwendung und ihre Funktion. Die Kinder müssen Entscheidungen treffen, indem sie darüber nachdenken, wofür die Anwendung ist, wofür sie sie brauchen und wofür sie sie verwenden werden. Zu Beginn kann man einige Beispielsymbole zeigen, die Anwendungen darstellen, und damit beginnen, Ideen zu entwickeln, wofür die Anwendung verwendet werden kann und wofür sie gedacht ist. Es sollte betont werden, dass ein Symbol mehrere Ideen für den Inhalt einer Anwendung darstellen kann. Alle Ideen sind gültig, sofern sie sich auf die Möglichkeiten beziehen, die die Mobiltechnologie und das Internet bieten. Es ist wichtig, dass die Kinder wissen, dass sie sich von ihren eigenen Entscheidungen leiten lassen müssen. Sie sollten nicht die Entscheidungen der anderen TeilnehmerInnen kopieren.

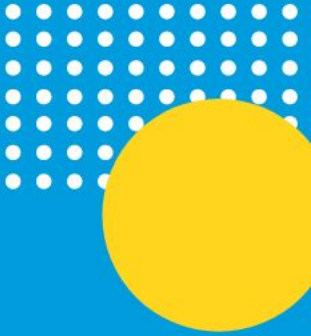


TRAUM-SMARTPHONE-DESIGN

Zwischen den vorgeschlagenen Symbolen befinden sich einige leere Kästchen, in die die Kinder ihre eigenen Symbole einzeichnen können, wenn sie das Gefühl haben, dass die Symbole nicht ihren Bedürfnissen entsprechen.



TRAUM-SMARTPHONE-DESIGN



Nach Abschluss der Aufgabe können die Kinder:
Ihr Smartphone verschönern (z. B. Hintergrundbilder erstellen und App-Symbole einfärben).
Den Zugang schützen, indem sie eine Sperrmethode festlegen (z. B. Geheimcode, Symbolsystem, Zeichnung).
Ihre Smartphones personalisieren, indem sie sie mit ihrem Namen signieren, u.s.w..