

Generationskonflikt und digitaler Wandel



11–14 Jahre

Handreichung für Lehrkräfte

- Informationen
- Arbeitsblätter
- Lösungen

DURCHBLICKT! www.durch-blickt.de

© chika_milan - stock.adobe.com

Generationskonflikt und digitaler Wandel

Handreichung für Lehrkräfte

 **11–14** Jahre
 **Dauer:** 90 Min.



Die verwendeten Onlinematerialien und -werkzeuge sind DSGVO-konform.

Allgemeine Kurzbeschreibung des Themas

In dieser fächerübergreifenden Unterrichtseinheit werden die Lernenden für den digitalen Wandel sensibilisiert, indem sie Möglichkeiten aber auch Grenzen und Risiken der Medienwelt erleben. Es soll bewusst gemacht werden, dass die digitale Welt neue Möglichkeiten schafft, die es so vorher im Alltag der Menschen nicht gab. Anhand von konkreten Onlinerecherchen sollen die Lernenden in die Lage versetzt werden, die Nutzung digitaler Geräte generationsübergreifend zu reflektieren. Das soll sie unterstützen, Strategien zu entwickeln, um passende gesundheitsbezogene Informationen zu finden. Schließlich trainieren sie weitere Fähigkeiten, um ein persönliches Gesundheitsanliegen zu formulieren.

Ziel dieser Einheit ist es,



- die eigene Handynutzung zu reflektieren.
- die Möglichkeiten des Smartphones zu reflektieren und anzuwenden.
- themenbezogene Informationen zu recherchieren.
- ein gesundheitsbezogenes Anliegen zu formulieren.
- konkrete Gesundheitsinformationen zu finden und zu verstehen.
- Verständnis für andere Sichtweisen zur Smartphone Nutzung zu entwickeln.
- ein Grundverständnis für den digitalen Wandel zu vermitteln.

SCHULFÄCHER

BEZUG ZUM BILDUNGSPLAN

Deutsch

- Lese- und Schreibkompetenz
- Informationen recherchieren
- Quellen bewerten
- Textproduktion

Biologie

- Gesundheitsförderung und -fürsorge
- Schutz- und Vorbeugemaßnahmen zum Erhalt der Gesundheit
- Förderung der Gesundheitskompetenz

Religion/Ethik

- das eigene Handeln reflektieren
- Konflikte lösen

Informatik

- Medienvielfalt
- Informatiksysteme

Sozialkunde

- Miteinander der Generationen

Mathematik

- Diagramme erstellen und lesen



KMK-Kompetenzen

- 🔍 Relevante Quellen identifizieren und zusammenführen
- 🕒 Informationen und Daten analysieren, interpretieren und kritisch bewerten
- 🕒 Informationsquellen analysieren und kritisch bewerten
- 👤 Als selbstbestimmte Bürgerin oder selbstbestimmter Bürger aktiv an der Gesellschaft teilhaben
- 📱 Digitale Technologien für soziales Wohlergehen und Eingliederung nutzen
- ⚙️ Gestaltungsmittel von digitalen Medienangeboten kennen und bewerten
- ⚙️ Vielfalt der digitalen Medienlandschaft kennen

Schwerpunkt der Einheit nach den 7 Dimensionen der digitalen Gesundheitskompetenz:

Suchen und Finden von Gesundheitsinformationen:

wird verstanden als die Fähigkeit, den gesundheitsbezogenen Informationsbedarf in eine geeignete Suchstrategie zu überführen

Bestimmen der Alltagsrelevanz:

wird verstanden als die Fähigkeit zu entscheiden, ob die gefundenen Informationen für die eigene Lebenslage und das eigene gesundheitsbezogene Anliegen nützlich sind

Weitere Informationen zu den 7 Dimensionen der digitalen Gesundheitskompetenz finden Sie im Exkurs und unter www.durch-blickt.de



Sozialform

- Plenum
- Gruppenarbeit
- 2er-Gruppen
- Einzelarbeit



Link zur Einheit

- Startervideo, TaskCards und weitere Informationen unter www.durch-blickt.de



Kursmaterial (Lehrkraft)

- Tablet oder Laptop zur Ergebnissammlung
- Beamer, wenn nicht vorhanden: Tafel oder Flipchart
- Arbeitsblätter
- Erwartungshorizont
- Möglichkeit, ein Video zu zeigen



Kursmaterial (Lernende)

- Arbeitsblätter
- Schulheft für Notizen
- Tablet oder Laptop für die digitalen Aufgaben (wenn möglich)



Klasse(n) Meditationen und Achtsamkeitsübungen

- Dem Leben lauschen
- Kraft der Stille
- Selbstmitgefühl
- Weitere Informationen unter www.durch-blickt.de



Onlinematerialien und -werkzeuge in der Einheit

- <https://idea.kits.blog/>
- www.rechner.club.de



Unterrichtsvorbereitung

- Video testen
- Arbeitsblätter ausdrucken
- optional: <https://idea.kits.blog/> und www.rechner.club.de ausprobieren



Ablauf

Einstieg in das Thema

Erarbeitung 1

Erarbeitung 2

Vertiefung 1

Vertiefung 2

Erarbeitung 3

Transfer

Produktion 1

Produktion 2 (fakultativ)

Reflexion

Startervideo zur Einheit

Medien als Hilfsmittel

Die Mediennutzung heute – Kuchendiagramm

Generationskonflikt

Die (Groß-)Elterngeneration und du

Argumente finden

Digitaler Wandel: Onlinerecherchen

Einen Blogbeitrag schreiben

Reflexion über den digitalen Wandel

Abschlussrunde



ZIEL UND FRAGESTELLUNG



METHODIK



MEDIUM



Einstieg

Was hast du im Video gesehen?

Sammeln der Antworten im Plenum (Fragen/offene Antworten)

- Video



Erarbeitung 1

- Was sind Medien? Wie kann man Medien definieren?
- Auf welche anderen Medien greifen Menschen ab 60+ in diesen Situationen? Welche „Medien“/Hilfsmittel können sie dabei verwenden?

Situationen:

- Musik hören
- Film anschauen
- Entspannen
- Lesen
- Telefonieren
- Spielen
- Sport treiben
- Gesundheit
- Lernen
- Kommunizieren
- Freundinnen und Freunde treffen
- alltägliche Tätigkeiten/Informationen

2er-Gruppen
Ergebnisse im Plenum besprechen

- bei Bedarf: Video nochmal zeigen



ZIEL UND FRAGESTELLUNG



METHODIK



MEDIUM



Erarbeitung 2

Wie würdest du mit dem Smartphone alle diese Dinge erledigen?
Diagramme und Statistiken:
aus einer Umfrage den Prozentsatz berechnen und ein Diagramm erstellen (Arbeitsblatt 1)

2er-Gruppen
Einzelarbeit (Diagramm)
Anschließend Diskussion im Plenum möglich

analoges Diagramm:

- Arbeitsblatt 1
- oder **digital**:
- Diagrammerstellung auf www.rechner.club
- Lösungen und Informationen zur digitalen Variante zum Arbeitsblatt: siehe Anhang 1



Vertiefung 1

Skepsis gegenüber der digitalen Welt von Seiten der Großeltern-, Eltern-Generation:
Wie finden eure (Groß-)Eltern eure Handynutzung? Was sagen sie dazu?

Brainstorming im Plenum
Lehrkraft sammelt Stichpunkte

analog:

- Tafel, Whiteboard oder Flipchart (Stichpunkte)
- oder **digital**:
- Ideen sammeln mit <https://idea.kits.blog/> (siehe Anleitung Anhang 2)



Vertiefung 2

- Welche Smartphone-Funktionen nutzen eure Eltern/Großeltern gerne?
- Welche Fähigkeiten aus „alten“ Medien hat die ältere Generation, die sie auch digital (bei einem Smartphone) anwenden kann?
- Warum gibt es deiner Meinung nach Vorbehalte? Wie findest du das?

Diskussion im Plenum (Fragen 1-2)
Wechselnde 3er-Gruppen (Antwort auf die Frage „Warum?“)

–



Erarbeitung 3

Mit Lernenden zusammen geeignete Suchbegriffe suchen, um Argumente zu finden, die die Grenzen und Gefahren in der digitalen Medienwelt aus dem vorhergehenden Schritt entkräften können oder die die Handynutzung der jüngeren Generation begründen

Plenum (Brainstorming)

–

 ZIEL UND FRAGESTELLUNG

 METHODIK

 MEDIUM

 Transfer Digitaler Wandel / Onlinerecherchen: Die Lehrkraft knüpft an die gesundheitlichen Inhalte aus Erarbeitung 3 an und stellt folgende Fragen im Plenum: ▪ Kann ein Smartphone helfen, gesund zu leben/bleiben/werden? ▪ Was ist digitale Gesundheit? ▪ Was sind digitale Gesundheitsinformationen? Diese Fragen werden im Plenum beantwortet und anschließend anhand von Arbeitsblatt 2 und Beispiel-Situationen konkretisiert.	2er-Gruppen Ergebnisse im Plenum besprechen	▪ Arbeitsblatt 2 ▪ Tablets, Smartphones oder Schulgeräte
 Produktion 1 Schreibaufgabe: einen Blogeintrag schreiben igentlich hast du ein gutes Verhältnis zu deiner Oma / deinem Opa. Nur das Thema Smartphone Nutzung führt immer wieder mal zu Diskussionen, da er/sie der Meinung ist, dass du zu viel Zeit am Smartphone verbringst. Du, andererseits, findest, dass auch deine Oma / dein Opa ein Smartphone haben sollte. Zusammen wollt ihr nun das Thema mal vernünftig besprechen und schriftlich fixieren, um auch andere Personen in einer ähnlichen Situation mit eurer Meinung zu überzeugen. Dazu möchtest du einen Blogeintrag schreiben.	2er-Gruppen	▪ Schulheft



ZIEL UND FRAGESTELLUNG



METHODIK



MEDIUM



Produktion 2 (fakultativ)

Schreibaufgabe (evtl. als Hausaufgabe):
Die Lernenden schreiben ihren eigenen Text anhand der Ergebnisse und Erkenntnisse aus dieser Unterrichtseinheit. Thema: „Macht das Handy wirklich dumm?“
Die Ausdrucksweise und die Meinungsäußerung stehen im Mittelpunkt dieser Aufgabe.

Quellenangabe: www.yumpu.com

Einzelarbeit

- Schulheft



Reflexion

- Was hast du in dieser Einheit gelernt?
- Welche Erkenntnisse hast du gewonnen?
- Musst du vielleicht dein Verhalten anpassen, um entspannter mit den älteren Generationen zu leben?

Diskussion im Plenum

–

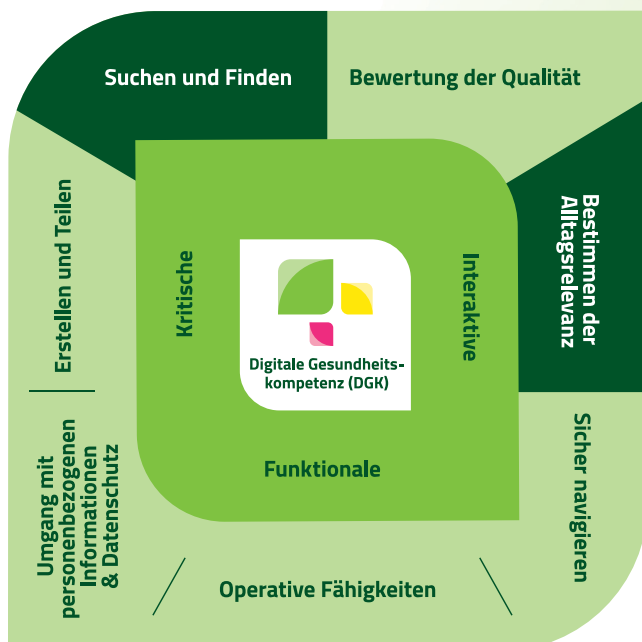
Über digitale Gesundheitskompetenz

Definition von digitaler Gesundheitskompetenz angelehnt an die HLS-Definition (2012):

Digitale Gesundheitskompetenz basiert auf dem allgemeinen Konzept von Gesundheitskompetenz und umfasst neben dem Wissen auch die Motivation und die Fähigkeit, die digitale Kompetenz und die Medienkompetenz von Kindern und Jugendlichen sowie relevante Informationen und Dienstleistungen für die Gesundheit in digitaler Form zu finden, zu verstehen, zu beurteilen und anzuwenden. Sie versetzt sie in die Lage, im Alltag in den Bereichen der Krankheitsbewältigung, Krankheitsprävention und Gesundheitsförderung Urteile fällen und Entscheidungen treffen zu können, die ihre Lebensqualität während des gesamten Lebensverlaufs erhalten oder verbessern. Während „Digitalkompetenz“ als die Fähigkeit der angemessenen Nutzung von Medien- und Kommunikationstechnologien beschrieben wird, kann unter „digitaler Gesundheitskompetenz“ die Fähigkeit der angemessenen Nutzung von digitalen Informationstechnologien zur Erschließung und Verarbeitung gesundheitsbezogener Informationen verstanden werden.

Sieben Dimensionen der digitalen Gesundheitskompetenz angelehnt an van der Vaart und Drossaert (2017):

- **Operative Fähigkeiten:** wird verstanden als die Fähigkeit, mit digitalen Endgeräten und digitalen Medien umgehen zu können (z. B. einen PC, ein Tablet oder eine Suchmaschine zu bedienen)
- **Suchen und Finden von Gesundheitsinformationen:** wird verstanden als die Fähigkeit, den gesundheitsbezogenen Informationsbedarf in eine geeignete Suchstrategie zu überführen (z. B. eine Frage zu formulieren, Suchanfragen entsprechend des Informationsbedarfs zu stellen) und die ermittelten Informationen auch zu verstehen
- **Bewertung der Qualität von Gesundheitsinformationen:** wird verstanden als die Fähigkeit, die Verlässlichkeit und Vertrauenswürdigkeit der ermittelten gesundheitsbezogenen Informationen zu bewerten (z. B. kritische Einschätzung, ob die gefundenen Informationen kommerziellen Charakter haben)
- **Bestimmen der Alltagsrelevanz:** wird verstanden als die Fähigkeit, zu entscheiden, ob die gefundenen Informationen für die eigene Lebenslage und das eigene gesundheitsbezogene Anliegen nützlich sind
- **Sicher im Internet navigieren:** wird verstanden als die Fähigkeit, sich im Internet und in digitalen Medien gut zu orientieren (z. B. den Überblick auf einer Website zu behalten)
- **Erstellen und Teilen von Gesundheitsinformationen:** wird verstanden als die Fähigkeit, eigene gesundheitsbezogene Anliegen mittels digitaler Medien (z. B. E-Mail) verständlich und klar zu formulieren
- **Umgang mit personenbezogenen Informationen und Datenschutz:** wird verstanden als die Fähigkeit, Informationen über sich und andere Personen nicht in digitalen Medien zu teilen und zu entscheiden, wer Zugriff auf die persönlichen Daten und Informationen hat



Dimensionen der digitalen Gesundheitskompetenz

Stufen der Gesundheitskompetenz nach Nutbeam (2000)



Einstieg

Individuelle Antworten der Lernenden

Erarbeitung 1

Den Lernenden wird bewusst gemacht, welche Aufgaben und Hilfen das Smartphone für ihren Alltag liefern kann, und welche Erleichterung es im Vergleich zur Nutzung vieler unterschiedlicher Medien/Geräte bieten kann. Sie sollen entscheiden können, was für ihre Lebensrealität sinnvoll und praktikabel ist.

Was sind Medien? Wie kann man Medien definieren?

Medien transportieren Informationen verschiedenster Art: Sie informieren, bilden, unterhalten, dienen dem Austausch (Kommunikation).

Auf welche anderen Medien greifen Menschen ab 60+ in diesen Situationen zurück? Welche „Medien“/Hilfsmittel können sie dabei verwenden? Vorschläge:

- Musik hören: Radio, CD, Kassette
- Film anschauen: audiovisuelle Medien (Fernsehen, DVD, VHS Kassette)
- Entspannen: Musik hören (Radio, CD, Kassette), spazieren gehen, evtl. Entspannungskurs
- Lesen: Printmedien (Buch, Zeitung, Magazin, Sachbuch, Enzyklopädie usw.)
- Telefonieren: Festnetztelefon
- Spielen: analoge Spiele (Kartenspiele, Brettspiele, Schach usw.)
- Sport treiben: rausgehen und Sport machen (Joggen, Gemeinschaftssportarten usw.)
- Gesundheit: zur Ärztin bzw. zum Arzt, in die Apotheke gehen
- Lernen: VHS-Kurs, Praxis-/Sachbücher
- Kommunizieren: Telefon, Brief, E-Mail, WhatsApp
- Freundinnen und Freunde treffen: im Café, Tanzabend, Restaurant
- Alltägliche Tätigkeiten/Informationen: Kühlschrank, Wetterdienst in der Zeitung / am Radio / im Fernsehen, Termine im Kalender eintragen

Die Inhalte aus dem Video können auch berücksichtigt werden. Den Lernenden soll hier bewusst werden, dass auch die Eltern/Großeltern häufig zu „Medien“ greifen.

Erarbeitung 2

Wie würdest du mit dem Smartphone alle diese Dinge erledigen? Vorschläge:

- Musik hören: Musik-Streamingdienste
- Film anschauen: Video-/Film-Streamingdienste
- Entspannen: Musik hören, Meditationsapp, Hörbuch, Podcasts
- Lesen: Hörbuch, Nachrichtenapps
- Telefonieren: Smartphone, chatten
- Spielen: Apps für Einzelspielerinnen oder Einzelspieler und Onlinespiele für Mehrspielerinnen oder Mehrspieler
- Alltägliche Tätigkeiten/Informationen: Ernährungsapp (Rezepte), Wetterapp, Termine im Onlinekalender
- Sport treiben: Fitness-App (Aktivitäten-Tracker), Spielkonsole, Fitness-Spiele (auch Onlinespiele für Mehrspielerinnen oder Mehrspieler), Online Sportkurse
- Informationen bei gesundheitlichen Problemen: Suchmaschinen und Gesundheitsportale
- Lernen: Tutorial-Videos
- Kommunizieren: Messenger-Dienste, Social Media Apps
- Freundinnen und Freunde treffen: Watch Party (online) / Teleparty, Chatgruppen, analog (im „echten“ Leben), digital (Social Media)

Weitere Informationen über „Das Smartphone: Was kann man damit alles machen?“ unter www.bpb.de
Eine konkrete Test-/Praxisphase, um die Apps selbst auszuprobieren, kann eingeplant werden.

Diagrammerstellung: siehe Anhang 1

Prozentzahl ausrechnen: Anzahl der Nutzerinnen und Nutzer multipliziert mit 100 geteilt durch die Gesamtzahl der Lernenden, z. B. 17 von 30 Kindern nutzen TikTok:
 $17 \times 100 : 30 = 56,6$ Prozent

Vertiefung 1

Im Plenum sammelt man also verschiedene Aussagen aus der Erfahrungswelt der Lernenden: digital Ideen sammeln mit: <https://idea.kits.blog/> (siehe Anhang 2)

Erwartbare Äußerungen der Lernenden können sein:

- eher negativ:
„Handy macht dumm!“, „Ständig schaust du in dein Handy.“, „Was gibt’s denn schon wieder Interessantes?“, „Ist doch eh alles Fake!“, „Wem musst du denn schon wieder schreiben?“, „Du bist ständig am Zocken!“, „Kannst du das Ding nicht mal weglegen?“ usw.
- eher positiv:
„Kann ich das auch mal spielen?“, „Coole Musik!“, „Die Serie / Der Film gefällt mir auch.“, „Den Tanz / Diese Challenge machen wir mal zusammen.“, „Ihr macht Geocaching? Was ist denn das?“



Weitere Informationen und Meinung von Prof. Dr. Stefan Aufenanger, Universität Mainz, bez. Studie von Christian Pfeiffer (Kernaussage: Übermaß an Medienkonsum macht dick, dumm, krank und traurig) finden Sie unter www.karrierebibel.de

Die Lernenden erkennen die Relevanz für den eigenen Alltag und werden sich des Konfliktpotentials/Spannungsfeldes bewusst, um über die eigene Handynutzung zu reflektieren.

Vertiefung 2

Welche Smartphone-Funktionen nutzen eure Eltern/Großeltern gerne? Vorschläge:

Wegbeschreibung, Musik, Nachrichten, Sport, Spielen

Welche Vorteile von einem Smartphone hat die ältere Generation, da sie sich noch mit den „alten Medien“ auskennt und zurechtkommt? Vorschläge:

schnellere Orientierung z. B. auf einer Navigationsapp oder einer Onlinezeitung, E-Mail-Knigge aufgrund von „gelerntem Briefeschreiben“, Suchbegriffe für Enzyklopädien, Gesundheitsapps

Warum deiner Meinung nach? Wie findest du das?

Zur Vorbereitung des Schreibauftrages werden nun in 3er-Gruppen Gründe gesucht, warum die ältere Generation Vorbehalte haben kann. Dazu dienen die im Schritt vorher an der Tafel festgehaltenen Stichpunkte als Ausgangspunkt für diese Vertiefung. Nach drei bis fünf Minuten sucht man sich neue Partnerinnen und Partner für eine 3er-Gruppe und vervollständigt seine Einträge mit zusätzlichen Ideen und gibt die eigenen Ideen weiter.

Mögliche Lösungen können sein: kennen sich nicht aus, zu viele Möglichkeiten, schwierig sich zurecht zu finden, Kosten, Zeitverschwendung, unkontrolliertes Medium, unangemessene Inhalte, Datendiebstahl, keine Medienerziehung in der Schule



Erarbeitung 3

Die Lehrkraft erarbeitet mit den Lernenden geeignete Suchbegriffe, um Argumente zu finden, die die Grenzen und Gefahren in der digitalen Medienwelt aus dem vorhergehenden Schritt entkräften können oder die Handynutzung der jüngeren Generation begründen.

Mögliche Suchbegriffe – Vorschläge:

- Smartphones für Senioren (um unbegründete Vorurteile abzubauen)
- erste Schritte mit dem Smartphone für ältere Menschen: Smartphone-Funktionen speziell für Senioren kennenlernen (Notruftaste, GPS-Ortung, visuelle und haptische Benachrichtigungen, kompatibel mit Hörgeräten usw.)
- Notfallinformationen im Smartphone hinterlegen, wenn diese Funktion am Gerät verfügbar ist
- Smartphone-Kurse für Senioren (z. B. Oma/Opa)
- Sicherheit fürs Smartphone (um die Datensicherheit kennenzulernen)
- Spiele zur Förderung der kognitiven Fähigkeiten
- soziale Teilhabe (auch bei eingeschränkter Mobilität)

Argumente für die Smartphone Nutzung finden – Vorschläge:

schnelle Informationsbeschaffung, Wartezeiten/Langeweile überbrücken, schnelle Kommunikation auch in dringlichen Situationen, Alltagsplanung (To-Do-Listen, Stundenplan, Termine, Training, Ärztin/Arzt), Kamera immer dabei, Erklärvideos/ Hilfestellung in bestimmten Situationen (Gesundheit), Preisvergleiche online (Geld sparen), ganze Bibliothek zum Lesen, Warnapps (NINA, KATWARN, Deutscher Wetterdienst)

Zusätzliche Informationen über „Das Smartphone: Was kann man damit alles machen?“ unter www.bpb.de

Transfer

Die Lernenden üben hier, wie und wo sie nach einer bestimmten Gesundheitsinformation suchen und finden die passende Antwort auf ihr Anliegen. Dabei knüpft die Lehrkraft an die gesundheitlichen Inhalte aus Erarbeitung 3 an.

Was ist digitale Gesundheit?

Videosprechstunde, elektronische Patientenakte, E-Rezept und Gesundheitsapps sind praktische Beispiele für die Digitalisierung des Gesundheitswesens.

Die Kommunikation im Medizinwesen, also zwischen Patientinnen oder Patienten und Ärztinnen und Ärzten, aber auch die Kommunikation zwischen medizinischem Personal, wandelt sich dadurch grundlegend. In diesem Zusammenhang prägen zwei Begriffe die gegenwärtigen Entwicklungen: E-Health selbst ist ein Sammelbegriff. Er beschreibt alle digitalen Technologien für den allgemeinen Einsatz im Gesundheitswesen.

Der verwandte Begriff Telemedizin bezieht sich vor allem auf die direkte medizinische Versorgung. Telemedizin umfasst alle Diagnosemöglichkeiten, Therapien und Rehabilitationsanwendungen, die auf digitalen Technologien basieren.



Nähere Infos zu „digitale Gesundheit“ unter www.netdokter.de

Was sind digitale Gesundheitsinformationen?

Schon immer sorgen sich Menschen um ihre Gesundheit. War noch im letzten Jahrhundert der Gang zur Ärztin bzw. zum Arzt um gesundheitsbezogene Fragen und Probleme zu erörtern, ist seit vielen Jahren das Internet für über 70 Prozent der Menschen die erste Informationsquelle.

Das heißt, die gesuchten Informationen werden nicht mehr analog in Erfahrung gebracht, sondern werden immer mehr für die Suchenden als „digitale Gesundheitsinformationen“ im Internet zur Verfügung gestellt. Die Suchanlässe sind z. B. akute, neue oder sich



Nähere Infos zu „Gesundheitskompetenz stärken“ unter www.gesund.bund.de

verschlimmernde Beschwerden, Informationen zu Diagnosen und Befunden werden recherchiert, man bereitet sich auf einen bestehenden Besuch in einer Praxis vor oder man informiert sich über verordnete Therapien und Medikamente. Die einschlägigen Suchanfragen sind also „Was ist das und woher kommt das?“ Und „Was mache ich bei ...?“



Nähere Infos zum Thema „Suche nach Gesundheitsinformationen“ unter www.bertelsmann-stiftung.de

Danach erfolgt die Überleitung zu Arbeitsblatt 2, wo an konkreten Beispiel-Situationen ein Bezug zum Alltag der Lernenden hergestellt werden soll. Durch die „Lösung“ der Aufgaben erkennen die Lernenden die Nützlichkeit digitaler Technologien auch im Bereich Gesundheit.

Lösungsvorschläge zu Arbeitsblatt 2:

Lösungsvorschlag zu Situation 1: Hier kann z. B. eine gemeinsame Einkaufsliste mit der Person geteilt werden, worauf sie ihre benötigten Artikel vermerkt. Das Finanzielle kann unkompliziert mit Bezahl Dienstleistungen erledigt werden.

Lösungsvorschlag zu Situation 2:

Nähere Infos zu „Medikamenten-Erinnerungs-Apps“ unter www.apotheken-umschau.de

App-Vorschläge:

www.medito.de

www.mytherapyapp.com

www.medisafeapp.com



Nähere Infos zu
„Listen-Apps“ unter
www.heise.de und
zu „Bezahlapps“
unter www.finanztip.de

Lösungsvorschlag zu Situation 3: Ein Familienplaner bzw. geteilter Kalender ist hier die Lösung. Abgesehen von den integrierten Smartphone-Kalendern gibt es noch weitere Möglichkeiten:

Nähere Infos zu „integrierten Kalendern“ unter www.praxistipps.chip.de und www.chip.de

Lösungsvorschlag zu Situation 4: Nachbarschaftshilfe. Nachbarschaftshilfen werden schon länger natürlich in analoger Form in vielen Städten und Dörfern angeboten, jetzt gibt es sie auch digital z. B. in der App nebenan.de.

Produktion 2

Individuelle Antworten der Lernenden

Gute Lösungen können auf der schulischen Lernplattform, im Rahmen von Projekttagen oder auf der Schulhomepage veröffentlicht werden. Bei Veröffentlichung auf der Lernplattform lassen sich z. B. auch weitere Diskussionen anstoßen im Rahmen der Feedback-Möglichkeiten, die dort angeboten werden (Microsoft Teams, Moodle-basierte Plattformen).

Reflexion

Individuelle Antworten der Lernenden



Arbeitsblatt 1

Generationskonflikt und digitaler Wandel



© galitskaya - stock.adobe.com



Unsere und meine Smartphone Nutzung

1. Klassen-Statistik

Berechne die Prozentzahlen und/oder erstelle ein Diagramm, indem du die Balken entsprechend ausfüllst.

Wie viele Lernende sind heute da?

Wie viele davon nutzen

TikTok

Instagram

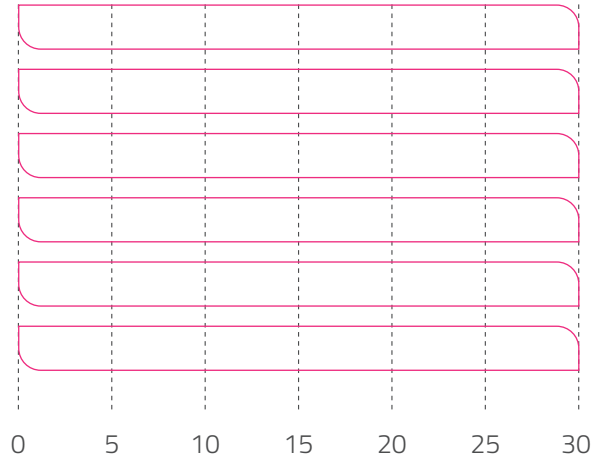
Discord

Snapchat

Musik-Streamingdienste
(z. B. Spotify, Deezer, Amazon Music)

Film-Streamingdienste
(Netflix, Amazon Prime, Disney+,
Apple TV+)

Anzahl der Lernenden



2. Kreisdiagramm „Meine Smartphone Nutzung“

Färbe den Kreis mit diesen Farben ein, je nachdem wie du deine tägliche Handynutzung einschätzt.



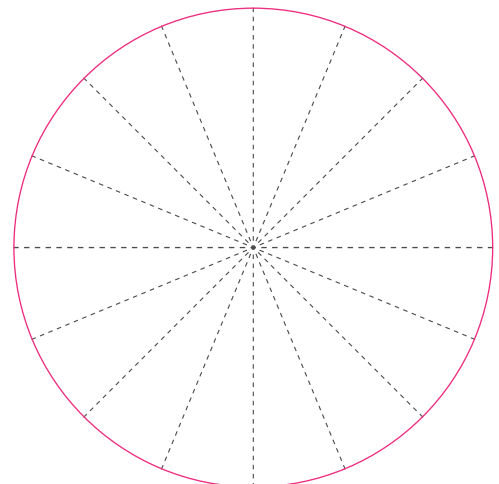
Grün: Information/Lernen



Blau: Kommunikation



Orange: Unterhaltung





Gesundheit und digitale Möglichkeiten

Lies die vier Situationen. Welche digitalen Möglichkeiten bieten sich hier an, um den Personen zu helfen? Nutze dein Smartphone oder Tablet und finde konkrete Ideen.

Situation 1:

Ein Familienmitglied ist nach einer Operation auf den Rollstuhl angewiesen. Deine Familie hat sich bereit erklärt, für diese Person den Wocheneinkauf im Supermarkt zu erledigen. Wie kann man dies gut digital organisieren?

Situation 2:

Deine Großeltern müssen verschiedenste Medikamente nehmen, kommen aber mit der Medikamentenbox nicht zurecht, vergessen manchmal die Einnahme oder verwechseln Medikamente. Wie kannst du digital helfen?

Situation 3:

Mara ist zwölf und ihre Eltern leben getrennt. Mara lebt bei ihrer Mutter, welche an drei Tagen die Woche arbeiten muss. An diesen Tagen übernimmt Tante Nicole die Betreuung von Mara. Alle zwei Wochen verbringt Mara das Wochenende normalerweise bei ihrem Vater. Wie können diese vier Personen sich gut organisieren, damit jede und jeder weiß, wer wann wo ist? Wie kann man schnell und kurzfristig auf Änderungen reagieren?

Situation 4:

Dein Opa / Deine Oma wohnt inzwischen allein in Düsseldorf. Da er/sie 230 km von euch entfernt wohnt, könnt ihr ihn/sie auch nicht so regelmäßig besuchen. Er/Sie fühlt sich recht alleine und würde gerne in seiner/ihrer Umgebung Leute finden, die mit ihm/ihr Karten spielen, sich mal zum Kaffee mit ihm/ihr treffen oder ihm/ihr auch mal eine Kiste Wasser in den zweiten Stock tragen. Wie kannst du digital helfen?



Anhang

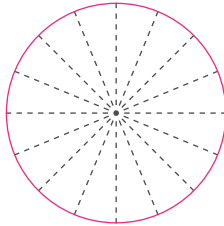
Anhang 1

Diagramme „Meine Smartphone Nutzung“

1. Kreisdiagramme.

Die Lernenden färben entsprechend viele Kreissegmente ein, je nachdem wie sie ihre tägliche Handynutzung einschätzen.

- Grün: Information/Lernen
- Blau: Kommunikation
- Orange: Unterhaltung



Sie können auch selbst ein digitales Kreisdiagramm erstellen (ohne Anmeldung, ohne Kosten) Dafür haben Sie zwei Möglichkeiten:

Möglichkeit 1

- Gehen Sie dazu auf die Seite: www.rechner.club
- Befüllen Sie die Felder mit den benötigten Informationen.
- Am Ende klicken Sie auf „Berechnen“ – und fertig!

Möglichkeit 2

- Scannen Sie diesen QR-Code, um dorthin zu gelangen:



2. Säulendiagramme

Sie können digitale Säulendiagramme auch selbst erstellen (ohne Anmeldung, ohne Kosten). Dafür haben Sie wieder zwei Möglichkeiten.

Möglichkeit 1

- Gehen Sie dazu auf die Seite: www.rechner.club
- Befüllen Sie die Felder mit den benötigten Informationen.
- Am Ende klicken Sie auf „Berechnen“ – und fertig!

Möglichkeit 2

Scannen Sie diesen QR-Code, um dorthin zu gelangen:



Datenschutzerklärungen der Website:

Wir bzw. unser Server-Dienstleister verarbeiten aufgrund der Rechtsgrundlage Art. 6 Abs. 1 Buchst. f DSGVO in Verbindung mit Art. 28 DSGVO Inhaltsdaten, Personendaten, Vertragsdaten, Nutzungsdaten, Meta- und Kommunikationsdaten von Kundinnen und Kunden, Interessierten und Nutzerinnen und Nutzern unserer Website.

Anhang 2

Wie lege ich ein Brainstorming auf mindwendel an, um digital Ideen zu sammeln?

- Rufen Sie die DSGVO-konforme Internetseite www.idea.kits.blog auf.
- Sie und Ihre Lernenden brauchen keinen Account oder Anmeldung auf dieser Seite.
- Geben Sie Ihre Frage ein und klicken Sie auf okay.
- Klicken Sie rechts oben auf das Teilen-Symbol und geben Sie den Link an die Lernenden bzw. an die Gruppe. (Sie haben auch die Möglichkeit, die einzelnen Posts zu liken oder mit Labels zu versehen.)
- Fertig!

Interessante Links zum Thema „Generationskonflikt und digitaler Wandel“

- „Digitale Demenz: Macht das Internet dumm?“ unter www.karrierebibel.de
- „Technikskepsis: Teufelszeug!“ unter www.sueddeutsche.de
- „Leben mit ›Digital Natives‹ – Kinder und Technik“ unter www.bloggermumofthreeboys.de
- Mediennutzung der Generation Z unter www.blog.medientage.de
- Studie zu Mediennutzungsprofilen gegliedert nach Alter unter www.ard-media.de



DURCHBLICKT!

Digital in eine gesunde Zukunft.

Impressum

2. Auflage Mai 2024. Das Werk und seine Teile sind urheberrechtlich geschützt. Jede Nutzung in anderen als den gesetzlich zugelassenen Fällen bedarf der vorherigen schriftlichen Einwilligung des Verlages. Abweichend hiervon ist die Vervielfältigung und Verbreitung des Werks und seiner Teile an Lernende zur Veranschaulichung des Unterrichts und zur Lehre an Bildungseinrichtungen durch Lehrende erlaubt.

In diesem Werk sind nach dem MarkenG geschützte Marken und sonstige Kennzeichen für eine bessere Lesbarkeit nicht besonders kenntlich gemacht. Es kann also aus dem Fehlen eines entsprechenden Hinweises nicht geschlossen werden, dass es sich um einen freien Warennamen handelt. Haftungsnotiz: Auf verschiedenen Seiten dieses Heftes befinden sich Verweise (Links) auf Internetadressen. Trotz sorgfältiger inhaltlicher Kontrolle wird die Haftung für die Inhalte der externen Seiten ausgeschlossen. Für den Inhalt dieser externen Seiten sind ausschließlich die Betreiberinnen und Betreiber verantwortlich. Sollten Sie daher auf kostenpflichtige, illegale oder anstößige Seiten treffen, so bedauern wir dies ausdrücklich und bitten Sie, uns umgehend per E-Mail (p.woehner@klett-mex.de) davon in Kenntnis zu setzen, damit bei Nachdruck der Nachweis gelöscht wird.

Autoren: Michael Kohl

Redaktion und Autorenkoordination: Fabienne Schmaus

Projektkoordination: Petra Wöhner, Klett MEX GmbH

Layout und Satz: We are Family GmbH & Co. KG, Stuttgart

Herausgeber: BARMER, Axel-Springer-Straße 44, 10969 Berlin

Eine Zusammenarbeit der BARMER und der Klett MEX GmbH

©BARMER, Berlin, Klett MEX GmbH, Stuttgart und We are Family GmbH & Co. KG, Stuttgart.

Digital in eine gesunde Zukunft.

Wir wollen die Chancen und Potenziale der Digitalisierung für unsere Gesundheit nutzen, indem wir digitale Kompetenz für selbstbestimmte Entscheidungen in allen Gesundheitsfragen vermitteln.