



KNIETZSCHE

macht Nachrichten

Das Handbuch zum
Schulprojekt für Lehrkräfte

INHALT

3

Vorwort

4

Kinderrechte in der medialen Welt

4

Kinder und Nachrichten

5-7

Ein Projekt zur Förderung der Nachrichtenkompetenz

8-12

Unterrichtsverlauf

13-14

Pausenfüller für schnelle Kinder
Druckvorlagen, Arbeits- und Lösungsblätter

15-55

Vorbereitung für Lehrkräfte

56

Impressum

LIEBE GRUNDSCHULLEHRERINNEN UND GRUNDSCHULLEHRER,

wir freuen uns über Ihr Interesse an »Knietsche macht Nachrichten« – einem Tablet-Unterrichtsangebot vom Südwestrundfunk (SWR) und Planet Schule, das speziell auf den Unterricht in den Klassen 3-4 zugeschnitten ist. Schritt für Schritt untersuchen die Kinder, wie Nachrichten entstehen und verbreitet werden, um anschließend das Gelernte selbstständig in der Geschichtenwerkstatt der Knietsche-App umzusetzen.

Die Idee für dieses Unterrichtsmodul entstand im Rahmen des Projekts »Medienrechte für Kinder«, einem Angebot des SWR und der Initiative Kindermedienland. Die dazugehörige Broschüre für Grundschulpädagoginnen und -pädagogen ist auch ein Nachschlagewerk mit Tipps für frei zugängliches Unterrichts- bzw. weiterführendes Informationsmaterial zum Thema Kinderrechte, die Medien betreffend. Im Fokus stehen Themen rund um Privatsphäre, Datenschutz, Bildung und Medienkompetenz. Auf unserer Internetseite SWR.de/medienrechte-kinder finden Sie die Broschüre sowie weitere Unterrichtsangebote zum Herunterladen.



1.

KINDERRECHTE IN DER MEDIALEN WELT

Kerngedanke von Kinderrechten ist, dass Kinder mitbestimmen dürfen in allen Belangen, die sie betreffen. Zu diesen Belangen gehört auch, eigene Standpunkte zu entwickeln. Kinder haben ein Recht auf Meinungs- und Informationsfreiheit. Es muss ihnen möglich sein, sich zu informieren und Informationen zu vergleichen, um sich eine Meinung zu einem Thema bilden zu können. »Du hast

das Recht auf verlässliche Informationen aus verschiedenen Quellen, einschließlich Büchern, Zeitungen und Zeitschriften, Fernsehen, Radio und Internet. Informationen müssen für dich zuträglich und verständlich sein«, besagt Artikel 17 der vom Europarat entwickelten kindgerechten Version der UN-Kinderrechtskonvention.

2.

KINDER UND NACHRICHTEN

Kinder stellen Fragen, um zu lernen. Sie informieren sich, um Erklärungen zu finden und Zusammenhänge zu verstehen. Nachrichten spielen dabei eine zentrale Rolle.

Kinder begegnen ihnen im Internet, im Radio, im Fernsehen oder in Zeitungen. Allerdings verstehen sie sie nicht immer: Die nüchterne Art der Nachrichten, die Fachbegriffe und die schnelle Präsentation machen es Kindern nicht leicht. Hinzu kommt, dass Nachrichten oftmals komplexe Zusammenhänge darstellen und zu viele Informationen in kompakter Form enthalten. Nachrichten müssen also altersangemessen aufbereitet sein, damit Kinder sie verstehen und einordnen können.

Deshalb gibt es kindgerechte Angebote, die Nachrichten in verständlicher und anschaulicher Form anbieten: Im Internet findet man spezielle Angebote mit Kindernachrichten, der lokale Rundfunk bietet meist ein entsprechendes Kinderprogramm, die Fernsehsender strahlen Nachrichten in altersgerechter Sprache aus und Verlage veröffentlichen Nachrichtenmagazine für Kinder.

Die Nachrichtensendung logo!, das Internet-Angebot News4Kids.de oder die Kinderzeitschrift »Dein Spiegel« sind die bekanntesten Angebote im Bereich der Kindernachrichten.

Auf schulischer Ebene ist das Thema verankert in den Bildungsplänen der Grundschulen: Die Schülerinnen und Schüler lernen, Informationen zu sammeln, zu bewerten und sie in eigenen Worten wieder- und weiterzugeben. Im Vergleich zum reinen Konsum von Kindernachrichten bietet das Setting »Schule« also weitergehende Möglichkeiten: Schülerinnen und Schüler erfahren, wie Nachrichten entstehen und wie sie wahre Informationen von unwahren unterscheiden können. Sie setzen sich also auf einer Metaebene mit Nachrichten auseinander, die sie in ihrer Kritikfähigkeit stärkt. Kinder können in der Schule zudem einen Einblick in die Produktionsbedingungen erhalten, indem sie selbst aktiv mit Medien gestalten. Durch die Reproduktion entwickeln sie ein tieferes Verständnis für Nachrichten und werden medienkompetenter.

3.

»KNIETZSCHES GESCHICHTENWERKSTATT« EIN PROJEKT ZUR FÖRDERUNG DER NACHRICHTENKOMPETENZ

3.1 ÜBER DAS PROJEKT

Das Projekt »Knietsche macht Nachrichten« richtet sich an Schülerinnen und Schüler der Jahrgangsstufen 3 und 4. Es kann in vier Unterrichtsstunden oder im Rahmen eines Projekttages umgesetzt werden.

Im Projekt erfahren die Schülerinnen und Schüler, wie Nachrichten entstehen und in die Medien gelangen. Sie lernen über abwechslungsreiche Methoden Informationen zu hinterfragen und Nachrichten zu verfassen. Durch die Reproduktion mittels der Geschichtenwerkstatt vertiefen sie das Gelernte. Das Texten und Visualisieren dient dabei der nachhaltigen Verankerung des Gelernten.

Am Ende der vier Unterrichtsstunden

- wissen die Schülerinnen und Schüler, was das Recht auf Informations- und Meinungsfreiheit bedeutet,
- kennen die Schülerinnen und Schüler den Weg einer Nachricht vom Ereignis bis zur Veröffentlichung,
- verstehen die Schülerinnen und Schüler den Aufbau einer Nachricht und kennen die W-Fragen,
- kennen die Schülerinnen und Schüler die Funktionen der App »Knietsches Geschichtenwerkstatt« und können ein ausgewähltes Thema in einer kurzen digitalen Bildergeschichte darstellen.

Sie haben dabei Kompetenzen aus den Bereichen der Medienkunde, Mediennutzung, Medienkritik und Mediengestaltung erworben.

3.2 VORAUSSETZUNGEN

Folgende Grundvoraussetzungen sind gegeben:






- **Räumlichkeiten:** Der Unterricht kann in den Räumlichkeiten der Schule stattfinden. Je nach technischer Ausstattung sollte ein Klassenraum oder ein Computerraum zur Verfügung stehen.
- **Technik:** Da die Schülerinnen und Schüler im Rahmen des Unterrichtsprojektes eigene digitale Bilderbücher erstellen, wird ein Computerraum oder ein Klassensatz Tablets benötigt. Eine Präsentationsmöglichkeit über einen Beamer und Adapter sollte vorhanden sein.
- **Vorkenntnisse:** Um den Umgang mit dem Programm »Knietsches Geschichtenwerkstatt« zu erklären, sollten Sie die Funktionen der App kennen. Die Handhabung ist intuitiv und sehr schnell verständlich. In der App finden Sie zudem ein Tutorial, das die Grundfunktionen erläutert.
Für die Arbeit mit »Knietsches Geschichtenwerkstatt« benötigen auch Ihre Schülerinnen und Schüler keine Vorkenntnisse.

Kosten: Das Programm ist kostenfrei. Die benötigten Kopien, Bastel- und Verbrauchsmaterialien erzeugen keine hohen Ausgaben.



3.3 ABLAUFPLAN

Der Ablaufplan bietet Ihnen eine Übersicht über die einzelnen Projektschritte mit Einschätzung der benötigten Unterrichtszeit. Das farbige Quadrat zeigt Ihnen an, welche Aufgaben- und Lösungsblätter aus dem Anhang an welcher Stelle im Projekt benötigt werden.

Schulstunde	Thema	Dauer	Zugehörige Materialien
1.	Nachrichten früher und heute	25 Min.	
1.–2.	Das kleine Einmaleins der Nachrichten – ein Themenparcours <ul style="list-style-type: none"> • Stationenarbeit (30 Min.) • Pause (5 Min.) • Auswertung (10 Min.) 	45 Min.	
	Pause oder Kreativangebot mit Themenbezug	5 Min.	
2.	Schlagzeilenspiel	15 Min.	
	Große Pause auf dem Pausenhof	10 Min.	
3.–4.	Digitale Bilderbücher zum Thema Nachrichten mit »Knietsches Geschichtenwerkstatt« <ul style="list-style-type: none"> • Einstieg mit dem Video »Knietsche macht Nachrichten« (10 Min.) • Themenfindung, Geschichte und Storyboard (20 Min.) • Umsetzung mit Knietsches Geschichtenwerkstatt (30 Min.) 	60 Min.	
4.	Pause oder Kreativangebot mit Themenbezug	10 Min.	
4.	Projektabschluss: Präsentation der Bildergeschichten, Applaus und Presseausweise	20 Min.	

3.4 CHECKLISTE

Zwischen der Idee und dem Projektabschluss mit feierlicher Vergabe der Presseausweise ist einiges zu bedenken, zu planen und bereitzustellen. Eine Checkliste bietet Ihnen einen Überblick über die organisatorischen Abläufe und die notwendigen Vorbereitungen.

Wann muss ich aktiv werden?	Was muss ich tun?	Was ist erledigt?
Bis zwei Monate vor dem Projekt	Zeiten	
	• Termin	<input type="checkbox"/>
	• Uhrzeit Beginn	<input type="checkbox"/>
	• Uhrzeit Ende	<input type="checkbox"/>
Bis zwei Wochen vor dem Projekt	• Pausenzeiten	<input type="checkbox"/>
	Technik	
	• Zugänge zu Computern / Tablets testen	<input type="checkbox"/>
	• Installation von »Kniezsches Geschichtenwerkstatt«	<input type="checkbox"/>
Kurz vor dem Projekt	• Das Video bei »Beispiel« unter www.planet-schule.de/x/geschichtenwerkstatt ansehen und alle dort gezeigten Funktionen selbst testen	<input type="checkbox"/>
	• Beamer und Computer zur Präsentation reservieren	<input type="checkbox"/>
	• Arbeitsblätter und Materialien für die Unterrichtseinheiten ausdrucken	<input type="checkbox"/>
	• Tablets, Beamer, Notebook abholen, Adapter organisieren	<input type="checkbox"/>
	• Beamer und Notebook aufbauen	<input type="checkbox"/>
	• Klassenraum vorbereiten: Stühle in Form eines Hufeisens aufbauen, 6 Tische als Arbeitsinseln außerhalb des Stuhl-Halbkreises aufstellen	<input type="checkbox"/>

4.


UNTERRICHTSVERLAUF

4.1 NACHRICHTEN FRÜHER UND HEUTE

Inhalt: Nachrichtenwege zeitlich einordnen

Dauer: 25 Min.

Technik: Beamer, Notebook, Lautsprecher
Filmclip »Knietsche, der Medieninformant« für offline-Präsentation von planet-schule.de/x/knietsche-der-medieninformant herunterladen und auf USB-Stick speichern

Anhang: 

- Symbole zur »Geschichte der Informationswege« aus der App ausdrucken und laminieren. Benötigt werden: Feuer, Nachrichtentrommel, Zeitung, Brieftaube, Briefumschlag, Computer, Radio, Telefon. Alternativ können auch die Begriffe aus dem Anhang ausgedruckt werden
- Jahreszahlen zur »Geschichte der Informationswege« ausdrucken und laminieren
- Lösungsblatt zur »Geschichte der Informationswege« ausgedruckt

Begrüßen Sie die Schülerinnen und Schüler, die mit Ihnen im Stuhlkreis sitzen. Erläutern Sie dann in groben Zügen, was im Projekt passieren wird, und wecken Sie Freude, ein eigenes digitales Bilderbuch mit »Knietsches Geschichtenwerkstatt« zu entwickeln.

Steigen Sie ins Thema ein, in dem Sie folgende zwei Ausschnitte aus »Knietsche, der Medieninformant« zeigen:

- 0:38 – 1:33 Wie wir uns früher informierten I
- 5:33 – 6:20 Wie wir uns früher informierten II

Verteilen Sie anschließend die Grafiken aus der Geschichtenwerkstatt in der Mitte des Stuhlkreises. Stellen Sie die Frage: »Was haben all diese Bilder mit Nachrichten zu tun?«. Aus der Auswahl von Symbolen wie Feuer, Nachrichtentrommel, Zeitung, Brieftaube, Bote (Briefumschlag), Computer, Radio und Telefon wählen die Schülerinnen und Schüler Bilder aus und teilen ihre Einschätzung. Ergänzen Sie ggfs. das Gesagte um Informationen, die noch nicht genannt wurden; das Lösungsblatt unterstützt Sie dabei. Nachdem die Kinder verstanden haben, welche Rolle die Symbole bei der Vermittlung von Nachrichten spiel(t)en, überlegen Sie gemeinsam, zu welcher Zeit die Kommunikationswege genutzt wurden. Kleben Sie hierzu die Jahreszahlen in einer Geraden auf die Tafel oder eine freie Wand, so dass sie einen Zeitstrahl bilden, und ermuntern Sie die Kinder, Symbole einzuordnen. Fragen, wie »Haben eure Eltern E-Mails geschrieben, als sie so alt waren wie ihr?«, »Hatten eure Großeltern einen Fernseher, als sie klein waren?« oder »Wisst ihr, wer bei der Erfindung des Buchdrucks wichtig war und wann der Buchdruck erfunden wurde?« unterstützen die Kinder bei ihrer Einschätzung. Lösen Sie am Ende auf, wie die Nachrichtenwege zeitlich zu verorten sind (vgl. Lösungsblatt), indem Sie den Zeitstrahl vervollständigen und ggfs. Zuordnungen korrigieren.

4.2 DAS KLEINE EINMALEINS DER NACHRICHTEN

Inhalt: Hintergrundwissen zum Aufbau und zur Verbreitung von Nachrichten erwerben

Dauer: 45 Min. (30 Min. Stationenarbeit, 5 Min. Pause, 10 Min. Auswertung)

Technik: Beamer, Notebook, Lautsprecher

Anhang und Material: ▲

- Teamfindung
- Arbeitsblatt »Flüsterkette«
- Nachrichtenkarte »Flüsterkette«
- »Wortgitter«
- Arbeitsblatt »Nachrichtenschnipsel«
- Druckvorlage »Nachrichtenschnipsel«
- Aufsteller für Tische

Material:

- Verschiedene Motive aus der Sammlung »Knietsche Anziehpuppen farbig«
- Klebstoff, Stifte, Scheren

Die Schülerinnen und Schüler durchlaufen in Teams die drei Themenstationen »Stille Post«, »W-Fragen« und »Aufbau von Nachrichten«, um dort ihr Wissen zum Aufbau und zur Verbreitung von Nachrichten zu erweitern. Damit die Teams eine Größe von 4 – 5 Schülerinnen und Schülern nicht überschreiten, ist jedes Thema doppelt vorhanden.

Bilden Sie eingangs sechs Gruppen, indem die Schülerinnen und Schüler Zettel ziehen, die beschriftet sind mit den Themen »Stille Post 1« und »Stille Post 2«, »W-Fragen 1« und »W-Fragen 2«, »Aufbau von Nachrichten 1« und »Aufbau von

Nachrichten 2«. Erläutern Sie den Ablauf und bitten Sie die Schülerinnen und Schüler, sich an den Tischen einzufinden, auf denen sie die entsprechenden Begriffe als Aufsteller entdecken.

Die Teams durchlaufen die Stationen in der Reihenfolge, die auf ihren Zetteln zur Teamfindung vermerkt ist. An jeder Station finden die Schülerinnen und Schüler einen Arbeitsauftrag und zugehörige Materialien, so dass sie die Aufgaben eigenständig lösen können. Pro Station verbringen die Schülerinnen und Schüler jeweils acht Minuten. Ihr Signal markiert den Stationswechsel: Sie nehmen ihr ausgefülltes Lösungsblatt mit, legen die übrigen Materialien an den ursprünglichen Platz zurück und gehen zur folgenden Station.

Bieten Sie an, bei Fragen ansprechbar zu sein und unterstützen Sie die Teams bei der Arbeit. Falls eine Gruppe die Aufgabe einer Station schneller löst, bleibt sie weiterhin an ihrem Platz, bis alle zum Wechsel aufgefordert werden. Die Schülerinnen und Schüler können die verbleibende Zeit nutzen, um Knietsche-Vorlagen auszuschneiden und die Figur mit Kostümen ihrer Wahl in unterschiedliche Rollen schlüpfen zu lassen.

Station 1: Die Flüsterkette – Störungen bei der Nachrichtenübermittlung

Zur Veranschaulichung der Probleme, die auf Nachrichtenwegen auftreten können und zu Falschmeldungen führen, spielen die Kinder das Spiel »Flüsterkette«:

- Das erste Kind öffnet den Briefumschlag mit einer geheimen Mitteilung. Diese flüstert es dem zweiten Kind ins Ohr.
- Das zweite Kind gibt die Nachricht ebenfalls durch Flüstern an das nächste Kind weiter.
- Reihum flüstern sich die Kinder das Gehörte zu, bis die Nachricht beim letzten Kind ankommt.
- Das letzte Kind sagt laut, was es verstanden hat. Das erste Kind notiert das Ergebnis auf dem Arbeitsblatt und löst auf, wie die Nachricht zu Beginn der Flüsterkette lautete.

Station 2: W-Fragen

Die Kinder lösen ein Rätsel zum Thema W-Fragen, indem sie in einem Wortgitter die W-Wörter »Was«, »Wer«, »Wo«, »Wann«, »Wie«, »Warum« und »Woher« finden.

Station 3: Aufbau von Nachrichten

Die Schülerinnen und Schüler finden an der Station eine altersgemäß formulierte Nachricht vor, die in fünf Einzelteile zerschnitten ist. Diese Fragmente der Nachricht bestehen aus Überschrift, Unterzeile, Anreißer sowie Details und Hintergrundinformationen.

Die Kinder sortieren die Abschnitte in eine logische Reihenfolge und kleben sie auf dem Arbeitsblatt auf. Sie erfahren dabei, welchen Zweck die einzelnen Elemente haben.

Werten Sie anschließend mit der gesamten Klasse die Stationen aus. Der gemeinsame Abschluss bietet Gelegenheit, offene Fragen zu klären, ergänzende Kenntnisse zu vermitteln und sicherzustellen, dass die Kinder die Inhalte richtig verstanden haben. Um die Konzentration für die Auswertung zu steigern, kann zuvor eine kurze Pause eingeplant werden; alternativ können die Kinder Vorlagen der Figur »Knietsche« ausschneiden und mit Kostümen ihrer Wahl bekleiden.

4.3 SCHLAGZEILENSPIEL (optional)

Inhalt: Seriosität von Nachrichten erkennen

Dauer: 15 Min.

Technik: keine

Anhang: 

- »Schlagzeilen und Bilder zum Schlagzeilenspiel«
- »Vorlage Zeitungseite«
- »Lösungsblatt Schlagzeilenspiel«

Material:

- Klebstoff, Schere

Sind Sie noch im Zeitplan und haben die Kinder noch ausreichend Konzentration? Dann machen Sie mit dem Schlagzeilenspiel weiter. Andernfalls gehen Sie direkt zur Erstellung eigener digitaler Bilderbücher unter Punkt 4.4 über.

Beim Schlagzeilenspiel setzen sich die Kinder damit auseinander, woran man eine objektive Berichterstattung erkennt und welche Informationen nicht erwähnt werden dürfen, da Menschen in ihren Persönlichkeitsrechten verletzt würden.

Führen Sie in die Methode »Schlagzeilenspiel« ein, indem Sie den Kindern erklären, dass Nachrichten neutral sein müssen: Sie enthalten keine Meinung und sind sachlich formuliert. Legen Sie dann eine Auswahl möglicher Schlagzeilen auf Karten umgekehrt im Stuhlkreis aus. Ein Kind zieht eine der Schlagzeilen und liest sie vor. Gemeinsam überlegt die Klasse nun, ob sie die Schlagzeile für eine Nachricht verwenden dürfen. Dabei besprechen sie, ob die Schlagzeile tendenziös formuliert ist oder ob sie Rechte Dritter missachtet (z.B. indem sie mit Nennung des Vor- und Nachnamens das Recht auf informationelle Selbstbestimmung verletzt). Entscheiden sie sich dafür, eine Schlagzeile für eine Nachricht verwenden zu können, so wird sie auf einer der Vorlagen von Zeitungsseiten angebracht.

Neben Schlagzeilen in Textform sind auf den Karten auch Bilder zu finden, die die Schlagzeile einer Nachricht ergänzen könnten. Die Schülerinnen und Schüler stellen sich hier die Frage, ob und unter welchen Bedingungen sie die Bilder für eine Nachricht verwenden dürften und lernen auf dem Weg das »Recht am eigenen Bild« kennen.

Am Ende der Einheit werden alle gestalteten Vorlagen an der Tafel oder an einer freien Wand aufgehängt. Eine Wandzeitung ist entstanden, die den Kindern im späteren Verlauf als Gedächtnisstütze dienen kann, wenn sie bei der Formulierung ihrer Story zum digitalen Bilderbuch unsicher sind.

4.4 DIGITALE BILDERBÜCHER ZUM THEMA »KNIETZSCHE MACHT NACHRICHTEN«

Inhalt: Eigene Nachricht produzieren

Dauer: 60 Min. (15 Min. Einführung, 15 Min. Ideenfindung, 30 Min. Umsetzung mit Knietzsches Geschichtenwerkstatt)

Technik: Beamer, Notebook, Tablets oder Computerraum für die Klasse, ggfs. Adapter von Tablet auf VGA / HDMI

Anhang:

- Vorlage »Storyboard«

Material: ●

- Stifte
- Zur Zeitkontrolle: Digitaler Timer am Computer (ohne Internetverbindung); Online-Sanduhr (mit Internetverbindung)

Erläutern Sie eingangs das inhaltliche Ziel für die kommenden 60 Minuten: Die Themen, die im bisherigen Projektverlauf erarbeitet wurden, werden die Kinder über die Gestaltung von digitalen Bilderbüchern darstellen. Alternativ dazu können sie eine eigene kleine Nachricht entwerfen, bei der sie über ein Thema aus ihrem Schulalltag berichten.

Damit die Schülerinnen und Schüler eine Vorstellung davon bekommen, wie eine Geschichte mit »Knietzsches Geschichtenwerkstatt« aussehen kann, sehen sie sich die beispielhafte Bildergeschichte in der App an. Die Kinder beobachten während der Präsentation von »Knietzsche macht Nachrichten«, welche Elemente wie Figuren, Hintergründe, Gegenstände, Sprechblasen oder erklärende Texte die digitalen Bilderbücher enthalten.

Fassen Sie anschließend gemeinsam mit den Schülerinnen und Schülern die Ergebnisse zusammen. Zwei Leitfragen dienen Ihnen dabei als Grundlage:

- Worum ging es inhaltlich in der Bildergeschichte?
- Welche Elemente wurden zur Darstellung der Inhalte verwendet?

Nachdem die Kinder einen Eindruck von den Elementen gewonnen haben, mit denen sie ihre digitale Bildergeschichte gestalten können, lernen sie die Grundfunktionen von Knietzsches Geschichtenwerkstatt kennen. Präsentieren Sie hierzu die Grundfunktionen der App (bei Nutzung von Tablets) beziehungsweise der Software (bei Nutzung von Computern) über den Beamer. Eine detaillierte und bebilderte Schritt-für-Schritt-Anleitung ist in der App enthalten und kann für die Vorstellung genutzt werden.

Stellen Sie anschließend die Themen vor, die mittels kreativer Medienarbeit behandelt werden können. Schreiben Sie dazu die Fragen auf Plakate.

- Wie wurden früher Nachrichten übermittelt?
- Wie werden heute Nachrichten übermittelt?
- Was sind die W-Fragen?
- Wie sind Nachrichten aufgebaut?
- Was darf nicht in einer Nachricht genannt werden?
- Freie Nachricht aus dem Schulalltag

Für die Arbeit mit »Knietzsches Geschichtenwerkstatt« finden sich die Schülerinnen und Schüler nun zu zweit zusammen. Stehen nicht ausreichend Geräte für die Arbeit in Tandems zur Verfügung, bestimmt sich die Größe der Kleingruppen anhand

der Geräteverfügbarkeit. Die Kinder entscheiden sich in ihren jeweiligen Teams für eine der vorgestellten Leitfragen oder überlegen sich ein Thema, über das sie in Form einer Nachricht berichten möchten. Sie stellen ihre Entscheidung vor.

Nachdem alle Teams ihre Themen gefunden haben, erläutern Sie das Vorgehen:

Zuerst einmal sammeln die Schülerinnen und Schüler die Informationen, die sie in ihrem digitalen Bilderbuch vermitteln möchten. Zur Unterstützung hängen die Ergebnisse aus den Praxisphasen noch im Raum. Anschließend besprechen sie die optische Umsetzung der Inhalte mit Figuren, Hintergründen, Gegenständen und Texten. Abhängig von der verbleibenden Zeit können sie zusätzlich ein Storyboard in groben Zügen entwickeln, um ihr Vorhaben zu veranschaulichen und die Arbeit zu strukturieren.

Sie skizzieren hierbei ihre Geschichte in Einzelbildern.

Nach Abschluss ihrer Planungen holen sich die Teams grünes Licht für den Produktionsbeginn, indem sie Ihnen ihr Vorhaben schildern und ggfs. noch inhaltliche Unklarheiten ausbessern. Übertragen Sie ggfs. in der Pause alle Bilderbücher auf ein Gerät, um sie später einfacher präsentieren zu können.

4.5 PROJEKTABSCHLUSS

Inhalt: Ergebnisse präsentieren

Dauer: 20 Min.

Technik: Beamer, Notebook, ggfs. Adapter von Tablet auf VGA / HDMI

Material: ★

- Knietzsche-Postkarten
- Presseausweise mit Namen der Kinder

Die Teams präsentieren unter Trommelwirbel ihre digitalen Bilderbücher und genießen den verdienten Applaus. Teilen Sie ihnen mit, wann sie auf welchem Weg ihre digitalen Bildergeschichten erhalten.

Fertige PDFs können heruntergeladen werden, auch können Sie die Bildergeschichten direkt ausdrucken.

Anschließend können die Kinder zur Frage, wie ihnen das Projekt gefallen hat, eine kurze Nachricht auf eine Postkarte mit Knietzsche-Motiven schreiben. Die Postkarten stehen zum Download unter planet-schule.de/x/brausepulver zur Verfügung. Lesen Sie das (anonyme) Feedback vor, falls die Zeit noch ausreicht.

Die Kinder erhalten in feierlicher Atmosphäre ihre Presseausweise und alle verabschieden sich.



5 PAUSENFÜLLER FÜR SCHNELLE KINDER CHECKLISTE

5.1 KREATIVES MIT »KNIETZSCHES BRAUSEPULVER«

Inhalt: Postkarten und Stundenpläne
mit Knietzsche gestalten

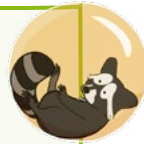
Dauer: 10 Min.

Technik: keine

Material:

- Knietzsche-Postkarten unter planet-schule.de/x/brausepulver und Knietzsche-Stundenpläne unter planet-schule.de/x/brausepulver (ausgedruckt)

Die Kinder können eine Knietzsche-Postkarte an die Person ihrer Wahl verfassen oder einen Knietzsche-Stundenplan erstellen. Dafür steht ihnen eine Auswahl von Motiven aus »Knietzsches Brausepulver« zur Verfügung.



5.2 FLASCHENPOST FÜR DIE FAMILIE

Inhalt: Nachricht als Flaschenpost gestalten

Dauer: 15 Min.

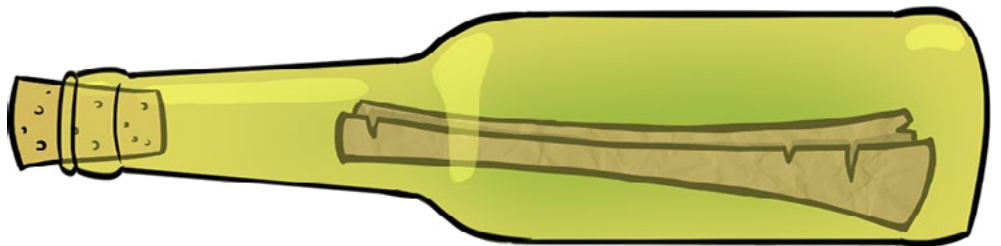
Technik: keine

Material:

- kleine Flaschen mit Verschluss
- farbiges, dünnes Papier
- Stifte, Schere, Klebestift, transparenter Klebestreifen
- ggfs. Dekosand, Dekobänder und andere Dekomaterialien

Die Kinder können eine Zeitreise in die Vergangenheit unternehmen und eine Mitteilung über eine Flaschenpost senden. Hierzu erhalten sie farbiges oder marmoriertes Papier, das sie beschriften und als Rolle in eine Flasche legen. Sie können zusätzlich die Flasche dekorieren, indem sie sie mit Sand befüllen, einen Adressaufkleber gestalten und sie mit Bändern verzieren.

Da unseren Gewässern kein Müll zugeführt werden darf und die Flaschenpost beim richtigen Adressaten ankommen soll, wird sie von den Kindern mitgenommen und persönlich übergeben. Besprechen Sie dies unbedingt mit den Kindern, um sie für einen umweltgerechten Umgang zu sensibilisieren.



DRUCKVORLAGEN ARBEITS- UND LÖSUNGSBLÄTTER

VORBEREITUNG FÜR LEHRKRÄFTE

Die Liste kann Ihnen die Vorbereitungen auf das Projekt erleichtern. Machen Sie sich Notizen zu den Rahmenbedingungen und haken Sie ab, was Sie erledigen konnten.

Wann muss ich aktiv werden?	Was muss ich tun?	Was ist erledigt?
Bis zwei Monate vor dem Projekt	Zeiten	
	• Termin	<input type="checkbox"/>
	• Uhrzeit Beginn	<input type="checkbox"/>
	• Uhrzeit Ende	<input type="checkbox"/>
	• Pausenzeiten	<input type="checkbox"/>
	Technik	
	• Computerraum / Tablets reservieren	<input type="checkbox"/>
	• Ggfs. Installation von »Knietsches Geschichtenwerkstatt« planet-schule.de/x/geschichtenwerkstatt klären	<input type="checkbox"/>
	• Beamer und Computer zur Präsentation reservieren	<input type="checkbox"/>

Wann muss ich aktiv werden?	Was muss ich tun?	Was ist erledigt?
Bis zwei Wochen vor dem Projekt	Technik	
	• Zugänge zu Computern / Tablets testen	<input type="checkbox"/>
	• Installation von »Kniezsches Geschichtenwerkstatt«	<input type="checkbox"/>
Kurz vor dem Projekt	• Das Video bei »Beispiel« unter planet-schule.de/x/geschichtenwerkstatt ansehen und alle dort gezeigten Funktionen selbst testen	<input type="checkbox"/>
	• Arbeitsblätter und Materialien für die Unterrichtseinheiten ausdrucken	<input type="checkbox"/>
	• Tablets, Beamer, Notebook abholen, Adapter organisieren	<input type="checkbox"/>
	• Beamer und Notebook aufbauen	<input type="checkbox"/>
	• Klassenraum vorbereiten: Stühle in Form eines Hufeisens aufbauen, 6 Tische als Arbeitsinseln außerhalb des Stuhl-Halbkreises aufstellen	<input type="checkbox"/>
	• Stationenarbeit vorbereiten	<input type="checkbox"/>



■ ZEITSTRAHL ZUR GESCHICHTE DER INFORMATIONSWEGE LÖSUNGSBLATT

Rauchzeichen wurden bekannt durch Indianerstämme Nordamerikas. Sie entzündeten ein Feuer und warfen nasses Gras in die Flammen, was zu einer starken Qualmbildung führte. Mit einer Decke haben sie dann Zeichen erzeugt, indem sie sie unterschiedlich lang über das Feuer hielten. Durch diesen Wechsel an Rauch und Nicht-Rauch übermittelten sie ähnlich wie beim Morsen die Informationen.

Noch heute werden Rauchzeichen verwendet, zum Beispiel bei der Papstwahl in Rom. Steigt aus der Sixtinischen Kapelle schwarzer Rauch auf, so ist noch kein Papst gewählt; ist der Rauch weiß, ist ein neuer Papst gefunden.

Nachrichtentrommeln wurden schon ca. 6000 Jahre v. Chr. in Afrika genutzt, um Nachrichten zu verbreiten. Durch den Wechsel in Rhythmus und Tonhöhe entsteht eine eigene Sprache.

Brieftauben überbringen Nachrichten mit einem kleinen Brief, der in einer Hülse an den Fuß der Taube gebunden ist. Schon um 5000 v. Chr. begann man mit der Taubenzucht; als Briefboten wurden sie später unter anderem im alten Ägypten eingesetzt. Tauben können 1000 Kilometer weit und mit einer Geschwindigkeit von bis zu 120 Kilometern pro Stunde fliegen, das ist so schnell wie ein Auto auf der Autobahn.

Die ersten **Boten** gab es ca. 2400 v. Chr.: Mitteilungen wurden von Schiffsreisenden in Form von Schriftrollen über den Nil zu ihren Empfängern transportiert. Zur gleichen Zeit übermittelten Boten zu militärischen Zwecken Nachrichten zwischen entfernten Provinzen. Ein spezielles Postsystem gab es dabei jedoch noch nicht. Das Symbol des Briefumschlags steht für die Nachrichten, die sie in Schriftform überbrachten.

Unter dem Titel »Acta Diurna«, was übersetzt »Tagesgeschehen« bedeutet, veröffentlichte Julius Caesar im Jahr 59 v. Chr. täglich eine Mel-

dung zu wichtigen Ereignissen, um Nachrichten zu verbreiten. Damit legte er den Grundstein für **Zeitungen**.

Das Patent zum ersten **Telefon** wurde 1876 eingereicht. Zuvor arbeiteten gleich drei Erfinder an der Entwicklung eines Telefonmodells. Der deutsche Physiker Johann Philipp Reis konnte schon zehn Jahre zuvor mit einem selbst konstruierten Gerät telefonieren, wobei das Gespräch jedoch nur in eine Richtung übertragen wurde. Man sagt, der erste Satz, der von dem Physiker am Telefon übermittelt wurde, lautete »Das Pferd frisst keinen Gurkensalat«.

Der erste Nachrichtensender der Welt strahlte ab dem Jahr 1909 ein regelmäßiges Programm aus. Die Weiterentwicklung des **Radios** wurde dann jedoch durch den Ersten Weltkrieg stark ausgebremst; in Deutschland nahmen erst Mitte der zwanziger Jahre Radiosender den Betrieb auf.

1971 gelang es, die erste Mitteilung von einem Computer auf einen anderen Computer zu senden. Diese enthielt schon zu dem Zeitpunkt ein @-Zeichen – was bis heute zum Versenden von **E-Mails** genutzt wird. Nachrichten über **Soziale Netzwerke** wie Facebook oder Instagram und über Messenger-Dienste wie WhatsApp zu versenden, wurde mit dem Web 2.0 – dem sogenannten »Mitmachnetz« – möglich und populär. Ab dem Jahr 2003 wurden Communities gegründet, über die man Informationen in privaten Mitteilungen austauscht, aber auch Nachrichten in seinem Netzwerk verbreitet.

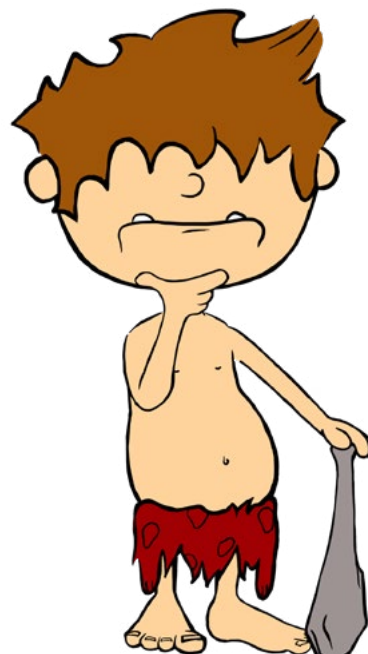
■ **ZEITSTRAHL ZUR GESCHICHTE
DER INFORMATIONSWEGE
KOPIERVORLAGE
»MARKANTE JAHRESZAHLEN«**

6000 v. Chr.	1876
5000 v. Chr.	1909
2400 v. Chr.	1971
59 v. Chr.	2003

■ **ZEITSTRAHL ZUR GESCHICHTE
DER INFORMATIONSWEGE
KOPIERVORLAGE
»BILDER ZU DEN JAHRESZAHLEN«**

Knietzsche-Bilder:

- Feuer
- Nachrichtentrommel
- Zeitung
- Brieftaube
- Bote (Briefumschlag)
- Computer
- Radio
- Telefon



6000 v. Chr.

5000 v. Chr.

2400 v. Chr.

59 v. Chr.

1876

1909

1971

2003

FEUER

NACHRICHTEN- TROMMEL

ZEITUNG

BRIEF TAUBE

BOTE

(BRIEFUMSCHLAG)

COMPUTER

RADIO

TELEFON

▲ TEAMFINDUNG
KOPIERVORLAGE AB S. 36
ZUR FESTLEGUNG DER TEAMS
FÜR DEN THEMENPARCOURS



TEAM »STILLE POST 1«

Reihenfolge der Stationen:

- Stille Post 1
- W-Fragen 1
- Aufbau von Nachrichten 1

TEAM »STILLE POST 2«

Reihenfolge der Stationen:

- Stille Post 2
- W-Fragen 2
- Aufbau von Nachrichten 2

TEAM »W-FRAGEN 1«

Reihenfolge der Stationen:

- W-Fragen 1
- Aufbau von Nachrichten 1
- Stille Post 1

TEAM »W-FRAGEN 2«

Reihenfolge der Stationen:

- W-Fragen 2
- Aufbau von Nachrichten 2
- Stille Post 2

TEAM »AUFBAU VON NACHRICHTEN 1«

Reihenfolge der Stationen:

- Aufbau von Nachrichten 1
- Stille Post 1
- W-Fragen 1

TEAM »AUFBAU VON NACHRICHTEN 2«

Reihenfolge der Stationen:

- Aufbau von Nachrichten 2
- Stille Post 2
- W-Fragen 2

**▲ AUFSTELLER FÜR TISCHE
KOPIERVORLAGE ZUR BESCHILDERUNG
DER TISCHE BEIM THEMENPARCOURS**

STILLE POST 1

**AUFBAU VON
NACHRICHTEN 1**

W-FRAGEN 1

STILLE POST 2

**AUFBAU VON
NACHRICHTEN 2**

W-FRAGEN 2

STILLE POST 1

STILLE POST 2

W-FRAGEN 1

W-FRAGEN 2

AUFBAU VON NACHRICHTEN 1

AUFBAU VON NACHRICHTEN 2

Flüstere deiner Nachbarin oder deinem Nachbarn den folgenden Satz ins Ohr:

**Knietzsche kann keinen
komischen königsblauen
Kürbis kaufen.**

▲ THEMENPARCOURS: FLÜSTERKETTE ARBEITSBLATT »FLÜSTERKETTE«

Wählt jemanden aus, der den Briefumschlag öffnet und heimlich den Satz liest, der darin zu finden ist. Seid ihr bereit?

Bildet eine Flüsterkette. Derjenige von euch, der den Satz gelesen hat, flüstert ihn nun seiner Nachbarin oder seinem Nachbarn ins Ohr. Gebt den Satz von Ohr zu Ohr weiter.

Wie lautet euer Satz am Ende der Flüsterkette? Notiert ihn hier:

Legt den Zettel mit dem geheimen Satz unbedingt zurück in den Umschlag!



▲ THEMENPARCOURS: AUFBAU VON NACHRICHTEN DRUCKVORLAGE »NACHRICHTENSCHNIPSEL«



Wegwerf-Plastikprodukte in Europa künftig verboten.



Einwegprodukte aus Kunststoff sind in der EU ab dem Jahr 2021 nicht mehr in Geschäften zu finden. Das Verkaufsverbot soll die Verschmutzung der Weltmeere verringern.



Das EU-Parlament hat entschieden, dass Einweg-Plastikprodukte ab dem Jahr 2021 nicht mehr verkauft werden. Die Entscheidung soll die Überflutung der Meere mit Kunststoff eindämmen. Verschwinden sollen zum Beispiel Trinkhalme, Plastikbesteck und Einweg-Geschirr, Luftballonstäbe oder Wattestäbchen. Eine genaue Verbotsliste muss aber noch erarbeitet werden.



Die Abstimmung im Parlament war eindeutig. 571 EU-Politiker waren für ein Verkaufsverbot, nur 53 EU-Politiker waren dagegen. Pro Jahr landen weltweit etwa zehn Millionen Tonnen Plastikmüll im Meer; das Gewicht entspricht dem von fünf Millionen Autos. Plastik baut sich nur sehr langsam ab. Eine Plastikflasche zum Beispiel braucht 450 Jahre, um sich im Meerwasser zu zersetzen. Wird Plastik einfach in der Umwelt weggeworfen, schädigt es nicht nur die Natur und die Tiere, sondern auch Fischerei und Tourismus.



▲ THEMENPARCOURS: AUFBAU VON NACHRICHTEN ARBEITSBLATT »NACHRICHTENSCHNIPSEL«

Auf dem Tisch findet ihr in einem Briefumschlag vier Teile einer Nachricht zum Thema »Plastikverbot in Europa«. Wie ist die richtige Reihenfolge? Klebt die Nachrichtenschnipsel an die passende Stelle auf eurem Arbeitsblatt ein.

Überschrift

Sie entscheidet meist darüber, ob eine Nachricht gelesen wird oder nicht. Sie bezieht sich auf das Hauptthema des Artikels.

Unterzeile

Sie erklärt in wenigen und sachlichen Worten, worum es in der Nachricht geht.

Anreißer (=Lead)

In den ersten Sätzen der Nachricht sind die wichtigsten Informationen zusammengefasst. Spätestens hier werden die W-Fragen geklärt: »Wer« hat »Was« »Wann« »Wo« »Wie« »Weshalb« und »Wozu« getan?

Details und Hintergrundinformationen

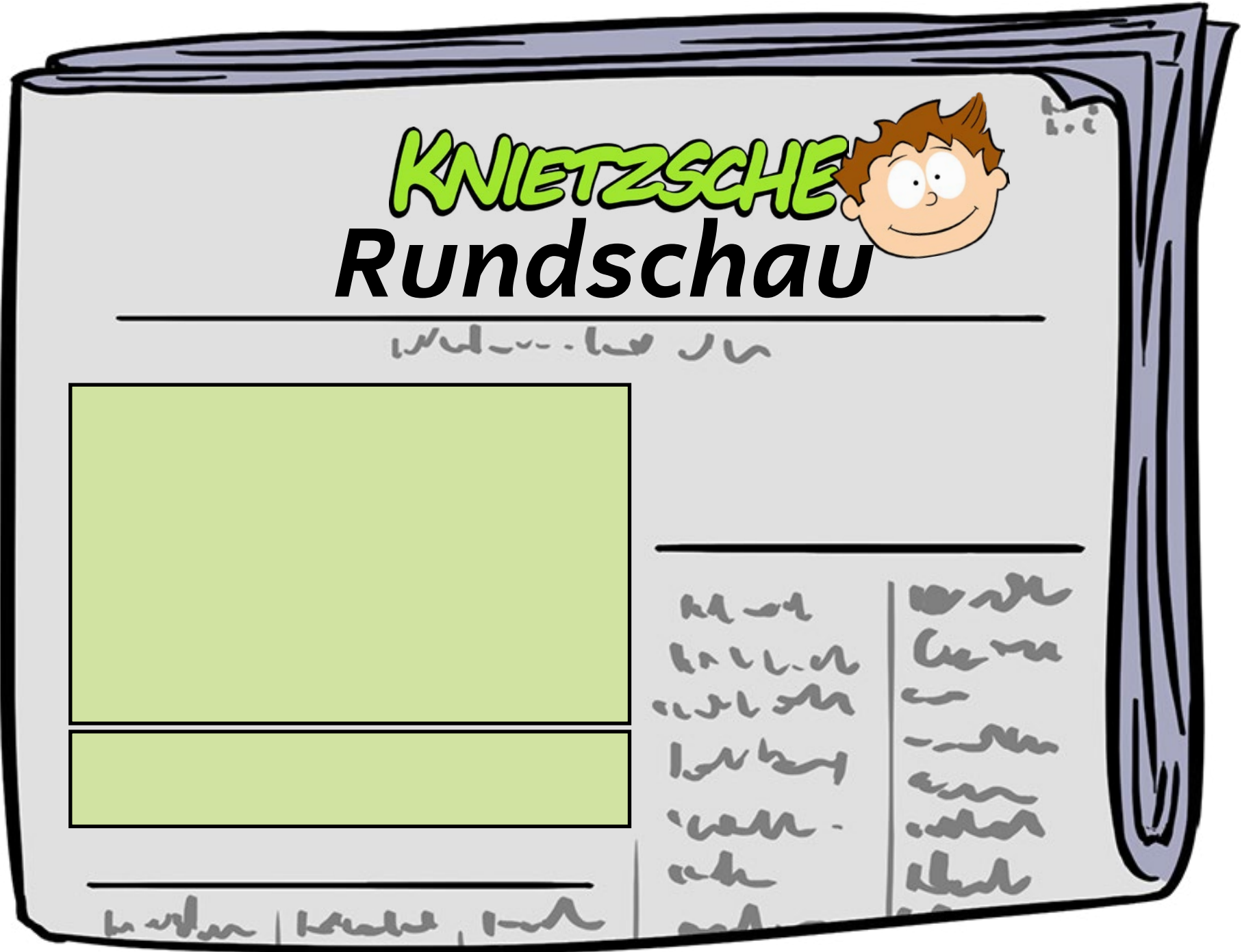
Im weiteren Verlauf der Nachricht werden interessante Details, Hintergründe oder unterschiedliche Blickwinkel aufgegriffen. Sie vertiefen das Thema.

▲ DIE W-FRAGEN

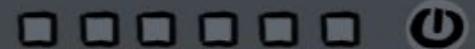
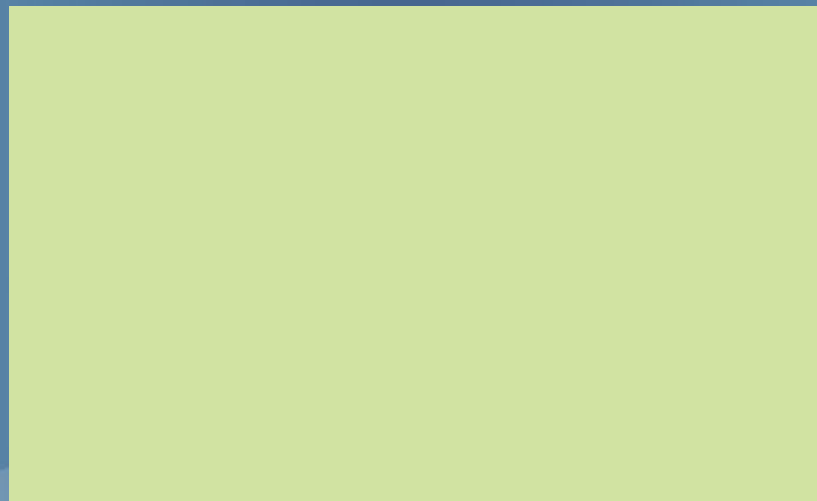
Findet die 7 W-Fragen

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





KNIETZSCHE Rundschau



◆ SCHLAGZEILEN UND BILDER ZUM »SCHLAGZEILENSPIEL« LÖSUNGSBLATT

1. Schlagzeilen



Deutschland – Eine Plastikflut
überschwemmt das Land!



Deutschland - Das passiert
mit unserem Plastikmüll



Abfall im Blick

Wir haben Herrn Müller-Poßner befragt zum Plastikverbrauch seiner Familie.



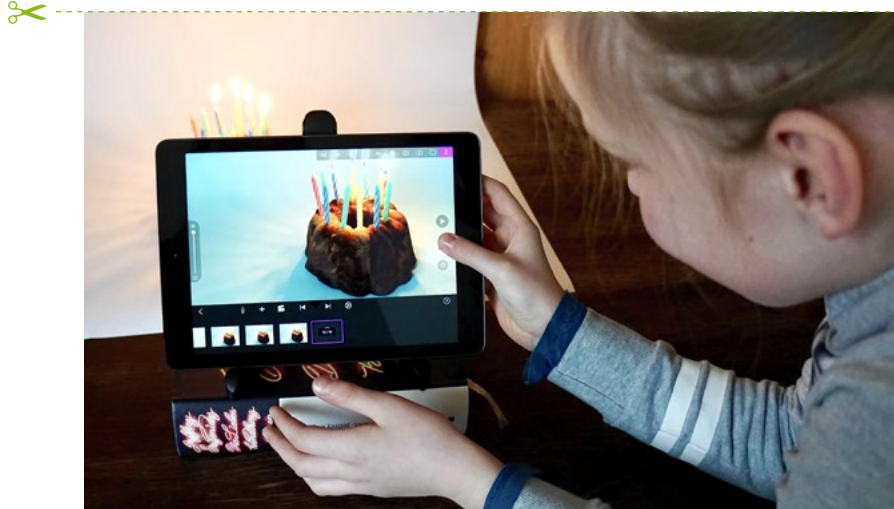
Plastik verschmutzt die Weltmeere



Müllsünder Timo S. vor Gericht

◆ SCHLAGZEILEN UND BILDER ZUM »SCHLAGZEILENSPIEL« ARBEITSBLATT

2. Bilder



◆ SCHLAGZEILEN UND BILDER ZUM »SCHLAGZEILENSPIEL« ARBEITSBLATT

1. Schlagzeilen

Deutschland – Eine Plastikflut überschwemmt das Land!

Beinhaltet Meinung, ist nicht sachlich formuliert,
Ausrufezeichen = Keine Schlagzeile einer Nachricht

Deutschland – Das passiert mit unserem Plastikmüll

Sachlich formuliert = Schlagzeile einer Nachricht

Abfall im Blick:
Wir haben Herrn Müller-Poßner befragt
zum Plastikverbrauch seiner Familie.

Beinhaltet Klarnamen von nicht-öffentlichen Personen, achtet deshalb das Recht
auf informationelle Selbstbestimmung nicht = Keine Schlagzeile einer Nachricht

Plastik verschmutzt die Weltmeere

Sachlich formuliert = Schlagzeile einer Nachricht

Müllsünder Timo S. vor Gericht

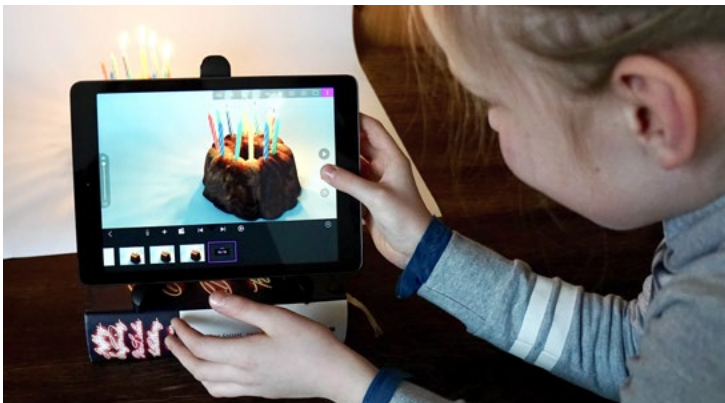
Beinhaltet die Abkürzung eines Namens = Schlagzeile einer Nachricht

◆ SCHLAGZEILEN UND BILDER ZUM »SCHLAGZEILENSPIEL« ARBEITSBLATT

2. Bilder



Das Bild enthält keine Markennamen, Personenabbildungen o.ä., kann also verwendet werden. Besprechen Sie mit den Kindern das Thema

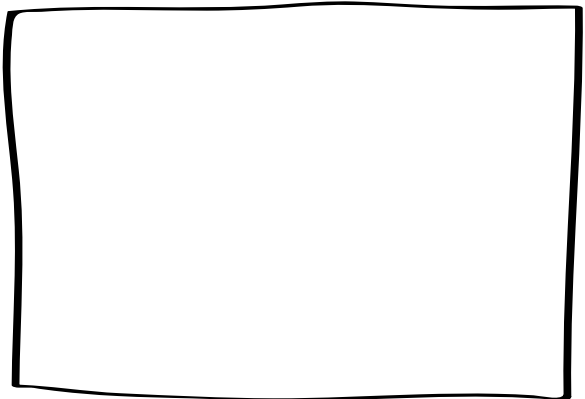
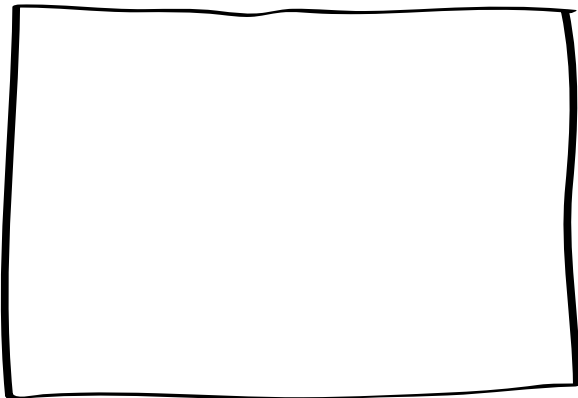
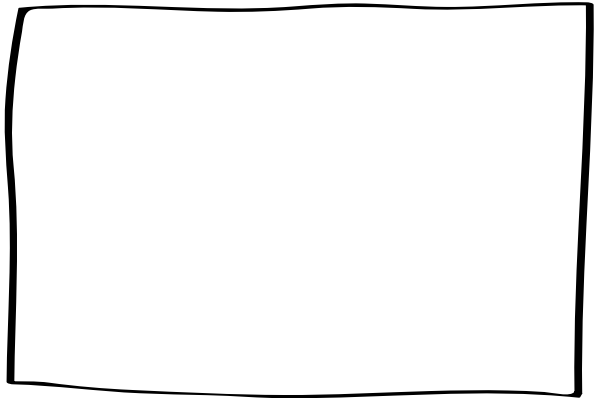
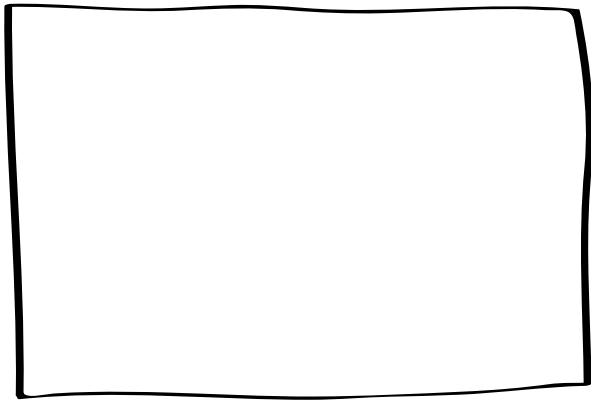
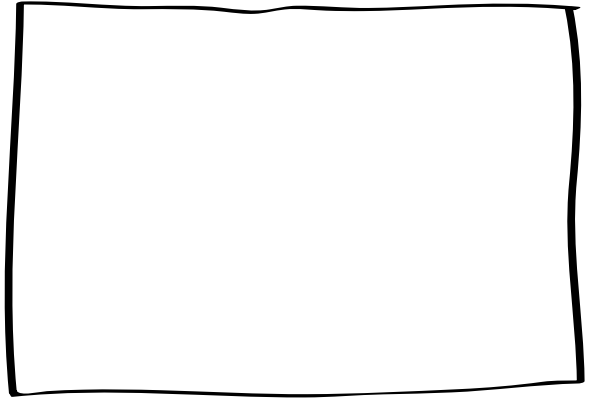
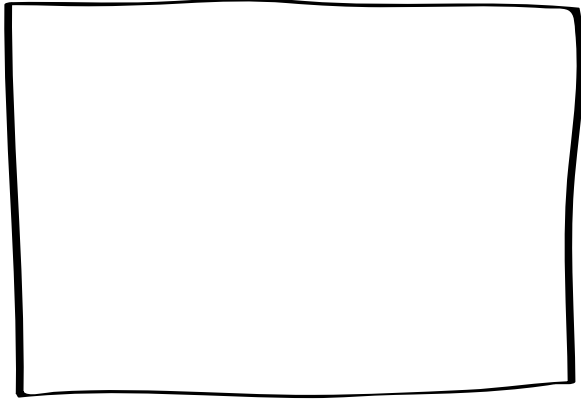


Überlegen Sie gemeinsam mit Ihren Schülerinnen und Schülern, ob das Mädchen zu erkennen ist. Erläutern Sie das Recht am eigenen Bild. Erarbeiten Sie, dass das Einverständnis des Mädchens und seiner Erziehungsberechtigten vorliegen muss, sobald es zu identifizieren ist.



Das Bild enthält keine Markennamen, Personenabbildungen o.ä., kann also verwendet werden.

STORYBOARD



Eure Namen

PRESSEAusWEISE



Impressum

SÜDWESTRUNDFUNK

UNTERRICHTSMATERIAL »KNIETZSCHE MACHT NACHRICHTEN«

Verantwortlich

Christine Poulet / SWR

Autorin

Vera Borngässer

Redaktion

Christine Sikora / SWR

Ursi Zeilinger / SWR Planet Schule

SWR.de/medienstark

»KNIETZSCHES GESCHICHTENWERKSTATT« (APP)

Verantwortlich

Monika Buscher / SWR Planet Schule

Konzeption und inhaltliche Gestaltung

Planet Schule und Cyber Manufaktur GmbH

Programmierung

Cyber Manufaktur GmbH

cybermanufaktur.de

Grafik und Lizenz Nietzsche

Anja von Kampen, vision X GmbH

visionx.de

Redaktion

Tilman Bischoff, Ulla Rehbein

planet-schule.de

Copyright

© Südwestrundfunk 2019

Anstalt des öffentlichen Rechts

Neckarstraße 230

70190 Stuttgart

»Nietzsches Geschichtenwerkstatt« entstand in Zusammenarbeit mit den Kultusministerien der Länder Baden-Württemberg, Rheinland-Pfalz und Saarland.



Baden-Württemberg

MINISTERIUM FÜR KULTUS, JUGEND UND SPORT



Rheinland-Pfalz

MINISTERIUM FÜR BILDUNG

Ministerium für
Bildung und Kultur

SAARLAND

