

Technikexperimente

In einem Satz

Eine Entdeckungsreise durch die Welt der Medien – Technikexperimente sind ein guter Einstieg, der alle auf einen Stand bringt und das Thema Medien mit viel Spaß aufgreift.

Schlagworte

Technik kennenlernen, benutzen, Einstieg

Zielgruppe

Ältere Kinder, Jugendliche

Gruppengröße

von 3 bis 300

Zeitlicher Rahmen

von 15 bis 60 Minuten

Material- und Technikbedarf

Geräte, Programme, Apps – alles, was vorhanden ist, darf ausprobiert werden

Beschreibung

Ein Tisch voller iPads, auf jedem eine andere, spannende App geöffnet; an der Wand Smartphones, mit schlauen, kreativen, kniffligen oder witzigen Apps zum Testen. An einer Station stehen Laptops, auf denen PC-Spiele ausprobiert werden können. Hier liegt eine Spiegelreflexkamera, da eine Videokamera, dort ein Audio-Aufnahmegerät... ein Raum Spaziergang durch so eine „Medienwelt“ kann ganz neue Erkenntnisse liefern, viel Spaß machen und ist ein guter Einstieg, um sich in einem Projekt mit Medien zu beschäftigen.

- Um einer Projektgruppe eine Phase von Technikexperimenten zu ermöglichen, ist gute Vorbereitung gefragt: Es muss gesammelt werden, welche Medien vorhanden sind, was alles mitgebracht werden kann und was für das Projekt sinnvoll ist. Sollen etwa Foto- und Audioprojekte realisiert werden, können hier Profi-Geräte angeboten werden, mit denen sich die Teilnehmerinnen und Teilnehmer vertraut machen dürfen und die sie zu Hause vielleicht nicht haben (wie eine Spiegelreflexkamera). Geht es in einem Projekt um Games, macht es Sinn verschiedene Spiele zum Anschauen und Ausprobieren anzubieten.
- Die Technikexperimente sollten unbedingt vor dem Projekt aufgebaut werden – die Teilnehmerinnen und Teilnehmer können dann entweder zum Einstieg etwas Zeit bekommen, um sich frei zu

bewegen und auszuprobieren was sie interessiert, es können aber auch schon Arbeitsaufträge verteilt werden: etwa verschiedene Medien und Geräte miteinander zu vergleichen, sie nach bestimmten Kriterien zu bewerten etc.

- Während der Technikexperimente sollten kompetente Ansprechpartner stets bei der Technik sein – um die Benutzung zu erklären, Fragen zu beantworten und Hilfestellungen zu geben oder auch aufzupassen, dass nichts kaputt geht (gerade bei Kindern).
- Haben alle die Technik ausführlich ausprobiert, können ihre Gedanken und Erlebnisse ein guter Einstieg sein, um sich in einem Projekt mit den Möglichkeiten dieser Geräte weiter zu beschäftigen oder in eine Diskussion einzusteigen.
- Falls genügend Platz vorhanden ist, kann der Technikraum auch aufgebaut bleiben und während des ganzen Projektes in Pausen und freien Zeiten immer wieder genutzt werden.

Tipps und Tricks

- Soll ein Technikraum eingerichtet werden, ist es sehr wichtig im Vorfeld alle Gegebenheiten gut zu klären: Ist genügend Platz da? Reichen die Tische und Stühle? Sind genügend Stromanschlüsse vorhanden und ist das Internet stark genug viele Geräte gleichzeitig online laufen zu lassen? Auch die Technik selbst muss unbedingt geprüft werden, alle Akkus sollten geladen, alle Speicherkarten geleert sein und für den Notfall sollte eine Versicherung vorhanden sein, falls doch etwas kaputt geht.
- Ein Technikraum lässt sich auch mit den Geräten der Teilnehmerinnen und Teilnehmer realisieren: Dazu werden diese vorher aufgefordert Lieblingsgeräte oder -inhalte mitzubringen, die dann allen zur Verfügung gestellt werden können. Dabei muss natürlich besonders darauf geachtet werden, dass nichts kaputt gehen kann.