

Die digitale Welt – vertraut und doch fremd?

Aufgaben

<p>1. Schaue dir die Zange, die Spielkarte und die Mini-Lanze auf dem Bild (M) an.</p> <p>a) Wenn du noch einen Schraubenzieher, einen Würfel und ein Schwert dazu legen würdest, welche Oberbegriffe fallen dir für die jeweils beiden Gegenstände ein?</p> <p>b) Jetzt füge das Handy zu einer der drei Gruppen hinzu. Für welche entscheidest du dich? Warum?</p>
<p>2. Wenn du die Wahl hättest: Welchen der Gegenstände würdest du gerne nehmen? Warum?</p> <p>a) Wenn die Gegenstände irgendwo herumliegen, sind sie dann gut oder schlecht?</p> <p>b) Wodurch wird bestimmt, ob eines dieser Dinge eher gut oder schlecht erscheint?</p>
<p>3. Wer bist du, wenn du mit einer Zange arbeitest, etwa ein(e) Handwerker(in)?</p> <p>a) Ändert sich an dir etwas, wenn du mit einer Karte spielst, eine Lanze gegen jemanden schleuderst oder mit dem Handy Nachrichten versendest?</p> <p>b) Was machen wir mit den Dingen, was machen die Dinge mit uns?</p>
<p>4. Überlege: In welche der drei Gruppen könnte das Handy gehören?</p> <p>a) In welche Gruppe würdest du dein Handy oder das Handy überhaupt einordnen? Bedenke dabei auch, wozu du dein Handy am häufigsten nutzt!</p>
<p>5. Schaue dir noch einmal deine Antworten zu den Fragen 1 – 4 an.</p> <p>a) Finde heraus, wozu ein Handy gut sein und welche Schäden es anrichten könnte?</p> <p>b) Wenn du darüber nachdenkst, was für dich ein gutes Leben ausmacht, welche Rolle würde dabei ein Handy spielen? Bräuchtest du eines oder nicht? Nenne Gründe.</p>

Materialien

M



(Alternativ können die Gegenstände auch real mitgebracht und auf den Tisch gelegt werden (incl. Schraubenzieher, Würfel, Schwert))