

Projektgruppe: Maxi Auerbach, Jonas Hencke, Emily Harbig, Stine Schildhauer, Paul Abraham, Svenja Adrian, Elisabeth Menzel



Mediendidaktisches Projekt zum Thema:

Gesundheitsapps im Alltagstest

Inhaltsverzeichnis

1. Unterrichtseinheit/ Projekteinheit	1
<i>1.1 Thema der Einheit:</i>	<i>1</i>
<i>1.2 Ziel der Einheit:</i>	<i>1</i>
2. Artikulationsschema	3
3 Anlagen	8

1. Unterrichtseinheit/ Projekteinheit

1.1 Thema der Einheit:

Gesundheitsapps im Alltagstest

1.2 Ziel der Einheit:

Die SuS beurteilen digitale Werkzeuge (Apps) bezüglich ihrer gesundheitsunterstützenden Wirkung hinsichtlich der Themen Ernährung, Bewegung und Entspannung, *um wichtige Aspekte und Schlussfolgerungen für die eigene Gesundheit ableiten zu können und dabei die Medienkompetenzen zu erweitern.*

Anzahl/ did. Funktion	Thematischer Schwerpunkt/ Lerninhalt	Kompetenzbereiche
Einf. (1h)	<ul style="list-style-type: none"> - Vorstellung der LiV's und SuS - erstes Kennenlernen bei einem gesunden Frühstück - individuelles Notieren der konsumierten Lebensmittel und Getränke durch SuS während des Frühstücks (→ für App: Was ich esse) 	<p><u>Inhaltsbezogene Kompetenzen</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Unterbegriffe finden zum Oberbegriff: Gesundheit - Optimierung von Alltagskompetenzen und Lebensökonomie - Nachdenken über einen gesunden Lebensstil und Gesundheitsförderungen
Era. (2h)	<ul style="list-style-type: none"> - über Oncoo Kartenabfrage → Sammeln von Begriffen, die SuS mit Thema Gesundheit verbinden → Ordnen nach thematischen Schwerpunkten 	

	<ul style="list-style-type: none"> - Gruppeneinteilung nach diesen drei Schwerpunkten - Stationslernen: Erkundung der Apps an den jeweiligen Stationen unter Anleitung der LiV's - Schwerpunkt Ernährung → App: Was ich esse - Schwerpunkt Bewegung → App: RückertFit - Schwerpunkt Entspannung → App: Aumio 	<ul style="list-style-type: none"> - kritische Einschätzung der eigenen Ernährungs-, Bewegungs-, und Entspannungsgewohnheiten - reflektierter Umgang/ Auseinandersetzung mit Apps auf dem Smartphone - Bewerten der Apps anhand vorgegebener Kriterien - Schlussfolgerungen sowohl hinsichtlich des Inhalts als auch der Anwendung der Apps für den eignen Lebensstil und Gesundheitsförderung ziehen
Z (1h)	<ul style="list-style-type: none"> - individuelle Bewertung der Apps durch die SuS anhand von fünf vorgegebenen Kriterien mit Hilfe von Oncoo-Zielscheibe - Auswertung der Ergebnisse im Diagramm - Schlussfolgerungen für die Anwendung der Apps im Alltag und Auswirkungen auf die Gesundheit 	<p><u>Prozessbezogene Kompetenzen</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - schrittweise Umsetzung der Handlungsanleitungen - Symbolverständnis anwenden - Reproduktion von bereits Gelerntem - Arbeitsschritte selbst organisieren, Förderung Selbstständigkeit - Reflektieren über eigenes Lern- und Sozialverhalten - Schulung gegenseitiger Rücksichtnahme bei Lernprozessen <p><u>grundlegender Wissensbestand</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Umgang mit einem Smartphone/ Apps

		- erste Kenntnisse zu Bewertungs- und Reflexionsverhalten
--	--	---

2. Artikulationsschema

Didaktische Phase	L-S-Tätigkeit	Didaktisch-methodischer Kommentar	Sozialform	Medien	Differenzierung
Hinführung	<p>TZ 1: Die SuS notieren Begriffe, welche sie mit gesundem Lebensstil verbinden, um Vorwissen zu aktivieren und eine gemeinsame Lernausgangslage zu bilden.</p> <ul style="list-style-type: none"> Begrüßung nach Pause durch L3 <p>TZO/ MO: LiVs teilen Moderationskarten und Stifte aus</p> <ul style="list-style-type: none"> L: “Was verbindet ihr mit einem gesunden Lebensstil? Überlegt und schreibt es auf die Moderationskarten. Wir sammeln sie nachher an der Tafel.” SuS schreiben Assoziationen auf die Moderationskarten anschließend sammeln und Clustern an der Tafel 	<p>Prinzip der Ritualisierung</p> <p>informierender Unterrichtseinstieg</p> <p>Prinzip der Transparenz</p> <p>Prinzip der Visualisierung</p>	<p>frontal</p> <p>Plenum</p>	<p>Moderationskarten, Magnete, Tafel, Stifte, Kreide</p>	<p>Integrationshelferin für Schüler Leon</p>

MO = Motivation

TZ= Teilziel

TZO= Teilzielorientierung

TZK= Teilzielkontrolle

	<ul style="list-style-type: none"> Finden der Oberbegriffe “Sport, Ernährung, Entspannung” im L-S-Gespräch <p>TZK: prozessimmanent</p>				
Erarbeitungsphase	<p>TZ 2: Die SuS erproben die Anwendung von Gesundheits-Apps, um ihre Bewertungskompetenz in Bezug auf Medien zu erweitern.</p> <p>TZO: L: “Passend zu den 3 Bereichen Ernährung, Sport, Entspannung, dürft ihr nun drei Apps testen. Dazu wollen wir an Stationen arbeiten.”</p> <ul style="list-style-type: none"> L3 teilt Gruppen ein und verweist auf Stationsstandorte SuS begeben sich zu ihrer jeweiligen Startstation <p><i>(siehe Stationsplan unten, Anhang)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> SuS notieren ihre Einschätzung auf Bewertungsbogen(TZK 2) L3 leitet verbal Stationswechsel ein, SuS 	<p>Prinzip der Aktivierung</p> <p>Prinzip der Selbsttätigkeit</p> <p>Handlungsorientierung</p>	Kleingruppen	siehe Stationsplan	Integrationshelferin für Schüler Leon

	rotieren anhand der 3 Stationen				
Abschluss ca. 5 Min	<ul style="list-style-type: none"> Ausblick: Auswertung im Computerkabinet 	Prinzip der Transparenz Prinzip der Strukturierung	Plenum		Integrationshelferin für Schüler Leon

Stationen der Erarbeitungsphase:

Station	Ziel	Inhalt	Material	Differenzierung/ Zuordnung Anforderungsbereich
Entspannung	<p><i>Die SuS nutzen eine App und reflektieren diese nach vorgegebenen Kriterien, um ihre Reflexionsfähigkeit im Umgang mit digitalen Medien zu verbessern.</i></p> <p><i>Die SuS verwenden die App, um sich über die Auswirkung von Entspannungsphasen im Alltag bewusst zu werden.</i></p>	<p>Die teilnehmenden SuS bekommen ein Endgerät + ein Paar Kopfhörer.</p> <p>Die App wird vorgestellt und die SuS erhalten den Arbeitsauftrag die App zu benutzen und auf die Punkte: Design, Wirkung, und Alltagstauglichkeit zu testen.</p> <p>Die SuS nutzen die App und begeben sich auf die Matten. Die SuS nutzen die verschiedenen Angebote der App,</p> <p>Am Ende der Nutzungsphase reflektieren die SuS die unterschiedlichen Punkte im Gespräch mit der Lehrkraft.</p>	<p>3x Endgeräte mit installierter Aumio-App (Smartphone/Tablet)</p> <p>3x Kopfhörer</p> <p>3x Sport-/Yogamatte 3x Kissen</p>	keine Differenzierung angewandt

<p>Gesunde Ernährung</p>	<p><i>Die SuS notieren vorab verzehrte Lebensmittel, um anhand der visuellen Darstellung eine Mengenvorstellung zu den Lebensmitteln zu gewinnen.</i></p> <p><i>Die SuS übertragen die schriftliche Aufgabe, um die Handhabung der App zu erfahren.</i></p> <p><i>Die SuS bewerten die Handhabung der App mittels Smileys, um eine persönliche Einschätzung des digitalen Mediums zu entwickeln und schriftlich festzuhalten.</i></p>	<p>Die SuS notieren auf Ab wa sund welche Portion sie zu den jeweiligen Mahlzeiten essen.</p> <p>Sie sehen das Erklärvideo und übertragen die Lebensmittel vom AB in die App. Die App zeigt in der Ernährungspyramide die Verteilung der Lebensmittelgruppen anhand des durch die Schüler verzehrten Essens an. Daraus leiten sie ab, wie fehlende Lebensmittel ergänzt werden können.</p> <p>Im Anschluss schätzen die SuS ihre Erfahrung mit der App ein und halten dieses auf einem Bewertungsbogen fest.</p>	<p>3x mobiles Endgerät der SuS mit installierter App</p> <p>Erklärvideo Arbeitsblatt Stifte Auswertungsblatt</p>	<p>EIS- Prinzip</p>
<p>Bewegung</p>	<p><i>Die SuS betrachten die Analyse Kriterien zur SportApp, um Analyse Kriterien kennenzulernen</i></p> <p><i>Die SuS probieren eine SportApp aus und beachten dabei Analyse Kriterien, um eine persönliche Einschätzung des digitalen Mediums zu entwickeln</i></p>	<p>Die SuS betrachten Blatt mit Analyse Kriterien zur SportApp: Design, Bedienung, Alltagstauglichkeit, Lernzuwachs, Verfolgung sportlicher Ziele.</p> <p>Die SuS starten die App Rückert Fit und probieren das "Daily Workout" aus (5 zufällige Übungen mit 5 verschiedenen Schwerpunkten). Dabei achten sie auf die genannten Analyse Kriterien.</p>	<p>1x Tablet mit installierter App Blatt mit Analyse Kriterien, Sportmatten für Sportübungen</p>	

	<p><i>Die SuS evaluieren die App hinsichtlich der Analysekriterien und ihrer gesundheitsunterstützenden Wirkung, um Reflexions- und Evaluationsfähigkeit zu steigern.</i></p>	<p>Die SuS betrachten erneut das Blatt mit Analysekriterien und evaluieren die App schrittweise nach: Design, Bedienung, Alltagstauglichkeit, Lernzuwachs, Verfolgung sportlicher Ziele und inwiefern die App eine Unterstützung im Alltag sein kann.</p>		
--	---	---	--	--

3 Anlagen

Bilder



Abbildung 1: Tafelbild der Hinführungsphase



Abbildung 2: Station Gesunde Ernährung- Nutzung von Arbeitsblatt und App „Was ich esse“

Projektgruppe: Maxi Auerbach, Jonas Hencke, Emily Harbig, Stine Schildhauer, Paul Abraham, Svenja Adrian, Elisabeth Menzel



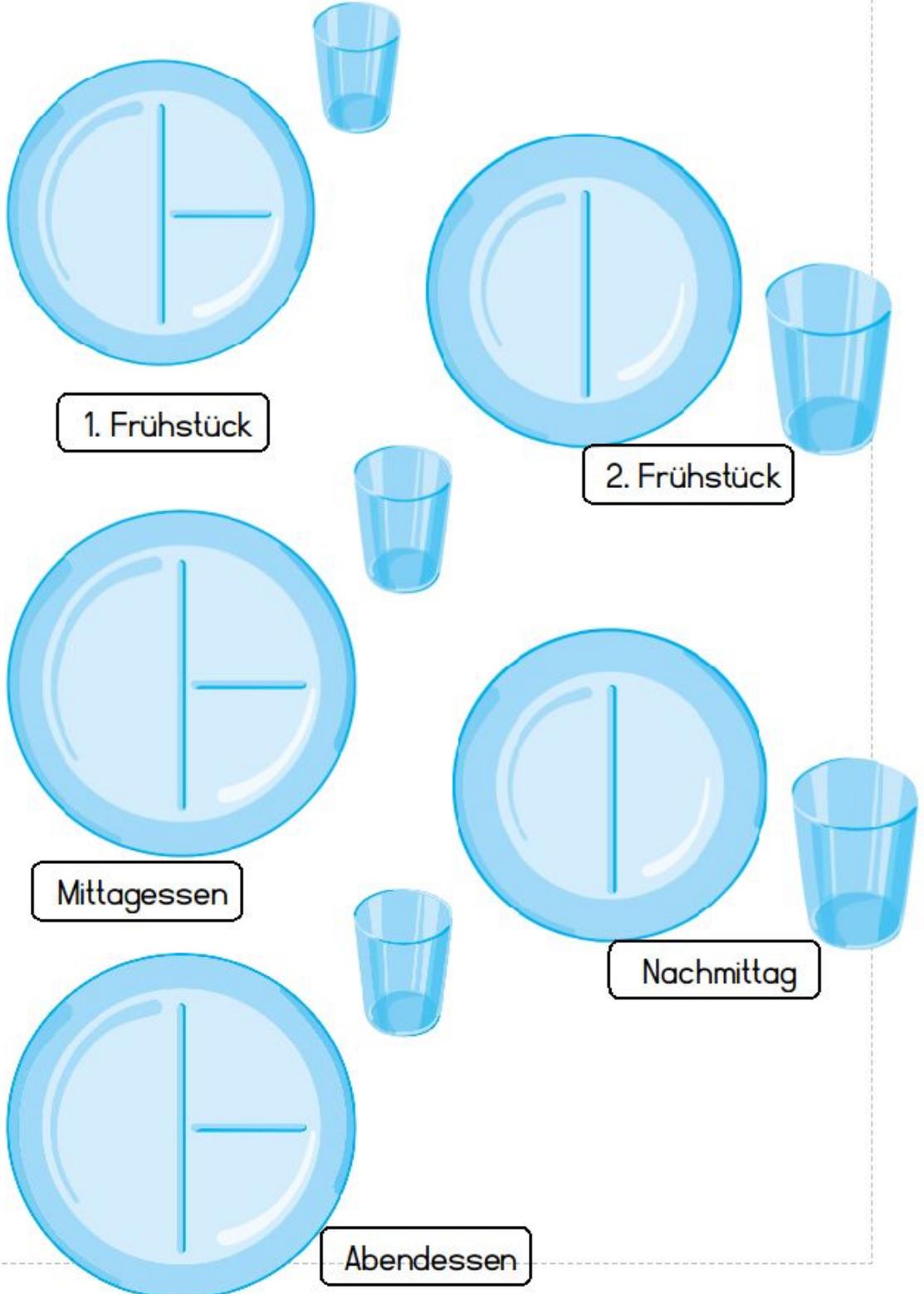
Abbildung 3: Station Entspannung bei Nutzung der App "Aumio"



Abbildung 4: Station Sport- Erklärungen zur App "Rückert fit"

Arbeitsblatt Station „Ernährung“

Was hast du gestern alles gegessen und getrunken?
Trage die Lebensmittel/Getränke in die Teller und Becher ein.



Arbeitsblatt zur Auswertung der Stationen, hier Bsp. Sportstation:

Auswertung – Kriterien

 <p>Design</p>	<p>Spricht euch das Aussehen an?</p>
 <p>Verständlichkeit und Bedienung</p>	<p>Sind die Übungen schnell zu finden und gut erklärt?</p>
 <p>Alltagstauglichkeit</p>	<p>Kann man die Übungen schnell und ohne Probleme durchführen?</p>
 <p>Lernzuwachs</p>	<p>Hat die App euch etwas Neues gezeigt? Unterstützt euch die App oder könntet ihr es ohne besser?</p>
 <p>Sportliche Ziele?</p>	<p>Wird der ganze Körper trainiert? Ist die Schwierigkeit angemessen? Können spezielle Ziele verfolgt werden?</p>

Bildnachweis:

Deckblatt: <https://freesvg.org/vector-illustration-of-fit-man-icon> (creative common licence, zuletzt aufgerufen 27.06.2022)