

Glück

LehrerInneninfo

1. Informationstechnologie, Mensch und Gesellschaft 1.2
2. Informatiksysteme 2.2 | 3. Anwendungen 3.1

Erstellt von	Michael Steiner
Fachbezug	Religion (kath.)
Schulstufe	ab der 6.-7. Schulstufe
Handlungsdimension	Wissen und Verstehen, Anwenden und Gestalten, Reflektieren und Bewerten
Relevante(r) Deskriptor(en)	<p>1. Informationstechnologie, Mensch und Gesellschaft</p> <p>1.2 Verantwortung bei der Nutzung von IT</p> <ul style="list-style-type: none"> Ich kann meine digitale Identität im Web gestalten und Manipulationsmöglichkeiten abschätzen. <p>2. Informatiksysteme</p> <p>2.2 Gestaltung und Nutzung persönlicher Informatiksysteme</p> <ul style="list-style-type: none"> Ich kann Informationstechnologien zum (vernetzten) Lernen einsetzen. Ich kann Dateien gezielt speichern und auffinden, nach diesen suchen und diese öffnen (lokal, im lokalen Netzwerk, im Web). <p>3. Anwendungen</p> <p>3.1 Dokumentation, Publikation und Präsentation</p> <ul style="list-style-type: none"> Ich kann Texte zügig eingeben, diese formatieren, kopieren, einfügen, verschieben und löschen. Ich kann digitale Texte, Bilder, Audio- und Videodaten in aktuellen Formaten mit verschiedenen Geräten und Anwendungen nutzen und gestalten.
Zeitbedarf	3-4 UE
Anmerkungen	<p>Einstieg / Aktivierung:</p> <p>1. Variante ist eine rein digitale Aktivierungsmethode mit dem kooperativen Pinnwand Tool Padlet http://de.padlet.com/</p> <ul style="list-style-type: none"> Bitte erstellen Sie in der Vorbereitung eine entsprechende Pinnwand. Das geht ganz einfach ohne Anmeldung. Wie Sie den Link erhalten, zeigen die Screenshots im Kurs. Padlet Features werden in diesem Tutorial erklärt: https://de.padlet.com/features <p>2. Variante ist eine analog und digital kombinierte Methode basierend auf der Aktivierungsmethode Placemate.</p> <p>Bildquellen</p> <ul style="list-style-type: none"> Glück von flickr.com/photos/hamburgerjung Werbung von Planetschule.de App Franziskus von http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Statuto_di_bronzo_di_San_Francesco_d%27Assisi_(Treviso).jpg

Aufgabenstellung
**1. Informationstechnologie, Mensch und Gesellschaft 1.2
 2. Informatiksysteme 2.2 | 3. Anwendungen 3.1**
Aufgabe 1 – Was ist für dich Glück?

Sehnst du dich auch danach glücklich zu sein? Wer nicht. Was ist "Glück" für dich? WO und WANN fühlst du dich glücklich?

1. Variante: Suche dir ein Bild aus dem Verzeichnis "Fotos" aus, das du besonders mit Glück verbindest.

- Stelle es auf die **Pinnwand Padlet**. (Den Link erhältst du von deiner Lehrperson)
- Schreibe einen Gedanken dazu.
- Schreibe als Überschrift deinen Vornamen.
- Suche dir andere Schüler/innen, die ein ähnliches Bild gepostet haben und tausch dich kurz aus.
- Suche dir jemanden zu dessen Foto und Gedanken du etwas nachfragen möchtest.
- Bildet Gruppen mit etwa vier Personen.

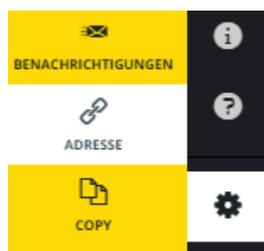
2. Variante: Die Methode **Placemate** kann dich unterstützen in Vierergruppen über deine Erfahrungen von Glück zu sprechen. Wo kommen glückliche Momente in deinem Leben vor?

- Anhand eines Plakats besprecht ihr eure Erfahrungen mit Glück.
- Die Anleitung und das Material erhältst du von deiner Lehrperson.
- Welche sind eure wichtigsten Fotos für Glück? Postet diese auf die **Pinnwand Padlet**.

3. Erstelle eine eigene **Gruppen-Pinnwand**



Ihr könnt eure Gruppen-Pinnwand mit der Pinnwand "Glück" verlinken. Weitere Infos zur Arbeit mit Padlet findest du in der Videoanleitung.



Diese Pinnwand wird euch im Kurs begleiten.

Aufgabenstellung

1. Informationstechnologie, Mensch und Gesellschaft 1.2
2. Informatiksysteme 2.2 | 3. Anwendungen 3.1



[Pinnwand Link/URL](#)

[Videoanleitung: Arbeiten mit Padlet](#)

Aufgabe 2 – Glück in der Werbung

In der Werbung wird oft mit unserer Sehnsucht nach Glück gespielt.

1. Suche dir einen Werbespot und fülle das **Arbeitsblatt Werbung** aus.
2. Lies dir auch die Information zu Werbung durch.
3. Besprich deinen Werbespot mit deiner Gruppe.
4. Gestalte mit der **App eine Werbekampagne** für ein Getränk. Welche Zielgruppe hast du? Welche Sehnsucht nach Glück möchtest du mit der Kampagne wecken?
5. Erstelle einen **Screenshot** (Snipping Tool) von deinem Werbeplakat und füge es in ein Wordokument ein.
6. Beschreibe das Plakat kurz.
7. Lade diese Datei auf eure Gruppen-Pinnwand hoch. (Vorname / Titel: Dein Markenname des Getränks)



Aufgabenstellung
1. Informationstechnologie, Mensch und Gesellschaft 1.2
2. Informatiksysteme 2.2 | 3. Anwendungen 3.1

[Arbeitsblatt: Glück in der Werbung Link/URL](#)

[Infoblatt: Glück in der Werbung Link/URL](#)

[App: Meine Werbekampagne](#)

Aufgabe 3 – Hans auf der Suche nach Glück

Hans im Glück ist ein Märchen. Märchen sind doch Kinderkram!

Weißt du eigentlich, dass Märchen früher eigentlich Erwachsenen erzählt wurden? Ein

Geschichtenerzähler reiste durchs Land oder weise Menschen gaben diese im Kreis der Familie weiter und erzählten Menschen durch Märchen wichtige Dinge für ihr Leben.

Hans im Glück will Menschen zeigen, wie sie ihr Glück finden können. Vielleicht hilft die Erzählung auch bei deiner Suche!

1. Hör dir das Märchen an und beantworte die gestellten Fragen in einem **Dokument** mit dem Titel Hans im Glück.
2. Poste dein Dokument auf die **Gruppen-Pinnwand** und vergleiche deine Gedanken mit deiner Gruppe.
3. Sprecht in der Klasse über den Sinn des Märchens. Bist du mit dem Ende zufrieden?
4. Was findet Hans in dem Brunnen?

[Educanon: Hans im Glück](#)

Aufgabe 4 – Franz von Assisi und die Suche nach Glück

Franz von Assisi war ein reicher Junge im 13. Jahrhundert, der sich auf die Suche nach dem Glück machte und zum Heiligen wurde.

1. Informiere dich über Franz von Assisi mit dem Link.
2. Stell dir vor Franz und Hans begegnen einander.
Welche wichtigen Tipps auf der Suche nach Glück würden sie austauschen?
3. Gestalte dazu mit deiner Gruppe ein **Comic oder eine Photostory**
4. Stelle die Begegnung von Hans und Franz auf eure **Gruppen Pinnwand**.
5. Welche 3 Tipps hast du für die Suche nach Glück?
6. Schreibe deine Tipps ebenfalls auf die Pinnwand.
7. Stellt eure Pinnwände der Klasse vor.

Aufgabenstellung

1. Informationstechnologie, Mensch und Gesellschaft 1.2
2. Informatiksysteme 2.2 | 3. Anwendungen 3.1



[Info: Wer war Franz von Assisi? Link/URL](#)

[App: Comics Head für iPad und Android](#)

Zusatz – Franz von Assisi Quiz

Schaffst du den Franz von Assisi Quiz?

[Franz von Assisi Quiz](#)