



**verbraucherzentrale**

*Rheinland-Pfalz*

# MEDIEN SICHER NUTZEN MODUL 1

Einstieg und Schluss eines Medienworkshops gestalten  
Handreichung für Referierende der Verbraucherzentrale und für Lehrkräfte

# MEDIEN SICHER NUTZEN

<b>1</b>	<b>VORBEMERKUNGEN</b>	<b>3</b>
<b>2</b>	<b>EINSTIEGSPHASE</b>	<b>5</b>
2.1	Input und Begrüßung	6
2.2	Unterrichtsgespräch Mediennutzung	6
2.3	Warming-up-Spiel „Ich hab schon mal“	7
2.4	Ampelabfrage	8
2.5	Begriffe raten (in Anlehnung an das Spiel „Tabu“)	9
2.6	Anfangsblitzlicht	10
2.7	Materialien zur Einstiegsphase	11
<b>3</b>	<b>SCHLUSSPHASE</b>	<b>16</b>
3.1	Ampelfeedback	17
3.2	Feedback mit der Ein-Punkt-Methode	18
3.3	SMS-Feedback	19
3.4	Von A bis Z	20
3.5	Materialien zur Schlussphase	21

Gefördert durch das  
Ministerium für Familie, Frauen, Kultur  
und Integration (MFFKI)



**RheinlandPfalz**

MINISTERIUM FÜR  
FAMILIE, FRAUEN, KULTUR  
UND INTEGRATION

Die Materialien stehen auch auf Schulcampus,  
dem Bildungsserver Rheinland-Pfalz.  
<https://www.schulcampus-rlp.de>

# 1 VORBEMERKUNGEN

Ein Workshop zum Thema Mediennutzung gliedert sich in mehrere Phasen. In der **Einstiegsphase** geht es darum, die Schülerinnen und Schüler (im Folgenden mit „SuS“ abgekürzt) für das geplante Thema zu motivieren und für seine Relevanz in der Lebenswelt zu sensibilisieren. In diesem Dokument sind daher verschiedene Methoden zusammengefasst, die für die Einstiegsphase nützlich sein können. Es ist sinnvoll, entsprechend dem geplanten Schwerpunkt des Workshops die Methode(n) auszuwählen und thematisch anzupassen. Je nach Gruppe stehen auch aktivierende Methoden mit Bewegungselementen zur Auswahl; diese sind allerdings zeit- und oft auch vorbereitungsintensiver.

In der **Erarbeitungsphase** sollen die SuS ein Thema beziehungsweise einen Aspekt davon möglichst selbstständig vertiefen. Aufgrund der meist nur begrenzt vorhandenen Zeit in den Workshops bietet sich ein Methodenmix mit verstärkt angeleiteten Formen an. Im Idealfall werden Themenaspekte nach dem Workshop in der Klasse weiterbearbeitet. Für diesen Fall stehen ebenfalls Methodenvorschläge zur Verfügung (auch für die Lehrkräfte der Klasse im Nachgang des Workshops). Diese sind mit einem Maussymbol (☞) gekennzeichnet.

Die im Workshop gemeinsam erarbeiteten Ergebnisse und Erkenntnisse sollten im Anschluss zusammengefasst und gefestigt werden. Dies geschieht in der Phase der **Ergebnissicherung**. Im Idealfall entstehen dabei Materialien, die zukünftig nutzbar sind (zum Beispiel Plakat) oder an denen weitergearbeitet werden kann. Zur Auflockerung und spielerischen Wissensvertiefung bieten sich hier auch Methoden wie das Quiz an.

Die **Schlussphase** dient dazu, den Workshop zu beenden, letzte offene Fragen zu beantworten und Feedback einzuholen.

**Schwierigkeitsgrade** sind in dieser Handreichung durch Nummern angegeben: Für etwa die Klassenstufen 4 und 5 eignen sich besonders mit Stufe 1 markierte Methoden (①②③). Die mittlere Schwierigkeitsstufe (①②③) entspricht den Klassenstufen 6 und 7. Für Klassen höher als Stufe 7 sind die Methoden mit ①②④ markiert. Diese Markierungen dienen aber nur als Anhaltspunkt. Je nach Vorwissen der Klasse können auch anders eingestufte Methoden eingesetzt werden. Manche Methoden sind außerdem flexibel an den Lernstand und die aktuellen Themen der Klasse anpassbar: Diese sind komplett schwarz ausgefüllt (①②③). Das Auge-Symbol (👁) kennzeichnet darüber hinaus sprachlich leicht zugängliche Materialien.

## Zur Handynutzung in Schulen:

Im rheinland-pfälzischen Schulgesetz gibt es keine klare Regelung zur schulischen Handynutzung. Die Schulen legen in ihrer jeweiligen Schulordnung fest, in welchem Rahmen das Handy erlaubt oder verboten ist. Wer mit den Geräten der SuS arbeiten will, sollte diesen Punkt beachten und vorab mit der Lehrkraft besprechen.

## Interessante Studien:

Um die Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen zu erfassen, lassen sich quantitative Studien wie die KIM- und JIM-Studie nutzen.

Diese sind online abrufbar auf der Seite des Medienpädagogischen Forschungsverbundes Südwest:

☞ [KIM-Studie](#) und ☞ [JIM-Studie](#).

### **Schulcampus RLP und MedienkomP@ass Rheinland-Pfalz:**

Das Projekt Schulcampus will Schulen eine integrierte digitale Arbeitsumgebung zur Verfügung stellen und eine Kommunikations- und Austauschplattform für Lehrende und Lernende sein: ➔ [Schulcampus RLP](#)

Die Unterrichtsmaterialien der Verbraucherzentrale Rheinland-Pfalz sind über das Suchwort „Verbraucherzentrale“ oder über die Sammlung „Verbraucherzentrale“ zu finden.

Eine eigene Seite des Bildungsservers informiert über den ➔ [MedienkomP@ass](#) Rheinland-Pfalz und dessen Einsatzmöglichkeiten.

### **Materialkompass Verbraucherbildung:**

Der Verbraucherzentrale Bundesverband betreibt einen ➔ [Materialkompass Verbraucherbildung](#), in dem Lehrkräfte Unterrichtsmaterialien von verschiedenen Herausgeber:innen finden können, zu Themen wie Finanzkompetenz, Gesundheit und Ernährung, Verbraucherrecht, aber auch Medienkompetenz. Ein Team aus unabhängigen Bildungsexpert:innen prüft die Materialien auf Qualität und bewertet sie.

### **Unterrichtsmaterial und Workshops der Verbraucherzentrale Rheinland-Pfalz:**

Die Verbraucherzentrale Rheinland-Pfalz bietet weiteres Unterrichtsmaterial zu verschiedenen Themen und Workshops mit Expert:innen für Schulklassen an: ➔ [Bildungsangebote der VZ RLP \(www.verbaucherzentrale-rlp.de/bildung-rlp\)](#)

## 2 EINSTIEGSPHASE

### Ziele:

- Die referierende Person, die Verbraucherzentrale sowie das Thema des Workshops sind den SuS bekannt.
- Die SuS sind eingestimmt auf das Thema des Workshops.
- Die SuS sind aktiviert und zum Mitmachen motiviert.
- Gegebenenfalls anfallende organisatorische Absprachen sind geklärt.
- Die referierende Person kennt die Mediennutzung und aktuellen Themen der SuS, um den nachfolgenden Lernstoff stärker an der Lebenswelt der SuS zu orientieren.

	Methode	Zeit (Minuten)	Arbeits- und Sozialform/Methode	Medien/ Material
① ② ③ 👁	Input durch Referierende:n, Begrüßung	circa 5	Plenum, Vortrag	gegebenenfalls Präsentationsmöglichkeit für PowerPoint-Präsentation „Einstieg“
① ② ③ 👁	Unterrichtsgespräch „Mediennutzung“	circa 10	Plenum, Unterrichtsgespräch	gegebenenfalls Tafel zur Visualisierung
① ② ③ 👁	Warming-up-Spiel „Ich hab schon mal“	circa 10	Plenum, Unterrichtsgespräch, Spiel	➡ Kopiervorlage „Handyaussagen“
① ② ③ 👁	Ampelabfrage	circa 5	Plenum, Unterrichtsgespräch	jeweils rote/gelbe/grüne Moderationskarten in Anzahl der SuS
① ② ③	Begriffe raten	15–25	Plenum oder Gruppen, Spiel	➡ Kopiervorlage Spielkarten für „Begriffe raten“
① ② ③ 👁	Anfangsblitzlicht	10–20	Plenum, Unterrichtsgespräch	ohne

### Hinweise:

① ② ③ Schwierigkeitsstufen der jeweiligen Methoden. Zutreffendes ist schwarz gefüllt.

👁 sprachlich leicht zugänglich

SuS: Schülerinnen und Schüler

## 2.1 INPUT UND BEGRÜSSUNG

Dauer:	circa 5 Minuten
Ziel:	Begrüßung
Schwierigkeit:	1 2 3
Material:	PowerPoint-Präsentation „Einstieg“
Technik:	Beamer, Laptop, PowerPoint-Folie oder ohne Technikeinsatz
Sozialform:	Plenum
Umsetzung:	Die referierende Person stellt in einem kurzen Vortrag sich und die Verbraucherzentrale Rheinland-Pfalz dem SuS-Plenum vor.

## 2.2 UNTERRICHTSGESPRÄCH „MEDIENNUTZUNG“

Dauer:	circa 10 Minuten
Ziel:	Mediennutzung der SuS kennenlernen, Lebensweltbezug des Themas für SuS herstellen
Schwierigkeit:	1 2 3
Material:	gegebenenfalls Tafel oder Ähnliches zur Visualisierung
Technik:	ohne
Sozialform:	Plenum
Alternative(n):	Warming-up-Spiel „Ich hab schon mal“, Anfangsblitzlicht
Umsetzung:	Die referierende Person fragt nach der Mediennutzung der SuS und kommt mit ihnen darüber ins Gespräch. Dies dient zum einen dazu, den SuS das Thema des Workshops näherzubringen und sie zu einer ersten Reflexion über die Mediennutzung innerhalb ihrer Lebenswelt anzuregen. Zum anderen erhält Die referierende Person einen guten Überblick über die aktuell relevanten Themen in der Klasse (beispielsweise, welche Medien genutzt und welche Internetseiten besucht werden). Auf die ersten Erfahrungsäußerungen kann im Verlauf des Workshops zurückgegriffen werden.
Hinweise:	<p>Die SuS sollen ermuntert werden, über ihre Erfahrungen/Aktivitäten zu sprechen. Die Rückmeldungen der SuS sollten freiwillig sein und nicht wertend kommentiert werden (auch nicht durch die Klasse).</p> <p>Beispiele für Einstiegs- und Folgefragen:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Eure Eltern erlauben euch eine halbe Stunde Internetzeit. Was macht ihr in dieser Zeit?</li> <li>• Wer von euch war in den letzten Tagen im Internet? Was habt ihr in dieser Zeit gemacht?</li> <li>• Was nutzt ihr am liebsten im Internet?</li> <li>• Was gefällt euch an dieser Seite/diesem Gerät besonders?</li> </ul> <p>Schwerpunktthemen des Workshops können hier bereits aufgegriffen werden. Die gesammelten Ergebnisse können in Form einer Mindmap an der Tafel oder Ähnlichem festgehalten werden.</p>

## 2.3 WARMING-UP-SPIEL „ICH HAB SCHON MAL“

Dauer:	circa 10 Minuten (variabel)
Ziel:	Aktivierung der SuS, Mediennutzung der SuS kennenlernen, Lebensweltbezug des Themas für SuS herstellen
Schwierigkeit:	① ② ③ 👁
Material:	gegebenenfalls Stuhlkreis, gegebenenfalls vorbereitete ➡ Kopiervorlage „Handyaussagen“
Technik:	ohne
Sozialform:	Plenum
Alternative(n):	Ampelabfrage, Unterrichtsgespräch
Umsetzung:	Die referierende Person äußert Fakten zur Mediennutzung. Die SuS stehen auf, wenn der Satz auf sie zutrifft. Dann wird die nächste Aussage getätigt. Trifft der Satz zu, bleiben die SuS stehen, ansonsten setzen sie sich. Bei mehr Platz beziehungsweise flexiblerer Bestuhlung kann das Spiel auch in einem Sitzkreis stattfinden. Dann lauten die Aussagen „Alle, die ein eigenes Smartphone haben“ oder „Alle, die schon mal selbst eine App installiert haben“. Alle SuS, auf die diese Aussagen zutreffen, wechseln den Platz. Für die Leitung bietet die vereinfachtere Version einen besseren Überblick. Gerade auch bei räumlich begrenzten Gegebenheiten oder in Computerräumen ist die Aufstehvariante empfehlenswerter.
Hinweise:	Das Spiel kann großen Diskussions- und Redebedarf bei den SuS auslösen, insbesondere in Klassen mit sehr heterogener Mediennutzung, da ein direkter Vergleich stattfindet. Daher kann es sinnvoll sein, das Spiel schweigend ausführen zu lassen und Kommentierungen nicht zu erlauben. Auch die Workshopleitung sollte auf Kommentare verzichten.

### Beispielaussagen:

- Ich habe ein eigenes Handy/Smartphone/Tablet.
- Ich hab schon mal WhatsApp genutzt.
- Ich habe WhatsApp auf meinem Handy.
- Ich hab schon mal Spiele auf dem Handy/Tablet gespielt.
- Ich hab gestern das Internet genutzt.
- Ich hab schon mal Facebook/Instagram/YouTube genutzt.
- Ich hab schon mal eine App selbst heruntergeladen.
- Ich hab schon mal Geld für eine App bezahlt.
- Ich hab schon mal Fotos verschickt.

Die Aussagen können je nach gewähltem thematischem Schwerpunkt angepasst werden.

## 2.4 AMPELABFRAGE

Dauer:	circa 5 Minuten (variabel)
Ziel:	Aktivierung der SuS, Mediennutzung der SuS kennenlernen, Lebensweltbezug des Themas für SuS herstellen
Schwierigkeit:	① ② ③ 👁
Material:	jeweils rote/gelbe/grüne Moderationskarten in der Anzahl der SuS
Technik:	ohne
Sozialform:	Plenum
Alternative(n):	Warming-up-Spiel „Ich hab schon mal“, Unterrichtsgespräch
Umsetzung:	Die SuS bekommen alle jeweils eine rote, eine gelbe und eine grüne Moderationskarte. Ähnlich wie beim Warming-up-Spiel „Ich hab schon mal“ äußert die Workshopleitung Fakten zur Mediennutzung (Beispiele siehe beim Spiel „Ich hab schon mal“). Die SuS geben Antwort auf diese Aussagen, indem sie eine der drei Karten hochhalten. Rot = „Nein/Stimme nicht zu“, Gelb = „Vielleicht/Ich weiß nicht/Ich bin unentschlossen“, Grün = „Ja/Stimme zu“.
Hinweise:	Die Ampelabfrage kann auch zum Abfragen des Wissensstands genutzt werden, zum Beispiel zum thematischen Einstieg. Dann werden erfundene und wahre Fakten zu einem Medienthema geäußert und die SuS schätzen den Wahrheitsgehalt ein. Die Ampelabfrage kann zudem als wiederkehrendes Element im Workshop genutzt werden, um immer wieder nach dem Verständnis der SuS zu fragen. Dies eignet sich eher in höheren Klassenstufen.

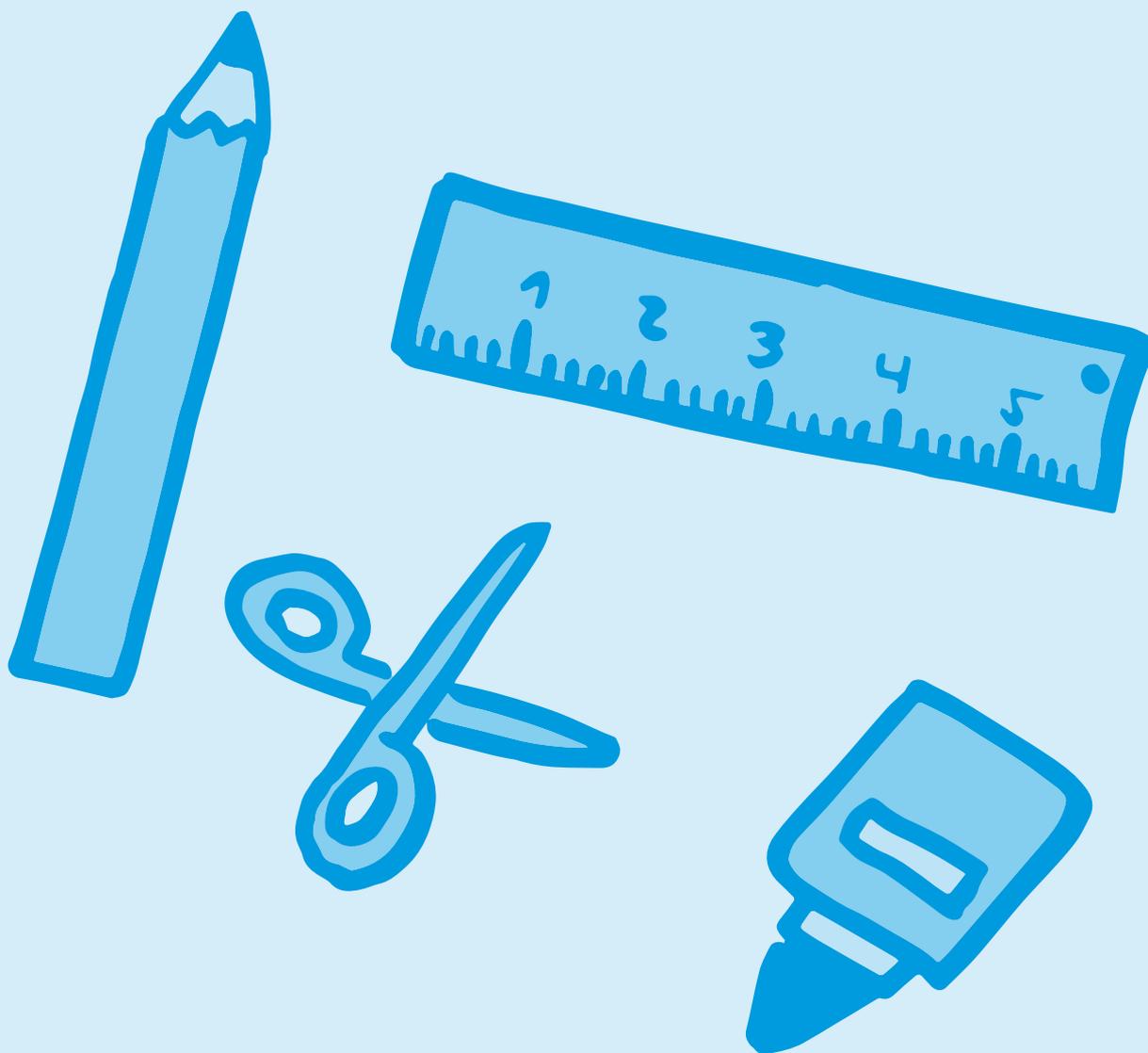
## 2.5 BEGRIFFE RATEN (IN ANLEHNUNG AN DAS SPIEL „TABU“)

Dauer:	15–25 Minuten
Ziel:	Aktivierung der SuS, spielerischer Einstieg ins Thema, Lebensweltbezug des Themas für SuS herstellen, Begriffe klären
Schwierigkeit:	① ② ③
Material:	➔ Kopiervorlage Spielkarten für „Begriffe raten“
Technik:	ohne
Sozialform:	Plenum oder Gruppen
Alternative(n):	Warming-up-Spiel „Ich hab schon mal“, Unterrichtsgespräch
Umsetzung:	In Anlehnung an das bekannte Gesellschaftsspiel „Tabu“ von Brian Hersch bekommt ein:e Schüler:in eine Karte mit einem Begriff, der für den Rest der Klasse erklärt werden muss, ohne einen der darunterstehenden Begriffe zu verwenden. Auch Teile dieser Worte dürfen nicht vorkommen: Steht dort zum Beispiel „Telefonieren“, so schließt dies auch den Begriff „Telefon“ aus. Der Begriff muss in einer vorgegebenen Zeit erraten werden, zum Beispiel innerhalb einer Minute (Zeit beispielsweise mit dem Smartphone stoppen!).
Hinweise:	Mehr Wettbewerbscharakter bekommt das Spiel, wenn die Klasse in zwei Gruppen eingeteilt wird, die als Teams gegeneinander antreten. Dann sollte mehr Zeit eingeplant werden.

## 2.6 ANFANGSBLITZLICHT

Dauer:	10–20 Minuten (je nach Gruppengröße)
Ziel:	Aktivierung der SuS, Einstieg ins Thema, Mediennutzung beziehungsweise -interessen der SuS kennenlernen
Schwierigkeit:	1 2 3 
Material:	ohne
Technik:	ohne
Sozialform:	Plenum
Alternative(n):	Unterrichtsgespräch „Mediennutzung“
Umsetzung:	<p>Alle SuS äußern sich reihum kurz („blitzlichtartig“) zu einem Thema/einer Frage. Die Äußerungen werden nicht kommentiert, bewertet oder beantwortet. So könnte beispielsweise zu Beginn des Workshops nach den Erwartungen für die Stunden oder nach den medialen Lieblingsinteressen gefragt werden. Ziel der Blitzlichtrunde kann eine bessere Einschätzung der Gruppe durch die Workshopleitung sein. Themen können so flexibler gesetzt und bearbeitet werden.</p> <p>Als Beispiel für Themen siehe auch Abschnitt 2.2, „Unterrichtsgespräch ‚Mediennutzung‘“.</p>
Hinweise:	Die Blitzlichtrunde kann gleichzeitig als Vorstellungsrunde dienen. Auch als Zwischenfeedback kann sie sinnvoll eingesetzt werden, um Meinungen und Stimmungen abzufragen. Allerdings kann dies, je nach Redebedürfnis und Gruppengröße, sehr zeitintensiv sein.

## 2.7 MATERIALIEN ZUR EINSTIEGSPHASE



KOPIERVORLAGE „HANDYAUSSAGEN“

Ich habe ein eigenes  
Handy/Smartphone.



Ich hab schon mal Fotos verschickt.

Ich hab schon mal Spiele auf dem  
Handy oder Tablet gespielt.

Ich habe gestern das Internet genutzt.

Ich hab schon mal WhatsApp genutzt.



Ich habe WhatsApp auf meinem eigenen Handy.

Ich hab schon mal Snapchat oder Instagram genutzt.

Ich hab schon mal YouTube genutzt.

Ich hab schon mal eine App selbst heruntergeladen.

Ich hab schon mal Geld für eine App bezahlt.

KOPIERVORLAGE SPIELKARTEN FÜR „BEGRIFFE RATEN“



<p><b>Smartphone</b> Handy Telefon</p>	<p><b>Tablet</b> Computer Flach</p>
<p><b>App</b> Programm herunterladen</p>	<p><b>WhatsApp</b> Nachrichten verschicken</p>
<p><b>Spiel</b> Handy Computer</p>	<p><b>Foto</b> knipsen Person</p>
<p><b>Passwort</b> geheim PIN</p>	<p><b>YouTube</b> Video anschauen</p>

<p><b>Facebook</b> Community Netzwerk</p>	<p><b>Profilbild</b> Gesicht Account</p>
<p><b>Mobbing</b> beleidigen Bullying</p>	<p><b>Privatsphäre</b> allein Raum</p>
<p><b>Datenschutz</b> geheim privat</p>	<p><b>AGB</b> Geschäft Bedingungen</p>
<p><b>Werbung</b> verkaufen Post</p>	<p><b>YouTube</b> Video anschauen</p>

Angelehnt an Material der Verbraucherzentrale Nordrhein-Westfalen.

## 3 SCHLUSSPHASE

### Ziele:

- Die SuS haben Feedback zum Workshop gegeben.
- Hilfsmöglichkeiten wurden thematisiert.
- Letzte offene Fragen wurden beantwortet.
- Die referierende Person hat die SuS verabschiedet.

	Methode	Zeit (Minuten)	Arbeits- und Sozialform/Methode	Medien/Material
①②③👁	Ampelfeedback	circa 5	Plenum	jeweils rote/gelbe/grüne Moderationskarten in Anzahl der SuS
①②③👁	Feedback mit der Ein-Punkt-Methode	5–10	Plenum	➔ Vorlage „Feedbackplakat“, Klebepunkte
①②③👁	SMS-Feedback	circa 10	Einzelarbeit, gegebenenfalls Plenum	➔ Kopiervorlage „SMS-Feedback“
②③	Von A bis Z	15–25	Gruppenarbeit	gegebenenfalls ➔ Kopiervorlage „Von A bis Z“

### Hinweise:

①②③ Schwierigkeitsstufen der jeweiligen Methoden. Zutreffendes ist schwarz gefüllt.

👁 sprachlich leicht zugänglich

SuS: Schülerinnen und Schüler

### 3.1 AMPELFEEDBACK

Dauer:	circa 5 Minuten
Ziel:	Feedback
Schwierigkeit:	① ② ③ 👁
Material:	jeweils eine rote, gelbe und grüne Moderationskarte für jede Schülerin und jeden Schüler
Technik:	keine
Sozialform:	Plenum
Alternative:	Feedback mit der Ein-Punkt-Methode, SMS-Feedback
Umsetzung:	Die SuS bekommen alle jeweils eine rote, eine gelbe und eine grüne Moderationskarte. Ähnlich wie bei der Ampelabfrage zum Einstieg formuliert die Workshopleitung Aussagen zum Workshop. Die SuS geben Antwort auf diese Aussagen, indem sie eine der drei Karten hochhalten. Rot = „Nein/Stimme nicht zu“, Gelb = „Vielleicht/Ich weiß nicht/Ich bin unentschlossen“, Grün = „Ja/Stimme zu“. Je nach Art der Aussagen kann so abgefragt werden, wie die SuS den Workshop oder bestimmte Elemente davon fanden oder welche Themen sie besonders interessiert haben.
Hinweise:	Wenn die Zeit knapp ist, kann das Ampelfeedback blitzlichtartig, also ohne anschließende Nachfragen/Diskussion, ausgeführt werden und dient damit der Workshopleitung als Stimmungsbild. Wer ein Bewegungselement integrieren möchte, kann die SuS sich auch im Raum aufstellen lassen. Eine Ecke des Raums symbolisiert dabei Zustimmung, die andere Ablehnung. Diese Form eignet sich eher für ältere SuS.

### 3.2 FEEDBACK MIT DER EIN-PUNKT-METHODE

Dauer:	5–10 Minuten
Ziel:	Feedback
Schwierigkeit:	1 2 3 👁
Material:	➡ Vorlage „Feedbackplakat“, Klebepunkte
Technik:	keine
Sozialform:	Plenum
Alternative:	Ampelfeedback, SMS-Feedback
Umsetzung:	Auf einem vorbereiteten Plakat markieren die SuS durch Klebepunkte ihre Zustimmung/Ablehnung zu verschiedenen Aussagen. Auf diesem Wege kann nicht nur Feedback zum Seminar allgemein, sondern auch zu bestimmten Aspekten der Mediennutzung gegeben werden (beispielsweise: „In Zukunft werde ich bei der Installation von Apps alles machen wie bisher/mehr auf die Berechtigungen achten“).
Hinweise:	Die Vorlage kann auch als Arbeitsblatt ausgegeben werden. An der Tafel lässt sich Feedback auf diesem Weg ebenfalls einholen, bei größeren Gruppen kann das aber schnell unübersichtlich werden.

### 3.3 SMS-FEEDBACK

Dauer:	circa 10 Minuten
Ziel:	Feedback
Schwierigkeit:	1 2 3 👁
Material:	gegebenenfalls ➡ Kopiervorlage „SMS-Feedback“
Technik:	keine
Sozialform:	Einzelarbeit, gegebenenfalls Weiterführung im Plenum
Alternative:	Ampelfeedback, Feedback mit der Ein-Punkt-Methode
Umsetzung:	Arbeitsauftrag: „Schreibe auf der Kopiervorlage eine SMS/WhatsApp-Nachricht an eine Freundin oder einen Freund und gib ihr oder ihm einen Tipp zum Thema Internet, den du heute gelernt hast.“
Hinweise:	Die Kopiervorlagen mit den SMS können eingesammelt und gegebenenfalls nach dem Workshop als Plakat zusammengetragen werden. Oder vereinzelt SuS werden gebeten, im Plenum ihre Nachrichten vorzulesen.

### 3.4 VON A BIS Z

Dauer: circa 15–25 Minuten

Ziel: Feedback

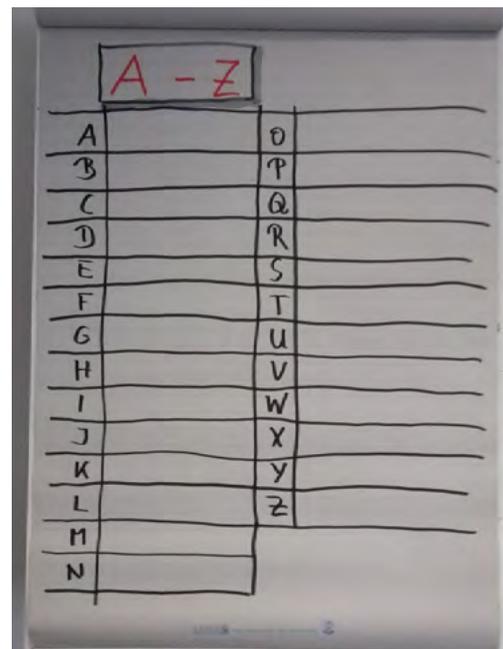
Schwierigkeit: ① ② ③

Material: gegebenenfalls ➔ Kopiervorlage „Von A bis Z“

Technik: keine

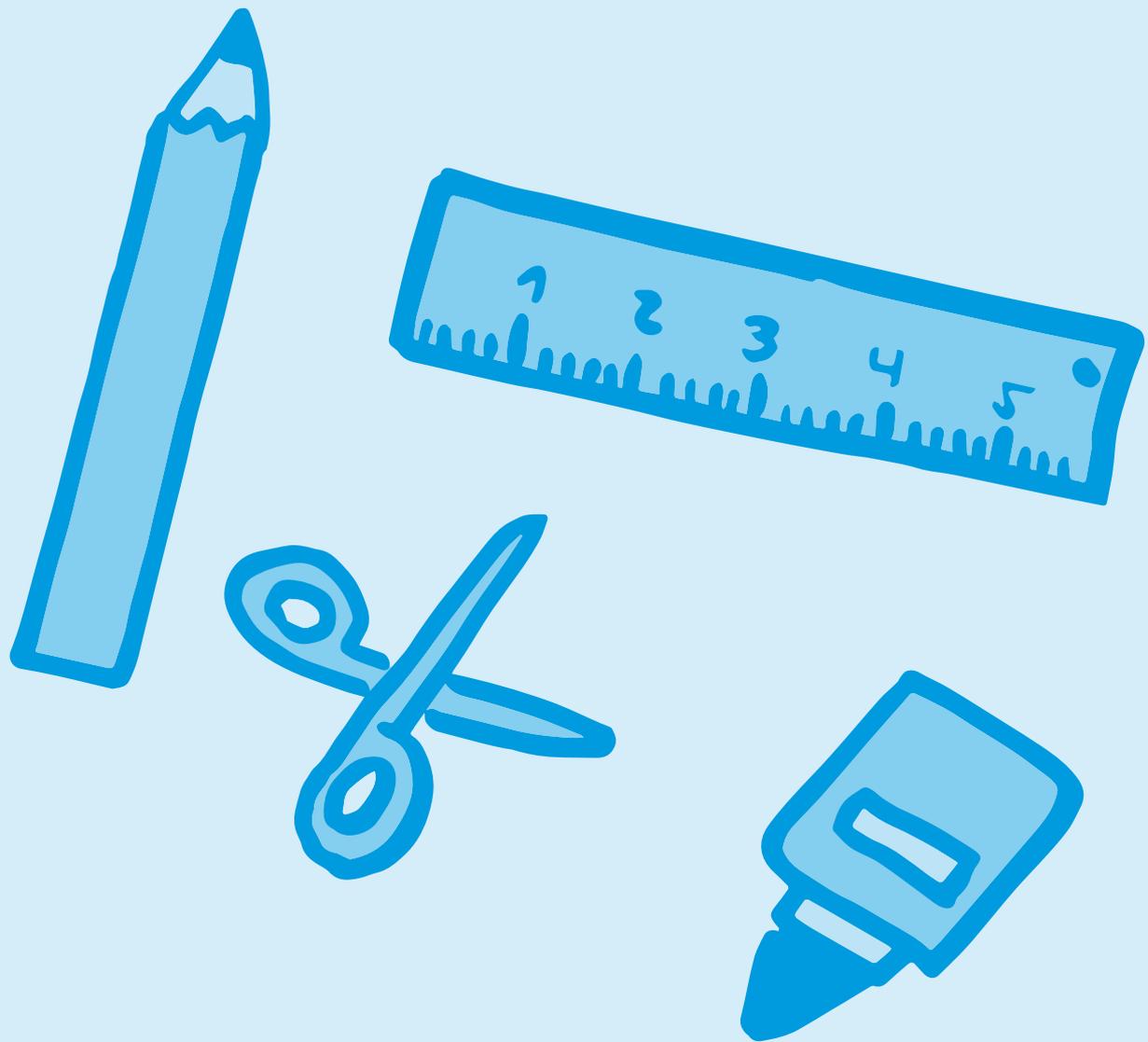
Sozialform: Gruppenarbeit

Umsetzung: Zu jedem Buchstaben des Alphabets soll ein zum Thema des Workshops passendes Wort gefunden werden. Entweder finden sich die SuS gegen Ende des Workshops in Gruppen zusammen und versuchen, für jeden Buchstaben ein passendes Wort zu finden, und füllen die Kopiervorlage aus. Alternativ kann das Raster auch auf einer Tafel oder einem Flipchart vorbereitet werden. Haben die Gruppen mehrere (verschiedene) Wörter für einen Buchstaben, werden entweder alle aufgeschrieben oder ein Gewinnerwort gekürt. Alternativ kann das Raster bereits während des Workshops eingeführt und mit thematisch passenden Wörtern (oder auch neu eingeführten Wörtern) gefüllt werden.

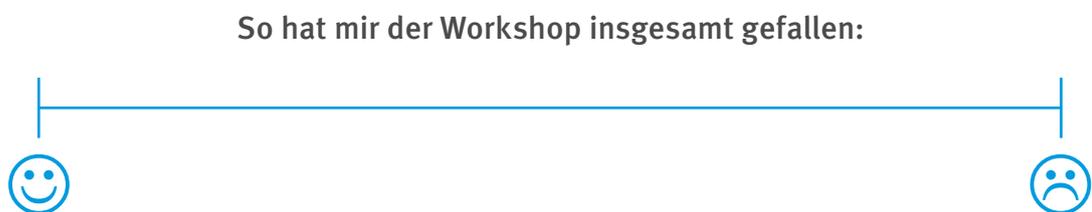
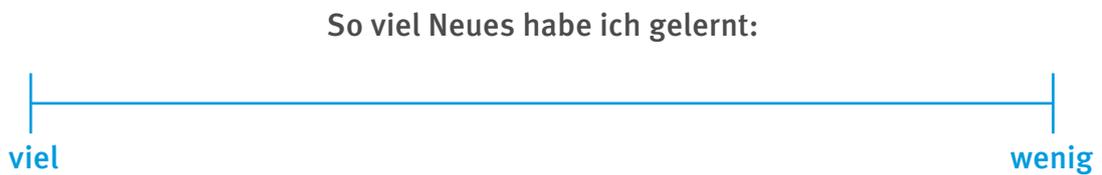
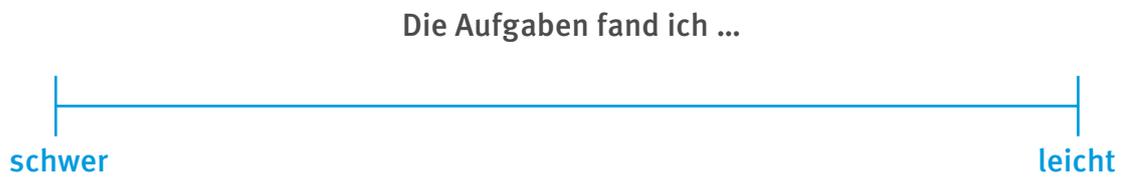
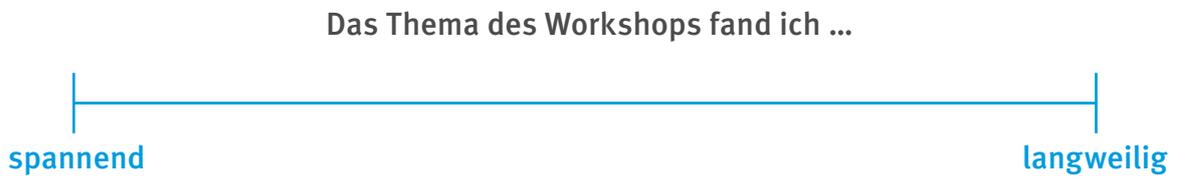


Hinweise: Idealerweise hat die Workshopleitung eine Art „Musterlösung“ mit Wörtern auch für die weniger häufigeren Buchstaben wie Q, X, Y zur Hand.

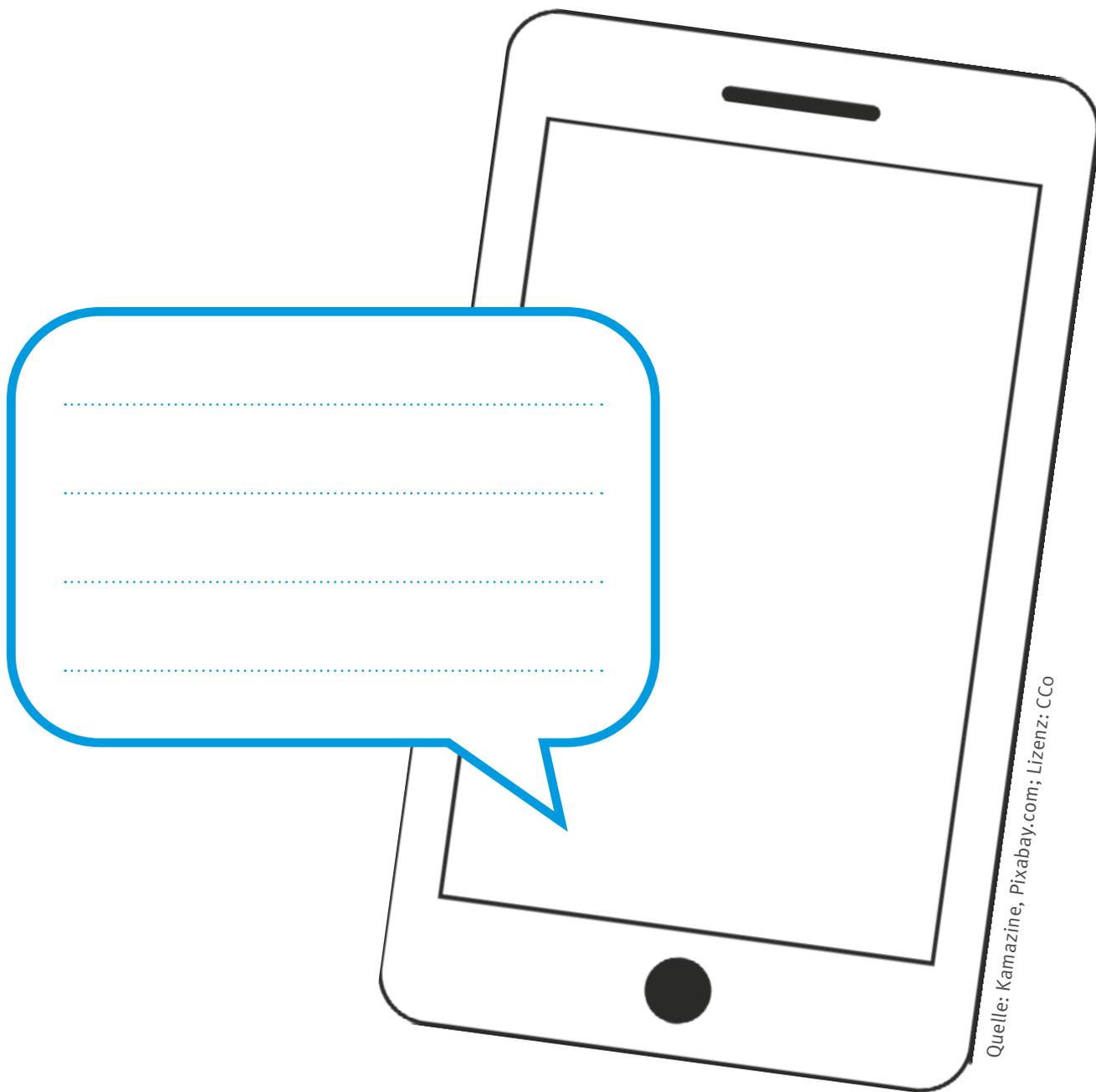
### 3.5 MATERIALIEN ZUR SCHLUSSPHASE



VORLAGE „FEEDBACKPLAKAT“



## KOPIERVORLAGE „SMS-FEEDBACK“



## KOPIERVORLAGE „VON A BIS Z“

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

## IMPRESSUM

### Herausgeber:

Verbraucherzentrale Rheinland-Pfalz e.V.  
Seppel-Glückert-Passage 10  
55116 Mainz  
Telefon (06131) 28 48 0  
Telefax (06131) 2848 66  
E-Mail: [info@vz-rlp.de](mailto:info@vz-rlp.de)  
[www.verbraucherzentrale-rlp.de](http://www.verbraucherzentrale-rlp.de)

### Für den Inhalt verantwortlich:

Heike Troue, Vorstandin der Verbraucherzentrale Rheinland-Pfalz e.V.

**Redaktion:** Max Heitkämper, Ruth Preywisch, Jeanine Wein,  
Verbraucherzentrale Rheinland-Pfalz e.V.

**Grafik:** alles mit Medien, Sprendlingen

**Lektorat:** WORDS IN FLOW, Kirchheimbolanden

**Foto Titel:** [iStock.com/Kerkez](https://www.iStock.com/Kerkez)

**Stand:** 10/2023



**verbraucherzentrale**

*Rheinland-Pfalz*