



(7) MONTAGSMALER*IN



UNPLUGGED

Zielstellung

Informatik, Mensch und Gesellschaft

Dieses Experiment soll den Kindern eine neue Perspektive auf den Umgang mit digitalen Technologien eröffnen. Hier wird das Verhältnis von Informatik, Mensch und Gesellschaft über die Funktions- und Nutzungsweisen von Informatiksystemen hinaus thematisiert.

Empfohlenes Alter

5-7 Jahre, Lesekompetenz von Vorteil

Material

Stifte, Flipchart, Stoppuhr, Notebook

Zeitlicher Umfang

15-20 Minuten

Aufgabe 6

In dieser Aufgabe schlüpfen die Schüler*innen in die Rolle von Künstler*innen. Bevor es mit dem Malen loslegt, schreiben alle Schüler*innen mindestens drei Begriffe auf kleine Kärtchen, die anschließend gemischt werden. Die Aufgabe wird in zwei Teilen bearbeitet.

1. Im ersten Teil wird die „klassische“ bzw. analoge Version des „Montagsmaler“-Spiels gespielt. Hier werden Stifte, Flipchartpapier und eine Stoppuhr benötigt. Dafür zieht ein*e Schüler*in einen der Begriffe, den er bzw. sie anschließend malt. Sobald der bzw. die Schüler*in zu malen beginnt, wird die Zeit gestoppt, bis der Begriff von den anderen Kindern erraten wird. Damit ein Vergleich zur digitalen Version des Spiels gezogen werden kann, werden die Begriffe und die Zeiten dokumentiert.
2. Im zweiten Teil der Aufgabe wird ein Notebook, ein Tablet oder falls vorhanden, eine interaktive Tafel benötigt. Auf der Webseite quickdraw.withgoogle.com finden die Schüler*innen die digitale Version des Spiels. Bei der Applikation Google Quickdraw handelt es sich um einen Algorithmus, der ursprünglich für die Verbesserung der Mustererkennung entwickelt wurde. Ein*e Schüler*in beginnt. Das Programm gibt einen Begriff vor, der innerhalb von 20 Sekunden gemalt werden muss. Dabei errät das Programm fortlaufend, was zu sehen sein könnte (!). Danach folgt der nächste Begriff, den der oder die Schüler*in malt. Insgesamt gibt das Programm sechs Begriffe vor. Die Kinder können nacheinander malen.

HINWEIS

Was fällt den Kindern auf? Wie unterscheiden sich beide Versionen? Warum errät der Computer die Begriffe schneller? Wie nehmen die Kinder die Wechselwirkungen zwischen Informatiksystemen und ihrer gesellschaftlichen Einbettung wahr?