

Apps und Browser

Lebensweltlicher Bezug

Kinder und Jugendliche nutzen ständig elektronische Geräte, die mit dem Internet verbunden sind. Die Nutzungsoberfläche dieser Geräte spiegelt vor, dass es eine einfache Punkt zu Punkt-Verbindung vom privaten Geräte zu einem Anbieter gebe. Verdeckt ist dabei, dass mit Aufruf einer App oder eines Browsers Verbindungen zu zahlreichen anderen Internetservern aufgebaut werden.

Daher soll am Beispiel des Aufrufs eine Webseite durch einen Browser deutlich werden, dass es zahllose Mithören/Mitzuschauer gibt.

Weiterhin soll erkannt werden, dass die Inhalte und die Gestaltung zwei Aspekte einer Website sind.

Zielgruppe

Jugendliche zwischen 12 und 16 Jahren

Dauer

1,5 Stunden (zwei Schulstunden)

Material

Papier und Stifte, Karton, Schere, Klebstoff, Arbeitsblatt(link), Leere DIN A4- Blätter, DIN A6 Karteikarten, alte Prospekte mit Bildern, DIN A4 Blättern mit jeweils einer ausgedruckten Nummer im Format „01“, „02“, „03“.
Ein DIN A3 Blatt mit Abfragen eines Dritten an den Browsern/die App des Endnutzers. (Text s.u.)

Verlauf

TeilnehmerInnen erstellen einen Text analog zu einer HTML-Seite

Ablauf	Arbeitsform	Dauer
Einleitung: Wir spielen einen Teil des Internets nach. Das Internet besteht aus vielen Computern, die miteinander verbunden sind. Ein Browser/eine App ist ein Programm, das Mitteilungen von anderen Rechnern verstehen kann. Diese Mitteilungen müssen in einer bestimmten Sprache geschrieben sein. Wir erstellen eine solche Mitteilung und vollziehen nach, wie ein Browser /eine App arbeitet.	Input	10 Min
Bildung von Arbeitsgruppen (3-5 TeilnehmerInnen)	Gesamtgruppe	5 Min
Aufgabenstellung erklären	Arbeitsblatt – Aufgabe 1	5 Min

Gruppen erhalten jeweils eine der ausgedruckten Nummern für die Gruppe. Gruppen geben sich einen alphanumerischen Namen mit Nummer der Gruppe als führendes Zeichen Workshopleitung verdeutlicht, dass sie mit dem Namen eindeutig identifizierbar als Anbieter im Netz sind, ähnlich wie Webseiten im Internet.	Input	5
Die TeilnehmerInnen erstellen auf einer DIN A4 Seite einen Entwurf einer Seite, die angezeigt werden soll, wenn jemand auf dem Tablet, Smartphone oder PC sie als Anbieter kontaktiert. Sie legen dabei den Text und die Gestaltung fest. Sie legen fest, wo welche Bilder erscheinen sollen. Es wird nur die Oberfläche gestaltet.	Gruppenarbeit	15 Min
Aus den vorhandenen alten Prospekten suchen sie sich passende Bilder heraus. Die werden ausgeschnitten, auf einen entsprechend zugeschnittenen Karton geklebt und mit einer eindeutigen Kennung versehen. Diese Kennung hat als Präfix die Nummer der Gruppe.	Gruppenarbeit	5 Min
Sie erstellen einen weiteren Text, der genau die Struktur beschreibt, also: wo der Text aus ihrem Entwurf stehen soll, wo welches Bild stehen soll. Wichtig: Keine Anweisung, wie ein Bild aussehen soll, nur der Hinweis welches Bild wohin soll. Am Ende des Textes fügen sie noch ein: „Unsichtbar: Hole Abfrage von Server 00“. Dies ist das Äquivalent zu einer HTML-Datei.	Gruppenarbeit	10 Min
Pause		5 Min
Die erarbeiteten Entwürfe werden unter den Gruppen ausgetauscht. Auf Grundlage der Entwürfe der anderen Gruppe gestalten die TeilnehmerInnen auf einem leeren Blatt die Anzeige des Browsers/der App. Sie holen sich die passenden Bilder	Gruppenarbeit	15 Min
Sie stimmen mit der Gruppe, die den Entwurf verfasst hat, die Differenzen von Entwurf und Realisierung ab.	Gesamtgruppe	10 Min
Sie holen sich den Text, der in der Anweisung „Unsichtbar“ steht. Frage an die Gesamtgruppe: „Unsichtbare Dritte können Informationen von Euch erhalten. Es erleichtert Euch das Surfen im Internet. Was sagt ihr dazu?“	Input	10 Min