



Der digitale Supermarkt

Rechnungen kann man von Hand schreiben. Heute dokumentiert die Scannerkasse den Einkauf.

Text und Foto: Deborah Fink

Im Rahmen des Moduls «Medienpädagogik» erhielten wir den Auftrag, ein Projekt mit digitalen Medien zu planen und im Praktikum durchzuführen. Ich entschied mich für das Projekt «Der digitale Supermarkt». Im digitalen Supermarkt spielten die Kinder das beliebte Rollenspiel «Verhöiferlis». Die Produkte, welche im digitalen Supermarkt eingekauft werden konnten, waren aus Papier und mit einem QR-Code versehen. Ein iPad diente als Kasse, bei welcher die Produkte eingescannt wurden. Der digitale Supermarkt «Storest» kann im App Store für Fr. 3.– auf das iPad heruntergeladen werden. Die Einkaufswaren, die Regale und das Spielgeld werden über die App ausgedruckt, anschliessend geklebt und dann gefaltet.

Der digitale Supermarkt ist eng mit der Lebenswelt der Schülerinnen und Schüler verknüpft. Die Kinder können in diesem Spiel das Kaufverhalten nachspielen, welches sie bei ihren Eltern jeweils beobachten. Ergänzend können nebst dem Anbau von Produkten oder der Produktion von verschiedensten Gütern auch das Thema «Arbeit» sowie der Umgang mit Geld thematisiert werden. Beim Rollenspiel sind die Kinder ständig im Dialog, das heisst, sie müssen auf das Gegenüber eingehen und entwickeln dabei eine eigene Geschichte.

Der digitale Supermarkt erfordert feinmotorisches Geschick, da die Produkte in einem bestimmten Abstand über den Scanner gehalten werden müssen, damit die Kamera den Code «lesen» kann.

Wie es funktioniert

Das Projekt habe ich mit zwei Schülern – und in einem zweiten Durchgang mit drei Schülerinnen – einer 1. Klasse durchgeführt. Zuerst stellte ich den Kindern in einem separaten Schulzimmer die Waren, die Regale und das Geld vor. Anschliessend erklärte ich ihnen die Kasse auf dem iPad. Ich wies die Kinder darauf hin, dass sie sorgfältig mit dem iPad und den zur Verfügung gestellten Materialien umgehen sollten. Damit alle zum Einsatz kommen, sollte die Spielgruppe nicht mehr als drei Kinder umfassen. Bei der Durchführung des Projekts spielten die Kinder vertieft und motiviert.

Die Maschine «liest»

Aus meiner Sicht ist es wichtig, dass die Lehrperson den Schülerinnen und Schülern aufzeigt, was hinter dem QR-Code steckt. Die Kinder sollen lernen, dass der Code Informationen zum Produkt enthält, die über den Scanner eingelesen werden. Die Kasse erkennt aufgrund dieser Informationen das Produkt und ordnet



Dieser QR-Code ist die «maschinenlesbare» Webadresse (URL), die zur App «Storest» im App Store führt.

ihm den aktuellen Preis zu. Leider tragen die Produkte im digitalen Supermarkt einen QR-Code und sind nicht mit einem Barcode (Strichcode) versehen, was ich weniger gut finde, da dies nicht der Realität entspricht.

Ich bin der Meinung, dass die App «Storest» sehr realitätsgetreu entwickelt wurde. In sämtlichen Einkaufszentren werden die Codes der verschiedensten Güter heute eingescannt und die Preise nicht mehr einzeln auf der Kasse eingetippt. Eine manuelle Eingabe findet höchstens noch in Fachgeschäften wie beispielsweise in einer Metzgerei oder einer Bäckerei im Dorf statt.

Was die Kinder beim Einkaufen mit den Eltern sehen, können sie in diesem Spiel beinahe 1:1 nachahmen. Sie werden so auf das spätere Leben vorbereitet und beginnen zu verstehen, wie die Welt der Erwachsenen funktioniert.

Deborah Fink

studiert im 2. Studienjahr am IVP NMS Bern im Stufenprofil Kindergarten/Unterstufe (KGU).