

Medienkompetenzraster

INHALT

| | |
|---------------|----|
| E1 / E2..... | 3 |
| Klasse 2..... | 5 |
| Klasse 3..... | 8 |
| Klasse 4..... | 11 |
| Anhang..... | 16 |

E1 / E2 (AUSBLICK: NACH NEUAUSSTATTUNG – ANPASSUNG AUF TABLETS/APPS)

| Kompetenzen | Deutsch | Mathematik | Sachunterricht | Sonstige Fächer |
|--------------------------------------|---|---|--|--|
| Bedienen und Anwenden | <p>Die SuS lernen die für sie relevanten Appsymbole kennen, sie können dieses wiederfinden und aufrufen. Darüber hinaus können sie die so kennengelernten Programme sachgerecht bedienen (z. B. richtig starten und sachgemäß zu beenden); Anmeldung mit Benutzername und Kennwort).</p> <p>Beispiel: Kennenlernen der Anton-App (Login, erste Übungen, Abmelden), Antolin, Leseo</p> <p><i>Teilkompetenz: SuS wenden Basisfunktionen von Tablets und ggf. des Internets an.</i></p> | <p>Die SuS lernen die für sie relevanten Appsymbole kennen, sie können dieses wiederfinden und aufrufen. Darüber hinaus können sie die so kennengelernten Programme sachgerecht bedienen (z. B. richtig starten und sachgemäß zu beenden); Anmeldung mit Benutzername und Kennwort).</p> <p>Beispiel: Kennenlernen der Anton-App (Login, erste Übungen, Abmelden), Blitzrechnen-App, Klötzchen-App</p> <p><i>Teilkompetenz: SuS wenden Basisfunktionen der Tablets an.</i></p> | <p>Die SuS kennen Verhaltensregeln im Umgang mit den Tablets. Sie bedienen die Tablets sachgerecht (An- und Ausschalten, Apps öffnen und schließen, Gebrauch der Tastatur).</p> <p>Beispiel(e): Besprechung der Tabletregeln, gemeinsames Anwenden dieser, Umsetzung der Basiskompetenzen</p> <p><i>Teilkompetenz: Die SuS wenden Basisfunktionen des Tablets an.</i></p> | <p>Musik: Die SuS hören eine Tonaufnahme bzw. sie erstellen mit einem Aufnahmegerät eine Tonaufnahme.</p> <p>Beispiel: Hör-Memory herstellen und/oder Geräusche raten.</p> <p><i>Teilkompetenz: Die SuS wenden Basisfunktionen digitaler Medien (Audio) an.</i></p> |
| Informieren und Recherchieren | --- | Die SuS machen mit den Tablets zum Unterrichtsgegenstand passende Fotos | Die SuS machen mit den Tablets zum Unterrichtsgegenstand passende Fotos | --- |
| Kommunizieren und Kooperieren | --- | --- | --- | --- |
| Produzieren und Präsentieren | Die SuS können erste Tonaufnahmen (selbst) aufnehmen und abspielen | --- | --- | --- |

| | | | | |
|-------------------------------------|---|-----|-----|-----|
| | <p>Beispiel: Gedichte, Aufgaben, Wörter (diktieren), etc.</p> <p><i>Teilkompetenz: Die SuS wenden Basisfunktionen eines Easy Speaks an</i></p> | | | |
| Analysieren und Reflektieren | --- | --- | --- | --- |

KLASSE 2

| | Deutsch | Mathematik | Sachunterricht | Sonstige Fächer |
|------------------------------|---|---|--|---|
| Bedienen und Anwenden | <p>Die SuS kennen die Funktionen wichtiger Tasten (Leertaste, Großschreibtaste, ESC-Taste, Enter-Taste etc.). Die SuS können in einem Textverarbeitungsprogramm kurze Texte schreiben (ggf. gestalten und drucken). Die SuS speichern ihre Produkte.</p> <p>Beispiele: Steckbrief schreiben, Rondell/Elfchen verfassen.</p> <p><i>Teilkompetenz: Die SuS wenden Basisfunktionen eines Textverarbeitungsprogramms an.</i></p> <p>Die SuS erstellen mit einem Aufnahmegerät eine Tonaufnahme.</p> <p>Beispiel: Vorlesetheater, Hörspiel inszenieren (ggf. fächerverbindend mit Musik).</p> <p><i>Teilkompetenz: Die SuS wenden Basisfunktionen digitaler Medien (Audio) an.</i></p> <p>Die SuS lernen den Umgang mit einem Wörterbuch kennen.</p> | <p>Die SuS bedienen die Kamera sachgerecht (Herstellen von Fotos und / oder kleinen Filmsequenzen).</p> <p>Beispiel: Fotos für Rechengeschichten nutzen, Fotos von quader-/kugel-/würfel- oder zylinderförmigen Gegenständen machen</p> <p>Die SuS erstellen virtuelle 3D-Gebäude in der Klötzchen-App.</p> <p>Die SuS üben verschiedene Rechenarten.</p> <p>Beispiel: Blitzrechnen-App</p> <p><i>Teilkompetenz: Die SuS wenden Basisfunktionen digitaler Medien (Foto) an.</i></p> | <p>Die SuS dokumentieren ihre Gruppenarbeit in der Forscherwerkstatt und erstellen einen digitalen Forscherbericht, in dem sie den Forschungsprozess und die Ergebnisse bildlich und schriftlich festhalten.</p> <p>Beispiel: eBook mit der Book Creator App</p> <p>Die SuS arbeiten in der Anton-App.</p> <p>Beispiel: Uhrzeit ablesen und einstellen</p> | <p>Kunst: Die SuS gestalten oder erfahren Kunst mithilfe der Tablets</p> <p>Beispiel: Malen am Tablet, eigene oder fremde Werke am Tablet betrachten (heranzoomen, zusammenfügen), Bildbearbeitung</p> <p><i>Teilkompetenz: Die SuS wenden Basisfunktionen digitaler Medien an.</i></p> <p>Religion: Die SuS erstellen ein eBook</p> <p>Beispiel: Thema Schöpfung</p> <p>Bee-Bot – AG: <i>(optional)</i> Die SuS lernen mit Hilfe der Bee-Bots spielend zu programmieren.</p> <p><i>Teilkompetenz: Die SuS lernen und wenden Basisfunktionen des Programmierens an.</i></p> |

| | | | | |
|--------------------------------------|--|---|--|-----|
| | <i>Teilkompetenz: Die SuS kennen unterschiedliche Nutzungsmöglichkeiten analoger Medien und wenden sie zielgerichtet an.</i> | | | |
| Informieren und Recherchieren | <p>Die Kinder arbeiten mit dem Wörterbuch.</p> <p><i>Teilkompetenz: Die SuS kennen unterschiedliche Nutzungsmöglichkeiten analoger Medien und wenden sie zielgerichtet an.</i></p> | | <p>Die SuS lernen Zeitschriften als Medium und Quelle kennen, lesen erste kurze Artikel daraus und können deren Inhalt mit eigenen Worten wiedergeben.</p> <p>Beispiel: Themenbezogene Zeitschriften im Unterricht einsetzen.</p> <p><i>Teilkompetenz: Die SuS entnehmen Medien gezielt Informationen und geben diese weiter.</i></p> | |
| Kommunizieren und Kooperieren | <p>Die SuS kennen die Struktur einer Einladung. Sie können diese analog und digital verfassen.</p> <p>Beispiele: Einladung zum Klassenfest schreiben.</p> <p><i>Teilkompetenz: Die SuS wenden altersgemäße Möglichkeiten (online) Kommunikation an.</i></p> | --- | --- | --- |
| Produzieren und Präsentieren | Die SuS können in einem Textverarbeitungsprogramm kurze Texte schreiben (ggf. gestalten und drucken). | Die SuS erstellen erste Fotoaufnahmen und präsentieren diese. | Die SuS wählen einen Zeitschriftenartikel aus, lesen ihn und können den Inhalt mit eigenen Worten wiedergeben | |

| | | | | |
|-------------------------------------|---|--|--|-----|
| | <p>Beispiele: Steckbrief schreiben, Rondell/Elfchen verfassen.</p> <p><i>Teilkompetenz: Die SuS wenden Basisfunktionen eines Textverarbeitungsprogramms an.</i></p> | <p>Beispiel: Fotos für Rechengeschichten nutzen, Fotos von quader-/kugel-/würfel- oder zylinderförmigen Gegenständen machen</p> <p><i>Teilkompetenz: Die SuS wenden Basisfunktionen digitaler Medien (Foto) an.</i></p> | <p>(mündlich und teilweise schriftlich).</p> <p>Beispiel: Beantwortung von Fragen mit Hilfe von Zeitschriftenartikel.</p> <p><i>Teilkompetenz: Die SuS entnehmen Medien gezielt Informationen und geben diese weiter.</i></p> | |
| Analysieren und Reflektieren | <p>Die SuS können selbst erstellte Tonaufnahmen anhand von vorher festgelegten Kriterien analysieren, auswerten und ggf. überarbeiten (fortlaufend bis Klasse 4).</p> <p>Beispiel: Tonaufnahmen für den Vorlesewettbewerb, Referate, Gedichte, etc.</p> <p><i>Teilkompetenz: Die SuS können anhand von vorher festgelegten Kriterien Tonaufnahmen auswerten und ggf. Verbesserungen vornehmen.</i></p> | --- | --- | --- |

KLASSE 3

Zusätzlich zu den Fächern findet im 3. Schuljahr die PC-AG statt, in dessen Rahmen die Kinder das Internet ABC durchlaufen (siehe Anlage 2).

| | Deutsch | Mathematik | Sachunterricht | Sonstige Fächer |
|--------------------------------------|--|------------|---|---|
| Bedienen und Anwenden | Bedienen und anwenden fachgerechter Apps (siehe Anlage 1 - Appliste) | | <p>Die SuS nutzen einen Browser (Safari öffnen). Die SuS geben eine http-Adresse ein und navigieren auf einer Internetseite. Sie suchen Bilder (pixabay) und kennen den Unterschied zwischen frei verfügbaren und geschützten Bildern und kennzeichnen diese entsprechend.</p> <p>Beispiel: Kindersuchmaschinen und Bildersuchen nutzen.</p> <p><i>Teilkompetenz: Die SuS wenden Basisfunktionen des Internets an.</i></p> | <p>Kunst: Die SuS bedienen ein Tablet (Fotofunktion) sachgerecht (An- und Ausschalten, Herstellen von Fotos und/oder kleinen Filmsequenzen)</p> <p>Beispiel: Fotos für Selbstportrait machen und abstrahieren, Stopp-Motion-Filme drehen</p> <p><i>Teilkompetenz: Die SuS wenden Basisfunktionen digitaler Medien (Foto) an.</i></p> |
| Informieren und Recherchieren | | | <p>Die SuS können verschiedene Kindersuchmaschinen nutzen. Sie recherchieren in/mit Medien und nutzen die Informationen für eine Präsentation.</p> <p>Beispiele: Plakatgestaltung, Referate halten; Beispiele für Suchmaschinen: Frag-Finn, Blinde-Kuh, Helles Köpfchen, Hamsterkiste, Mauswiesel</p> | |

| | | | | |
|---|---|--|---|---|
| | | | <p><i>Teilkompetenz: Die SuS recherchieren unter Anleitung zielgerichtet in altersgemäßen Lexika, Kindersuchmaschinen und/oder Bibliotheksangeboten. Sie entnehmen Medien gezielt Informationen und geben sie wieder.</i></p> | |
| <p>Kommunizieren und Kooperieren</p> | <p>Die SuS kennen die Struktur einer Online-Nachricht (z.B. E-Mail). Sie können eine Online-Nachricht empfangen, schreiben und versenden.</p> <p>Beispiele: Nachrichten schreiben in Antolin</p> <p><i>Teilkompetenz: Die SuS wenden altersgemäße Möglichkeiten der Online-Kommunikation (z.B. E-Mail) an.</i></p> | | | |
| <p>Produzieren und Präsentieren</p> | <p>Die SuS erstellen mit einem Aufnahmegerät eine Tonaufnahme.</p> <p>Beispiel: Geschichte (z.B. mithilfe der Story Cubes) entwickeln und aufnehmen.</p> <p><i>Teilkompetenz: Die SuS wenden Basisfunktionen digitaler Medien (Audio) an.</i></p> | | <p>Plakatpräsentation (siehe „Informieren und Recherchieren“)</p> | <p>Religion / Ethik: Die SuS erstellen mit einem Aufnahmegerät eine Tonaufnahme.</p> <p>Beispiel: Gefühlsrap aufnehmen (z.B. bei Mose)</p> <p>Ethik: Die SuS drehen Erklärvideos, in denen sie als Experten zu</p> |

| | | | | |
|-------------------------------------|-----|-----|-----|---|
| | | | | <p>einem bestimmten Thema auftreten.</p> <p>Beispiel: Umweltschutz</p> <p>Religion: Filme mit iMovie erstellen und bearbeiten</p> <p>Beispiel: 10 Gebote</p> <p><i>Teilkompetenz: Die SuS wenden Basisfunktionen digitaler Medien (Audio) an.</i></p> <p>Fächerverbindend: (vorwiegend Deutsch und Kunst): Die SuS erstellen Bildergeschichten/Comics/Fotostorys mit Hilfe geeigneter Medien und verschriftlichen diese.</p> <p><i>Teilkompetenz: Die SuS wählen (digitale) Medien aus und wenden diese sachgerecht an.</i></p> |
| Analysieren und Reflektieren | --- | --- | --- | --- |

KLASSE 4

Zusätzlich zu den Fächern findet im 4. Schuljahr die Medienschutz AG statt (siehe Anlage 3).

| | Deutsch | Mathematik | Sachunterricht | Sonstige Fächer |
|--------------------------------------|--|------------|--|--|
| Bedienen und Anwenden | Bedienen und anwenden fachgerechter Apps (siehe Anlage 1 - Appliste) | | <p>Radfahrausbildung: (Webseite: https://www.verkehrswacht-medien-service.de/) Die SuS können mit Hilfe der Internetseite Übungen zur Radfahrprüfung durchführen und auswerten lassen.</p> <p><i>Teilkompetenz: Die SuS wenden die Übungen auf der Onlineplattform sachgerecht an und nutzen die Auswertungen zur Weiterarbeit.</i></p> | <p>Religion und Ethik: Die SuS entnehmen Informationen aus vorbereiteten TaskCards, Lexika und/oder dem Internet und erstellen ein eBook.</p> <p>Beispiel: Weltreligionen, die Bibel</p> <p>Religion: Die SuS entnehmen Apps Informationen oder gestalten selbst Informationen für andere in LearningApps und Learningsnacks</p> <p>Beispiel: 10 Gebote, Weltreligionen, Luther, ev./kath. Schöpfung, Mose, Gleichnisse</p> <p>Ethik: Die SuS drehen Filme und bearbeiten diese mit iMovie.</p> <p>Beispiel: Kinderrechte</p> |
| Informieren und Recherchieren | | | <p>Siehe Klasse 3</p> <p>Radfahrausbildung:</p> | <p>Religion und Ethik: Die SuS entnehmen Informationen aus vorbereiteten TaskCards,</p> |

| | | | | |
|--------------------------------------|---|--|---|---|
| | | | <p>(Webseite: https://www.verkehrswacht-medien-service.de/) Die SuS können mit Hilfe der Internetseite Informationen sammeln und diese für die Radfahrausbildung nutzen.</p> <p><i>Teilkompetenz: Die SuS informieren sich auf der Onlineplattform fachgerecht zu ausgewählten Themen rund um das Thema „Fahrrad“.</i></p> <p>Die SuS erstellen ein eBook zu einem bestimmten Thema. Sie recherchieren die notwendigen Informationen und nutzen passende Bilder.</p> <p>Beispiel: Die Römer</p> | <p>Lexika und/oder dem Internet und erstellen ein eBook.</p> <p>Beispiel: Weltreligionen, die Bibel</p> <p>Religion: Die SuS entnehmen Apps Informationen oder gestalten selbst Informationen für andere in LearningApps und Learningsnacks</p> <p>Beispiel: 10 Gebote, Weltreligionen, Luther, ev./kath. Schöpfung, Mose, Gleichnisse</p> |
| Kommunizieren und Kooperieren | <p>Die SuS können nach vorher festgelegten Regeln das Kommunizieren per E-Mail üben.</p> <p>Beispiel: mailkids.de</p> <p><i>Teilkompetenz: Die SuS wenden altersgemäße Möglichkeiten der (online) Kommunikation (z.B. Chaträume) an.</i></p> | | <p>Die SuS erstellen ein eBook zu einem bestimmten Thema. Sie recherchieren die notwendigen Informationen und nutzen passende Bilder.</p> <p>Beispiel: Die Römer</p> | <p>Trickflimbox- AG: <i>(optional)</i> Die SuS erstellen mit Hilfe einer Trickbox einen selbstproduzierten Film (App: bspw. Stopp-Motion)</p> <p>Kunst: Die SuS drehen einen Stopp-Motion-Film.</p> <p>Beispiel: Thema Ostern, Kuscheltiere</p> <p>Ethik:</p> |

| | | | | |
|-------------------------------------|--|--|----------------|--|
| | | | | <p>Die SuS drehen Filme und bearbeiten diese mit iMovie.</p> <p>Beispiel: Kinderrechte</p> <p>Religion und Ethik: Die SuS entnehmen Informationen aus vorbereiteten TaskCards, Lexika und/oder dem Internet und erstellen ein eBook.</p> <p>Beispiel: Weltreligionen, die Bibel</p> <p>Religion: Die SuS entnehmen Apps Informationen oder gestalten selbst Informationen für andere in LearningApps und Learningsnacks</p> <p>Beispiel: 10 Gebote, Weltreligionen, Luther, ev./kath. Schöpfung, Mose, Gleichnisse</p> <p><i>Teilkompetenz: Die SuS können ein Setting sowie eine Geschichte entwickeln und diese mit Hilfe geeigneter Medien produzieren und bearbeiten.</i></p> |
| Produzieren und Präsentieren | | | siehe Klasse 3 | <p>Trickfilmbox- AG: <i>(optional)</i> Die SuS erstellen mit Hilfe einer Trickbox einen</p> |

| | | | | |
|--|--|--|--|---|
| | | | <p>Die SuS erstellen ein eBook zu einem bestimmten Thema. Sie recherchieren die notwendigen Informationen und nutzen passende Bilder.</p> <p><u>Beispiel:</u> Die Römer</p> | <p>selbstproduzierten Film (App: bspw. Stopp-Motion)</p> <p>Religion und Ethik: Die SuS entnehmen Informationen aus vorbereiteten TaskCards, Lexika und/oder dem Internet und erstellen ein eBook.</p> <p><u>Beispiel:</u> Weltreligionen, die Bibel</p> <p>Religion: Die SuS entnehmen Apps Informationen oder gestalten selbst Informationen für andere in LearningApps und Learningsnacks</p> <p><u>Beispiel:</u> 10 Gebote, Weltreligionen, Luther, ev./kath. Schöpfung, Mose, Gleichnisse</p> <p>Ethik: Die SuS drehen Filme und bearbeiten diese mit iMovie.</p> <p><u>Beispiel:</u> Kinderrechte</p> <p><i>Teilkompetenz: Die SuS können ein Setting sowie eine Geschichte entwickeln und diese mit Hilfe geeigneter Medien produzieren und bearbeiten.</i></p> |
|--|--|--|--|---|

| | | | | |
|--|--|--|--|---|
| <p>Analysieren und Reflektieren</p> | <p>Die SuS können nach vorher festgelegten Regeln Chatverläufe analysieren und reflektieren.</p> <p>Beispiel: Lernwerkstatt – Chatfunktion</p> <p><i>Teilkompetenz: Die SuS können anhand von vorher festgelegten Kriterien Chatverläufe auswerten und ggf. Verbesserungen formulieren.</i></p> | | <p>Die SuS erstellen ein eBook zu einem bestimmten Thema. Sie recherchieren die notwendigen Informationen und nutzen passende Bilder.</p> <p><u>Beispiel:</u> Die Römer</p> | <p>Religion und Ethik: Die SuS entnehmen Informationen aus vorbereiteten TaskCards, Lexika und/oder dem Internet und erstellen ein eBook.</p> <p><u>Beispiel:</u> Weltreligionen, die Bibel</p> <p>Religion: Die SuS entnehmen Apps Informationen oder gestalten selbst Informationen für andere in LearningApps und Learningsnacks</p> <p><u>Beispiel:</u> 10 Gebote, Weltreligionen, Luther, ev./kath. Schöpfung, Mose, Gleichnisse</p> |
|--|--|--|--|---|

ANHANG

Anlage 1

Anlage 2

Anlage 3

Anlage 1

Appliste *(in der Erprobung und wird fortlaufend aktualisiert)*

| | |
|--------------------|--|
| Deutsch | Anton, Antolin, Book Creator, Leseo Kahoot |
| Mathematik | Anton, Stellenwerttafel, Klötzchen, Blitzrechnen, Kahoot |
| Sachunterricht | Anton, Die Maus, Die kleine Waldfibel, Book Creator, Kahoot |
| Kunst | Stop Motion, iMovie |
| Musik | Anton, Mussila, Garage Band |
| Englisch | Duolingo |
| Religion/Ethik | Luther, Book Breator, Stop Motion, iMovie, TaskCards, Bibel für Kinder |
| Sport | iMovie |
| DaZ | Anton, Oriolus, DfdS, Mimi im Zuaberwald |
| AGs / Sonstiges | Stop Motion, Kahoot, Canva, Die Maus, div. Programmier Apps, Mailkids, WorksheetCrafter, LearningApps, Learning Snacks |

Internetseiten *(wird fortlaufend aktualisiert)*

Allgemein / Suchmaschinen:

www.blinde-kuh.de

www.frag-finn.de

www.helles-koepfchen.de

www.mauswiesel.de

<https://www.kindernetz.de>

<https://www.hamsterkiste.de>

<https://www.klick-tipps.net/eltern/app-tipps>

Deutsch:

<http://www.amira-pisakids.de>

www.mailkids.de

Sachunterricht:

<http://www.nelas-welt.de>

<http://www.unserkoerper.de>

<http://www.kinderzeitmaschine.de>

<http://www.oekoleo.de>

Nachrichten / Kinderrechte:

www.kiraka.de

<https://www.kinder-ministerium.de>

<https://www.kindersache.de>

Religion:

www.religion-entdecken.de

<https://www.kirche-entdecken.de>

Kunst:

<http://www.kritz-klub.de>

LRS:

<https://www.legakids.de>

Gute Spielseiten:

<https://www.kidsville.de>

Internet-ABC

Internetseite: <https://www.internet-abc.de>

Kompetenzbereich: Bedienen und Anwenden

Modul: „Unterwegs im Internet - so geht's!“

In diesem Lernmodul erfahren die Kinder

- wie sie sich im Internet bewegen können
- was ein Browser ist und wie sie ihn bedienen,
- was ein Link ist,
- wie Internetseiten aufgebaut sind,
- wie sie mit Pop-ups umgehen sollten.

Teilkompetenz: Die SuS wenden Basisfunktionen des Internets an.

Kompetenzbereich: Informieren und Recherchieren

Modul „Suchen und Finden im Internet“

In diesem Lernmodul erfahren die SuS,

- welche Arten von Suchmaschinen es gibt,
- wie diese Suchmaschinen funktionieren,
- wie sie die besten Treffer finden und
- wie sie auch auf anderen Wegen an Informationen kommen.

Teilkompetenz: Die SuS recherchieren unter Anleitung zielgerichtet in Kindersuchmaschinen.

Modul: „Werbung, Gewinnspiele und Einkaufen“

In diesem Lernmodul erfahren die SuS,

- was Werbung ist und was sie von ihnen möchte,
- wie sie Werbung im Internet erkennen,
- warum Werbung manchmal ganz schön versteckt ist und
- warum sie bei Gewinnspielen aufpassen sollten.

Teilkompetenz: Die SuS setzen sich kritisch mit Informations- und Werbebeiträgen auseinander.

Kompetenzbereich: Kommunizieren und Kooperieren

Modul: „E-Mail und Newsletter – Post für dich“

In diesem Lernmodul erfahren die SuS,

- was eine E-Mail ist,
- wofür man E-Mails braucht,
- wie sie eine E-Mail-Adresse bekommen,
- wie das Verschicken einer E-Mail funktioniert,
- was Spam ist und
- welchen Zweck Newsletter haben.

Modul: „Chatten und Texten – WhatsApp und mehr“

In diesem Lernmodul erfahren die SuS,

- was ein Chat ist und wie das Chatten funktioniert,
- wie sie Stress beim Chatten vermeiden können,
- warum einige Eltern dagegen sind, dass sie WhatsApp nutzen und
- wie sie sich im Chat am besten ausdrücken können - mit Abkürzungen, Emojis und Smileys.

Modul: „Soziale Netzwerke - Facebook und Co.“

In diesem Lernmodul erfahren die SuS,

- was ein Soziales Netzwerk überhaupt ist,
- wie sie Mitglied in einem Netzwerk werden,
- was sie zu ihrem Schutz tun können und
- welche Regeln sie einhalten sollten.

Teilkompetenz: Die SuS erfahren altersgemäße Möglichkeiten der Online-Kommunikation (z.B. Chat, E-Mail) zur Anwendung.

Modul: „Datenschutz – das bleibt privat!“

In diesem Lernmodul erfahren die SuS,

- was die Wörter "privat" und "öffentlich" bedeuten,
- was sie niemals im Internet über sich verraten sollten,
- wo sie im Internet Spuren hinterlassen,
- wie sie mit den Daten anderer Kinder umgehen sollten.

Modul: „Text und Bild – kopieren und weitergeben“

In diesem Lernmodul erfahren die SuS,

- was ein Werk und was ein Urheber ist,
- worauf sie achten sollten, wenn sie selbst Texte und Bilder ins Internet stellen,
- was sie bei Werken von anderen beachten müssen,
- warum sie bei Instagram und Snapchat sehr vorsichtig sein sollten.

Modul: „Filme, Videos und Musik – was ist erlaubt?“

In diesem Lernmodul erfahren die SuS,

- was Urheber und Urheberrechte sind,
- dass sie bei Tauschbörsen vorsichtig sein sollten,
- was sie zum Thema "YouTube" wissen sollten,
- warum die Videos mancher Internet-Stars so erfolgreich sind und
- was sie bei Musik- und Video-Apps beachten sollten.

→ Die SuS erarbeiten wichtige auf diese Weise Verhaltensweisen im Umgang mit Medien.

Teilkompetenz: Die SuS entwickeln Regeln und Empfehlungen für eine sichere Kommunikation im Internet.

Kompetenzbereich: Analysieren und Reflektieren

Modul: „Lügner und Betrüger im Internet“

In diesem Lernmodul erfahren die SuS,

- dass im Internet nicht jeder nett und ehrlich ist,
- dass es verschiedene Typen von Lügnern und Betrügern gibt,
- dass sie nicht alles glauben sollten, was im Internet behauptet wird und
- was Kettenbriefe sind.

Modul: „Cybermobbing – kein Spaß!“

In diesem Lernmodul erfahren die SuS,

- was Mobbing und was Cybermobbing ist,
- wie sich Kinder fühlen, die gemobbt werden,
- welche Folgen Mobbing im Internet haben kann,
- wie sie gegen Cybermobbing vorgehen können und
- wie sie sich schützen können.

Medienschutz-AG

Grundlage für die Medienschutz AG sind die "Methoden für die Grundschule" von der Hessischen Lehrkräfteakademie.

Internetseite: http://jugendmedienschutz.bildung.hessen.de/mats_ms_gs/index.html

Kompetenzbereich: Bedienen und Anwenden

Die SuS können http-Adressen aufrufen und zielgerichtet nach Internetseiten suchen.

Die SuS können die Bedienfelder auf Internetseiten sicher nutzen (z. B. Button-Funktion). Sie machen sich ihrer Nutzungsgewohnheiten bewusst.

Beispiel: Internetseiten zielgerichtet suchen und kurze Filme oder Animationen abspielen lassen.

Teilkompetenz: Die SuS wenden Basisfunktionen des Internets an.

Modul: "Medien-Mix - Nutzungsgewohnheiten zum Thema machen"

In diesem Modul lernen die SuS,

- wie sie sich ihre Mediennutzung bewusst machen können,
- wie sie ihre Lieblingsapps und -webseiten anderen Kindern verständlich erklären können.

Modul: "Medien-Meinungs-Mache Position beziehen":

In diesem Modul lernen die SuS,

- ihre eigene Meinung zu bestimmten Medienthemen auszudrücken, zu überdenken und ggf. zu verändern,
- ihre eigene Haltung ggf. argumentativ zu erläutern,
- Toleranz für unterschiedliche Meinungen zu erbringen.

Modul: "Kauf mich! Das analoge Internet-Webquiz"

In diesem Modul erfahren die SuS,

- das Webung allgegenwärtig ist und ein "Abzockfalle" sein kann,
- wie man sich mit verschiedenen Werbeformen im Internet auseinander setzen kann,
- reflektieren ihre eigene Rolle als Konsumenten und Konsumentinnen

Teilkompetenz: Die SuS beschreiben ihr eigene Mediennutzung und erkennen Chancen und Risiken für ihren Alltag.

Kompetenzbereich: Informieren und Recherchieren

Die SuS können sich themenbezogen informieren, können die Vor- und Nachteile verschiedener Medien benennen und wissen um deren Wirkung.

Beispiel: Die SuS vergleichen Informationen aus und analogen Medien und dem Internet auf ihre Richtigkeit und Aktualität.

Modul: "Alles teilen?! Umgang mit Fotos im Netz"

In diesem Modul erfahren die SuS,

- was das "Urheberrecht" und das "Recht am eigenen Bild" ist,
- was ihrer eigenen Rechte und Pflichten sind
- dass diese Rechte und Pflichten geschützt und von anderen akzeptiert werden müssen,
- was "Datenschutz" bedeutet und wie man ihn umsetzen kann.

Teilkompetenz: Die SuS recherchieren unter Anleitung zielgerichtet in altersgemäßen Lexika, Kindersuchmaschinen und Bibliotheksangeboten.

Kompetenzbereich: Kommunizieren und Kooperieren

Die SuS wenden grundlegende Regeln für eine sichere und zielgerichtete Kommunikation an und nutzen diese für die Zusammenarbeit.

Beispiel: Erarbeitung eines Regelplakats zur sicheren Kommunikation im Internet. Erstellen einer E-Mail.

Modul: "Daten-Check Was geben wir von uns preis?"

In diesem Modul erfahren die SuS,

- dass sie beim Fotos verschicken oder als Mitglied in einer Social-Community mehr oder weniger ihrer persönlichen Daten preis geben,
- wie man sich mit dem Thema "Datenschutz" auseinandersetzen sollte,
- wie sie auf ihrer persönlichen Daten achtgeben können.

Modul: "Daten-Klau-Spiel. Die neugierigen Datensammler"

In diesem Modul erfahren die SuS,

- dass mobile Medien (z. B. Smartphones und Tablets) nicht nur Daten speichern, sondern auch Informationen über die Nutzung (z. B. von Apps) an Anbieter weitergeben,
- wie man sich für diese Datensammlung sensibilisieren kann.

Modul: "Dich machen wir fertig! Thema Cyber-Mobbing"

In diesem Modul erfahren die SuS,

- wie man sich gegen Cyber-Mobbing schützen kann,
- wie sich ihr Sozialverhalten im Internet auswirken kann,
- wie es ist, verschiedene Positionen beim Thema "Cyber-Mobbing" einzunehmen,
- wie man Lösungsmöglichkeiten erarbeiten und Empathie für Online-Konflikte ausbauen und weiter entwickeln kann.

Modul: "Lösch mich! Umgang mit digitalen Kettenbriefen"

In diesem Modul erfahren die SuS,

- wie sie mit Kettenbriefen umgehen sollen,
- was der Sinn von Kettenbriefen sein kann.

Modul: "Taschengeld-Räubereien In-App Käufe zum Thema machen"

In diesem Modul erfahren die SuS,

- was In-App Käufe sind,
- welche Konsequenzen In-App Käufe haben können,
- wie sie In-App Käufe umgehen können.

Modul: "Chats & Messenger - Rederegeln und Gruppenwünsche"

In diesem Modul erfahren die SuS,

- was Messenger-Dienste sind,
- wie ein gut geregelter Umgang in Messengergruppen laufen kann,
- was erwünscht ist und was man nicht tun sollte.

Teilkompetenz: Die SuS beschreiben ihr eigenes Kommunikationsverhalten, wenden altersgemäße Möglichkeiten der Onlinekommunikation an und entwickeln Regeln und Empfehlungen für eine sichere Kommunikation im Internet.

Kompetenzbereich: Produzieren und Präsentieren

Die SuS erarbeiten unter Anleitung altersgemäße Medienprodukte und stellen ihre Ergebnisse vor.
Beispiel: Die SuS erstellen ein Lern- und Informationsplakate zum sicheren Umgang mit Medien.
Die SuS erstellen Beiträge für die Schülerzeitung und nutzen dafür analoge und digitale Medien.

Teilkompetenz: Die SuS recherchieren unter Anleitung zielgerichtet in altersgemäßen Lexika, Kindersuchmaschinen und Bibliotheksangeboten.

Modul: "Alles teilen?! Umgang mit Fotos im Netz"

In diesem Modul erfahren die SuS,

- was das "Urheberrecht" und das "Recht am eigenen Bild" ist,
- was ihrer eigenen Rechte und Pflichten sind
- das diese Rechte und Pflichten geschützt und von anderen akzeptiert werden müssen,
- was "Datenschutz" bedeutet und wie man ihn umsetzen kann.

Teilkompetenz: Die SuS setzen sich aktiv mit verschiedenen Präsentationsformen auseinander und erstellen unter Anleitung ein einfaches Medienprodukt.

Kompetenzbereich: Analysieren und Reflektieren

Die SuS beschreiben und hinterfragen ihre eigenes Medienverhalten. Sie unterscheiden verschiedene Medienangebot und Zielsetzungen.

Beispiel: Die SuS führen ein Medientagebuch über ihr Medienverhalten und analysieren und reflektieren ihre Mediennutzung unter Zuhilfenahme der erarbeiteten Regeln zu Mediennutzung.

Modul: "Wie schlimm findest du das?! - Werte, Rechte, Netiquette im Fokus"

In diesem Modul erfahren die SuS,

- wie ihr Sozialverhalten im Internet ist,
- wie sie ihrer persönlichen Wertevorstellungen und Grenzen erläutern und reflektieren können.

Teilkompetenz: Die SuS beschreiben ihr eigene Mediennutzung und erkennen Chancen und Risiken für ihren Alltag.