

MEDIENBILDUNG AN DER VINETA-GRUNDSCHULE – SCHULJAHR 2018/19

BASISCURRICULUM MEDIENBILDUNG

MEDIENBILDUNGSKONZEPT

KMK-BESCHLUSS VOM 8.3.2012

„MEDIENBILDUNG TRÄGT BEI ZUM ERWERB FACHLICHER WIE
ÜBERFACHLICHER KOMPETENZEN, DIE FÜR DIE AKTUELLE LEBENSGESTALTUNG
EBENSO WIE FÜR DIE BEWÄLTIGUNG KÜNFTIGER HERAUSFORDERUNGEN
UNVERZICHTBAR SIND.“



1. Medienbildung als durchgängiges Prinzip

- 1.1 Vorüberlegungen zur digitalen Medienbildung in der Grundschule – primarstufenspezifische und medienpädagogische Anforderungen
- 1.2 Bedeutung der Medienbildung in der Schule
- 1.3 Medienbildung in der Grundschule
- 1.4 Handlungsfelder einer Medienkompetenzförderung in der Grundschule
- 1.5 Pädagogische Anforderungen an eine Medienbildung in der Grundschule

2. Ziel des Medienkonzeptes

3. Bestandsaufnahme - Stand März 2017

- 3.1 Rückblick
- 3.2 Hardwarevoraussetzungen
- 3.3 Softwarevoraussetzungen
- 3.4 Supportkonzept
- 3.5 Fortbildung
- 3.6 Ziele
- 3.7 Zukünftige Planung und Weiterentwicklung

4. Kompetenzerwerb

- 4.1 Projekte und Veranstaltungen
- 4.2 Kompetenzmodell Medienbildung
- 4.3 Standards der Medienbildung in der Grundschule (D)
- 4.4 Spezifizierung der Standards der Medienbildung an der Vineta – Grundschule

5. Inhalte des IT – Unterrichts

- 5.1 Inhalte des IT-Unterrichts Klassen - 1 / 2
- 5.2 Inhalte des IT-Unterrichts Klassen - 3 / 4
- 5.3 Inhalte des IT-Unterrichts Klassen - 5 / 6

1. MEDIENBILDUNG ALS DURCHGÄNGIGES PRINZIP – MEDIENLERNEN IN ALLEN FÄCHERN ...,

d.h. Medienbildung ist eine übergeordnete Aufgabe des Unterrichts in allen Fächern und erfordert die Kooperation aller pädagogischen Mitarbeiter/innen in der Schule.

1.1 Vorüberlegungen zur digitalen Medienbildung in der Grundschule – primarstufenspezifische und medienpädagogische Anforderungen

Unsere kulturelle, soziale und wirtschaftliche Welt wird in einem vor wenigen Jahrzehnten noch nicht vorstellbarem Ausmaß von digitalen Medien geprägt. Wirtschaft, Wissenschaft und Kultur sind auf Digitaltechnologien angewiesen. Notebooks, Smartphones, Tablets, digitale Fernsehgeräte, Navigationssysteme, digitale Steuereinheiten von Fahrzeugen, Haushaltsgeräten und Haustechnik haben den Alltag durchdrungen und bilden nur den Ausgangspunkt für weitere Konzepte von Wearables¹ bis zum Internet of Everything².

Auch der Alltag von Kindern bleibt von dieser digitalen Durchdringung der Lebenswelt nicht ausgenommen. Digitale Medien gehören inzwischen zum Aufwachsen von Kindern dazu, ihr Interesse an Internet / Computer / Laptop ist sehr hoch und steht bezüglich der Themeninteressen nach dem Thema Freunde / Freundschaft an zweiter Stelle (MPFS 2014, S. 6³).

Die Grenze zwischen analogen und digitalen Medien wird zunehmend aufgelöst.

Auch in unserem Kollegium wurden und werden diese Entwicklungen pädagogisch kontrovers diskutiert: Gefahren durch übermäßige oder inhaltlich bedenkliche Nutzungsformen führen mitunter dazu, die Nutzung digitaler Medien durch Kinder einseitig kritisch zu betrachten.

Die Erfindung des Buchdrucks wurde aus pädagogischer Sicht von diversen Befürchtungen begleitet, Jean-Jacques Rousseau vertrat 1762 beispielsweise die Ansicht, dass Bücher nur lehren, von dem zu reden, was man nicht weiß.

Gaupp betrachtete 1911/12 das Kino als Gefahr für die Seele Heranwachsender, das Massenmedium Fernsehen wurde zu Beginn ebenfalls kritisch gesehen, so dass zum Beispiel die Sesamstraße von einigen Rundfunksendern boykottiert wurde.

¹ *Wearables sind kleine Computer, die am Körper getragen werden und dem Träger als ständig verfügbare Schnittstelle in die digitale Welt dienen.*

² *Verknüpfung zwischen Menschen, Prozessen, Daten und Gegenständen.*

³ *Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest*

Die Geschichte beweist, dass einseitige Darstellungen wenig geeignet waren und sind, die Komplexität der Effekte neuer Medien zu erfassen und auch nicht in der Lage waren oder sein werden, die gesellschaftliche Medienentwicklung aufzuhalten. Differenziertere Bewertungen sind anzustreben, die der Komplexität der gegenwärtigen technischen Entwicklung Rechnung tragen. Angesichts der gesellschaftlichen Veränderungen durch digitale Technologien muss eine zeitgemäße Medienbildung insbesondere digitale Dimensionen fokussieren, weshalb die besondere grundschulpädagogische Herausforderung in der digitalen Medienbildung liegt.

1.2 Bedeutung der Medienbildung in der Schule

Die Kultusministerkonferenz hat am 8. März 2012 einen Beschluss zur "Medienbildung in der Schule" gefasst.⁴ Darin hat sie ihre bisherigen medienpädagogischen Empfehlungen fortgeschrieben und versucht, den gesellschaftlichen Veränderungen und dem fortschreitenden Wandel in der Informationsgesellschaft Rechnung zu tragen.

Zur Bedeutung der Medienbildung in der Schule von heute führen die KMK-Empfehlungen aus:

"Schulische Medienbildung versteht sich als dauerhafter, pädagogisch strukturierter und begleiteter Prozess der konstruktiven und kritischen Auseinandersetzung mit der Medienwelt. Sie zielt auf den Erwerb und die fortlaufende Erweiterung von Medienkompetenz; also jener Kenntnisse, Fähigkeiten und Fertigkeiten, die ein sachgerechtes, selbstbestimmtes, kreatives und sozial verantwortliches Handeln in der medial geprägten Lebenswelt ermöglichen. Sie umfasst auch die Fähigkeit, sich verantwortungsvoll in der virtuellen Welt zu bewegen, die Wechselwirkung zwischen virtueller und materieller Welt zu begreifen und neben den Chancen auch die Risiken und Gefahren von digitalen Prozessen zu erkennen.

Da Medienkompetenz weder durch familiäre Erziehung noch durch Sozialisation oder die individuelle Nutzung von Medien in der Freizeit allein erworben werden kann, ist eine grundlegende, umfassende und systematische Medienbildung im Rahmen der schulischen Bildung erforderlich. Zudem ist zeitgemäße Bildung in der Schule nicht ohne Medienbildung denkbar; sie ist als wichtiger Beitrag zu Lernprozessen zu sehen, die aus Wissen und Können, Anwenden und Gestalten sowie Reflektieren, Bewerten, Planen und Handeln erwachsen. Medienkompetenz leistet einen Beitrag zu persönlichen und beruflichen

⁴ http://www.kmk.org/fileadmin/Dateien/veroeffentlichungen_beschluesse/2012/2012_03_08_Medienbildung.pdf

Entwicklungsperspektiven und kann mit Blick auf Medienwirkungs- und Mediennutzungsrisiken präventiv wirken." (S. 2f.)

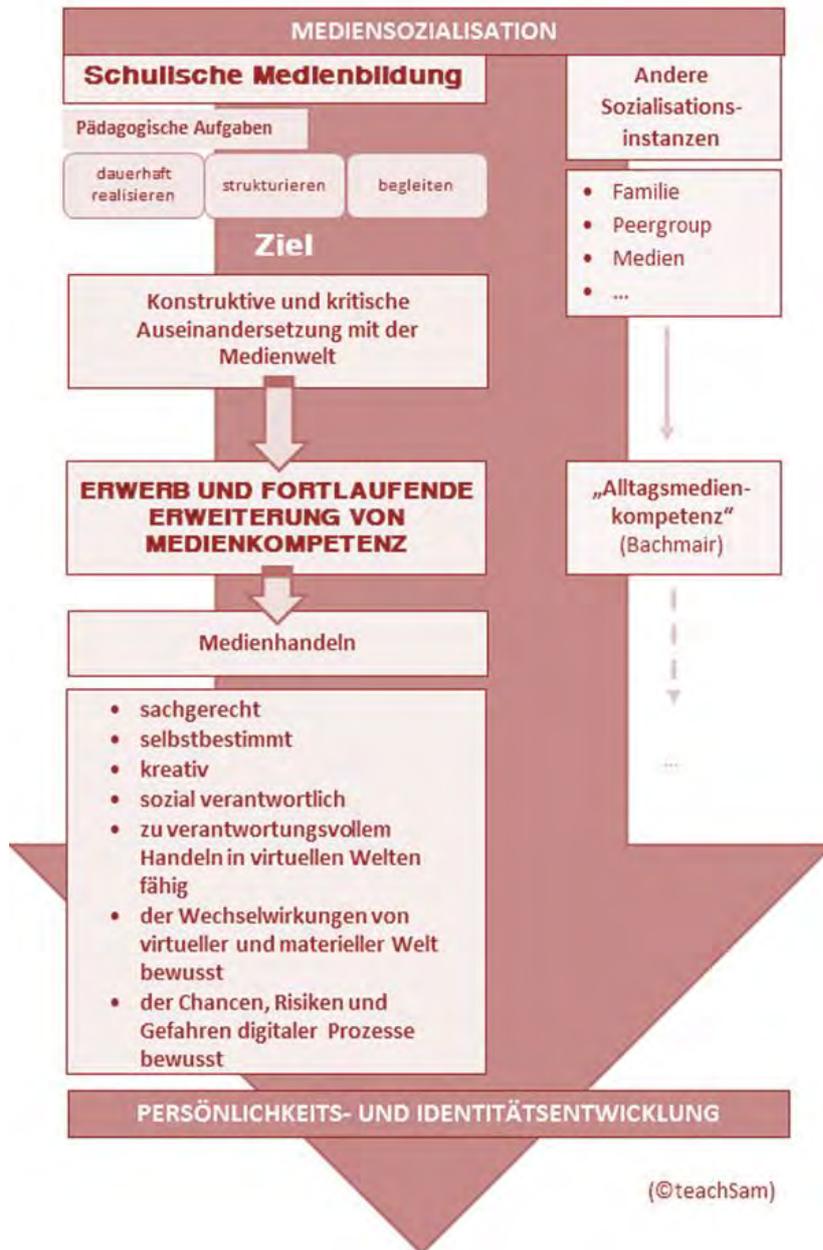
Die Bedeutung der Medien zur Unterstützung und Gestaltung innovativer und nachhaltiger Lehr- und Lernprozesse wird in den KMK-Empfehlungen vom 8. März 2012 anerkannt (vgl. S. 4):

Sie

- sorgen für Anschaulichkeit,
- machen Inhalte attraktiv,
- schaffen formale Qualität,
- ermöglichen einen kreativen Umgang,
- wirken "als Motor für das Lehren und Lernen in der Schule" in den unterschiedlichsten Lernformen und Lernarrangements (selbstgesteuertes, kooperatives Lernen),
- erleichtern die Implementierung innovativer Konzepte wie im problembasierten oder forschenden Lernen,
- ermöglichen schrittweise eigenverantwortliches Lernen durch Mitwirkung der Schülerinnen und Schüler bei der Planung, Durchführung und Dokumentation der Lernprozesse,
- erleichtern die Differenzierung in Lernprozessen,
- erhöhen durch ihre Vernetzung die Unterrichtsqualität,
- machen Lerninhalte digital verfügbar,
- eröffnen dadurch über die herkömmlichen räumlichen und zeitlichen Distanzen hinweg neue Wege zu außerunterrichtlichem Lernen.

Bedeutung der Medienbildung in der Schule

(vgl. KMK-Beschluss vom 8.3.2012)



(selbstgesteuertes, kooperatives Lernen)



1.3 Medienbildung in der Grundschule

Bei der Bestimmung der Aufgaben und Ziele medienpädagogischen Handelns in der Schule ist zu berücksichtigen, dass die kindliche Auseinandersetzung mit Medien nicht auf die Schule beschränkt bleibt.

Medienkompetenzen werden nicht nur in der Schule erworben, so dass der Erwerb nicht mit dem Ende der schulischen Bildung abgeschlossen ist.

Nach Spanhel ist Medienbildung ein »lebenslanger Prozess der Vermittlung von Welt und Selbst durch eine kritisch-reflexive Aneignung der Medien und Medienangebote im Rahmen praktischer Medienarbeit«.⁵

1.4 Handlungsfelder der Medienkompetenzförderung in der Grundschule⁶

- Im ersten Handlungsfeld *Auswahl und Nutzung vorhandener Medienangebote* sollen Kompetenzen erworben werden, die es den Kindern ermöglichen, Medien in verschiedenen Bereichen bewusst zu nutzen (z.B. als Information, zum Lernen, zur Unterhaltung, zur Kommunikation ...).
- Im zweiten Handlungsfeld *Gestaltung und Verbreitung eigener Medienbeiträge* soll gelernt werden, selbst aktiv Medienbeiträge zu gestalten (z. B. durch die Erstellung von Fotos, Podcasts o. Ä.).

Dabei bezeichnet der Begriff der Medienkompetenz nach Dieter Baacke „*die Fähigkeit, Medien und ihre Inhalte den eigenen Zielen und Bedürfnissen entsprechend zu nutzen.*“⁷

Auf die Grundschule übertragen bedeutet dies beispielsweise:

- Auswahl und Nutzung von Medien
 - unterschiedliche Medien kennen und unterscheiden (analoge sowie digitale)
 - Orientierung in verschiedenen Medien gewinnen
 - zwischen verschiedenen Angeboten gezielt wählen
 - in einer Mediathek suchen
- an medialer Kommunikation teilnehmen
- Medien kritisch betrachten und verantwortungsvoll damit umgehen
 - Werbung hinterfragen

⁵ Spanhel, Dieter. 2011. «Medienkompetenz oder Medienbildung? Begriffliche Grundlagen für eine Theorie der Medienpädagogik», *Medien Pädagogik* 20 (15. September), 95–120.

⁶ Paderborner Medienkompetenzmodell (Tulodziecki et al. 2010, S. 180 ff.; Herzig 2014, S. 537 ff.)

⁷ <http://de.wikipedia.org/wiki/Medienkompetenz#Definition>

- Wahrheitsgehalt hinterfragen
- selbst medial tätig werden
 - selbst Medien produzieren und präsentieren

1.5 Pädagogische Anforderungen an die Medienbildung in der Grundschule

- Medienbildung verlangt die Förderung der kritischen Reflexions- und Gestaltungsfähigkeit der (digitalen) Umwelt durch Kinder
- Medienbildung muss individuell unterschiedliche Voraussetzungen und Zugangsweisen berücksichtigen
- die kindliche Perspektive auf Medien und die Komplexität der Mediennutzungsprozesse müssen angemessen berücksichtigt werden

2. ZIEL DES MEDIENKONZEPTEES

Das Medienkonzept orientiert sich an den Inhalten des neuen Rahmenlehrplanes, der ab August 2018 verbindlich anzuwenden ist.

Hauptaugenmerk in der Arbeit mit Medien liegt darauf, dass die Schülerinnen und Schüler den Umgang mit Medien erlernen und anwenden. Sie sollen Grundtechniken in der Nutzung von Medien und im Umgang mit Medien unterschiedlichster Art (Printmedien, digitale Medien) erkennen, anwenden und nutzen lernen.

Durch einen sicheren Umgang mit Medien werden die Schülerinnen und Schüler dazu befähigt, sich selbstständig Informationen zu beschaffen, diese mit anderen auszutauschen und die Informationen kriteriengeleitet zu bewerten.⁸

Zudem werden in verschiedenen Workshops und Projekten die Gefahren digitaler Medien bewusst gemacht.

Der Computer spielt außerschulisch bereits eine große Rolle im Leben vieler Kinder. Um diese auf ein Leben in der Informationsgesellschaft vorzubereiten, berücksichtigen wir ihre Lebenswirklichkeit und haben als Ziel die Schlüsselqualifikation „Medienkompetenz“ anzubahnen. Schule ist nicht nur Lern-, sondern auch Lebensraum für Schülerinnen und Schüler und sollte nicht zuletzt aus diesem Grunde an ihre Lebenswirklichkeit anknüpfen. Diese Wirklichkeit ändert sich ständig und stellt neue Anforderungen. Damit verbunden ist der Anspruch den Unterricht weiter zu entwickeln, um neue Medien zu ergänzen und diese zu integrieren – ohne dabei auf bewährte Inhalte zu verzichten. Die Implementierung offener Lehrformen in den Unterricht, die Medien in der Regel fordern, spielt dabei eine wesentliche Rolle.

Hierbei sollen die Schülerinnen und Schüler den Computer als einen Baustein in der Medienvielfalt der Schule erfahren. Zudem soll der Computer (inkl. Internetzugang) der Projektarbeit und der inneren Differenzierung dienen. Im Unterricht können Lernprogramme das selbstständige Lernen unterstützen, ein Werkzeug zur Textverarbeitung darstellen sowie zur Informationsbeschaffung und Präsentation beitragen.

^{8 8} RLP, Teil B, S.3

3. BESTANDSAUFNAHME - STAND MÄRZ 2017

3.1 Rückblick

Die Vineta-Grundschule wurde im Jahre 1997 in das Projekt "Schulen ans Netz" aufgenommen und dadurch relativ frühzeitig als Bildungsinstitution mit einem Internetanschluss ausgestattet. Ein wesentliches Ziel im Umgang mit dem damals innovativen Medium lag darin, neue Kommunikationsmöglichkeiten zu erschließen und das weltweite Netz als ständig verfügbare Quelle mit den aktuellsten Informationen für eine gezielte Wissensvermittlung zu nutzen. Neben dem Kennenlernen unterschiedlicher Anwendungsmöglichkeiten des Internets hatte insbesondere der verantwortungsvolle Umgang mit den unterschiedlichen Informationen oberste Priorität.

Die Medienlandschaft hat sich seither so rasant weiter entwickelt, dass auch an unserer Schule letztendlich durch die im Schulgesetz als Bildungs- und Erziehungsaufgabe benannte Medienerziehung und die in den Rahmenlehrplänen verankerten Medienkompetenzen ein Umdenken für den Umgang mit den digitalen Medien notwendig wurde.

3.2 Hardwarevoraussetzungen

Die Vineta-Grundschule verfügt über 4 Verwaltungsrechner, die im Sekretariat, beiden Schulleiterzimmern und im Büro der koordinierenden Erzieherin stehen. Für Unterrichtszwecke stehen insgesamt 81 Computer zur Verfügung. Die Rechner für den Unterricht sind alle seit Juni 2014 über einen Annex J-fähigen Router mit einem 'Telekom@School Surf only ADSL-Anschluss' und einer DSL-Bandbreite von 16.000 kbit/s RAM ohne Splitter ans Internet angeschlossen. Sie sind über einen seit April 2008 eingerichteten Schulserver, der im Mai 2014 einschließlich 5-jähriger Wartung und Instandhaltung durch ein neues Modell ausgetauscht worden ist, miteinander vernetzt.

Im Computerraum befinden sich seit November 2015 insgesamt 16 multimediafähige HP PC 600 G1 PRO-Rechner mit einem i5-Prozessor, 3,2 GHz, und 4 GB RAM, angeschlossen an 17"-TFT-Flachbildschirmen. Dieser befindet sich in der 3.Etage und ist durch eine Alarmanlage zusätzlich gesichert. Ergänzt wird die Hardware in dem Computerraum durch einen in 2016 angeschafften Samsung CLP-680ND-Farb-Laser-Drucker und einen NEC-Beamer VT 575, der auf eine in Eigenleistung erstellte Projektionsfläche gerichtet ist.

Die übrigen Computer befinden sich verteilt in den Klassen- und Horträumen, um dort von den Klassen- und Fachlehrern für unterrichtliche Zwecke und von den Erziehern und Erzieherinnen im Freizeitbereich genutzt zu werden. Die früher verwendeten Röhrenmonitore sind inzwischen vollständig durch 19“-TFT-Bildschirme ersetzt worden. Im Januar 2013 und im April 2014 wurden vom ITDZ jeweils 10 neue HP Compaq 6305 Pro SFF mit Windows 7 Professional-Lizenzen angeschafft. In fast jedem Klassenraum steht auch ein SW-Drucker zur Verfügung.

Zur weiteren IT-Ausstattung unserer Schule gehören ein älterer Laptop vom Typ Fujitsu Siemens Computers AMILO PRO V8010, eine USB-Fernbedienung, eine Canon-Digitalkamera und ein Acer K335 LED Projektor.

3.3 Softwarevoraussetzungen

Während 43 Computer mit dem Betriebssystem WinXP Prof. ausgestattet sind, laufen die anderen 38 Rechner mit dem Betriebssystem Windows 7 Prof.

Textverarbeitung, Tabellenkalkulation und Präsentationen werden mit dem Office Professional-Paket abgedeckt.

Für die Schulanfangsphase stehen vorrangig die Lernprogramme “Wahrnehmung“, “Uniwort“ und “Universeller Mathetrainer“ vom E.T.-Verlag, “GUT1“ vom Verlag Computer und Lernen, “Duden-Mathematik 1 und 2“ des Duden Paetec Verlags, “Blitzrechnen“ vom Klett-Verlag, das Schreiblabor Version 2.0 und die Lernwerkstatt Version 9 von der Medienwerkstatt des Mühlacker Verlags zur Verfügung.

In der Grundstufe werden zusätzlich die Lernprogramme “Duden-Deutsch 3 und 4“, “Duden-Mathematik 3 und 4“, “Praxis Sprache 5 und 6“ vom Westermann-Verlag, “Bruchrechnen“ vom E.T.-Verlag und Clic 3.0 sowie spezielle Programme wie “FreeMind“ und das Bildbearbeitungsprogramm “Gimp 2“ bereit gestellt.

Alle Klassen können die Online-Angebote „Antolin“ und „Onilo“ nutzen, für die die Vineta-Grundschule eine Schullizenz erworben hat.

Für Informationen und Materialien rund um das Internet steht auch die CD “Internet ABC“ von der Landesanstalt für Medien NRW zur Verfügung.

Als Browser wird überwiegend Mozilla Firefox genutzt, für das schulinterne Schreiben, Senden und Empfangen von E-Mails mit den Kindern kann Mozilla Thunderbird oder das eingebundene Webmail-Programm „roundcube“ verwendet werden.

Es sind insgesamt 14 SMART Interactive Whiteboards vorhanden, auf deren angeschlossene Rechner das Betriebssystem Win7 Prof. und die aktuelle Software notebook15.2 mit den bei SMART Technologies zur Verfügung gestellten Galerien installiert sind. Ein Smartboard aus dem Jahre 2010 gehört noch zur ersten SB-680-Modellreihe, 7 Smartboards des Typs 885i6 wurden 2016 und 6 Smartboards des neuesten Modells 885E im März 2017 über das Bonusprogramm neu angeschafft.

3.4 Supportkonzept

Bis 2008 wurde der Support ausschließlich vom ITB der Schule in zahlreichen zusätzlichen Stunden geleistet. Zum Aufgabenbereich des ITB gehörte die vollständige Neuinstallation von Computern, die Fehlersuche und Reparatur, Softwareaktualisierungen, Initiativen zum Sponsoring von Hard- und Software durch Fremdfirmen, Mängelanzeigen bei Garantiefällen, Maßnahmen zur Einrichtung eines Computerraums und zur Vernetzung des gesamten Schulgebäudes sowie zur IT-Fortbildung.

Seit der Einrichtung des Schulservers im April 2008 liegt der Support der im System integrierten Rechner in der Verantwortung der Firma SBE Networks, die die Geräte über den Schulserver "fernwartet". Ein systemspezifisches Upgrade auf logoDidact2.0 wurde 2016 von Bechtle und SBE durchgeführt. Updates der Betriebssysteme und zahlreicher Programme werden aber weiterhin vom ITB geleistet.

Die Anschaffung der ersten SMART Interactive Whiteboards vor etwa 10 Jahren führte dazu, dass anfangs viele neue Schwierigkeiten auftraten. Die größten Probleme betrafen die Darstellungs- und Kalibrierungsschwierigkeiten am Board sowie aufgrund der Reinigungssituation an unserer Schule die schnelle Verschmutzung der installierten Beamer. Mit der Anschaffung der 13 Smartboards aus der neuesten 885-Modellreihe in 2016 und 2017 sowie der damit verbundenen Gewährleistungsverlängerung auf 60 Monate sollten diese Mängel nun keine Rolle mehr spielen.

3.5 IT - Fortbildung

Nachdem der eEducation Masterplan von der Schulverwaltung vorgelegt wurde, war eine deutliche Zunahme des Interesses durch das Kollegium der Vineta-Grundschule an IT-Qualifizierungsmaßnahmen zu verzeichnen. Fortbildungsangebote im Bereich Einführung IT, Textverarbeitung, Präsentation und Tabellenkalkulation wurden schulintern in unserem Computerraum durchgeführt und von den Lehrkräften und Erzieher/innen besucht.

Nach dem Einbau der ersten SMART Boards nahmen im Oktober 2009 19 Kolleginnen und Kollegen unserer Schule an einer Fortbildung „Unterricht interaktiv“ teil, die die Fa. Minhoff als Grundlagenkurs zum Einsatz interaktiver Whiteboards im Unterricht durchführte.

Interessierte Kolleginnen und Kollegen haben sich durch die Teilnahme an zusätzlichen Grund- und Aufbaukursen, die vom PIZ angeboten wurden, in der Anwendung der notebook-Software weiter qualifiziert.

Der ITB, der für die Website der Vineta-Grundschule zuständig und um Aktualität bemüht ist, hat mehrere Fortbildungsveranstaltungen des SBE-Support-Teams genutzt, um bei der Verwaltung des Schulnetzwerkes auf dem aktuellen Stand zu bleiben und nur in Notfällen auf den Support angewiesen zu sein.

Im Verwaltungsbereich hat der Konrektor zweimal an LISUM-Fortbildungsveranstaltungen zur Personalkostenbudgetierung teilgenommen.

3.6 Ziele

Auf der Grundlage des Konzepts zur „Medienerziehung in der Berliner Schule“ sieht die Vineta-Grundschule ihre pädagogische Aufgabe darin, den Kindern beim Zurechtfinden in der modernen Medienwelt zu helfen, indem sie bei der Mediennutzung unterstützt, sie zur Auswahl von Medien anregt und ihnen bei der Auseinandersetzung mit Medieneinflüssen sowie bei der Analyse und Kritik von Medienaussagen Hilfen angeboten werden. Dabei sind die digitalen Medien sowohl Gegenstand des Unterrichts als auch Werkzeuge und Hilfen zur Informationsbeschaffung und -verarbeitung.

Zur Realisierung dieser Ziele hat die Vineta-Grundschule einen zusätzlichen methodisch-didaktischen Schwerpunkt in den Jahrgangsstufen 5 und 6 durch organisatorische Umwidmung einer der verbindlichen WUV-Stunden in IT-Unterricht gesetzt, der als Teilungsunterricht durchgeführt wird.

Des Weiteren findet ab dem Schuljahr 2017/18 in der Jahrgangsstufe 4 im Rahmen des Sachunterrichts wöchentlich eine IT-Unterrichtsstunde, die ebenfalls als Teilungsunterricht durchgeführt wird, statt.

In unserer schulischen Arbeit im IT-Bereich erwerben die Schüler/innen Kompetenzen, die sie befähigen, sich in der stets voranschreitenden und in einer von immer stärker sich entwickelnden Spezialisierungen geprägten Medienwelt zurechtzufinden und eigenverantwortlich und verantwortungsbewusst zu verhalten.

Den Kindern wird ein Zugang zu den digitalen Technologien eröffnet, ihre Erfahrungen, Neigungen und Interessen einbezogen und die digitalen Medien als Informations-, Kommunikations-, Präsentations- und Publikationsmittel genutzt. Sie sollen herangeführt werden, Werbung von sachlicher Information zu unterscheiden und übertriebenen Gebrauch von Computerspielen zu reflektieren. In diesem Zusammenhang bieten wir jährlich für alle 4., 5. und 6. Klassen Kurse zum Thema Cybermobbing an.

Anhand konkreter Unterrichtsgegenstände der verschiedenen Lernbereiche und Fächer sollen die Schülerinnen und Schüler in gebundenen und offenen Aufgabenstellungen handlungsorientiert lernen, digitale Medien als Werkzeug für das Erstellen, Bearbeiten und Verknüpfen von Dateien, als Mittel zum Sammeln von Daten und zum Gewinnen von

Informationen sowie zur Kommunikation verwenden. Präsentationen mit Unterstützung digitaler Medien stellen im fächerverbindenden Unterricht der 6. Jahrgangsstufe einen Schwerpunkt dar.

3.7 Zukünftige Planung und Weiterentwicklung

Der Unterrichtseinsatz digitaler Medien als eigenständiges, aber auch als ergänzendes Mittel zu den traditionellen analogen Unterrichtsmedien ist auf allen Jahrgangsstufen in der Vineta-Grundschule zu intensivieren.

Die Teilnahme der Lehrkräfte an IT-Qualifizierungsmaßnahmen ist kontinuierlich fortzuführen.

Die Hardware- und Softwareausstattung muss regelmäßig aktualisiert werden. Eine wesentliche Erhöhung des Bestandes an Computern und SMART Boards in der Vineta-Grundschule ist grundsätzlich nicht vorgesehen. Überlegungen, Tablets für Unterrichtszwecke anzuschaffen und eine Erweiterung der Internetnutzung in der Schule über das WLAN zu ermöglichen, sind weiterhin aus unterschiedlichen Perspektiven abzuwägen.

Ein Nachfolger des IT-Beauftragten an der Vineta-Grundschule sollte spätestens im Schuljahr 2018/19 gefunden worden sein und dann für die anstehenden Aufgaben vorbereitet werden.

Unsere Homepage ist unter folgendem Link zu finden:

<http://www.vineta-grundschule.de/>

4. KOMPETENZERWERB

4.1 Projekte und Veranstaltungen

Alle Schülerinnen und Schüler der 4. Klassen erwerben das PC-Seepferdchen. Die Jahrgangsstufen 5 und 6 durchlaufen traditionell den Lehrgang zum Internet-Seepferdchen bzw. Internet-Führerschein. Zur Umsetzung der Ziele hat die Vineta-Grundschule einen zusätzlichen methodisch-didaktischen Schwerpunkt in den Jahrgangsstufen 5 und 6 - durch organisatorische Umwidmung einer der verbindlichen WUV-Stunden in IT-Stunden - gesetzt, welcher als Teilungsunterricht durchgeführt wird. Des Weiteren findet ab dem Schuljahr 2017/18 in der Jahrgangsstufe 4 im Rahmen des Sachunterrichts wöchentlich eine IT-Unterrichtsstunde, die ebenfalls als Teilungsunterricht durchgeführt wird, statt.

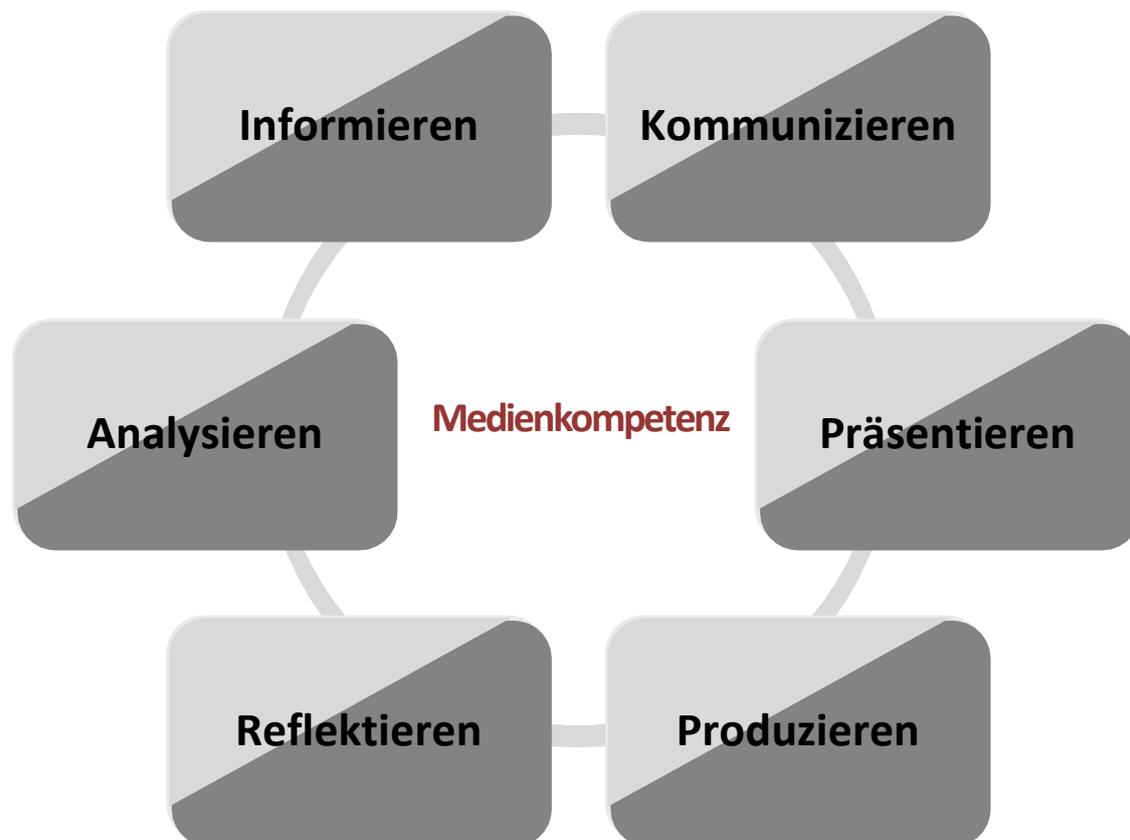
Stark frequentiert, sowohl innerhalb als auch außerhalb des Unterrichts, ist unsere Schulbücherei.

An unserer Schule existieren sowohl eine Computer-AG als auch eine AG Schülerzeitung.

Jährlich stattfindende Workshops für die 4., 5. und 6. Klassen zum Thema „Cybermobbing“ ergänzen den Kompetenzerwerb.

4.2 Kompetenzmodell Medienbildung

Medienkompetenz beinhaltet die folgenden Kompetenzbereiche, welche in vielfältigen Wechselbeziehungen stehen und inhaltliche Zusammenhänge sowie notwendige Schnittmengen aufweisen.



Auf den nächsten Seiten sind die grundschulrelevanten Auszüge des Teils B / Basiscurriculum Medienbildung des neuen RLP (Kompetenzstufe D) ausgewiesen.

Die Spezifizierung wird im Wortlaut dem Fachcurriculum beigefügt.

Originalquelle unter folgendem Link:

<http://bildungsserver.berlin-brandenburg.de/rlp-online/b-fachuebergreifende-kompetenzentwicklung/>

4.3 Standards der Medienbildung in der Grundschule

2.3.1 Informieren:			
MB 1) Informationsquellen und ihre spezifischen Merkmale			
MB 1.1 Unterschiede von Informationsquellen beschreiben			
MB 1.2 mediale Informationsquellen auswählen und nutzen			
MB 2) Suchstrategien			
MB 2.1 Suchstrategien zur Gewinnung von Informationen aus unterschiedlichen Quellen anwenden			
MB 2.2 Suchmaschinen sachgerecht als Recherchewerkzeuge nutzen			
MB 3) Prüfung und Bewertung von Quellen und Information			
MB 3.1 ausgewählte Kriterien zur Unterscheidung zwischen sachlichen Informationen und interessen-geleiteter Darstellung beschreiben und anwenden			
MB 3.2 ausgewählte Kriterien bezüglich der Glaubwürdigkeit von Informationen und Informationsquellen beschreiben und anwenden			
MB 4) Informationsverarbeitung			
MB 4.1 Informationen unter Angabe der Quellen auswählen und für die Bearbeitung von Aufgaben ordnen			

2.3.2 Kommunizieren:

MB 5) Verantwortungsbewusstsein, Angemessenheit und Adressatenbezug

MB 5.1 Kommunikationsmedien aus ihrer Lebenswelt auswählen und diese sachgerecht anwenden

MB 5.2 Regeln der verantwortungsbewussten Kommunikation mit Medien aus ihrer Lebenswelt heraus benennen und diese anwenden

MB 6) Kriterien, Merkmale und Strukturen medialer Kommunikation

MB 6.1 grundlegende Begriffe der Kommunikation benennen

MB 6.2 mediale Werkzeuge altersgemäß für die Zusammenarbeit und den Austausch von Informationen in Lernprozessen nutzen

MB 6.4 Chancen und Risiken digitaler Kommunikation diskutieren sowie altersgerechte und lebensweltbezogene Handlungsmöglichkeiten entwickeln

MB 6.4 zwischen privaten und öffentlichen Daten unterscheiden

MB 7) Kommunikationsbedingungen in der Mediengesellschaft

MB 7.1 die Medienlandschaft aus ihrer Lebenswelt heraus in Grundzügen beschreiben

MB 7.2 ihnen bekannte Kommunikationsdienstleister beschreiben

MB 7.3 ausgewählte Aspekte des Urheber- und Persönlichkeitsrechts sowie des Datenschutzes bei der medialen Kommunikation beschreiben und beachten

2.3.3 Präsentieren:

MB 8) Präsentationsarten und ihre sachgerechte Auswahl

MB 8.1 Präsentationsarten unterscheiden und in Grundzügen die Vor- und Nachteile benennen

MB 8.2 die dem jeweiligen Einsatzzweck angemessene Präsentationsart auswählen und begründen

MB 8.3 Aufwand und Nutzen einer Präsentation realistisch einschätzen

MB 9) Medienspezifische Gestaltungsprinzipien			
MB 9.1 die Gestaltung von Präsentationen an ihren Zielen ausrichten			
MB 9.2 den grundlegenden Aufbau einer Präsentation beschreiben			
MB 9.3 Gestaltungselemente für eine Präsentation (Text, Audio, Bildmaterial und Video) nach vorgegebenen Kriterien auswählen			
MB 9.4 eine Präsentation von Lern- und Arbeitsergebnissen sach- und situationsgerecht gestalten			
MB 10) Durchführung einer Präsentation			
MB 10.1 die für die Präsentation notwendige Medientechnik nach Vorgaben einsetzen			
MB 10.2 Einzel- und Gruppenarbeitsergebnisse vor einem Publikum präsentieren			
MB 10.3 Regeln und Methoden für das Geben und Annehmen von Feedback erproben und das Feedback zur Selbsteinschätzung nutzen			
MB 10.4 ihre Präsentationen archivieren und sie anderen für Lernprozesse zur Verfügung stellen			
MB 11) Präsentieren in der Mediengesellschaft			
MB 11.1 altersgemäß die Grundlagen des Urheber- und Persönlichkeitsrechts sowie des Datenschutzes bei der Erstellung von Präsentationen berücksichtigen			
2.3.4 Produzieren			
MB 12) Medientechnik			
MB 12.1 Medientechnik ein-schließlich Hard- und Software nach Vorgaben einsetzen			
MB 12.2 grundlegende Funktionen von Textverarbeitungs- sowie Grafik-, Bild-, Audio- und Videobearbeitungsprogrammen nutzen			

MB 13) Medienproduktion als planvoller Prozess			
MB 13.1 eine Medienart für ihre Medienproduktion auswählen			
MB 13.2 eine Medienproduktion in Einzel- oder Gruppenarbeit nach Vorgaben planen			
MB 13.3 bei der Planung einer Medienproduktion die Rahmenbedingungen berücksichtigen			
MB 14) Gestaltung von Medienproduktionen			
MB 14.1 mediale Gestaltungselemente (z. B. Bild-, Video-, Audiomaterial) unterscheiden			
MB 14.2 grundlegende Elemente der (Bewegt-)Bild-, Ton- und Textgestaltung nach Vorgaben einsetzen			
MB 14.3 eigene Gestaltungsprozesse mit unterschiedlichen Medien umsetzen			
MB 14.4 die Gestaltung und Wirkung von eigenen Medienproduktionen nach vorgegebenen Kriterien einschätzen			
MB 14.5 eigene und lizenzierte Gestaltungselemente unterscheiden			
MB 15) Herstellung von Medienprodukten			
MB 15.1 mit Hilfestellung eigene Medienprodukte einzeln und in der Gruppe herstellen			
MB 15.2 bei der Herstellung die Grundlagen des Urheber- und Persönlichkeitsrechts sowie des Datenschutzes berücksichtigen			
MB 15.3 Rückmeldungen zur Optimierung ihrer Medienproduktion nutzen			
MB 16) Veröffentlichung von Medienproduktionen			
MB 16.1 vorhandene Möglichkeiten zur Veröffentlichung eigener Medienproduktionen prüfen und sie nutzen			
MB 16.2 Regeln und Methoden für das Geben und Nehmen von Rückmeldungen anwenden			
MB 16.3 altersgemäß und medienbezogene Grundkenntnisse des Urheber- und Persönlichkeitsrechts,			

des Datenschutzes und des Jugendmedienschutzes in Bezug zur eigenen Lebenswelt berücksichtigen			
2.3.5 Analysieren			
MB 17) Orientierung im Medienangebot			
MB 17.1 das von ihnen genutzte Medienangebot beschreiben			
MB 17.2 Merkmale, Gemeinsamkeiten und Unterschiede verschiedener Medienarten benennen			
MB 17.3 Medienangebote situations- und bedürfnisbezogen auswählen			
MB 18) Gestaltung, Aussage und Botschaft von Medienangeboten			
MB 18.1 Gestaltungselemente medialer Angebote und deren Wirkung exemplarisch beschreiben			
MB 18.2 mediale Symbole und Zeichensysteme aus ihrem unmittelbaren Lebensweltbezug beschreiben			
MB 18.3 gestalterische Grundlagen der Bild- und Filmsprache bei der Medienanalyse exemplarisch anwenden			
MB 18.4 Werbung und deren Botschaft in ihrer Lebenswelt beschreiben			
MB 19) Bedeutung und Wirkung von Medienangeboten			
MB 19.1 ausgewählte Kriterien zur Unterscheidung fiktionaler und nichtfiktionaler Medienformate und -angebote benennen			
MB 19.2 die interessens-bezogene Gestaltung medialer Angebote und deren Botschaften anhand ihrer persönlichen Empfindungen beschreiben			
2.3.6 Reflektieren			
MB 20) Eigener Mediengebrauch			
MB 20.1 die Bedeutung von Medienangeboten (wie z. B. soziale Netzwerke, Computer- spiele) für ihren Alltag beschreiben			
MB 20.2 Chancen (z. B. zeit- und ortsunabhängige Kommunikation) und Risiken (z.B. Cybermobbing) des eigenen und fremden Mediengebrauchs diskutieren			

MB 20.3 sich über Medienerlebnisse austauschen und diese auf der Grundlage gegenseitiger Toleranz und Achtung bewerten			
MB 20.4 alters- und situations-angemessene Handlungsmöglichkeiten in Bezug auf einen sozial, ethisch und ökonomisch verantwortlichen Mediengebrauch entwickeln			
MB 20.5 Privatheit und Öffentlichkeit des eigenen Mediengebrauchs unterscheiden			
MB 20.6 altersgemäß die Grundlagen des Urheber- und Persönlichkeitsrechts sowie des Datenschutzes berücksichtigen			
MB 21) Die Konstruktion von Wirklichkeit durch Medien			
MB 21.1 anhand eigener Medien-erfahrungen zwischen medial vermittelter und realer Welt unterscheiden			
MB 21.2 exemplarisch mediale Manipulationen aus ihrer Lebenswelt erkennen und beschreiben			
MB 21.3 Vorbilder, Heldinnen und Helden sowie Idole aus den Medien beschreiben			
MB 22) Medien in Politik und Gesellschaft			
MB 22.1 aus ihrer Lebenswelt heraus Medien als Mittel zur Herstellung von Öffentlichkeit benennen			
MB 22.2 mediale Gewalt aus ihrer Lebenswelt und ihre Wirkungen beschreiben			
MB 22.3 mediale Darstellung von Motiven der Werbung (Gesundheit, Sexualität, Mobilität u. a.) beschreiben			
MB 22.4 an aktuellen regionalen Beispielen den Einfluss von Medien auf die öffentliche Meinungsbildung beschreiben			

4.4 Spezifizierung der Standards der Medienbildung an der Vineta – Grundschule

Im Folgenden werden die Kompetenzbereiche nach Doppeljahrgangsstufen gegliedert dargestellt, wobei die am Ende jeder Doppeljahrgangsstufen zu erreichenden Kompetenzstufen abgebildet sind:

- Standards am Ende der Klasse 2 (Niveaustufe A/B)
- Standards am Ende der Klasse 4 (Niveaustufe B/C)
- Standards am Ende der Klasse 6 (Niveaustufe C/D).

Schulanfangsphase Klasse 1 und 2:

Standards am Ende der Klasse 2 (Niveaustufe A/B)

<p>Kompetenzbereich</p> <p>Informieren</p> <p>MB 1) Informationsquellen und ihre spezifischen Merkmale</p> <p>MB 1.1 Unterschiede von Informationsquellen beschreiben</p> <p>MB 1.2 mediale Informationsquellen auswählen und nutzen</p>	<ul style="list-style-type: none">• besitzen und nutzen grundlegende Kenntnisse über Medien<ul style="list-style-type: none">○ Wortschatz○ analoge und digitale Informationsquellen kennenlernen• unterschiedliche Informationsquellen kennenlernen (Buch, Heft, Arbeitsblätter, ...) und als gedruckte Informationsquellen erleben und erfahren• lernen den Umgang mit altersgerechten Nachschlagemöglichkeiten kennen• Informationsquellen benennen (Fernseher, Radio, Zeitung, Internet, Bild, Buch, Hörtexte, Filme, Musik)• unterscheiden verschiedene Sorten von Sach- und Gebrauchstexten (z.B. Märchen, Erzählung, ...)• untersuchen Merkmale von Sach- und Gebrauchstexten• Informationen ermitteln und nutzen<ul style="list-style-type: none">○ Informationen in einem Bild finden• Filme, Bilder, Geräusche, Musik und Hörtexte voneinander unterscheiden• Filmen, Bildern, Geräuschen, Musik und Hörtexten Merkmale zuordnen • Bücher / Zeitungen der Schulbibliothek als Informationsquelle kennenlernen (Bibliotheksausweis)• teilen ihre lebensweltlichen Medienerfahrungen mit (Wetterbericht, telefonieren)• Smartboard, Internet, Lernprogramme (Antolin, Onilo, Duden 1/2 - D/M) als digitale Informationsquelle erleben und erfahren• Symbole vergleichen (z.B. Bildsymbole, Emoticons, ...)
<p>Kompetenzbereich</p> <p>Informieren</p> <p>MB 2) Suchstrategien</p> <p>MB 2.1 Suchstrategien zur Gewinnung von Informationen aus unterschiedlichen Quellen anwenden</p> <p>MB 2.2 Suchmaschinen sachgerecht als Recherchewerkzeuge nutzen</p>	<ul style="list-style-type: none">• unterschiedliche Medien kennen und ein bestimmtes Buch/Internetseite suchen, evtl. kaufen oder ausleihen • die Schulbibliothek kennen lernen• Bücherausleihe, Regeln zur Bücherausleihe kennen lernen

Schulanfangsphase Klasse 1 und 2:

Standards am Ende der Klasse 2 (Niveaustufe A/B)

<p>Kompetenzbereich</p> <p>Informieren</p> <p>MB 3) Prüfung und Bewertung von Quellen und Information</p> <p>MB 3.1 ausgewählte Kriterien zur Unterscheidung zwischen sachlichen Informationen und interessengeleiteter Darstellung beschreiben und anwenden</p> <p>MB 3.2 ausgewählte Kriterien bezüglich der Glaubwürdigkeit von Informationen und Informationsquellen beschreiben und anwenden</p>	<hr/>
<p>Kompetenzbereich</p> <p>Informieren</p> <p>MB 4) Informationsverarbeitung</p> <p>MB 4.1 Informationen unter Angabe der Quellen auswählen und für die Bearbeitung von Aufgaben ordnen</p> <p>MB 4.2 Wissenserwerb und Problemlösestrategien</p>	<ul style="list-style-type: none">• Informationen ermitteln und nutzen<ul style="list-style-type: none">○ Informationen in einem Bild finden • erfahren Wissenserwerb durch spielerisches und experimentelles Vorgehen

Jahrgangsstufen 3 und 4:

Standards am Ende der Klasse 4 (Niveaustufe B/C)

<p>Kompetenzbereich</p> <p>Informieren</p> <p>MB 1) Informationsquellen und ihre spezifischen Merkmale</p> <p>MB 1.1 Unterschiede von Informationsquellen beschreiben</p> <p>MB 1.2 mediale Informationsquellen auswählen und nutzen</p>	<ul style="list-style-type: none">• unterschiedliche Informationsquellen benennen und unterscheiden und nach vorgegebenen Kriterien auswählen und nutzen• Unterscheidung von Print- und digitalen Medien• unterscheiden verschiedene Sorten von Sach- und Gebrauchstexten (z.B. Rezept, Fahrplan, Kassenbon, Zeitungsartikel, ...)• untersuchen Merkmale von Sach- und Gebrauchstexten• Filme, Bilder, Geräusche, Musik und Hörtexte voneinander unterscheiden und deren Wirkung auf den Empfänger verstehen• Filmen, Bildern, Geräuschen, Musik und Hörtexten Merkmale zuordnen • in analogen und digitalen Medien mit Hilfestellungen Informationen finden und aus ihnen entnehmen• digitale Medien der Schule kennenlernen und kriteriengeleitet auswählen (Lernplattform, Computer, Laptop, Internet, Beamer, Whiteboard / Smartboard, digitale Speichermedien -> DVD, Stick, CD, Video/Filme → YouTube)• digitale Medien des Alltags thematisieren (Fernsehen, Internet, Radio, MP 3/4-Player, E-Book)• digitale Medien des Alltags für Hausaufgaben nutzen• teilen ihre lebensweltlichen Medienerfahrungen (Wetterbericht, Fahrpläne, ...)• Symbole vergleichen (z.B. Emoticons, Piktogramme, ...)
<p>Kompetenzbereich</p> <p>Informieren</p> <p>MB 2) Suchstrategien</p> <p>MB 2.1 Suchstrategien zur Gewinnung von Informationen aus unterschiedlichen Quellen anwenden</p> <p>MB 2.2 Suchmaschinen sachgerecht als Recherchewerkzeuge nutzen</p>	<ul style="list-style-type: none">• Orientierung in verschiedenen Medien gewinnen• zwischen verschiedenen Fernsehangeboten gezielt auswählen und eine verpasste Sendung in der Mediathek suchen• lernen den Umgang mit altersgerechten Nachschlagemöglichkeiten kennen• lernen Strategien zur Arbeit in Nachschlagewerken (Aufbau/Regelteil) kennen• Informationen ermitteln und nutzen<ul style="list-style-type: none">○ Themen, Interessen und Fragen der S mit Hilfe von Webseiten (z.B. in Form von Webquests und Kindersuchmaschinen), Büchern, ... aufgreifen und nutzen○ Suchstrategien zur Informationsgewinnung einsetzen○ nutzen Strategien (einfache Kriterien) zur Beurteilung der Brauchbarkeit und Qualität von Informationsangeboten • lernen Suchmaschinen kennen (vorzugsweise Kindersuchmaschinen)• nutzen nach Anleitung Suchmaschinen sachgerecht auch zu Recherchezwecken

<p>Kompetenzbereich</p> <p>Informieren</p> <p>MB 3) Prüfung und Bewertung von Quellen und Information</p> <p>MB 3.1 ausgewählte Kriterien zur Unterscheidung zwischen sachlichen Informationen und interessen geleiteter Darstellung beschreiben und anwenden</p> <p>MB 3.2 ausgewählte Kriterien bezüglich der Glaubwürdigkeit von Informationen und Informationsquellen beschreiben und anwenden</p>	<ul style="list-style-type: none">• können mit dem Begriff „Medium“ umgehen (Definition: Mittel zur Weitergabe und Verbreitung von Informationen durch Sprache, Mimik, Schrift und Bild)• explizit angegebene Informationen in einem Text herausuchen und benennen• Medien kritisch betrachten• Werbung hinterfragen• setzen sich mit den Gefahren der Weitergabe ihrer persönlichen Daten auseinander und akzeptieren das Gebot zur Vorsicht und Rücksprache mit Eltern und Lehrkräften• prüfen und bewerten die Quellen und Informationen nach vorgegebenen Kriterien• prüfen Aussagen zu einem Text auf der Wort- und Satzebene
<p>Kompetenzbereich</p> <p>Informieren</p> <p>MB 4) Informationsverarbeitung</p> <p>MB 4.1 Informationen unter Angabe der Quellen auswählen und für die Bearbeitung von Aufgaben ordnen</p> <p>MB 4.2 Wissenserwerb und Problemlösestrategien</p>	<ul style="list-style-type: none">• nutzen vorgegebene Informationsbeschaffungsquellen• lernen sichere Möglichkeiten zur Informationsbeschaffung kennen• erfahren Wissenserwerb durch systematisches Vorgehen<ul style="list-style-type: none">○ vermehrtes Vorgehen mit Strategien• stellen Informationen geordnet dar• Informationen ermitteln und nutzen<ul style="list-style-type: none">○ explizit angegebene Informationen in einem Text finden○ lernen wichtige von unwichtigen Informationen zu unterscheiden

<p>Kompetenzbereich</p> <p>Informieren</p> <p>MB 1) Informationsquellen und ihre spezifischen Merkmale</p> <p>MB 1.1 Unterschiede von Informationsquellen beschreiben</p> <p>MB 1.2 mediale Informationsquellen auswählen und nutzen</p>	<ul style="list-style-type: none"> • unterschiedliche Informationsquellen benennen und unterscheiden • unterschiedliche Informationsquellen entsprechend der Aufgabenstellung auswählen und selbständig nutzen • aus vielfältigen analogen und digitalen Medien gezielt Informationen finden, entnehmen, zusammenfassen und erste Bewertungen durchführen <ul style="list-style-type: none"> ○ Werbeangebot (in Zeitungen und Internet) ○ Nutzung von Standard- und Lernprogrammen, Apps ○ Kindersachsendungen, ... • digitale Medien der Schule entsprechend der Möglichkeiten nutzen <ul style="list-style-type: none"> ○ Computer, Laptop, Beamer, Whiteboard/Smartboard, ○ Internet, Smartphone, Lernplattform <ul style="list-style-type: none"> ➔ Informationen auf zuvor festgelegten Seiten recherchieren (Webquests) ➔ Informationen kopieren und in ein anderes Programm einfügen ○ digitale Speichermedien -> DVD, Stick, CD ○ Video/Filme -> YouTube • digitale Medien des Alltags für Hausaufgaben, Referatsvorbereitung und Unterrichtsvorbereitung nutzen • soziale Netzwerke thematisieren <ul style="list-style-type: none"> ○ Vorteile und Nachteile, Gefahren, Cybermobbing • teilen ihre lebensweltlichen Medienerfahrungen in fachlichen Zusammenhängen (Wetterbericht, Fahrpläne, Wandertag planen, Smartphonesuche, ...) • Symbole besprechen, selbst entwickeln und kritisch vergleichen (z.B. Piktogramme, Emoticons)
<p>Kompetenzbereich</p> <p>Informieren</p> <p>MB 2) Suchstrategien</p> <p>MB 2.1 Suchstrategien zur Gewinnung von Informationen aus unterschiedlichen Quellen anwenden</p> <p>MB 2.2 Suchmaschinen sachgerecht als Recherchewerkzeuge nutzen</p>	<ul style="list-style-type: none"> • unterschiedliche Medien kennen und ein bestimmtes Buch / Internetseite suchen, evtl. kaufen oder ausleihen • Orientierung in verschiedenen Medien gewinnen • zwischen verschiedenen Quellen gezielt auswählen <ul style="list-style-type: none"> ○ nutzen Strategien (mehrere Kriterien) zur Beurteilung der Brauchbarkeit und Qualität von Informationsangeboten • wenden Strategien zum vertieften, selbständigen Arbeiten in Nachschlagewerken an • nutzen Suchmaschinen selbständig zur Recherche <ul style="list-style-type: none"> ○ Lernprogramme für altersbezogene Entwicklungsaufgaben nutzen (Kindersachsendungen, Arbeiten mit altersgerechten Lernprogrammen; auch online)

<p>Kompetenzbereich</p> <p>Informieren</p> <p>MB 3) Prüfung und Bewertung von Quellen und Information</p> <p>MB 3.1 ausgewählte Kriterien zur Unterscheidung zwischen sachlichen Informationen und interesselgeleiteter Darstellung beschreiben und anwenden</p> <p>MB 3.2 ausgewählte Kriterien bezüglich der Glaubwürdigkeit von Informationen und Informationsquellen beschreiben und anwenden</p>	<ul style="list-style-type: none">• prüfen und bewerten Quellen und Informationen selbständig nach bekannten Kriterien• besitzen vertiefte Einsicht in grundlegende Informationsquellen (interessengeleitet und sachlich) und erschließen sich neue Ressourcen• explizit angegebene Informationen aus einem Text herausuchen, damit arbeiten und benennen• Filme, Hörtexte, Inszenierungen, ... untersuchen und nach Merkmalen unterscheiden• prüfen und bewerten die Quellen und Informationen• betrachten die Inhalte von Medien kritisch• hinterfragen Onlineseiten / Interneteinträge kritisch• beschreiben erlernte Merkmale zur Glaubwürdigkeit von Informationen• analysieren Informationen aus dem Internet skeptisch in Bezug auf den Wahrheitsgehalt, Dauerhaftigkeit, Zuverlässigkeit und Neutralität der Darstellung<ul style="list-style-type: none">○ Manipulation von Bildern thematisieren
<p>Kompetenzbereich</p> <p>Informieren</p> <p>MB 4) Informationsverarbeitung</p> <p>MB 4.1 Informationen unter Angabe der Quellen auswählen und für die Bearbeitung von Aufgaben ordnen</p> <p>MB 4.2 Wissenserwerb und Problemlösestrategien</p>	<ul style="list-style-type: none">• wählen aus vorgegebenen Quellen begründet aus, nutzen diese reflektiert und zielgerichtet und verarbeiten sie• hinterfragen, prüfen und bewerten die Quellen und Informationen sowie deren Urheberschaft• stellen Informationen geordnet dar• Informationen ermitteln und nutzen<ul style="list-style-type: none">○ implizit enthaltene Informationen in einem Text darstellen○ bereiten Informationen auf (Plakatgestaltung, einfache Text- und Präsentationsprogramme nutzen)• gehen beim Wissenserwerb systematisch vor und wenden Problemlösestrategien an• erfahren Wissenserwerb durch die Anwendung von Strategien selbständig

Schulanfangsphase Klasse 1 und 2:

Standards am Ende der Klasse 2 (Niveaustufe A/B)

<p>Kompetenzbereich</p> <p>Kommunizieren</p> <p>MB 5) Verantwortungsbewusstsein, Angemessenheit und Adressatenbezug</p> <p>MB 5.1 Kommunikationsmedien aus ihrer Lebenswelt auswählen und diese sachgerecht anwenden</p> <p>MB 5.2 Regeln der verantwortungsbewussten Kommunikation mit Medien aus ihrer Lebenswelt heraus benennen und diese anwenden</p>	<ul style="list-style-type: none">• geben mündliches und schriftliches Feedback (Smiley)• kennen unterschiedliche Kommunikationsmedien• arbeiten mit unterschiedlichen Kommunikationswegen (Hausaufgabenheft, Elternbrief, Anruf, Einladung)• sprechen über ihre Medienerfahrungen (Kino, Fernsehen, Telefonieren)• wenden Kommunikationsregeln an (Form des Briefes, Datum, Anrede,...)• ausgehend von eigenen Erfahrungen aus dem häuslichen Umfeld verschiedene analoge und digitale Kommunikationsformen im geschützten Raum erfahren• aufgreifen vorhandener digitaler Medienerfahrungen
<p>Kompetenzbereich</p> <p>Kommunizieren</p> <p>MB 6) Kriterien, Merkmale und Strukturen medialer Kommunikation</p> <p>MB 6.1 grundlegende Begriffe der Kommunikation benennen</p> <p>MB 6.2 mediale Werkzeuge altersgemäß für die Zusammenarbeit und den Austausch von Informationen in Lernprozessen nutzen</p>	<ul style="list-style-type: none">• kennenlernen von Kommunikationsformen (Telefon, ...)• unterscheiden von analoger und digitaler Form der Kommunikation• erleben Informationen als interaktiven Prozess des Austausches• schätzen eigene Arbeitsergebnisse ein• vergleichen Arbeitsergebnisse anhand von Kriterien• tauschen Informationen / Botschaften aus• lernen erste Speichermedien kennen (DVD)• Nutzung kindgerechte Plattformen für den Unterricht (Antolin, Schulkonsole)

Schulanfangsphase Klasse 1 und 2:

Standards am Ende der Klasse 2 (Niveaustufe A/B)

<p>Kompetenzbereich</p> <p>Kommunizieren</p> <p>MB 6) Kriterien, Merkmale und Strukturen medialer Kommunikation</p> <p>MB 6.3 Chancen und Risiken digitaler Kommunikation diskutieren sowie altersgerechte und lebensweltbezogene Handlungsmöglichkeiten entwickeln</p> <p>MB 6.4 zwischen privaten und öffentlichen Daten unterscheiden</p>	<ul style="list-style-type: none">• erleben Chancen digitaler Kommunikation• bekommen Risiken digitaler Kommunikation vorgestellt und sprechen darüber• altersgerechte Handlungen möglichst erschließen: Lernprogramme (Antolin, ...)• über Verhaltensmöglichkeiten zum Schutz vor Risiken medialer Kommunikation sprechen• Gesprächsanlässe nutzen, um auf Gefahren und Risiken hinzuweisen• private (Hausaufgabenheft) und öffentliche (Schulbuch, Elternbrief) Daten kennen lernen• für den Einstieg in die selbstbestimmte Nutzung: Datenschutz thematisieren, z.B. Kennwörter, Passwörter, Sicherheitswort
<p>Kompetenzbereich</p> <p>Kommunizieren</p> <p>MB 7) Kommunikationsbedingungen in der Mediengesellschaft</p> <p>MB 7.1 die Medienlandschaft aus ihrer Lebenswelt heraus in Grundzügen beschreiben</p> <p>MB 7.2 ihnen bekannte Kommunikationsdienstleister beschreiben</p> <p>MB 7.3 ausgewählte Aspekte des Urheber- und Persönlichkeitsrechts sowie des Datenschutzes bei der medialen Kommunikation beschreiben und beachten</p>	<ul style="list-style-type: none">• sprechen über verschiedenen Medien ihrer Umwelt und deren Nutzung im Alltag• sich über Lese- und Medienerfahrungen austauschen• lernen unterschiedliche Kommunikationsdienstleister kennen und erfahren Wege der Kommunikation (Post -> Brief)• lernen Persönlichkeitsrechte kennen

<p>Kompetenzbereich</p> <p>Kommunizieren</p> <p>MB 5) Verantwortungsbewusstsein, Angemessenheit und Adressatenbezug</p> <p>MB 5.1 Kommunikationsmedien aus ihrer Lebenswelt auswählen und diese sachgerecht anwenden</p> <p>MB 5.2 Regeln der verantwortungsbewussten Kommunikation mit Medien aus ihrer Lebenswelt heraus benennen und diese anwenden</p>	<ul style="list-style-type: none">• teilen ihre lebensweltlichen Medienerfahrungen mit anderen und geben diese weiter (Wetterbericht, Fahrpläne,...)• verfassen und versenden Nachrichten und digitale Botschaften (Sprach-, Text- und Bildnachrichten)• wählen aus unterschiedlichen medialen Kommunikationswegen zielgerichtet aus• mündliches und schriftliches Feedback• tauschen Informationen / Botschaften aus• E-Mail für die Kommunikation über Unterrichtsinhalte oder -themen bei Möglichkeit nutzen • wenden Kommunikationsregeln an (Form des Briefes, Datum, Anrede, ...)• chatten in geschützten Räumen• üben vertiefend das Kommunizieren im Netz mit einem Simulationsprogramm (Internetseepferdchen)
<p>Kompetenzbereich</p> <p>Kommunizieren</p> <p>MB 6) Kriterien, Merkmale und Strukturen medialer Kommunikation</p> <p>MB 6.1 grundlegende Begriffe der Kommunikation benennen</p> <p>MB 6.2 mediale Werkzeuge altersgemäß für die Zusammenarbeit und den Austausch von Informationen in Lernprozessen nutzen</p>	<ul style="list-style-type: none">• kennen verschiedene Möglichkeiten der analogen und digitalen Kontaktaufnahme und können sie altersgerecht in ihren Grundzügen beschreiben (E-Mail, SMS, Brief, Hausaufgabenheft)• in geschützten und redaktionell betreuten Netzwerken über Unterrichtsinhalte und Entwicklungsthemen der Schüler kommunizieren • erleben die Verbreitung als interaktiven Prozess des Austausches• schätzen fremde und eigene Arbeitsergebnisse ein• vergleichen Arbeitsergebnisse und ziehen Schlussfolgerungen für zukünftiges Arbeiten• tauschen Informationen/Botschaften aus• lernen Speichermedien kennen (DVD, Rechner, Festplatte, Stick, ...)

<p>Kompetenzbereich</p> <p>Kommunizieren</p> <p>MB 6) Kriterien, Merkmale und Strukturen medialer Kommunikation</p> <p>MB 6.3 Chancen und Risiken digitaler Kommunikation diskutieren sowie altersgerechte und lebensweltbezogene Handlungsmöglichkeiten entwickeln</p> <p>MB 6.4 zwischen privaten und öffentlichen Daten unterscheiden</p>	<ul style="list-style-type: none"> • erfahren die Möglichkeiten (Chancen und Risiken) sowie die Gefahren der digitalen Kommunikationsformen <ul style="list-style-type: none"> ○ Mit wem kommuniziere ich? ○ Wie kommuniziere ich respektvoll? ○ Was gebe ich von mit preis? ○ Privat vs. öffentlich, etc. • erschließen altersgerechte Handlungsmöglichkeiten: Lernprogramme (Antolin, Onilo, Duden Deutsch/Mathematik) • einüben von Verhaltensmöglichkeiten zum Schutz vor Risiken medialer Kommunikation • öffentliche (Bibliothek, Internetadressen) und private Daten (Brief, E-Mail, ...) unterscheiden • die Perspektive anderer in Kommunikationssituationen wahrnehmen und berücksichtigen • sichere Online-Plattform/Wiki für gemeinsame Einträge, Kommentare zu schulischen Aktivitäten und Projekten („Schüler-Klassenbuch“) nutzen
<p>Kompetenzbereich</p> <p>Kommunizieren</p> <p>MB 7) Kommunikationsbedingungen in der Mediengesellschaft</p> <p>MB 7.1 die Medienlandschaft aus ihrer Lebenswelt heraus in Grundzügen beschreiben</p> <p>MB 7.2 ihnen bekannte Kommunikationsdienstleister beschreiben</p> <p>MB 7.3 ausgewählte Aspekte des Urheber- und Persönlichkeitsrechts sowie des Datenschutzes bei der medialen Kommunikation beschreiben und beachten</p>	<ul style="list-style-type: none"> • schildern verschiedene Medien in ihrer Medienwelt • sprechen und beobachten die Auswirkungen von verschiedenen Medien auf ihren Alltag (Werbung, Fernsehen, Flyer, Serien, TV-Sendungen, Nachrichten) <ul style="list-style-type: none"> ○ auch Printmedien (Märchenbuch, Fußballzeitschriften, Fußballkarten, Kinderbuch) • über eigene (Vor-)Lese- und Medienerfahrungen sprechen <ul style="list-style-type: none"> ○ Merkmale von gutem Lesen (laut, Sitzhaltung, betont, Pausen, ...) ○ Lese- und Fernsehzeiten • beachten und kennen Persönlichkeitsrechte

<p>Kompetenzbereich</p> <p>Kommunizieren</p> <p>MB 5) Verantwortungsbewusstsein, Angemessenheit und Adressatenbezug</p> <p>MB 5.1 Kommunikationsmedien aus ihrer Lebenswelt auswählen und diese sachgerecht anwenden</p> <p>MB 5.2 Regeln der verantwortungsbewussten Kommunikation mit Medien aus ihrer Lebenswelt heraus benennen und diese anwenden</p>	<ul style="list-style-type: none">- teilen ihre lebensweltlichen Medienerfahrungen mit anderen und geben diese weiter (Wetterbericht, Fahrpläne,...)- verfassen und versenden Nachrichten und digitale Botschaften (Sprach-, Text- und Bildnachrichten)- wählen aus unterschiedlichen medialen Kommunikationswegen zielgerichtet aus- mündliches und schriftliches Feedback- tauschen Informationen / Botschaften aus - wenden Kommunikationsregeln an (Form des Briefes, Datum, Anrede, ...)- chatten in geschützten Räumen- Sicherung privater Daten
<p>Kompetenzbereich</p> <p>Kommunizieren</p> <p>MB 6) Kriterien, Merkmale und Strukturen medialer Kommunikation</p> <p>MB 6.1 grundlegende Begriffe der Kommunikation benennen</p> <p>MB 6.2 mediale Werkzeuge altersgemäß für die Zusammenarbeit und den Austausch von Informationen in Lernprozessen nutzen</p>	<ul style="list-style-type: none">- Wenden verschiedene Möglichkeiten der analogen und digitalen Kontaktaufnahme an (E-Mail, ...) und können sie in ihren Grundzügen beschreiben- erleben die Herstellung und Verbreitung von Informationen als interaktiven Prozess- verschicken Nachrichten und Dateien- schätzen fremde und eigene Arbeitsergebnisse ein und werten sie aus- tauschen Informationen / Botschaften aus- vergleichen Arbeitsergebnisse und stellen Kriterien zur Bewertung auf- nutzen Speichermedien (DVD, Stick, Cloud)

<p>Kompetenzbereich</p> <p>Kommunizieren</p> <p>MB 6) Kriterien, Merkmale und Strukturen medialer Kommunikation</p> <p>MB 6.3 Chancen und Risiken digitaler Kommunikation diskutieren sowie altersgerechte und lebensweltbezogene Handlungsmöglichkeiten entwickeln</p> <p>MB 6.4 zwischen privaten und öffentlichen Daten unterscheiden</p>	<ul style="list-style-type: none"> • können mit anderen (Mitschülern, Lehrern, Eltern) über digitale Kommunikationsmedien in Kontakt treten (E-Mail, WhatsApp) • erfahren Möglichkeiten des Schutzes der eigenen Person in digitalen Medien (Eltern, Erzieher, Lehrer, Polizei) • Handlungsmöglichkeiten in der digitalen Lebenswelt diskutieren und weiterentwickeln (Antolin, Onilo, Lernprogramme D/M, interaktive Seiten im Netz) • private und öffentliche Daten unterscheiden und diskutieren • erlernen eines verantwortungsvollen Umgangs mit öffentlichen und persönlichen Daten im Netz
<p>Kompetenzbereich</p> <p>Kommunizieren</p> <p>MB 7) Kommunikationsbedingungen in der Mediengesellschaft</p> <p>MB 7.1 die Medienlandschaft aus ihrer Lebenswelt heraus in Grundzügen beschreiben</p> <p>MB 7.2 ihnen bekannte Kommunikationsdienstleister beschreiben</p> <p>MB 7.3 ausgewählte Aspekte des Urheber- und Persönlichkeitsrechts sowie des Datenschutzes bei der medialen Kommunikation beschreiben und beachten</p>	<ul style="list-style-type: none"> • sprechen über den Einfluss verschiedener Medien (Bücher, Fernsehen, Zeitungen, Facebook, Handy, ...) auf ihren Alltag • ihre Lese- und Medienerfahrungen austauschen, beschreiben und reflektieren • beschreiben ihre eigenen Lese- und Medieninteressen • bekannte Kommunikationsdienstleister beschreiben: Facebook, Instagram, Handyanbieter, Blogs <ul style="list-style-type: none"> ➔ Nutzungsrechte, Gefahren und Chancen • geeignete Kinderseiten kennen lernen (Blinde Kuh, Kinderzeitmaschine, Klicksafe) • kennen verschiedene Kommunikationsdienstleister • beachten Persönlichkeits- (und Urheber-)Rechte und wenden sie bei der Verbreitung von Informationen und in Kommunikationsprozessen an (Cybermobbing, Bildrechte, ...)

Schulanfangsphase Klasse 1 und 2:

Standards am Ende der Klasse 2 (Niveaustufe A/B)

<p>Kompetenzbereich</p> <p>Präsentieren</p> <p>MB 8) Präsentationsarten und ihre sachgerechte Auswahl</p> <p>MB 8.1 Präsentationsarten unterscheiden und in Grundzügen die Vor- und Nachteile benennen</p> <p>MB 8.2 die dem jeweiligen Einsatzzweck angemessene Präsentationsart auswählen und begründen</p> <p>MB 8.3 Aufwand und Nutzen einer Präsentation realistisch einschätzen</p>	<p>Interessen und Themen aus dem eigenen Lebensumfeld mit Hilfe von Medienprodukten zum Ausdruckbringen.</p> <ul style="list-style-type: none">• Gestaltungs- und Präsentationsmöglichkeiten entdecken und mit ihnen experimentieren unterschiedliche Arten von altersgemäßen Präsentationen kennen und unterscheiden können• analoge Präsentationen (Plakate, OHP-Folien usw.), digitale Diashow, digitale Folienpräsentation <p>Vor- und Nachteile verschiedener Präsentationsformen (Vergleich) z.B.</p> <ul style="list-style-type: none">• Ein darstellendes Spiel, oder ein Vortrag bleiben vielleicht in Erinnerung• Ein Plakat kann im Klassenzimmer aufgehängt werden. Es ist immer zum Nachschauen da.• Eine digitale Präsentation kann vervielfältigt werden.• Eine digitale Präsentation kann auf dem Beamer oder dem Smartboard ganz groß gezeigt werden, wie im Kino.• sprechen über / kennen Besonderheiten, Möglichkeiten und Grenzen von Präsentations- und Publikationsformen
<p>Kompetenzbereich</p> <p>Präsentieren</p> <p>MB 9) Medienspezifische Gestaltungsprinzipien</p> <p>MB 9.1 die Gestaltung von Präsentationen an ihren Zielen ausrichten</p> <p>MB 9.2 den grundlegenden Aufbau einer Präsentation beschreiben</p>	<p>anhand einer Beispielpäsentation erste ästhetische Merkmale erkennen und sich dazu äußern</p> <ul style="list-style-type: none">• geeignete Schriftart und Schriftgröße, Farbwahl, Anhand eigener Sch.- Versuche oder verschiedener Beispiele werden Kriterien erarbeitet,<ul style="list-style-type: none">– Kann ich erkennen, was vor dem Hintergrund abgebildet ist?– Anlässlich eines Klassenfestes, Schulfestes oder einer Projektwoche verschiedene Präsentationsarten auswählen– unterschiedliche Präsentationsarten vorbereiten und vorstellen (*Sch. / Lehrkraft). <p>digitale Bildschirmpräsentation: grundlegende Schritte zur Erstellung einer ersten Präsentation kennen lernen</p> <ul style="list-style-type: none">• Gestaltungsrichtlinienentdecken, erproben, diskutieren• Öffnen einer vorbereiteten Vorlage• Text einfügen, Bild einfügen, präsentieren

Schulanfangsphase Klasse 1 und 2:

Standards am Ende der Klasse 2 (Niveaustufe A/B)

<p>Kompetenzbereich</p> <p>Präsentieren</p> <p>MB 9) Medienspezifische Gestaltungsprinzipien</p> <p>MB 9.3 Gestaltungselemente für eine Präsentation (Text, Audio, Bildmaterial und Video) nach vorgegebenen Kriterien auswählen</p> <p>MB 9.4 eine Präsentation von Lern- und Arbeitsergebnissen sach- und situationsgerecht gestalten</p>	<ul style="list-style-type: none">• eine einfache Bildschirmpräsentation in einer einfachen Vorlage präsentieren<ul style="list-style-type: none">– Präsentation zu einem Sachthema, z.B. Ich stelle mein Haustier vor– Digitale Präsentation als Grußkarte, z.B. Festem Jahreskreis <p>anhand einer Beispielpräsentation erste ästhetische Merkmale erkennen und sich dazu äußern</p> <ul style="list-style-type: none">• geeignete Schriftart und Schriftgröße, Farbwahl, Anhand eigener Sch.- Versuche oder verschiedener Beispiele werden Kriterien erarbeitet,<ul style="list-style-type: none">– Kann ich erkennen, was vor dem Hintergrund abgebildet ist?– Anlässlich eines Klassenfestes, Schulfestes oder einer Projektwoche verschiedene Präsentationsarten auswählen– unterschiedliche Präsentationsarten vorbereiten und vorstellen (*Sch. / Lehrkraft).
<p>Kompetenzbereich</p> <p>Präsentieren</p> <p>MB 10) Durchführung einer Präsentation</p> <p>MB 10.1 die für die Präsentation notwendige Medientechnik nach Vorgaben einsetzen</p> <p>MB 10.2 Einzel- und Gruppenergebnisse vor einem Publikum präsentieren</p>	<ul style="list-style-type: none">• unterschiedliche Präsentationsarten vorbereiten und vorstellen (Sch. / Lehrkraft)• fertigen Bilder unter Berücksichtigung der Bildsprache als Einzelbilder und Bildserien an• präsentieren die Ergebnisse ihrer Arbeiten in der Klasse• wenden Kommunikationsregeln an (Aufbau, Ansprache/Anrede, ...)• sprechen die Aufgaben in der Gruppe ab

Schulanfangsphase Klasse 1 und 2:

Standards am Ende der Klasse 2 (Niveaustufe A/B)

<p>Kompetenzbereich</p> <p>Präsentieren</p> <p>MB 10) Durchführung einer Präsentation</p> <p>MB 10.3 Regeln und Methoden für das Geben und Annehmen von Feedback erproben und das Feedback zur Selbsteinschätzung nutzen</p> <p>MB 10.4 ihre Präsentationen archivieren und sie anderen für Lernprozesse zur Verfügung stellen</p>	<ul style="list-style-type: none">• Beurteilung analoger und digitaler Präsentationen nach Kriterien• Erkennen von Unterschieden in den vorgestellten Präsentationen• Reaktionen der Klassenkameraden auf ihre Präsentation aufnehmen• Einüben der Regeln für das Geben und Entgegennehmen von Feedback (gemeinsam mit den Schülern Regeln formulieren)
<p>Kompetenzbereich</p> <p>Präsentieren</p> <p>MB 11) Präsentieren in der Mediengesellschaft</p> <p>MB 11.1 altersgemäß die Grundlagen des Urheber- und Persönlichkeitsrechts sowie des Datenschutzes bei der Erstellung von Präsentationen berücksichtigen</p>	<ul style="list-style-type: none">• Bedeutung von Urheberrecht für eigene Medienprodukte erkennen• beachten rechtlicher Aspekte bei der Verarbeitung von Informationen• Zum Thema Selbstdarstellung und Jugendmedienschutz: Was gebe ich von mir preis?

<p>Kompetenzbereich</p> <p>Präsentieren</p> <p>MB 8) Präsentationsarten und ihre sachgerechte Auswahl</p> <p>MB 8.1 Präsentationsarten unterscheiden und in Grundzügen die Vor- und Nachteile benennen</p> <p>MB 8.2 die dem jeweiligen Einsatzzweck angemessene Präsentationsart auswählen und begründen</p> <p>MB 8.3 Aufwand und Nutzen einer Präsentation realistisch einschätzen</p>	<p>Wahrnehmung und Beschreibung unterschiedlicher Arten von Präsentationen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kennenlernen versch. Präsentationsarten: <ul style="list-style-type: none"> – Analoge Präsentationen: Wandzeitung, Plakat – Digitale Präsentationen: computergestützte Präsentationsmöglichkeiten, Fotodokumentation • unterschiedliche digitale Präsentationsformen kennen und unterscheiden können Digitale Präsentationen, z.B.: <ul style="list-style-type: none"> – digitale Diashow, Hörspiel, digitale Folienpräsentation, Video-präsentation • kennen Besonderheiten, Möglichkeiten und Grenzen von Präsentations- und Publikationsformen • eigenständig entscheiden, welche Präsentationsart für das Anliegen zielführend ist (Inhalt bestimmt das Medium!) • Grundlegende Vor- und Nachteile der digitalen Präsentationsformen <ul style="list-style-type: none"> – Vorgegebene Struktur, Anschaulichkeit, Vielfältigkeit, Informationen treten in den Hintergrund, ... • Vergleich mit analogen Präsentationsformen (z.B. Plakat, Ausstellung): <ul style="list-style-type: none"> – Aufwand bei der Herstellung, Wirkung, Präsenz im Klassenzimmer, Weiterleitung, Veröffentlichung
<p>Kompetenzbereich</p> <p>Präsentieren</p> <p>MB 9) Medienspezifische Gestaltungsprinzipien</p> <p>MB 9.1 die Gestaltung von Präsentationen an ihren Zielen ausrichten</p> <p>MB 9.2 den grundlegenden Aufbau einer Präsentation beschreiben</p>	<p>eigene digitale Präsentationen und Medienproduktionen präsentieren, Gestaltungsmöglichkeiten entdecken und Kompetenzen weiterentwickeln</p> <ul style="list-style-type: none"> • Texte, Bilder, Audioproduktionen und kurze Video- und Trickfilmsequenzen an Computer, Digitalkamera oder Tablet erstellen, bearbeiten und präsentieren • Gestaltungsrichtlinien für Präsentationen entdecken, erproben, diskutieren <ul style="list-style-type: none"> – Grundaufbau einer Präsentation: (altersgerecht anbahnen) <ul style="list-style-type: none"> ○ Einstieg und Schluss / Rahmen ○ logische Gliederung ○ Anschaulichkeit ○ inhaltliche Überleitungen – Präsentation vor einem Publikum: (altersgerecht anbahnen) <ul style="list-style-type: none"> ○ Präsentationsregeln (Gestik, Mimik, Sprache usw.) ○ Hilfsmittel (Notizkärtchen, Ablaufplan usw.) • explorative Naturerkundung mit Unterstützung von (digitalen) Medien • sprachliche Ausdrucksformen mit visuellen und audiovisuellen Ausdrucksformen gezielt verknüpfen (Förderung von Sprachkompetenz in Verbindung mit visueller und audiovisueller Kompetenz) • eigene Präsentation erstellen und adressatenbezogen präsentieren • zielgerichtet Software nutzen

<p>Kompetenzbereich</p> <p>Präsentieren</p> <p>MB 9) Medienspezifische Gestaltungsprinzipien</p> <p>MB 9.3 Gestaltungselemente für eine Präsentation (Text, Audio, Bildmaterial und Video) nach vorgegebenen Kriterien auswählen</p> <p>MB 9.4 eine Präsentation von Lern- und Arbeitsergebnissen sach- und situationsgerecht gestalten</p>	<ul style="list-style-type: none"> • anhand einer Beispielpäsentation ästhetische Merkmale erkennen und sich dazu äußern • Gestaltungskriterien einer digitalen Präsentation (Wiederholung und Vertiefung aus Kl. 1/2) (Klasse 1/2 anhand einer Beispielpäsentation erste ästhetische Merkmale erkennen und sich dazu äußern • geeignete Schriftart und Schriftgröße, Farbwahl, Anhand eigener Sch.- Versuche oder verschiedener Beispiele werden Kriterien erarbeitet, <ul style="list-style-type: none"> – Kann ich erkennen, was vor dem Hintergrund abgebildet ist? – Anlässlich eines Klassenfestes, Schulfestes oder einer Projektwoche verschiedene Präsentationsarten auswählen – unterschiedliche Präsentationsarten vorbereiten und vorstellen (Sch. / Lehrkraft) • beachten die Grundlagen der Text-, Bild-, Ton- und Videogestaltung bei der Herstellung eigener Medienprodukte • schließen ihre Produktionen sachgerecht ab • realisieren Medienproduktionen unterschiedlichster Art unter Anleitung (z.B. Hörspiel, Plakat, PPP, Video, Buchgestaltung, Lesetagebuch...) • äußere Form von Texten gestalten <ul style="list-style-type: none"> ○ Buchstaben und Wörter nach Vorgaben (aus-)gestalten ○ Vorgaben zur Blatteinteilung einhalten ○ Texte entsprechend einer vorgegebenen Präsentationsform gestalten
<p>Kompetenzbereich</p> <p>Präsentieren</p> <p>MB 10) Durchführung einer Präsentation</p> <p>MB 10.1 die für die Präsentation notwendige Medientechnik nach Vorgaben einsetzen</p> <p>MB 10.2 Einzel- und Gruppenarbeitsergebnisse vor einem Publikum präsentieren</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Vertiefender Umgang mit digitalen Präsentationen <ul style="list-style-type: none"> ○ geeignete Schriftart und -größe, Farbwahl, Bildwechsel, Effekteinsatz usw. ○ vertiefende Einarbeitung in die Funktionen des Programms (Text einfügen, Bild einfügen, Farbwahl, Layoutvorlagen, usw.) ○ eigene Bildschirmpräsentation zu einem frei wählbaren Thema erstellen und vor der Klasse präsentieren, z.B. Buchpräsentation • produzieren Texte in angemessener Form • erstellen Tabellen und tragen Daten ein • erstellen eine Folienpräsentation • fertigen Bilder unter Berücksichtigung der Bildsprache als Einzelbilder und Bildserien an • nehmen Geräusche und Texte auf und speichern sie • produzieren Filmsequenzen unter Berücksichtigung der Bildsprache • bereiten Informationen planvoll und adressatenbezogen auf • wenden einfache Seitenlayouts an • Präsentation vor einem Publikum: <ul style="list-style-type: none"> – Präsentationsregeln kennen lernen (Gestik, Mimik, Sprache usw.) – Hilfsmittel (Notizkärtchen, Ablaufplan usw.) – Adressatenbezug – Gezieltes Einsetzen von Gestik, Mimik und Sprache

<p>Kompetenzbereich</p> <p>Präsentieren</p> <p>MB 10) Durchführung einer Präsentation</p> <p>MB 10.3 Regeln und Methoden für das Geben und Annehmen von Feedback erproben und das Feedback zur Selbsteinschätzung nutzen</p> <p>MB 10.4 ihre Präsentationen archivieren und sie anderen für Lernprozesse zur Verfügung stellen</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Beurteilung analoger und digitaler Präsentationen nach Kriterien • Reaktionen der Klassenkameraden auf ihre Präsentation aufnehmen, verarbeiten und für zukünftige Gestaltungsvarianten berücksichtigen • Selbsteinschätzung (nach abgesprochenen Kriterien) vornehmen <p>Einüben der Regeln für das Geben und Entgegennehmen von Feedback (gemeinsam mit den Schülern Regeln formulieren)</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; margin-bottom: 10px;"> <tr> <td style="width: 40%; padding: 5px;">Einführung in die Feedbackkultur</td> <td style="padding: 5px;">einüben der Regeln für das Geben und Entgegennehmen von Feedback → Sachlichkeit → Ausgewogenheit (+/-) → sprachliche Gestaltung („Gut gefallen hat mir...“, „Ein Tipp für dich ist...“)</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">Vertiefung der Regeln für Feedback</td> <td style="padding: 5px;">vertieftes Einüben der Feedbackregeln → Sachlichkeit → Ausgewogenheit (+/-) → sprachliche Gestaltung („Gut gefallen hat mir...“, „Ein Tipp für dich ist...“)</td> </tr> </table> <ul style="list-style-type: none"> • eigene digitale Präsentationen speichern (entsprechend IT-Curriculum) 	Einführung in die Feedbackkultur	einüben der Regeln für das Geben und Entgegennehmen von Feedback → Sachlichkeit → Ausgewogenheit (+/-) → sprachliche Gestaltung („Gut gefallen hat mir...“, „Ein Tipp für dich ist...“)	Vertiefung der Regeln für Feedback	vertieftes Einüben der Feedbackregeln → Sachlichkeit → Ausgewogenheit (+/-) → sprachliche Gestaltung („Gut gefallen hat mir...“, „Ein Tipp für dich ist...“)
Einführung in die Feedbackkultur	einüben der Regeln für das Geben und Entgegennehmen von Feedback → Sachlichkeit → Ausgewogenheit (+/-) → sprachliche Gestaltung („Gut gefallen hat mir...“, „Ein Tipp für dich ist...“)				
Vertiefung der Regeln für Feedback	vertieftes Einüben der Feedbackregeln → Sachlichkeit → Ausgewogenheit (+/-) → sprachliche Gestaltung („Gut gefallen hat mir...“, „Ein Tipp für dich ist...“)				
<p>Kompetenzbereich</p> <p>Präsentieren</p> <p>MB 11) Präsentieren in der Mediengesellschaft</p> <p>MB 11.1 altersgemäß die Grundlagen des Urheber- und Persönlichkeitsrechts sowie des Datenschutzes bei der Erstellung von Präsentationen berücksichtigen</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Bedeutung von Urheberrecht für eigene Medienprodukte erkennen • beachten rechtlicher Aspekte bei der Verarbeitung von Informationen • Zum Thema Selbstdarstellung und Jugendmedienschutz: Was gebe ich von mir preis? 				

<p>Kompetenzbereich</p> <p>Präsentieren</p> <p>MB 8) Präsentationsarten und ihre sachgerechte Auswahl</p> <p>MB 8.1 Präsentationsarten unterscheiden und in Grundzügen die Vor- und Nachteile benennen</p> <p>MB 8.2 die dem jeweiligen Einsatzzweck angemessene Präsentationsart auswählen und begründen</p> <p>MB 8.3 Aufwand und Nutzen einer Präsentation realistisch einschätzen</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Kennenlernen versch. Präsentationsarten: <ul style="list-style-type: none"> – Analoge Präsentationen: Wandzeitung, Plakat – Digitale Präsentationen: computergestützte Präsentationsmöglichkeiten, Fotodokumentation – kennen Besonderheiten, Möglichkeiten und Grenzen von Präsentations- und Publikationsformen • Erkennen und Anwenden der Merkmale und Besonderheiten versch. Präsentationsformen • Vertiefung der Kenntnis verschiedener Präsentationsformen <ul style="list-style-type: none"> – zielgerichtete Auswahl von Präsentationsformen – korrekte Quellenangaben • Vergleich mit analogen Präsentationsformen (z.B. Plakat, Ausstellung): <ul style="list-style-type: none"> – Aufwand bei der Herstellung, Wirkung, Präsenz im Klassenzimmer, Weiterleitung, Veröffentlichung
<p>Kompetenzbereich</p> <p>Präsentieren</p> <p>MB 9) Medienspezifische Gestaltungsprinzipien</p> <p>MB 9.1 die Gestaltung von Präsentationen an ihren Zielen ausrichten</p> <p>MB 9.2 den grundlegenden Aufbau einer Präsentation beschreiben</p>	<p>eigene digitale Präsentationen und Medienproduktionen präsentieren, Gestaltungsmöglichkeiten entdecken und Kompetenzen weiterentwickeln</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gestaltungsrichtlinien für Präsentationen entdecken, erproben, diskutieren • explorative Natur- und Welterkundung mit Unterstützung von (digitalen) Medien • sprachliche Ausdrucksformen mit visuellen und audiovisuellen Ausdrucksformen gezielt verknüpfen (Förderung von Sprachkompetenz in Verbindung mit visueller und audiovisueller Kompetenz) • bereiten Medienproduktionen planvoll vor, z. B. Storyboard, Drehbuch, Logistik, etc. • gestalten (multi-) medial z. B. mit Text, Audio, Foto, Video, Animationen und Simulationen <p>Planung und Herstellung einer linearen Präsentation:</p> <ul style="list-style-type: none"> – lineare Präsentationsformen (z.B. Diashow, Gliederung, Zeitstrahl) – die jeweiligen Gestaltungsregeln beachten (Schriftgröße, Farbwahl,...) <p>Grundaufbau einer Präsentation:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Einstieg und Schluss – logische Gliederung – Anschaulichkeit

<p>Kompetenzbereich</p> <p>Präsentieren</p> <p>MB 9) Medienspezifische Gestaltungsprinzipien</p> <p>MB 9.3 Gestaltungselemente für eine Präsentation (Text, Audio, Bildmaterial und Video) nach vorgegebenen Kriterien auswählen</p> <p>MB 9.4 eine Präsentation von Lern- und Arbeitsergebnissen sach- und situationsgerecht gestalten</p>	<p>eigene digitale Präsentationen und Medienproduktionen präsentieren, Gestaltungsmöglichkeiten entdecken und Kompetenzen weiterentwickeln</p> <ul style="list-style-type: none"> • legen bei der Gestaltung ästhetische Maßstäbe an • gestalten (multi-)medial mit Text, Audio, Foto, Video, ... • beachten die Grundlagen der Text-, Bild-, Ton- und Videogestaltung bei der Herstellung eigener Medienprodukte • bereiten Informationen planvoll, adressaten- und situationsbezogen auf und präsentieren die Ergebnisse entsprechend • kennen wichtige Präsentationstechniken und -möglichkeiten • nutzen interaktive Präsentationsmedien (Kamishibai, Smartboard, ...) <p>Sach- und situationsgerecht präsentieren</p> <ul style="list-style-type: none"> • Beschreibung u. Darstellung der Planungsphasen einer linearen Präsentation: <ul style="list-style-type: none"> – Planungsüberlegungen (z.B. Ziel- und Zeitvorgaben, Arbeitsplan...) • Grundaufbau einer Präsentation: • Einstieg und Schluss • logische Gliederung • Anschaulichkeit
<p>Kompetenzbereich</p> <p>Präsentieren</p> <p>MB 10) Durchführung einer Präsentation</p> <p>MB 10.1 die für die Präsentation notwendige Medientechnik nach Vorgaben einsetzen</p> <p>MB 10.2 Einzel- und Gruppenergebnisse vor einem Publikum präsentieren</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Präsentation vor einem Publikum: <ul style="list-style-type: none"> – Präsentationsregeln kennen lernen (Gestik, Mimik, Sprache usw.) – Hilfsmittel (Notizkärtchen, Ablaufplan usw.) – Adressatenbezug – gezieltes Einsetzen von Gestik, Mimik und Sprache

<p>Kompetenzbereich</p> <p>Präsentieren</p> <p>MB 10) Durchführung einer Präsentation</p> <p>MB 10.3 Regeln und Methoden für das Geben und Annehmen von Feedback erproben und das Feedback zur Selbsteinschätzung nutzen</p> <p>MB 10.4 ihre Präsentationen archivieren und sie anderen für Lernprozesse zur Verfügung stellen</p>	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 30%; padding: 5px;">Einführung in die Feedbackkultur</td> <td style="padding: 5px;"> einüben der Regeln für das Geben und Entgegennehmen von Feedback → Sachlichkeit → Ausgewogenheit (+/-) → sprachliche Gestaltung („Gut gefallen hat mir...“, „Ein Tipp für dich ist...“) </td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">Vertiefung der Regeln für Feedback</td> <td style="padding: 5px;"> vertieftes Einüben der Feedbackregeln → Sachlichkeit → Ausgewogenheit (+/-) → sprachliche Gestaltung („Gut gefallen hat mir...“, „Ein Tipp für dich ist...“) </td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">Anwendung der Regeln für Feedback</td> <td style="padding: 5px;"> regelmäßiges Anwenden der Feedbackregeln → Sachlichkeit → Ausgewogenheit (+/-) → sprachliche Gestaltung („Gut gefallen hat mir...“, „Ein Tipp für dich ist...“) </td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">Routinemäßige Anwendung der Regeln für das Geben und Entgegennehmen von Feedback</td> <td style="padding: 5px;"> regelmäßige „Manöverkritik“ u. abschließende Beurteilung von Präsentationen / Referaten </td> </tr> </table> <ul style="list-style-type: none"> • Selbsteinschätzung (nach abgesprochenen Kriterien) vornehmen • Nutzung webbasierter Plattformen zum Austausch und zur gemeinsamen Bearbeitung von Dokumenten unter Anleitung • eigene digitale Präsentationen speichern (entsprechend IT-Curriculum) 	Einführung in die Feedbackkultur	einüben der Regeln für das Geben und Entgegennehmen von Feedback → Sachlichkeit → Ausgewogenheit (+/-) → sprachliche Gestaltung („Gut gefallen hat mir...“, „Ein Tipp für dich ist...“)	Vertiefung der Regeln für Feedback	vertieftes Einüben der Feedbackregeln → Sachlichkeit → Ausgewogenheit (+/-) → sprachliche Gestaltung („Gut gefallen hat mir...“, „Ein Tipp für dich ist...“)	Anwendung der Regeln für Feedback	regelmäßiges Anwenden der Feedbackregeln → Sachlichkeit → Ausgewogenheit (+/-) → sprachliche Gestaltung („Gut gefallen hat mir...“, „Ein Tipp für dich ist...“)	Routinemäßige Anwendung der Regeln für das Geben und Entgegennehmen von Feedback	regelmäßige „Manöverkritik“ u. abschließende Beurteilung von Präsentationen / Referaten
Einführung in die Feedbackkultur	einüben der Regeln für das Geben und Entgegennehmen von Feedback → Sachlichkeit → Ausgewogenheit (+/-) → sprachliche Gestaltung („Gut gefallen hat mir...“, „Ein Tipp für dich ist...“)								
Vertiefung der Regeln für Feedback	vertieftes Einüben der Feedbackregeln → Sachlichkeit → Ausgewogenheit (+/-) → sprachliche Gestaltung („Gut gefallen hat mir...“, „Ein Tipp für dich ist...“)								
Anwendung der Regeln für Feedback	regelmäßiges Anwenden der Feedbackregeln → Sachlichkeit → Ausgewogenheit (+/-) → sprachliche Gestaltung („Gut gefallen hat mir...“, „Ein Tipp für dich ist...“)								
Routinemäßige Anwendung der Regeln für das Geben und Entgegennehmen von Feedback	regelmäßige „Manöverkritik“ u. abschließende Beurteilung von Präsentationen / Referaten								
<p>Kompetenzbereich</p> <p>Präsentieren</p> <p>MB 11) Präsentieren in der Mediengesellschaft</p> <p>MB 11.1 altersgemäß die Grundlagen des Urheber- und Persönlichkeitsrechts sowie des Datenschutzes bei der Erstellung von Präsentationen berücksichtigen</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Bedeutung des Urheberrechts für eigene Medienprodukte erkennen • Notwendigkeit von Quellenangaben • korrekte Quellenangaben untersuchen und (in Ansätzen) in eigene Medienprodukte einfügen 								

Schulanfangsphase Klasse 1 und 2:

(siehe auch Kompetenzbereich Präsentieren)

Standards am Ende der Klasse 2 (Niveaustufe A / B)

<p>Kompetenzbereich</p> <p>Produzieren</p> <p>MB 12) Medien-technik</p> <p>MB 12.1 Medientechnik einschließlich Hard- und Software nach Vorgaben einsetzen</p> <p>MB 12.2 grundlegende Funktionen von Textverarbeitungs- sowie Grafik-, Bild-, Audio- und Videobearbeitungsprogrammen nutzen</p>	<p>Die Punkte 12.1 und 12.2 sind Bestandteile des IT-Curriculums.</p> <ul style="list-style-type: none">• lernen Software zur Textbearbeitung kennen• lernen Hardware kennen und unterscheiden
<p>Kompetenzbereich</p> <p>Produzieren</p> <p>MB 13) Medienproduktion als planvoller Prozess</p> <p>MB 13.1 Medienproduktion als planvoller Prozess</p> <p>MB 13.2 eine Medienproduktion in Einzel- oder Gruppenarbeit nach Vorgaben planen</p> <p>MB 13.3 bei der Planung einer Medienproduktion die Rahmenbedingungen berücksichtigen</p>	<ul style="list-style-type: none">• schreiben erste Texte strukturiert ab (Form eines Textes)• arbeiten unter Anleitung / selbständig im Heft<ul style="list-style-type: none">○ auch als Hausaufgabe

Schulanfangsphase Klasse 1 und 2:

Standards am Ende der Klasse 2 (Niveaustufe A/B)

<p>Kompetenzbereich</p> <p>Produzieren</p> <p>MB 14) Gestaltung von Medienproduktionen</p> <p>MB 14.1 mediale Gestaltungselemente (z. B. Bild-, Video-, Audiomaterial) unterscheiden</p> <p>MB 14.2 grundlegende Elemente der (Bewegt-) Bild-, Ton- und Textgestaltung nach Vorgaben einsetzen</p>	<ul style="list-style-type: none">• lernen mediale Gestaltungselemente kennen und unterscheiden (Kamishibai, Puppentheater, Trickfilm, Film, Hörspiel,...)• wenden spezifische Gestaltungsmöglichkeiten der Medien an (farbig gestalten, Größe, Lernprogramme, Heftergestaltung, ...)• nutzen interaktive Präsentationsmedien (Kamishibai, Puppentheater, ...) unter Anleitung
<p>Kompetenzbereich</p> <p>Produzieren</p> <p>MB 14) Gestaltung von Medienproduktionen</p> <p>MB 14.3 eigene Gestaltungsprozesse mit unterschiedlichen Medien umsetzen</p> <p>MB 14.4 die Gestaltung und Wirkung von eigenen Medienproduktionen nach vorgegebenen Kriterien einschätzen</p> <p>MB 14.5 eigene und lizenzierte Gestaltungselemente unterscheiden</p>	<ul style="list-style-type: none">• (Text-Bild-Zuordnung) multimedial gestalten• lernen erste Produktionsformen kennen (erzählen zum Bild, darstellendes Spiel, Kurzvortrag, Plakat/Bild, Vorsingen ...)• interaktive Präsentationsmedien gestalten (Komishibai, Puppentheater,...) • einüben eines Musikstückes auch mit Instrumenten, aufführen vor anderen• über eigene Arbeitsergebnisse und Aufführungen sprechen und schätzen sich selbst ein• reden über ihre Arbeitsergebnisse und schätzen diese nach festgelegten (besprochenen) Kriterien ein

Schulanfangsphase Klasse 1 und 2:

Standards am Ende der Klasse 2 (Niveaustufe A/B)

<p>Kompetenzbereich</p> <p>Produzieren</p> <p>MB 15) Herstellung von Medienprodukten</p> <p>MB 15.1 mit Hilfestellung eigene Medienprodukte einzeln und in der Gruppe herstellen</p> <p>MB 15.2 bei der Herstellung die Grundlagen des Urheber- und Persönlichkeitsrechts sowie des Datenschutzes berücksichtigen</p> <p>MB 15.3 Rückmeldungen zur Optimierung ihrer Medienproduktion nutzen</p>	<ul style="list-style-type: none">• realisieren Medienprodukte unterschiedlichster Art (z.B. Märchenbuch gestalten, ausmalen)• sprechen über ihre individuellen lebensweltlichen Medienerfahrungen• stellen ihre lebensweltlichen Medienerfahrungen szenisch dar/spielen nach
<p>Kompetenzbereich</p> <p>Produzieren</p> <p>MB 16) Veröffentlichung von Medienproduktionen</p> <p>MB 16.1 vorhandene Möglichkeiten zur Veröffentlichung eigener Medienproduktionen prüfen und sie nutzen</p> <p>MB 16.2 Regeln und Methoden für das Geben und Nehmen von Rückmeldungen anwenden</p> <p>MB 16.3 altersgemäß und medienbezogene Grundkenntnisse des Urheber- und Persönlichkeitsrechts, des Datenschutzes und des Jugendmedienschutzes in Bezug zur eigenen Lebenswelt berücksichtigen</p>	<ul style="list-style-type: none">• lernen die Möglichkeiten zur Veröffentlichung eigener Medienproduktionen (Texte, Bilder, Wandzeitung, ...) kennen• lernen erste Feedbackregeln kennen• wenden Kommunikationsregeln an (Entschuldigungsbrief, mündlich und schriftlich, zuhören, aussprechen lassen)• sie reden über (und praktizieren) die Achtung gegenüber dem Eigentum anderer

<p>Kompetenzbereich</p> <p>Produzieren</p> <p>MB 12) Medientechnik</p> <p>MB 12.1 Medientechnik einschließlich Hard- und Software nach Vorgaben einsetzen</p> <p>MB 12.2 grundlegende Funktionen von Textverarbeitungs- sowie Grafik-, Bild-, Audio- und Videobearbeitungsprogrammen nutzen</p>	<p>Die Punkte 12.1 und 12.2 sind Bestandteile des IT-Curriculums</p> <ul style="list-style-type: none"> • lernen Software zur Textbearbeitung kennen • kennen Hardware, können diese unterscheiden
<p>Kompetenzbereich</p> <p>Produzieren</p> <p>MB 13) Medienproduktion als planvoller Prozess</p> <p>MB 13.1 Medienproduktion als planvoller Prozess</p> <p>MB 13.2 eine Medienproduktion in Einzel- oder Gruppenarbeit nach Vorgaben planen</p> <p>MB 13.3 bei der Planung einer Medienproduktion die Rahmenbedingungen berücksichtigen</p>	<ul style="list-style-type: none"> • lernen, dass Medien das Ergebnis eines (geplanten) Prozesses sind • lernen sachbezogene Präsentationsformen kennen und produzieren diese unter Anleitung • lernen adressatenbezogene Präsentationsformen kennen und produzieren diese • lernen den Umgang mit webbasierten Arbeitsformen spielerisch kennen • stellen kurze Texte / Bilder in einer angemessenen Form dar • lernen den Umgang mit einfachen Seitenlayouts kennen • haben die Wirkungsabsicht in Bezug auf ihren Adressatenkreis im Blick (Anrede, einfacher Aufbau eines Vortrags,...) <ul style="list-style-type: none"> ○ Einladung (Kinder, Eltern, Lehrer, ...)

<p>Kompetenzbereich</p> <p>Produzieren</p> <p>MB 14) Gestaltung von Medienproduktionen</p> <p>MB 14.1 mediale Gestaltungselemente (z. B. Bild-, Video-, Audiomaterial) unterscheiden</p> <p>MB 14.2 grundlegende Elemente der (Bewegt-) Bild-, Ton- und Textgestaltung nach Vorgaben einsetzen</p>	<ul style="list-style-type: none">• Bild-, Video- und Audiomaterial benennen (Youtube, Antolin, ...)• wenden spezifische Gestaltungsmöglichkeiten der Medien an (Lernprogramme, ...)• nutzen interaktive Präsentationsmedien (Smartboard)• lernen die Grundlagen der Text-, Bild-, Ton- und Videogestaltung eigener Medienproduktionen kennen
<p>Kompetenzbereich</p> <p>Produzieren</p> <p>MB 14) Gestaltung von Medienproduktionen</p> <p>MB 14.3 eigene Gestaltungsprozesse mit unterschiedlichen Medien umsetzen</p> <p>MB 14.4 die Gestaltung und Wirkung von eigenen Medienproduktionen nach vorgegebenen Kriterien einschätzen</p> <p>MB 14.5 eigene und lizenzierte Gestaltungselemente unterscheiden</p>	<ul style="list-style-type: none">• gestalten (multi-)medial z.B. mit Text, Foto, Hörspiel, Audio• lernen Besonderheiten, Möglichkeiten und Grenzen von Produktionsformen kennen (erzählen zum Bild, darstellendes Spiel, Kurzvortrag, Plakat/Bild, vorsingen, ...)• gestalten interaktive Präsentationsmedien• einüben und aufführen des Programms für die Einschulung• die eigenen Arbeitsergebnisse, Aufführungen und Vorträge einschätzen

<p>Kompetenzbereich</p> <p>Produzieren</p> <p>MB 15) Herstellung von Medienprodukten</p> <p>MB 15.1 mit Hilfestellung eigene Medienprodukte einzeln und in der Gruppe herstellen</p> <p>MB 15.2 bei der Herstellung die Grundlagen des Urheber- und Persönlichkeitsrechts sowie des Datenschutzes berücksichtigen</p> <p>MB 15.3 Rückmeldungen zur Optimierung ihrer Medienproduktion nutzen</p>	<ul style="list-style-type: none">• realisieren Medienprodukte unterschiedlichster Art mit Hilfestellungen (z.B. Buchgestaltung, Plakat, Hörspiel, Musical)• stellen mithilfe ihrer lebensweltlichen Medienerfahrungen Medienprodukte unter Anleitung her• können beim Referat/Vortrag die Quelle mündlich nennen und besprechen• setzen sich kritisch mit ihren eigenen Arbeitsergebnissen und denen anderer auseinander
<p>Kompetenzbereich</p> <p>Produzieren</p> <p>MB 16) Veröffentlichung von Medienproduktionen</p> <p>MB 16.1 vorhandene Möglichkeiten zur Veröffentlichung eigener Medienproduktionen prüfen und sie nutzen</p> <p>MB 16.2 Regeln und Methoden für das Geben und Nehmen von Rückmeldungen anwenden</p> <p>MB 16.3 altersgemäß und medienbezogene Grundkenntnisse des Urheber- und Persönlichkeitsrechts, des Datenschutzes und des Jugendmedienschutzes in Bezug zur eigenen Lebenswelt berücksichtigen</p>	<ul style="list-style-type: none">• nutzen die Möglichkeit zur Veröffentlichung eigener Medienproduktionen bewusst (Plakate im Schulflur, ...)• lernen Feedbackregeln kennen und anwenden (siehe Präsentieren MB 10.3)• lernen grundlegende rechtliche Aspekte bei Medienproduktionen kennen (Bildrechte)

<p>Kompetenzbereich</p> <p>Produzieren</p> <p>MB 12) Medien-technik</p> <p>MB 12.1 Medientechnik einschließlich Hard- und Software nach Vorgaben einsetzen</p> <p>MB 12.2 grundlegende Funktionen von Textverarbeitungs- sowie Grafik-, Bild-, Audio- und Videobearbeitungsprogrammen nutzen</p>	<p>Die Punkte 12.1 und 12.2 sind Bestandteile des IT-Curriculums.</p> <ul style="list-style-type: none"> • lernen Software zur Textbearbeitung kennen • kennen Hardware, können diese unterscheiden und nutzen • nutzen zielgerichtet Software zur Text-, Bild-, Ton- und Videobearbeitung
<p>Kompetenzbereich</p> <p>Produzieren</p> <p>MB 13) Medienproduktion als planvoller Prozess</p> <p>MB 13.1 Medienproduktion als planvoller Prozess</p> <p>MB 13.2 eine Medienproduktion in Einzel- oder Gruppenarbeit nach Vorgaben planen</p> <p>MB 13.3 bei der Planung einer Medienproduktion die Rahmenbedingungen berücksichtigen</p>	<ul style="list-style-type: none"> • lernen, dass Medien das Ergebnis eines (geplanten) Prozesses sind • wählen eine sachgerechte Präsentationsform begründet und zielgerichtet aus und produzieren diese selbständig / unter Anleitung • wählen eine adressatengerechte Präsentationsform begründet und zielgerichtet aus und produzieren diese selbständig / unter Anleitung • bereiten Medienproduktionen planvoll vor (Storyboard, Drehbuch, Interview, ...) • nutzen webbasierte Arbeitsformen selbstbestimmt (Lernspiele, Lernprogramme, Lernforen,...) • stellen Texte, Tabellen, Bilder in einer angemessenen Struktur selbständig nach vorgegebenen Kriterien dar • wenden einfache Seitenlayouts an • haben Wirkungsabsichten in Bezug auf ihren Adressatenkreis im Blick (Buchvorstellung, PPP,...)

<p>Kompetenzbereich</p> <p>Produzieren</p> <p>MB 14) Gestaltung von Medienproduktionen</p> <p>MB 14.1 mediale Gestaltungselemente (z. B. Bild-, Video-, Audiomaterial) unterscheiden</p> <p>MB 14.2 grundlegende Elemente der (Bewegt-) Bild-, Ton- und Textgestaltung nach Vorgaben einsetzen</p>	<ul style="list-style-type: none"> • wenden selbständig spezifische Gestaltungsmöglichkeiten der Medien an <ul style="list-style-type: none"> ○ Smartboard, Textgestaltung, Bild, Ton, Video, Paint, ... • beachten und kennen Besonderheiten, Möglichkeiten und Grenzen von Produktionsformen <ul style="list-style-type: none"> ○ Kurzvortrag, Plakat/Bild, vorsingen, PPP, ... • nutzen zielgerichtet unter Anleitung interaktive Präsentationsmedien (Smartboard, PPP, ...) • beachten die Grundlagen der Text-, Bild-, Ton- und Videogestaltung eigener Medienproduktionen • beziehen Inhalt und Form anhand von erlernten Kriterien gezielt aufeinander (z.B. bei Plakat, Flyer, Lesetagebuch) • erproben unterschiedliche Gestaltungsvarianten <ul style="list-style-type: none"> ○ begründen ihre Entscheidung
<p>Kompetenzbereich</p> <p>Produzieren</p> <p>MB 14) Gestaltung von Medienproduktionen</p> <p>MB 14.3 eigene Gestaltungsprozesse mit unterschiedlichen Medien umsetzen</p> <p>MB 14.4 die Gestaltung und Wirkung von eigenen Medienproduktionen nach vorgegebenen Kriterien einschätzen</p> <p>MB 14.5 eigene und lizenzierte Gestaltungselemente unterscheiden</p>	<ul style="list-style-type: none"> • gestalten (multi-)medial z.B. mit Foto, Video, Audio, Text, Tabellen,... • produzieren Texte in angemessener Form <ul style="list-style-type: none"> ○ adressaten- und sachbezogen ○ Hauptmerk auf dem Inhalt (nicht der Gestaltung) ○ gestaltendes Arbeiten: Texte ergänzen, umschreiben, ... ○ kreatives Schreiben ○ einen Text mit vorgegebenen Formatierungen erstellen • gestalten zielgerichtet in Anleitung interaktive Präsentationsmedien <ul style="list-style-type: none"> ○ nehmen Geräusche und Texte auf und speichern sie ○ PPP, Video (Ballade, Lektüresequenz), ... • optional: ein eigenes Hörspiel/Musical/Theaterstück verfassen und aufführen • optional: fertigen Bilder unter Berücksichtigung der Bildsprache auch als Einzelbilder und Bildserien an (Comic, Fachbegriffe, Reihenfolge) • die eigenen Arbeitsergebnisse, Aufführungen und Vorträge nach selbstgesetzten Schwerpunkten einschätzen und mit anderen S auswerten • eigene (Fotos, selbstgezeichnete Bilder, ...) und lizenzierte (vom Profi) Gestaltungselemente unterscheiden und Ursachen für diese Unterschiede benennen <ul style="list-style-type: none"> ○ beachten rechtliche Aspekte der Verarbeitung von Informationen (Bildrechte)

<p>Kompetenzbereich</p> <p>Produzieren</p> <p>MB 15) Herstellung von Medienprodukten</p> <p>MB 15.1 mit Hilfestellung eigene Medienprodukte einzeln und in der Gruppe herstellen</p> <p>MB 15.2 bei der Herstellung die Grundlagen des Urheber- und Persönlichkeitsrechts sowie des Datenschutzes berücksichtigen</p> <p>MB 15.3 Rückmeldungen zur Optimierung ihrer Medienproduktion nutzen</p>	<ul style="list-style-type: none">• realisieren Medienproduktionen unterschiedlichster Art planvoll, adressaten- und situationsbezogen teilweise selbständig (z.B. PPP, Video, Lesetagebuch, ...)• stellen mithilfe ihrer lebensweltlichen Medienerfahrungen Medienproduktionen selbständig her<ul style="list-style-type: none">○ selbständige Recherche im Internet• schließen ihre Produktionen sachgerecht ab (... beim Thema bleiben) • beim Referat/Vortrag/PPP die Quelle nach besprochenen Kriterien benennen• erhalten erste Einblicke in rechtliche Aspekte der Mediennutzung (Bildrechte/Urheberrechte) • setzen sich kritisch mit ihren eigenen Arbeitsergebnissen und denen anderer auseinander<ul style="list-style-type: none">○ Feedbackregeln (siehe Tabelle Präsentieren)○ Selbsteinschätzung (nach abgesprochenen Kriterien) besprechen
<p>Kompetenzbereich</p> <p>Produzieren</p> <p>MB 16) Veröffentlichung von Medienproduktionen</p> <p>MB 16.1 vorhandene Möglichkeiten zur Veröffentlichung eigener Medienproduktionen prüfen und sie nutzen</p> <p>MB 16.2 Regeln und Methoden für das Geben und Nehmen von Rückmeldungen anwenden</p> <p>MB 16.3 altersgemäß und medienbezogene Grundkenntnisse des Urheber- und Persönlichkeitsrechts, des Datenschutzes und des Jugendmedienschutzes in Bezug zur eigenen Lebenswelt berücksichtigen</p>	<ul style="list-style-type: none">• prüfen und nutzen die Möglichkeiten zur Veröffentlichung eigener Medienproduktionen selbständig (nach Kriterien) • wenden Feedbackregeln zielgerichtet und situations- und adressatenbezogen an • berücksichtigen Rechte am eigenen Bild (PPP, Bildunterschriften; Darf mein Bild auf die Schulhomepage?)• beachten rechtliche Aspekte der Verarbeitung von Informationen / bei der Produktion

Schulanfangsphase Klasse 1 und 2:

Standards am Ende der Klasse 2 (Niveaustufe A/B)

<p>Kompetenzbereich</p> <p>Analysieren</p> <p>MB 17) Orientierung im Medienangebot</p> <p>MB 17.1 das von ihnen genutzte Medienangebot beschreiben</p> <p>MB 17.2 Merkmale, Gemeinsamkeiten und Unterschiede verschiedener Medienarten benennen</p> <p>MB 17.3 Medienangebote situations- und bedürfnisbezogen auswählen</p>	<ul style="list-style-type: none">• Medienangebote ausgehend von eigenen Medienerfahrungen entdecken• sich eigener Medienerfahrungen bewusst werden• eigene Regeln für den Umgang mit Medien finden• sprechen über die Mediennutzung in ihrem Alltag (Umfrage innerhalb der Klasse → Strichliste, Diagramme, z.B. zum Tagesablauf: Wann sehe ich fern / höre Radio / bin am Computer?)• Medienerlebnisse spielerisch und gestalterisch verarbeiten• Medienarten benennen, beschreiben und vergleichen (Zuordnungsaufgaben, Bild-Medienart, Aktualität, Verfügbarkeit usw./ Printmedien, TV, Radio, Internet)• Merkmale von Sach- und Gebrauchstexten untersuchen• Symbole vergleichen (z. B. Piktogramme, Emoticons)• verschiedene Sorten von Sach- und Gebrauchstexten unterscheiden (z. B. Rezept, Fahrplan, Kassenbon, Zeitungsartikel)• Arten der Medienproduktion nennen (Filme drehen, fotografieren, ein Buch schreiben)• Situationen beschreiben, in denen Medien für unterschiedliche Bedürfnisse genutzt werden (z.B. für Kommunikation, Unterhaltung, Information)
<p>Kompetenzbereich</p> <p>Analysieren</p> <p>MB 18) Gestaltung, Aussage und Botschaft von Medienangeboten</p> <p>MB 18.1 Gestaltungselemente medialer Angebote und deren Wirkung exemplarisch beschreiben</p> <p>MB 18.2 mediale Symbole und Zeichensysteme aus ihrem unmittelbaren Lebensweltbezug beschreiben</p>	<ul style="list-style-type: none">• sprechen über den Einfluss von Medien auf Wertvorstellungen, Handlungsweisen und Konsumverhalten• Medieneinflüsse und -botschaften in Bildern und Filmen entdecken

Schulanfangsphase Klasse 1 und 2:

Standards am Ende der Klasse 2 (Niveaustufe A/B)

<p>Kompetenzbereich</p> <p>Analysieren</p> <p>MB 18) Gestaltung, Aussage und Botschaft von Medienangeboten</p> <p>MB 18.3 gestalterische Grundlagen der Bild- und Filmsprache bei der Medienanalyse exemplarisch anwenden</p> <p>MB 18.4 Werbung und deren Botschaft in ihrer Lebenswelt beschreiben</p>	<ul style="list-style-type: none">• Medieneinflüsse und -botschaften in Bildern und Filmen entdecken- insbesondere Werbung
<p>Kompetenzbereich</p> <p>Analysieren</p> <p>MB 19) Bedeutung und Wirkung von Medienangeboten</p> <p>MB 19.1 ausgewählte Kriterien zur Unterscheidung fiktionaler und nichtfiktionaler Medienformate und -angebote benennen</p> <p>MB 19.2 die interessensbezogene Gestaltung medialer Angebote und deren Botschaften anhand ihrer persönlichen Empfindungen beschreiben</p>	<ul style="list-style-type: none">• schätzen die Bedeutung von Medien ein (Unterhaltungs- und Informationsfunktion)

<p>Kompetenzbereich</p> <p>Analysieren</p> <p>MB 17) Orientierung im Medienangebot</p> <p>MB 17.1 das von ihnen genutzte Medienangebot beschreiben</p> <p>MB 17.2 Merkmale, Gemeinsamkeiten und Unterschiede verschiedener Medienarten benennen</p> <p>MB 17.3 Medienangebote situations- und bedürfnisbezogen auswählen</p>	<ul style="list-style-type: none"> • sich über eigene Medienerfahrungen spielerisch, gestalterisch und in Gesprächen austauschen: z.B. Printmedien, Fernsehen, Kino, Handy, PC/Tablet, Computerspiele, Werbung • Sich über Lese- und Medienerfahrungen austauschen <ul style="list-style-type: none"> – über eigene (Vor-)Lese- und Medienerfahrungen sprechen – eigene Lese- und Medieninteressen beschreiben – eigene Lese- und Medieninteressen (bevorzugte Genres, mediale Angebote, Themen, Autorinnen/Autoren) bewerten • Stärken und Grenzen der Medienarten beschreiben • Arten der Medienproduktionen nennen (Film drehen, Buch schreiben, Bild malen, PPP, Vorträge, Aufsatz, ...) • Gefahren des unkritischen Mediengebrauchs erkennen • Orientierungshilfen für die Mediennutzung in Familie und Schule ausarbeiten, Regeln im Umgang mit Medien in der Schule und im Alltag bewusst achten und einhalten • Bedeutung von Datenschutz und Datensicherheit für die eigene Mediennutzung erkennen • Merkmale von Sach- und Gebrauchstexten untersuchen <ul style="list-style-type: none"> – Symbole vergleichen (z. B. Piktogramme, Emoticons) – verschiedene Sorten von Sach- und Gebrauchstexten unterscheiden (z. B. Rezept, Fahrplan, Kassenbon, Zeitungsartikel) – unterschiedlichen Sach- und Gebrauchstexten Merkmale zuordnen (z. B. Liste, Tabelle, Fließtext)
<p>Kompetenzbereich</p> <p>Analysieren</p> <p>MB 18) Gestaltung, Aussage und Botschaft von Medienangeboten</p> <p>MB 18.1 Gestaltungselemente medialer Angebote und deren Wirkung exemplarisch beschreiben</p> <p>MB 18.2 mediale Symbole und Zeichensysteme aus ihrem unmittelbaren Lebensweltbezug beschreiben</p>	<ul style="list-style-type: none"> • thematisieren den Einfluss von Medien auf ihre Lebenswelt, auf Wertvorstellungen, Handlungsweisen und Konsumverhalten • Merkmale von Sach- und Gebrauchstexten (aus ihrer Lebenswelt) untersuchen <ul style="list-style-type: none"> – z.B. Symbole vergleichen (z. B. Piktogramme, Emoticons) • Filme, Hörtexte, Inszenierungen u. Ä. aus ihrer Lebenswelt untersuchen <ul style="list-style-type: none"> – Filme, Bilder, Geräusche, Musik und Hörtexte voneinander unterscheiden und diesen Merkmale zuordnen – die Figurengestaltung in Texten unterschiedlicher medialer Formen beschreiben

<p>Kompetenzbereich</p> <p>Analysieren</p> <p>MB 18) Gestaltung, Aussage und Botschaft von Medienangeboten</p> <p>MB 18.3 gestalterische Grundlagen der Bild- und Filmsprache bei der Medienanalyse exemplarisch anwenden</p> <p>MB 18.4 Werbung und deren Botschaft in ihrer Lebenswelt beschreiben</p>	<ul style="list-style-type: none">• Medien als Wirtschaftsfaktor (Kosten)• hinterfragen die Bedeutung und Wirkung von Medien (Werbung, Bilder, Quellen)• mögliche Textaussagen mit eigenen Erfahrungen vergleichen
<p>Kompetenzbereich</p> <p>Analysieren</p> <p>MB 19) Bedeutung und Wirkung von Medienangeboten</p> <p>MB 19.1 ausgewählte Kriterien zur Unterscheidung fiktionaler und nichtfiktionaler Medienformate und -angebote benennen</p> <p>MB 19.2 die interessenbezogene Gestaltung medialer Angebote und deren Botschaften anhand ihrer persönlichen Empfindungen beschreiben</p>	<ul style="list-style-type: none">• schätzen die Bedeutung von Medien ein (Unterhaltungs- und Informationsfunktion)<ul style="list-style-type: none">○ Warum schaue ich Fernsehen?○ Warum nutze ich Medien?• lernen Manipulations- und Missbrauchsmöglichkeiten kennen• mögliche Textaussagen mit eigenen Erfahrungen vergleichen

<p>Kompetenzbereich</p> <p>Analysieren</p> <p>MB 17) Orientierung im Medienangebot</p> <p>MB 17.1 das von ihnen genutzte Medienangebot beschreiben</p> <p>MB 17.2 Merkmale, Gemeinsamkeiten und Unterschiede verschiedener Medienarten benennen</p> <p>MB 17.3 Medienangebote situations- und bedürfnis-bezogen auswählen</p>	<ul style="list-style-type: none">• eigene Lese- und Medienerfahrungen sowie Lese- und Medieninteressen (bevorzugte Genres, mediale Angebote, Themen, Autorinnen / Autoren) beschreiben• begreifen Medien als Wirtschaftsfaktor• Stärken und Grenzen der Medienarten beschreiben• zwischen inhaltlich-formalen Merkmalen, visuellen und akustischen Gestaltungsmöglichkeiten unterscheiden• mit Texten und Medien umgehen (Literarische Texte, Texte in anderer medialer Form erschließen)<ul style="list-style-type: none">– grundlegende Merkmale von epischen, lyrischen und dramatischen Texte kennen, beschreiben und unterscheiden– die Rolle von Figuren, Beziehungen untereinander veranschaulichen, ihr Handeln, ihre Stimmungen, ihre Wesensmerkmale beschreiben– die Bedeutung von Orten darstellen• Sach- und Gebrauchstexte (lineare und nichtlineare Texte) erschließen<ul style="list-style-type: none">– Merkmale zuordnen (z.B. Liste, Tabelle, Fließtext)– äußere Textmerkmale unter Nutzung von Fachbegriffen beschreiben (z.B. Überschrift, Absatz, Spalte, Zeile, Kreisdiagramm)– über den Text verstreute Informationen miteinander verknüpfen• Verfahren des Nachschlagens anwenden• Gefahren des unkritischen Mediengebrauchs erkennen
<p>Kompetenzbereich</p> <p>Analysieren</p> <p>MB 18) Gestaltung, Aussage und Botschaft von Medienangeboten</p> <p>MB 18.1 Gestaltungselemente medialer Angebote und deren Wirkung exemplarisch beschreiben</p> <p>MB 18.2 mediale Symbole und Zeichensysteme aus ihrem unmittelbaren Lebensweltbezug beschreiben</p>	<ul style="list-style-type: none">• kennen und bewerten den Einfluss von Medien auf Wertvorstellungen, Handlungsweisen und Konsumverhalten• gewinnen Einblick in die ethische Dimension von Medien und gehen sozial verantwortlich damit um (Smartphone, Facebook, WhatsApp)• einen Textvortrag kriterienorientiert gestalten und einschätzen• Sachverhalte durch Erkennen und Abgrenzen in einzelne Bestandteile zerlegen• die Wirkung der Mediengestaltung an Beispielen beschreiben

<p>Kompetenzbereich</p> <p>Analysieren</p> <p>MB 18) Gestaltung, Aussage und Botschaft von Medienangeboten</p> <p>MB 18.3 gestalterische Grundlagen der Bild- und Filmsprache bei der Medienanalyse exemplarisch anwenden</p> <p>MB 18.4 Werbung und deren Botschaft in ihrer Lebenswelt beschreiben</p>	<ul style="list-style-type: none">• kennen und bewerten den Einfluss von Werbung auf Wertvorstellungen, Handlungsweisen und Konsumverhalten• Medien als Wirtschaftsfaktor (Werbung)• hinterfragen die Bedeutung und Wirkung von Medien (Werbung, Bilder, Quellen)• mögliche Textaussagen mit eigenen Erfahrungen vergleichen• Texte in verschiedenen medialen Formen erschließen, dabei die Figurengestaltung sowie mediale Gestaltungsmittel beschreiben• Textverständnis in anderen Darstellungsformen ausdrücken (z.B. Inszenierungen, Werbung verfilmen/skizzieren)
<p>Kompetenzbereich</p> <p>Analysieren</p> <p>MB 19) Bedeutung und Wirkung von Medienangeboten</p> <p>MB 19.1 ausgewählte Kriterien zur Unterscheidung fiktionaler und nichtfiktionaler Medienformate und -angebote benennen</p> <p>MB 19.2 die interessenbezogene Gestaltung medialer Angebote und deren Botschaften anhand ihrer persönlichen Empfindungen beschreiben</p>	<ul style="list-style-type: none">• gewinnen Einblick in die ethische Dimension von Medien und gehen sozial verantwortlich damit um• erkennen Manipulations- und Missbrauchsmöglichkeiten / kennen<ul style="list-style-type: none">○ Anlaufstellen und Beratungsangebote○ Sendervergleich○ Vergleich von Werbungen zu verschiedenen Tageszeiten• hinterfragen den Realitätsbezug von Medien• mögliche Textaussagen mit eigenen Erfahrungen vergleichen• zwischen wörtlich Gemeintem und möglicher Bedeutung in Texten unterscheiden

Schulanfangsphase Klasse 1 und 2:

Standards am Ende der Klasse 2 (Niveaustufe A/B)

<p>Kompetenzbereich</p> <p>Reflektieren</p> <p>MB 20) Eigener Mediengebrauch</p> <p>MB 20.1 die Bedeutung von Medienangeboten (z. B. soziale Netzwerke, Computerspiele) für ihren Alltag beschreiben</p> <p>MB 20.2 Chancen (z. B. zeit- und ortsunabhängige Kommunikation) und Risiken (z.B. Cybermobbing) des eigenen und fremden Mediengebrauchs diskutieren</p> <p>MB 20.3 sich über Medienerlebnisse austauschen und diese auf der Grundlage gegenseitiger Toleranz und Achtung bewerten</p>	<ul style="list-style-type: none">• den eigenen Mediengebrauch schildern, als situations- und bedürfnisbezogen erläutern• wichtige Motive für Mediennutzung:<ul style="list-style-type: none">– z. B. Erlebnisorientierung, Unterhaltung / Spiel, Entspannung,– (Selbst-)Darstellung, Informationsbedürfnis, Kommunikation und Kooperation, Problemlösung, Partizipation, Beziehungspflege– die Lieblingssendung / den Lieblingshelden / das Lieblingsbuch vorstellen• kennen die Motive ihrer eigenen Mediennutzung• schätzen die Bedeutung von Medien ein (Unterhaltungs- und Informationsfunktion)• Austausch über die Mediennutzung im Alltag (Umfrage in der Klasse, Strichliste)• Verfügbarkeit von Medien, offene und beschränkte Zugangs- und Nutzungsmöglichkeiten• reflektieren und diskutieren (Lern-) Programme, (Internetangebote) und Medieninhalte
<p>Kompetenzbereich</p> <p>Reflektieren</p> <p>MB 20) Eigener Mediengebrauch</p> <p>MB 20.4 alters- und situationsangemessene Handlungsmöglichkeiten in Bezug auf einen sozial, ethisch und ökonomisch verantwortlichen Mediengebrauch entwickeln</p> <p>MB 20.5 Privatheit und Öffentlichkeit des eigenen Mediengebrauchs unterscheiden</p> <p>MB 20.6 altersgemäß die Grundlagen des Urheber- und Persönlichkeitsrechts sowie des Datenschutzes berücksichtigen</p>	<ul style="list-style-type: none">• erkennen den Einfluss von Medien auf Wertvorstellungen, Handlungsweisen und Konsumverhalten• über den Umgang mit persönlichen Daten im Netz sprechen (das Passwort ist geheim)• zwischen öffentlich und privat (auch hinsichtlich des Freundschaftsbegriffes) unterscheiden• benennen, was eine Freundschaft ausmacht und was man mit Freunden und Fremden teilen will<ul style="list-style-type: none">– Reflexion der Bedeutung von Privatsphäre– Was bedeutet öffentlich, was privat?– Was möchten wir mit jedem teilen und was nicht?

Schulanfangsphase Klasse 1 und 2:

Standards am Ende der Klasse 2 (Niveaustufe A/B)

<p>Kompetenzbereich</p> <p>Reflektieren</p> <p>MB 21) Die Konstruktion von Wirklichkeit durch Medien</p> <p>MB 21.1 anhand eigener Medien- erfahrungen zwischen medial vermittelter und realer Welt unterscheiden</p> <p>MB 21.2 exemplarisch mediale Manipulationen aus ihrer Lebenswelt erkennen und beschreiben</p> <p>MB 21.3 Vorbilder, Heldinnen und Helden sowie Idole aus den Medien beschreiben</p>	<ul style="list-style-type: none">• kennen einfache Merkmale verschiedener Medienarten und nehmen deren Wirkungsmerkmale wahr<ul style="list-style-type: none">• Zusammenspiel zwischen Bild und Ton<ul style="list-style-type: none">– (z.B. ein Bild / einen Film ohne Musik, mit Musik, mit unterschiedlicher Musik vergleichen)– Umfrage innerhalb der Klasse z.B.: über Vor- und Nachteile verschiedener Medienarten und deren Wirkung– Wirkung von Filmmusik, Bilder im Kopf beim Lesen, beim Musik hören• Emotionale Wirkung und Einfluss der Filmerlebnisse<ul style="list-style-type: none">– Was macht Fernsehen mit euch und wie fühlt ihr euch nach einem Fernseherlebnis? (körperliche Reaktionen wie Aufregung, Müdigkeit oder emotionale Reaktionen wie Freude, Traurigkeit, Angst)• beschreiben von Vorlieben und Abneigungen für bestimmte Filme in Bezug auf das Medium (TV, Kino, Handy, DVD), Themen, Figuren<ul style="list-style-type: none">– Rollenspiele aus dem Alltag<ul style="list-style-type: none">○ Charakterisierung der Hauptfiguren durch Schminke und Kostüm○ Darstellung der filmischen Lebenswelt z.B. Fotocollage, Handpuppenspiel
<p>Kompetenzbereich</p> <p>Reflektieren</p> <p>MB 22) Medien in Politik und Gesellschaft</p> <p>MB 22.1 aus ihrer Lebenswelt heraus Medien als Mittel zur Her- stellung von Öffentlichkeit benennen</p> <p>MB 22.2 mediale Gewalt aus ihrer Lebenswelt und ihre Wirkungen beschreiben</p> <p>MB 22.3 mediale Darstellung von Motiven der Werbung (Gesundheit, Sexualität, Mobilität...) beschreiben</p> <p>MB 22.4 an aktuellen regionalen Beispielen den Einfluss von Medien auf die öffentliche Meinungsbildung beschreiben</p>	<ul style="list-style-type: none">• erkennen die Wichtigkeit von Medien in ihrem Alltag• erkennen wie die Medien in ihrem Leben verankert sind• erhalten die Möglichkeit, über Eindrücke und Medienerlebnisse zu sprechen• erkennen den Unterschied zwischen Realität und Fiktion• kennen und beachten grundlegende Sicherheitsvorkehrungen (Abmelden, Passwort)

<p>Kompetenzbereich</p> <p>Reflektieren</p> <p>MB 20) Eigener Mediengebrauch</p> <p>MB 20.1 die Bedeutung von Medienangeboten (z. B. soziale Netzwerke, Computerspiele) für ihren Alltag beschreiben</p> <p>MB 20.2 Chancen (z. B. zeit- und ortsunabhängige Kommunikation) und Risiken (z.B. Cyber-mobbing) des eigenen und fremden Mediengebrauchs diskutieren</p> <p>MB 20.3 sich über Medienerlebnisse austauschen und diese auf der Grundlage gegenseitiger Toleranz und Achtung bewerten</p>	<ul style="list-style-type: none"> • den eigenen Mediengebrauch als situations- und bedürfnisbezogen erläutern <ul style="list-style-type: none"> – wichtige Motive für Mediennutzung: z. B. Erlebnisorientierung, Unterhaltung / Spiel, Entspannung, (Selbst-)Darstellung, Informationsbedürfnis, Kommunikation und Kooperation, Problemlösung, Beziehungspflege, Teilhabe am Gruppenleben • schätzen die Bedeutung von Medien ein (Unterhaltungs- und Informationsfunktion) • kennen die Motive ihrer eigenen Mediennutzung • Verfügbarkeit von Medien, offene und beschränkte Zugangs- und Nutzungsmöglichkeiten • über die aktuelle Medienlandschaft dem Alter entsprechend vertiefend diskutieren <ul style="list-style-type: none"> – Chancen (Partizipation, Meinungsbildung, Unterstützung des Lernens,...) und Risiken (persönliche Daten im Netz, Mobbing, Suchtgefahr, Jugendschutz) – Altersfreigaben für Medien als Orientierungshilfen – im Internet zur Sicherheit gesperrte Seiten thematisieren – entwickeln von Strategien, um zukünftig mit den Angeboten der Mediengesellschaft verantwortungsvoll umzugehen • reflektieren und diskutieren (Lern-) Programme, Internetangebote und Medieninhalte
<p>Kompetenzbereich</p> <p>Reflektieren</p> <p>MB 20) Eigener Mediengebrauch</p> <p>MB 20.4 alters- und situationsangemessene Handlungsmöglichkeiten in Bezug auf einen sozial, ethisch und ökonomisch verantwortlichen Mediengebrauch entwickeln</p> <p>MB 20.5 Privatheit und Öffentlichkeit des eigenen Mediengebrauchs unterscheiden</p> <p>MB 20.6 altersgemäß die Grundlagen des Urheber- und Persönlichkeitsrechts sowie des Datenschutzes berücksichtigen</p>	<ul style="list-style-type: none"> • sprechen über den Einfluss von Medien auf Wertvorstellungen, Handlungsweisen und Konsumverhalten • Bewusstsein für Datensicherheit und Datenmissbrauch anbahnen • erste Einblicke in rechtliche Aspekte der Mediennutzung erhalten <ul style="list-style-type: none"> – Bildrechte, Urheberrechte, Datenschutzfragen ansprechen – Was darf auf unserer Homepage veröffentlicht werden? – Wer bestimmt, ob Fotos von mir auf die Homepage der Schule dürfen? – Was schreibe ich bei meinen Präsentationen und medialen Produktionen unter die Bilder, die ich verwendet habe und warum? • Schutz der Persönlichkeit durch Aufklärung, Prävention, Reglementierung und eigenes kompetentes Verhalten <ul style="list-style-type: none"> ○ Hinweis an Eltern: auch Zuhause können Internetseiten einfach gesperrt werden (Elternsprechtage) • kennen und unterscheiden kostenpflichtige Angebote und kostenfreie Alternativen (Open Source)

<p>Kompetenzbereich</p> <p>Reflektieren</p> <p>MB 21) Die Konstruktion von Wirklichkeit durch Medien</p> <p>MB 21.1 anhand eigener Medien- erfahrungen zwischen medial vermittelter und realer Welt unterscheiden</p> <p>MB 21.2 exemplarisch mediale Manipulationen aus ihrer Lebenswelt erkennen und beschreiben</p> <p>MB 21.3 Vorbilder, Heldinnen und Helden sowie Idole aus den Medien beschreiben</p>	<ul style="list-style-type: none"> • kennen einfache Merkmale verschiedener Medienarten und nehmen deren Wirkungsmerkmale wahr <ul style="list-style-type: none"> • Zusammenspiel zwischen Bild und Ton <ul style="list-style-type: none"> – (z.B. ein Bild / einen Film ohne Musik, mit Musik, mit unterschiedlicher Musik vergleichen) – Umfrage innerhalb der Klasse z.B.: über Vor- und Nachteile verschiedener Medienarten und deren Wirkung – Wirkung von Filmmusik, Bilder im Kopf beim Lesen, Musik hören • Emotionale Wirkung und Einfluss der Filmerlebnisse • erkennen und beschreiben, wie Fernsehen die eigene Stimmung oder das eigene Befinden beeinflusst <ul style="list-style-type: none"> – Was macht Fernsehen mit euch und wie fühlt ihr euch nach einem Fernseherlebnis? (körperliche Reaktionen wie Aufregung, Müdigkeit oder emotionale Reaktionen wie Freude, Traurigkeit, Angst) • beschreiben von Vorlieben und Abneigungen für bestimmte Filme in Bezug auf das Medium (TV, Kino, Handy, DVD), Themen, Figuren <ul style="list-style-type: none"> – Rollenspiele aus dem Alltag <ul style="list-style-type: none"> ○ Charakterisierung der Hauptfiguren durch Schminke und Kostüm ○ Darstellung der filmischen Lebenswelt, z.B. Fotocollage, Handpuppenspiel
<p>Kompetenzbereich</p> <p>Reflektieren</p> <p>MB 22) Medien in Politik und Gesellschaft</p> <p>MB 22.1 aus ihrer Lebenswelt heraus Medien als Mittel zur Herstellung von Öffentlichkeit benennen</p> <p>MB 22.2 mediale Gewalt aus ihrer Lebenswelt und ihre Wirkungen beschreiben</p> <p>MB 22.3 mediale Darstellung von Motiven der Werbung (Gesundheit, Sexualität, Mobilität...) beschreiben</p> <p>MB 22.4 an aktuellen regionalen Beispielen den Einfluss von Medien auf die öffentliche Meinungsbildung beschreiben</p>	<ul style="list-style-type: none"> • sprechen über Medien und ihren Einfluss <ul style="list-style-type: none"> – auf Werte und Normen – auf die öffentliche Meinung – auf die individuelle Anschlusskommunikation • erkennen und verbalisieren Gefahren medialer Angebote • mediale Gewaltdarstellungen in altersgemäßen fiktionalen und nichtfiktionalen Medien vergleichen und ihre Wirkung diskutieren (bei Bedarf; situationsabhängig) <ul style="list-style-type: none"> – sprechen über Gewalt in den Medien, Cybermobbing – sprechen über Respekt im Netz als Selbstverpflichtung von Schulen • erkennen und verbalisieren Strategien der Werbung als wichtigen Bestandteil des Medienangebots • betrachten Bildmaterial kritisch und wählen es situationsangemessen aus • kommunizieren über die Wirkung von Bildern, erkennen Gefahren visueller Angebote und reagieren angemessen • reflektieren auditive und visuelle Medien bzgl. ihrer Wirkung • kommunizieren und reflektieren über die Wirkung von Bild und Ton • kommunizieren über die Wirkung von Filmen / Filmsequenzen • optional: nutzen ihre erworbenen Medienkenntnisse produktiv zur Optimierung eigener audiovisueller Produkte

<p>Kompetenzbereich</p> <p>Reflektieren</p> <p>MB 20) Eigener Mediengebrauch</p> <p>MB 20.1 die Bedeutung von Medienangeboten (z. B. soziale Netzwerke, Computerspiele) für ihren Alltag beschreiben</p> <p>MB 20.2 Chancen (z. B. zeit- und ortsunabhängige Kommunikation) und Risiken (z.B. Cyber-mobbing) des eigenen und fremden Mediengebrauchs diskutieren</p> <p>MB 20.3 sich über Medienerlebnisse austauschen und diese auf der Grundlage gegenseitiger Toleranz und Achtung bewerten</p>	<ul style="list-style-type: none"> • den eigenen Mediengebrauch als situations- und bedürfnisbezogen erläutern <ul style="list-style-type: none"> • wichtige Motive für Mediennutzung: z. B. Erlebnisorientierung, Unterhaltung / Spiel, Entspannung, (Selbst-)Darstellung, Informationsbedürfnis, Kommunikation und Kooperation, Problemlösung, Partizipation, Beziehungspflege • die Bedeutung von Medien (Unterhaltungs- und Informationsfunktion) einschätzen • die Motive ihrer eigenen Mediennutzung kennen • Verfügbarkeit von Medien, offene und beschränkte Zugangs- und Nutzungsmöglichkeiten • Chancen und Risiken ihres Mediengebrauchs abwägen • über die aktuelle Medienlandschaft dem Alter entsprechend vertiefend diskutieren <ul style="list-style-type: none"> – Chancen (Partizipation, Meinungsbildung, Unterstützung des Lernens,...) und Risiken (persönliche Daten im Netz, Mobbing, Suchtgefahr, Jugendschutz) – Altersfreigaben für Medien als Orientierungshilfen – entwickeln von Strategien, um zukünftig mit den Angeboten der Mediengesellschaft verantwortungsvoll umzugehen
<p>Kompetenzbereich</p> <p>Reflektieren</p> <p>MB 20) Eigener Mediengebrauch</p> <p>MB 20.4 alters- und situationsangemessene Handlungsmöglichkeiten in Bezug auf einen sozial, ethisch und ökonomisch verantwortlichen Mediengebrauch entwickeln</p> <p>MB 20.5 Privatheit und Öffentlichkeit des eigenen Mediengebrauchs unterscheiden</p> <p>MB 20.6 altersgemäß die Grundlagen des Urheber- und Persönlichkeitsrechts sowie des Datenschutzes berücksichtigen</p>	<ul style="list-style-type: none"> • den Einfluss von Medien auf Wertvorstellungen, Handlungsweisen und Konsumverhalten kennen • zeigen Verantwortungsbewusstsein im Umgang mit eigenen und fremden Daten • bereits erworbene Einblicke in rechtliche Aspekte der Mediennutzung festigen <ul style="list-style-type: none"> – Bildrechte, Urheberrechte, Datenschutzfragen ansprechen – Was darf auf unserer Homepage veröffentlicht werden? – Wer bestimmt, ob Fotos von mir auf die Homepage der Schule dürfen? – Was schreibe ich bei meinen Präsentationen und medialen Produktionen unter die Bilder, die ich verwendet habe und warum? • Bewusstsein für Datensicherheit und Datenmissbrauch entwickeln und anwenden <ul style="list-style-type: none"> – Big Data, Open Data, Datenspuren im Internet, Datenschutz – Umgang mit eigenen Daten (Fotos, Adressen usw. teilen in sozialen Netzwerken, ins Netz stellen?) – Privatsphäre vs. öffentliches Interesse / wirtschaftliches Interesse • Schutz der Persönlichkeit durch Aufklärung, Prävention, Reglementierung und eigenes kompetentes Verhalten

<p>Kompetenzbereich</p> <p>Reflektieren</p> <p>MB 21) Die Konstruktion von Wirklichkeit durch Medien</p> <p>MB 21.1 anhand eigener Medien-erfahrungen zwischen medial vermittelter und realer Welt unterscheiden</p> <p>MB 21.2 exemplarisch mediale Manipulationen aus ihrer Lebenswelt erkennen und beschreiben</p> <p>MB 21.3 Vorbilder, Heldinnen und Helden sowie Idole aus den Medien beschreiben</p>	<ul style="list-style-type: none"> • kennen einfache Merkmale verschiedener Medienarten und nehmen deren Wirkungsmerkmale wahr • erfassen das Zusammenwirken verschiedener Medienarten <ul style="list-style-type: none"> – (z.B. ein Bild / einen Film ohne Musik, mit Musik, mit unterschiedlicher Musik vergleichen) – Umfrage innerhalb der Klasse z.B.: über Vor- und Nachteile verschiedener Medienarten und deren Wirkung – Wirkung von Filmmusik, Bilder im Kopf beim Lesen, Musik hören • Emotionale Wirkung und Einfluss der Filmerlebnisse • beschreiben von Vorlieben und Abneigungen für bestimmte Filme in Bezug auf das Medium (TV, Kino, Handy, DVD), Themen, Figuren <ul style="list-style-type: none"> – Rollenspiele aus dem Alltag <ul style="list-style-type: none"> ○ Charakterisierung der Hauptfiguren durch Schminke und Kostüm ○ Darstellung der film. Lebenswelt z.B. Fotocollage, Handpuppenspiel • Vorbilder und Leitbilder aus Medien benennen und beschreiben, Stereotype erkennen, untersuchen und bewerten <ul style="list-style-type: none"> – z.B. in Casting-Shows, Leitbilder aus der Popkultur, Leitbilder aus dem Sportbereich • Nach vorgegebenen Kriterien Manipulationsmechanismen beschreiben, kritisch bewerten und einschätzen <ul style="list-style-type: none"> – z.B. Intentionen von Medienanbietern und „Medienmachern“ bestimmter Medienformate, Web-Services, medialer Dienstleistungen; Unterrichtsmaterial zu Fiktion und Wirklichkeit, OMEGA-Medien-Nr. 04984001(Rheinland-Pfalz)
<p>Kompetenzbereich</p> <p>Reflektieren</p> <p>MB 22) Medien in Politik und Gesellschaft</p> <p>MB 22.1 aus ihrer Lebenswelt heraus Medien als Mittel zur Herstellung von Öffentlichkeit benennen</p> <p>MB 22.2 mediale Gewalt aus ihrer Lebenswelt und ihre Wirkungen beschreiben</p> <p>MB 22.3 mediale Darstellung von Motiven der Werbung (Gesundheit, Sexualität, Mobilität...) beschreiben</p> <p>MB 22.4 an aktuellen regionalen Beispielen den Einfluss von Medien auf die öffentliche Meinungsbildung beschreiben</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mediengebrauch zwischen Individualität und Gruppenzwang • die Bedeutung von Medien für die politische Meinungsbildung und Entscheidungsfindung untersuchen <ul style="list-style-type: none"> – Rolle der Medien in unterschiedlichen gesellschaftlichen Systemen – Politik/Politiker als mediale Inszenierung; Medien als Podium und als Kontrollinstanz für Politik auf allen Ebenen (lokal, kommunal, Land, Bund, international) – Medien für die eigene Meinungsäußerung nutzen, z. B. durch Online-Petitionen, Blogs/ Foren, Kommentarfunktionen, Bewertungstools, Votings • kritisch zu problematischen Inhalten und Darstellungen Stellung nehmen <ul style="list-style-type: none"> – z.B. Extremismus, Pornographie, Gewalt 10 Gebote der Digitalen Ethik (auch 20.4) <ul style="list-style-type: none"> • 1. Erzähle und zeige möglichst wenig von Dir. • 2. Akzeptiere nicht, dass Du beobachtet wirst und Deine Daten gesammelt werden. • 3. Glaube nicht alles, was Du online siehst und informiere Dich aus verschiedenen Quellen. • 4. Lasse nicht zu, dass jemand verletzt und gemobbt wird. • 5. Respektiere die Würde anderer Menschen und bedenke, dass auch im Web Regeln gelten. • 6. Vertraue nicht jedem, mit dem Du online Kontakt hast. • 7. Schütze Dich und andere vor drastischen Inhalten. • 8. Messe Deinen Wert nicht an Likes und Posts. • 9. Bewerte Dich und Deinen Körper nicht anhand von Zahlen und Statistiken. • 10. Schalte hin und wieder ab und gönne dir auch mal eine Auszeit • wichtige Anlaufstellen und Beratungsangebote kennen lernen und im Bedarfsfall nutzen

5. INHALTE DES IT – UNTERRICHTS

5.1 Inhalte des IT - Unterrichts Klassen 1 / 2

Ziele in der Schuleingangsphase sind das Erlernen erster elementarer Fertigkeiten im Umgang mit dem Computer.

Lernprogramme werden gezielt im Förderunterricht und in offenen Lernarrangements eingesetzt.

5.2 Inhalte des IT - Unterrichts Klassen 3 / 4

In der dritten und vierten Jahrgangsstufe wird verstärkt der Umgang mit Textverarbeitungsprogrammen vermittelt. Die Schülerinnen und Schüler sollen in der Lage sein, den PC eigenständig und verantwortungsbewusst zu nutzen. Sie erwerben das PC-Seepferdchen im Rahmen des Sachunterrichts.

5.3 Inhalte des IT - Unterrichts Klassen 5 / 6

In der 5. und 6. Jahrgangsstufe liegt der Schwerpunkt darauf, die Schülerinnen und Schüler zu befähigen, sich zielgerichtet auf Referate und Präsentationen vorzubereiten. Zudem sollen sie sensibilisiert werden für die Gefahren und Probleme, die im Umgang mit dem Internet auftreten können. Das Internetseepferdchen oder der Internet-Führerschein wird abgelegt (leistungsabhängig). Außerdem finden für Kinder und Eltern Vorträge zu den Gefahren bezüglich digitaler Medien statt (Internet, Handy, Computer, Kindersicherung bei der Einstellung des privaten Internetzugangs).

5.1 Inhalte des IT - Unterrichts - Klassen 1 / 2 (Bedienen und Anwenden)

Ziele in der Schuleingangsphase sind das Erlernen erster elementarer Fertigkeiten im Umgang mit dem Computer. Lernprogramme werden gezielt im Förderunterricht und in offenen Lernarrangements eingesetzt.

Schülerinnen und Schüler... (in Ansätzen):

- lernen Regeln für das Verhalten im Computerraum kennen
- können Peripheriegeräte benennen
- (passiver Wortschatz - s. rechte Spalte)
- lernen ihr Passwort zu verwenden
- starten den Computer bzw. fahren ihn herunter, starten und beenden Software
- erlernen den Umgang mit der Maus (Navigieren auf dem Desktop, Klick und Doppelklick)

Zu erarbeitender Wortschatz:

- zunächst als passiver Wortschatz anzubahnen, später zunehmend aktiv:
- Maus / Mauspad, Rechner / PC, Drucker, Bildschirm / Monitor
 - Klick / Doppelklick
 - Tastatur: Escape - Taste, Entfernen-, Leertaste, Eingabetaste (Enter), Rückstelltaste (Löschen), Umschalttaste
 - Startleiste
 - Word, Paint

- lösen mit Hilfe der Maus gezielt Aktionen aus (zeigen, klicken, scrollen)
- schreiben erste Wörter und Sätze
- lesen, verstehen und setzen Hilfen und Anweisungen von Lernsoftware erfolgreich um
- arbeiten erstmals mit der Internetplattform „Antolin“ im Bereich der Leseförderung
- lernen hier erste Sicherheitsregeln für die Internetnutzung kennen (Passwortzugang, Schutz persönlicher Daten)

5.2 Inhalte des IT – Unterrichts - Klassen 3 / 4 (Bedienen und Anwenden)

In der dritten und vierten Jahrgangsstufe wird verstärkt der Umgang mit Textverarbeitungsprogrammen vermittelt. Die Schülerinnen und Schüler sollen in der Lage sein, den PC eigenständig und verantwortungsbewusst zu nutzen. Sie erwerben das PC-Seepferdchen im Rahmen des Sachunterrichts.

Schülerinnen und Schüler:

- bedienen und benennen Peripheriegeräte
- wiederholen die Regeln zum Verhalten im Computerraum
- absolvieren einen Orientierungskurs für Tastatur und Maus
- speichern digitale Medien (Bilder, Dateien, Ordner)
- entnehmen aus dem Internet altersadäquate Informationen
- lernen Funktionen eines Internetbrowsers kennen und zielgerichtet nutzen (Internetseepferdchen) (fakultativ)
- präsentieren Arbeitsergebnisse situationsgerecht (Deckblatt → Word, Paint)
- verfassen und verbessern zusammenhängende Texte,

Zu erarbeitender Wortschatz:

- zunächst als passiver Wortschatz anzubahnen, später zunehmend aktiv:
- Computer / Rechner / PC, Bildschirm / Monitor, DVD-Laufwerk
 - Hardware / Software
 - Beamer, Mauspad, Drucker, / Druckerpatrone, Festplatte
 - Maus, Tastatur, Scanner, USB-Stick, Memory-Stick, Speichermedium, Lautsprecher, Headset
 - Desktop, Cursor, Datei, Doppelklick, Browser, CD- Icon,
 - Leertaste, Word, Paint, Windows, Umschalttaste, Rückstelltaste

- recherchieren in verschiedenen Medien (Nachschlagewerke, Internet, Schulbücher)
- gestalten Medienbeiträge selbst (Plakat)
- setzen sich mit Medienerlebnissen auseinander
- thematisieren Medienkonsum

- Buchstabetaste, Nummernfeld, Pfeiltasten, Funktionstasten, Steuerungstaste, Escape -Taste, scrollen
- ClipArt
- Paint: ausschneiden, einfügen, copy and paste, Farbpalette, Toolbox
- Word: linksbündig, rechtsbündig, mittig, Blocksatz, Schriftgröße, Schriftart, fett, kursiv, unterstreichen
- einschalten, öffnen, löschen, entfernen, ausschneiden, kopieren, speichern, beenden, wegeklicken, ausführen, hochfahren, ausdrucken, markieren, einfügen, schließen(x), kontrollieren, doppelklicken, ausschalten, klicken, installieren, verlassen/ aus... rausgehen, formatieren, googeln (= eine Suchmaschine nutzen), hochladen, (her)unterladen, downloaden, surfen, (einen Befehl) ausführen, skype, drag and drop

5.3 Inhalte des IT - Unterrichts Klassen - 5 / 6 (Bedienen und Anwenden)

In der 5. und 6. Jahrgangsstufe liegt der Schwerpunkt darauf, die Schülerinnen und Schüler zu befähigen, sich zielgerichtet auf Referate und Präsentationen vorzubereiten. Zudem sollen sie für die Gefahren und Probleme sensibilisiert werden, die im Umgang mit dem Internet auftreten können. Das Internet-Seepferdchen oder der Internet-Führerschein werden abgelegt (leistungsabhängig). Außerdem finden für Kinder und Eltern Vorträge zu den Gefahren bezüglich digitaler Medien statt, wie z.B. Internet, Handy, Computer, Kindersicherung bei der Einstellung des privaten Internetzugangs.

Schülerinnen und Schüler:

- können Bilder / Fotos bearbeiten und sie mit Text kombinieren, vergrößern, verkleinern, positionieren, Kontrast ändern
- können verschiedene Medien zum gleichen Inhalt vergleichen
- kennen Strategien und wenden sie an
- wählen Informationen nach vorgegebenen Kriterien aus, verarbeiten diese und tauschen sich darüber aus
- verfassen zusammenhängende Texte, verbessern und

Zu erarbeitender Wortschatz:

- zunächst als passiver Wortschatz anzubahnen, später zunehmend aktiv:
- Wortschatz der 1. – 4. Klasse
 - das Stromkabel, das Mauskabel, der Tower / das Gehäuse,
 - das Netzwerk
 - der CD- / DVD-Brenner
 - der / das Notebook / der Laptop, der Hotspot, der drahtlose Internet-Zugang

formatieren Texte

- wiederholen, vertiefen und erweitern Grundbegriffe des Schreibprogramms, setzen Rahmen und formatieren, fügen Sonderzeichen ein, kennen und nutzen die Rechtschreibprüfung
- erstellen Tabellen und Diagramme
- setzen Textverarbeitung, Graphiken, Diagramme, Clip Arts, einfache Tabellen ein
- bereiten sich selbstständig mit Hilfe von Informationen aus dem Netz auf Unterrichtsthemen vor
- Mausbedienung: rechte Maustaste (Kontextmenüs)
- kennen Strukturen von Laufwerken, Dateien und Ordnern (Windows Explorer)
- können Dateien umbenennen, kopieren und verschieben
- übertragen Informationen (Datei, Foto) von einem Gerät auf ein anderes per Speichermedium (USB-Stick)
- schätzen Gefahren der Kommunikation über das Internet ab (falsche Identitäten, WhatsApp - Gruppen, Bilder, Recht am eigenen Bild, Videoaufnahmen)

- die Pfeiltaste (links, rechts, oben, unten), die Großschreibtaste / die Hochstelltaste, die Return-Taste / die Enter-Taste, die Steuerungstaste (STRG), die Rückwärtstaste
- die rechte Maus-Taste
- die Benutzeroberfläche, das Icon, das Symbol, die Verknüpfung
- das Dokument
- die Startseite, die Homepage, das Menü, das Drop-Down-Menü, die Registerkarte
- die Anwendung, das Tabellenbearbeitungsprogramm,
- Tabelle: Spalte, Zeile

- lernen Übersetzungsprogramme kennen (dicct, leo, ...)
- analysieren Informationen aus dem Internet skeptisch in Bezug auf den Wahrheitsgehalt, Dauerhaftigkeit, Zuverlässigkeit und Neutralität der Darstellung
- lernen Sicherheitsregeln des Internets kennen und beachten: keine Passwörter speichern, keine persönlichen Angaben machen, Gebot zur Vorsicht und Rücksprache mit Eltern oder Lehrkräften beachten
- lernen Online-Lernprogramme kennen (levrai, Schlaukopf, ...)
- lernen geeignete Kindersuchmaschinen kennen und nutzen (Blinde Kuh, fragfinn.de,...)
- führen Recherchen zu bestimmten Themen auf einer adressatengerechten Website durch, nutzen Informationen, bearbeiten und bewerten diese
- E-Mail: schreiben, verschicken, Anhänge hinzufügen und herunterladen, Adressen verwalten, Mails empfangen und öffnen
- erhalten Informationen zu Urheberrecht und Quellenangaben
- legen Internetführerschein oder Internetseepferdchen ab
- lernen das PowerPoint Programm kennen und im Ansatz nutzen
- erstellen Deckblätter für Hefter oder Arbeitsmappen

QUELLEN/LITERATURVERZEICHNIS

- http://www.kmk.org/fileadmin/Dateien/veroeffentlichungen_beschluess_e/2012/2012_03_08_Medienbildung.pdf/12.12.2017/16.00 Uhr
- Spanhel, Dieter. 2011. «Medienkompetenz oder Medienbildung? Begriffliche Grundlagen für eine Theorie der Medienpädagogik», Medien Pädagogik 20 (15. September), 95–120.
- Paderborner Medienkompetenzmodell (Tulodziecki et al. 2010, S. 180 ff.; Herzig 2014, S. 537 ff.)
- <http://de.wikipedia.org/wiki/Medienkompetenz#Definition/>
 - 2017/12/12/17.00Uhr
- <http://bildungsserver.berlin-brandenburg.de/rlp-online/b-fachuebergreifende-kompetenzentwicklung/2018/10/06/20.00> Uhr
- http://www.mieriesuperklasse.de/neuer_rahmenlehrplan_berlin__fortentwicklung_schulinternes_curriculum.html/2018/10/06/19.00Uhr
- <http://blog.bullino.ch/2009/02/08/medienpaedagogik-medienkompetenz-medienbildung/>2018/08.08./12.00 Uhr
- <http://www.medienabc.at/page5/page5.html>/2018/10/06/12.20 Uhr
- <https://www.lmz-bw.de/medienbildung-grundschule.html>
- 10) <https://www.planet-schule.de/sf/medienkompetenz-wissenueber-medien.php>
- 11) http://www.teachsam.de/ufo_medien.htm
- 12) <https://www.lmz-bw.de/landesmedienzentrum.html> Aufenanger, Stefan (2003): Medienkompetenz und Medienbildung, in: ajs-Informationen 1(2003), S. 4-8
- 13) Spanhel, Dieter (2006): Medienerziehung. Erziehungs- und Bildungsaufgaben in der Mediengesellschaft, Stuttgart: Klett-Cotta 2010
- 14) KIM-Studie2016/Kindheit, Internet, Medien/Basisstudie zum Medienumgang 6- bis 13-Jähriger in Deutschland/Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (mpfs)/ Stuttgart, Februar 2017
- 15) Neue Medien in der Grundschule 2.0/Grundlagen – Konzepte – Perspektiven/Beiträge zur Reform der Grundschule – Band 141/Herausgeber: Der Vorstand des Grundschulverbandes e. V. Verantwortlich für diesen Band: Erika Brinkmann/2016 Grundschulverband/Frankfurt am Main