

1.10.2.2 Mediencurriculum für die GS Inzigkofen

KLASSE 1/2

Informationstechnische Grundlagen

Die Schülerinnen und Schüler werden auf altersgerechte Weise an den Umgang mit dem Computer herangeführt, indem erste informationstechnische Grundlagen thematisiert und bearbeitet werden.

Erste Schritte am Computer

Kompetenzbereiche:	Mögliche Inhalte:
Die wesentlichen Bauteile eines Computers	<ul style="list-style-type: none"> Sch. betrachten PC und ordnen Teile mit Wortkarten zu.
Sachgerechter Umgang mit dem Computer	<ul style="list-style-type: none"> Sch. lernen Verhaltensregeln im Umgang mit dem Computer kennen (z.B. <i>Verhalten im PC-Raum, kein Essen am PC, an Arbeitsaufträge halten, ...</i>)
An- und Abmelden im Schulnetz	<ul style="list-style-type: none"> Sch üben formale An- und Abmeldeprozedur ein (Name, Passwort), zum Abmelden auf „abmelden“ klicken
Die Bildschirmoberfläche und seine Struktur: <ul style="list-style-type: none"> Bedeutung der Desktop-Symbole (Verknüpfungen) 	<ul style="list-style-type: none"> Sch. erfahren die Bedeutung der wichtigsten Desktop-Symbole, wie z.B. Internetbrowser, Textverarbeitung, Lernprogramme, usw.

1. SCHULBESCHREIBUNG

<ul style="list-style-type: none"> • Umgang mit der Computermaus 	<ul style="list-style-type: none"> • Sch. werden angeleitet, mit der Maustaste zu manövrieren (z.B.: <i>Doppelklick auf Programm-Icons</i>) • Hilfsmittel: Programm maustraining.exe
<ul style="list-style-type: none"> • Aufrufen eines Programms über unterschiedliche Zugänge 	<ul style="list-style-type: none"> • Sch. üben das Öffnen der Programme auf unterschiedliche Weise (z.B. <i>über START-Button, über Verknüpfungen usw.</i>)
	<ul style="list-style-type: none"> • Sch. lernen die Benutzeroberfläche eines Computerprogramms kennen (<i>Datei, Ansicht, Hilfe</i>)
<p>Erstes Kennenlernen der Tastatur</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Sch bearbeiten einfache Suchaufgaben zum Buchstaben finden auf der Tastatur • Sch üben ersten Umgang mit Groß- und Kleinschreibung, Leertaste, Löschtasten, Zeilenumbruch ein
<p>Umgang mit Dateien</p>	
<p>Die Speicherstruktur der Schulcomputer</p>	<p>Sch. speichern und öffnen Dateien in ihrem Speicherverzeichnis</p> <p><i>Fakultativ: Sch. kennen die Ordnerstruktur einer Computer-Dateiablage und können einen neuen Ordner erstellen und benennen</i></p>
<p>Dateien ausdrucken</p>	<p>Sch. erkennen das Drucksymbol und können einen Druckvorgang in Gang setzen</p>

Der Computer als Hilfsmittel des individuellen Lernens	
Die Schülerinnen und Schüler lernen, dass Lernsoftware und onlinebasierte Lernprogramme sie beim Lernen individuell begleiten und unterstützen.	
Kompetenzbereiche:	Mögliche Inhalte:
Arbeiten mit Lernprogrammen	
Sch. lernen altersgerechte (onlinebasierte) Lernprogramme kennen und nutzen sie angemessen.	Einsatz von (onlinebasierten) Lernprogrammen und Lernsoftware in unterschiedlichen Schulfächern.
Sicherer Umgang mit installierter Lernsoftware: D: Oriolus, GUT M: Oriolus E: Oriolus	Oriolus: Üben und Prüfungen machen GUT: Landschaft einrichten
Sch lernen den Umgang mit dem Onlineportal zur Leseförderung „ Antolin “ und setzen diese Kenntnisse um.	Sch können sich im Portal anmelden; sie finden ihre Bücher und lösen Bücherquiz.
Sch lernen den Umgang mit dem Onlineportal „Mathe mal anders - Zahlenzorro “ und setzen diese Kenntnisse um.	Sch können sich im Portal anmelden und lösen Aufgaben.
<i>Fakultativ: onlinegestütztes Lernen in verschiedenen Unterrichtsfächern – Linktipps siehe Anhang</i>	<i>z.B. Informationen aus Tierlexika entnehmen, Lerngeschichten der Hamsterkiste, „native English“ auf britischen Seiten → siehe Anhang</i>
<i>Fakultativ: Testen und Fördern – onlinebasierte Lernstandsdiagnose zu Klett-Lehrwerken</i>	http://www.testen-und-foerdern.de/klett/df/login.html
<i>Fakultativ: Online Diagnose Grundschule von Schroede(noch nicht gekauft)</i>	http://www.grundschuldiagnose.de/

Textverarbeitung und Produktion

Die Schülerinnen und Schüler erfahren den Umgang mit einem Textverarbeitungsprogramm als Schreibwerkzeug, mit dem man Texte auch gestalten kann.

Fakultativ: Die Schülerinnen und Schüler erfahren den Umgang mit einem Mal- und Zeichenprogramm als ein Gestaltungs- und Malwerkzeug.

Kompetenzbereiche:

Mögliche Inhalte:

Textverarbeitung

Einfaches Gestalten von Texten mit einem Textverarbeitungsprogramm

Sch erfahren, dass **Word** bzw. **Open Office for Kids** ein Werkzeug zum Texte schreiben ist und machen erste Erfahrungen mit dem Schreiben von Wörtern oder kleinen Texten und Mitteilungen.

Sch. lernen die Grundfunktionen eines Textverarbeitungsprogramms kennen

Sch. verändern Schriftgröße, Schriftart, Schriftform (*Fett, Kursiv, Unterstreichen*)

Sch. gestalten Schriftfarbe kleiner Dokumente kreativ und spielerisch

Vorlage: „Mein gelesenes Buch“

Fakultativ: Sch. schreiben erste kleine Geschichten und Gedichte

Sch. können ihre Textdatei abspeichern (*fakultativ mit Dateibenennung*) und ausdrucken

Fakultativ: Mediale Produktion

Einfaches Gestalten mit einem Mal- und Zeichenprogramm

Sch. entdecken spielerisch die Funktionen eines Malprogramms (z.B. „Paint“)

Sch. versuchen mit Farbe und Malwerkzeug unterschiedliche Zeichnungen herzustellen und vergleichen ihre Wirkung.

Sch. zeichnen eine einfache Vorlage mit einem Malprogramm nach.

Sch. erproben die Darstellung verschiedener Formen.

Mathematik: Geometrisches Formenbild malen

Aufnahme von digitalen Bildern

Sch. erstellen Bilder mit einer Digitalkamera und übertragen sie mit Hilfe der Lehrkraft auf einen PC.

Fakultativ: Informieren / Recherchieren / Selektieren	
<i>Die Schülerinnen und Schüler lernen die grundlegenden Möglichkeiten der Informationsentnahme aus Medien sowie erste kritische und reflexive Betrachtungsweisen des eigenen Handelns</i>	
Kompetenzbereiche:	Mögliche Inhalte:
Das Internet	
<i>Das Internet und seine Struktur</i>	<p><i>Sch. lernen vereinfacht die grundlegende Struktur des WWW kennen</i></p> <p><i>Sch. erkennen die hauptsächlichen Nutzungsarten des WWW (Informationsbereitstellung und Kommunikation)</i></p> <p><i>Sch. wissen, wie eine Internetadresse aussieht und wie man sie aufrufen kann</i></p>
Informationen gewinnen und selektieren	
<i>Erste Schritte im Internet Elemente einer Webseite erkennen</i>	<i>Sch. lernen den ersten Umgang mit einem Browser und erkennen, wie ein Browserfenster aufgebaut ist (Vor-Zurück-Button, Startseite usw.)</i>
<p><i>Arbeiten mit kindgerechten Webseiten siehe www.internet-abc.de/kinder/linktipps-schule.php und http://www.internet-abc.de/kinder/linktipps.php</i></p> <p><i>Analyse der Mediennutzung / Mediengefahren</i></p>	<p><i>Sch. lernen Suchmaschinen für Kinder kennen und sie für erste unterrichtliche Arbeitsaufträge zu nutzen (siehe Anhang)</i></p> <p><i>Gesprächsanlässe werden genutzt, um auf kritische Mediennutzung / Gefahren im Netz hinzuweisen (auf einfühlsame und kindgerechte Vorgehensweise achten, über Interneterlebnisse mit den Kindern sprechen)</i></p>

Fakultativ: Analyse und Reflexion	
<i>Die Schülerinnen und Schüler erfahren die Vielfalt der Medienlandschaft anhand exemplarischer Medienarten</i>	
Kompetenzbereiche:	Mögliche Inhalte:
Unsere Medienlandschaft	
Kennenlernen verschiedener Medien	<p><i>Sch. erkennen die Vielfalt der heutigen Medienlandschaft (Vergleich der Mediennutzung aus dem Erfahrungsbereich der Sch.)</i></p> <p><i>Sch. können einige ausgewählten Medienarten benennen und grob beschreiben (Zuordnungsaufgaben: Bild – Wort, vergleichen der Möglichkeiten im Umgang mit exemplarischen Medien zu interagieren)</i></p>
Chancen und Risiken der Medienlandschaft	
Medienerfahrungen verarbeiten	<i>Sch. können sich zu ihren eigenen Medienerfahrungen äußern.</i>
Erste Reflexion des eigenen Mediengebrauchs	<p><i>Sch. erkennen in Gesprächen die Verankerung der Medien in ihrem Alltag.</i></p> <p><i>Sch erkennen ihre eigenen Motive der Mediennutzung.</i></p> <p><i>Eigene Medienerfahrungen im Unterricht: Die Lernergebnisse der Schülerinnen und Schüler werden in Fotostories dokumentiert und in Filmgeschichten wiedergegeben.</i></p> <p><i>Bsp:</i> <i>Filme: That's me + Sing a song + Begrüßungslied: How are you?</i> <i>Fotostory: Vom Schaf zur Wolle</i></p>
Chancen und Möglichkeiten sowie Risiken und Gefahren des Mediengebrauchs kennenlernen	<p><i>Sch. können in Ansätzen ihren eigenen Medienkonsum bewerten.</i></p> <p><i>Sch. erkennen einfache stilistische Merkmale verschiedener Medienarten (z.B. Wirkung von Filmmusik usw.).</i></p>

KLASSE 3/4

Informationstechnische Grundlagen

Die Schülerinnen und Schüler erfahren auf altersgerechte Weise den Umgang mit dem Computer als Werkzeug, indem ihre informationstechnischen Grundlagen ausgebaut werden.

Fortschritte am Computer

Kompetenzbereiche:	Mögliche Inhalte:
Sachgerechter Umgang mit dem Computer, <i>fakultativ mit der Digitalkamera u.a. digitalen Medien</i>	Sch. kennen die Verhaltensregeln im Umgang mit technischen Geräten wie PC, <i>fakultativ Digitalkamera, Beamer, interaktivem Whiteboard u.a.</i>
Orientieren in einer Ordnerstruktur	Sch. erfahren und erlernen das Anlegen einer für sie sinnvollen Ordnerstruktur. Sch. erproben das Navigieren in einer Ordnerstruktur.
<i>Fakultativ:</i> <i>Vernetzte Lernumgebungen</i>	<i>Sch. kennen sich zunehmend im Umgang mit serverbasierten arbeitsplatzunabhängigen Rechnern aus und können den Unterschied zum Arbeiten mit einzelnen Arbeitsstationen beschreiben.</i> <i>Sch. erproben den Austausch unterschiedlicher Dateien untereinander und mit der Lehrkraft (tauschen, einsammeln, austeilen)</i>
<i>Fakultativ:</i> <i>Routine im Umgang mit Standard-Software entwickeln</i> <i>Hotkeys kennen lernen</i> <i>strg + c = kopieren</i> <i>strg + x = ausschneiden</i> <i>strg + v = einfügen</i> <i>strg + a = alles markieren</i>	<i>Sch. öffnen, arbeiten mit Standard-Software und speichern Ergebnisse selbstständig in ihren angelegten Ordnern (Text-Dokumente, Präsentationen, Bilder, Diagramme, ...)</i> <i>Sch. können Texte erstellen, diese sowie Audio-Dateien und Bilddateien markieren, verschieben, kopieren, einfügen, bearbeiten und speichern.</i>

1. SCHULBESCHREIBUNG

Dateien ausdrucken	Sch. erkennen das Drucksymbol und können einen Druckvorgang in Gang setzen. Sie können bestimmte Seiten ausdrucken und je nach Wunsch in Farbe oder schwarz-weiß.
---------------------------	---

Der Computer als Hilfsmittel des individuellen Lernens	
Die Schülerinnen und Schüler lernen, dass Lernsoftware und onlinebasierte Lernprogramme sie beim Lernen individuell begleiten und unterstützen.	
Kompetenzbereiche:	Mögliche Inhalte:
Arbeiten mit Lernprogrammen	
Was in Klasse 1/2 angefangen wurde, wird in den Klassen 3/4 entsprechend fortgesetzt, vertieft und weitergeführt.	
Sch. können altersgerechte (onlinebasierte) Lernprogramme und Lernsoftware für unterschiedliche Zwecke selbstbestimmt einsetzen und nutzen.	
Sicherer Umgang mit installierter Lernsoftware: D: Oriolus oder GUT M: Oriolus E: Oriolus	<i>Oriolus: Üben und Prüfungen machen</i> <i>GUT: Landschaft einrichten fakultativ</i>
Sch lernen den Umgang mit dem Onlineportal zur Leseförderung „ Antolin “ und setzen diese Kenntnisse um.	Sch. führen den Umgang mit einem Online-Leseportal weiter und lernen den eigenen Werdegang ihrer Leseleistungen einzuschätzen.
Sch lernen den Umgang mit dem Onlineportal „Mathe mal anders - Zahlenzorro “ und setzen diese Kenntnisse um.	Sch können sich im Portal anmelden und lösen Aufgaben.
<i>Fakultativ: Testen und Fördern – kostenlose onlinebasierte Lernstandsdiagnose zu Klett-Lehrwerken</i>	http://www.testen-und-foerdern.de/klettdf/login.html
<i>Fakultativ: Online Diagnose Grundschule von Schroedel (noch nicht gekauft)</i>	http://www.grundschuldiagnose.de/

Einsatz des Computers im Unterrichtsalltag

Die Schülerinnen und Schüler erfahren auf altersgerechte Weise den Computer als Arbeitsmittel, der ihnen den Unterrichtsalltag erleichtert und ausschmückt.
Multimediale Unterrichtsergebnisse werden gewürdigt und dauerhaft gesichert.

PC-Einsatz in den einzelnen Fächern

Kompetenzbereiche:	Mögliche Inhalte:
Deutsch: Eigene Textproduktionen werden wertgeschätzt und multimedial aufbereitet. <i>Flüssiges Lesen erfährt sinnvollen Einsatz.</i> Lesemotivation durch Antolin (s.o.)	<i>Buchpräsentationen, Klassenzeitung</i> <i>Gedichte vertonen, Hörspielproduktion</i> www.antolin.de
Mathematik: Förderung logischen Denkes durch Mathe mal anders: der Zahlenzorro	www.zahlenzorro.de
<i>Fakultativ MNK:</i> <i>Der Computer als Hilfsmittel bei sachkundlichen Themen;</i> <i>Klassenmusizieren findet Wertschätzung;</i> <i>Werke großer Künstler können den Sch. mit Hilfe des PCs näher gebracht werden. Sie lernen einen kreativen Umgang mit den Bildern der Künstlern und mit eigenen Fotos.</i>	<i>Internetrecherche auf Kinderwebseiten zu Gruppenarbeiten;</i> <i>unsere Gemeinde: www.inzigkofen.de ,</i> <i>Sachgeschichten aus der Hamsterkiste;</i> <i>Lieder aufnehmen, Geräuscherätsel ,</i> <i>Bildverfremdung, (eigene) Fotos verfremden</i> <i>Sch werden in Werkzeuge von Paint eingeführt.</i> <i>Sch zeichnen mit Paint nach Anweisung. Paint als Mittel der grafischen Gestaltung einsetzen.</i>
<i>Fakultativ Englisch:</i> <i>Spielerisches Vertiefen der Englischkenntnisse. Motivation, die Sprache zu erlernen, wird erhöht.</i>	http://learnenglishkids.britishcouncil.org/en/ http://dict.leo.org/ (englisch-deutsches Wörterbuch)
<i>Fakultativ Religion:</i> <i>Kennenlernen des Kircheninnenraumes.</i>	http://www.kirche-entdecken.de/frontend/index.php

Diese Inhalte verstehen sich als Beispiele für die Integration des Computers in den Unterrichtsalltag. Sie werden ständig fortgeschrieben und weiterentwickelt → siehe Anhang mit Linktipps.

Textverarbeitung und mediale Produktion

Die Schülerinnen und Schüler planen, realisieren und sehen eigene Medienproduktionen veröffentlicht, bzw. veröffentlichen sie selbst.

Kompetenzbereiche:

Mögliche Inhalte:

Textverarbeitung

<p>Erweitern der Kenntnisse aus Klassenstufe 1-2, PC zielgerichtet als Schreib-Werkzeug einsetzen.</p>	<p>Sch erledigen Schreibaufträge und Gestaltungsaufträge am PC: Berichte, Gedichte, Weihnachts- oder Osterkarten, Muttertagsgedichte ... (Grußkarten evtl. mit Publisher)</p>
<p>Vertiefen der Kenntnisse im Umgang mit dem Textverarbeitungsprogramm Word oder Open Office for Kids; Anwendung je nach Intention und Arbeitsauftrag.</p>	<p>Einführung in Word oder Open Office for Kids: Sch schreiben Texte linksbündig, mittig, im Blocksatz. Sch werden eingewiesen in Verfahren zum Markieren, Kopieren, Ausschneiden, Einfügen von Wörtern und Textteilen, Variieren von Schriftgröße, Schriftart, Schriftfarbe, ... je nach Intention bzw. Arbeitsauftrag. Sch speichern und drucken ihre Texte selbstständig.</p>
<p>Speichern der Texte in eigenen Ordnern, Dateinamen vergeben</p>	<p>Sch kennen die Ordnerstruktur im Netz, suchen nach sinnvollen Dateinamen und speichern Dateien sicher ab. Sch finden ihre Dateien zu einem späteren Zeitpunkt wieder.</p>
<p>Umgang mit der Rechtschreibkontrolle von Word.</p>	<p>Sch gestalten Einladungs- und Gruß- oder Schmuckkarten Sch diktieren sich gegenseitig Texte und verbessern ihre Fehler selbstständig bzw. mit dem Partner.</p>
<p><i>Fakultativ: Umgang mit Tabellen</i></p>	<p><i>Sch bearbeiten bestehende Tabellen und erstellen eigene Tabellen.</i></p>
<p><i>Fakultativ: Noch tiefere Kenntnisse in Word.</i></p>	<p><i>Wordart kennen und in Text einfügen Clipart kennen und einfügen Bilder in Text einfügen können</i></p>

1. SCHULBESCHREIBUNG

<i>Das PDF-Textformat</i>	<i>Sch. können ihre Texte als PDF-Dateien abspeichern und ein PDF-Dokument mit einem geeigneten Programm (PDF-Reader) öffnen.</i>
Fakultativ: Mediale Produktion	
<i>Kreative Textgestaltung mit Publisher</i>	<i>Grußkarten schreiben und gestalten, dabei Schriftarten und Farben wählen</i>
<i>Kreative Gestaltung mit einem Mal- und Zeichenprogramm</i>	<i>Sch. lernen aufbauend auf Kl. 1/2 weitere Funktionen eines Mal- und Zeichenprogramms kennen (z.B. „Paint“) und setzen diese kreativ ein</i>
<i>Kreativer Umgang mit Geschichten oder Gedichten</i>	<i>Sch erstellen ein digitales Geschichtenbuch oder Gedichtebuch mit eigenen Bildern (und Texten) → siehe auch „digitale Präsentation“</i>
<i>Aufnahme von digitalen Bildern</i>	<i>Sch. erstellen Fotos mit einer Digitalkamera und können sie auf einen PC übertragen; sie können die Fotos in Texte oder Präsentationen einfügen</i>
<i>Einführung in die Bildbearbeitung</i>	<p><i>Sch. kennen die grundlegende Funktionen eines Bildbearbeitungsprogramms (z.B. PhotoFiltre, Irfanview) und können digitale Bilder damit bearbeiten</i></p> <p><i>Eigene Medienerfahrungen im Unterricht: Die Lernergebnisse der Schülerinnen und Schüler werden in Fotostories dokumentiert. Bsp: Lerngänge und Projektarbeit, wie z.B. Feuer, Kindheit auf dem Land, Fahrzeuge bauen ...</i></p>
<i>Erstellen von Audioaufnahmen</i>	<i>Sch. erstellen mit Hilfe eines einfachen Audioaufnahmeprogramms (z.B. Audiorecorder, Audacity) und einem Mikrofon eine eigene Audioaufnahme, z.B. Elfchen, Hörspiel</i>

1. SCHULBESCHREIBUNG

<i>Bearbeitung von Audiodateien</i>	<i>Sch. können eine Audioaufnahme (z.B. mit Audacity) überarbeiten</i>
<i>Erstellen von Gedankenlandkarten zur Vertiefung und Festigung von Lernstoff</i>	<i>Sch. können mit MindManagerSmart eigene Gedankenlandkarten erstellen und ausdrucken</i>
<i>Kurze Filmsequenzen oder Trickfilme selber produzieren</i>	<i>Sch. erstellen ein kleines Drehbuch und produzieren unter Berücksichtigung der Bildsprache eine kurze Filmsequenz (z.B. mit Camcorder und Videoschnittprogramm MovieMaker) und präsentieren diese</i>
<i>Umgang mit einem Scanner</i>	<i>Sch. können Bilder mit einem Scanner digitalisieren und abspeichern</i>

Fakultativ: Digitale Präsentationen

Die Schülerinnen und Schüler lernen einfache Präsentationsformen kennen und machen erste Erfahrungen mit deren Anwendung.

Kompetenzbereiche:

Mögliche Inhalte:

Formen digitaler Präsentationen

<i>Kennenlernen unterschiedlicher Arten der digitalen Präsentation</i>	<i>Sch. betrachten unterschiedliche Arten von altersgemäßen Präsentationen, z.B.:</i> <i>digitale Diashow</i> <i>digitale Folienpräsentation</i> <i>Hörspiel</i> <i>Videopräsentationen</i>
<i>Wahrnehmung und Beschreibung unterschiedlicher Arten der (digitalen) Präsentation</i>	<i>Sch. können anhand einer Beispielpräsentation erste ästhetische Merkmale erkennen und äußern sich dazu (geeignete Schriftart- und -größe, Farbwahl, Bildwechsel usw.)</i> <i>Sch. erkennen die grundlegenden Vor- und Nachteile der digitalen Präsentationsformen und können sie mit anderen (z.B. Plakat, Ausstellung) vergleichen (Aufwand bei der Herstellung, Wirkung, Präsenz im Klassenzimmer, Weiterleitung, Veröffentlichung)</i>

Die digitale Bildschirmpräsentation	
<p><i>Einführung in ein Präsentationsprogramm:</i></p> <p><i>Erste Schritte zur Erstellung einer eigenen Präsentation</i></p>	<p><i>Sch. lernen grundlegende Schritte zur Erstellung einer ersten Präsentation:</i> <i>Öffnen des Programms/ oder Öffnen einer vorbereiteten Vorlage</i></p> <p><i>Sch. lernen den grundlegenden Aufbau eines Präsentationsprogramms kennen (Anordnung der aktuellen Folie, Übersicht der Folien auf der linken Seite, Menüleiste oben)</i></p> <p><i>Sch. erproben die grundlegenden Funktionen des Programms (Text einfügen, Bild einfügen, präsentieren)</i></p> <p><i>Sch. erstellen und präsentieren eine einfache Bildschirmpräsentation zu einem Unterrichtsthema oder zu einem frei wählbaren Thema vor der Klasse</i></p>
<p><i>Kenntnisse vertiefen</i></p>	<p><i>Sch. erlernen vertiefende Kenntnisse zur Erstellung einer digitalen Präsentation:</i></p> <p><i>vertiefende Einarbeitung in die Funktionen des Programms (Text einfügen, Bild einfügen, Farbwahl, Layoutvorlagen, Effekteinsatz usw.)</i></p>
<p><i>Beurteilung einer Präsentation</i></p>	<p><i>Sch. können eine digitale Präsentation in ihren Grundzügen beurteilen und ihre Meinung innerhalb der Klasse verbalisieren (Beurteilungsbögen als Hilfsmittel)</i></p> <p><i>Sch. können Reaktionen der Klassenkameraden auf ihre Präsentation aufnehmen, verarbeiten und in zukünftigen Gestaltungsvarianten berücksichtigen</i></p>

Fakultativ: Informieren / Recherchieren / Selektieren	
<i>Die Schülerinnen und Schüler greifen gezielt auf Informationsquellen zu, wählen aus und verwerten sie sachgerecht.</i>	
Kompetenzbereiche:	Mögliche Inhalte:
Informationsquellen und ihre Merkmale	
<p><i>Mediale Quellen und ihre spezifischen Merkmale</i></p> <p><i>Sch. haben vertiefende Kenntnisse zur Struktur des WWW (z.B. durch das Erarbeiten des Surfscheins bei www.internet-abc.de)</i> → zu umfangreich</p>	<p><i>Sch. kennen verschiedene digital und multimedial gestaltete Angebote (z.B. Webauftritte, Wikis, Blogs)</i></p> <p><i>Sch. erkennen die vielfältigen Nutzungsarten des WWW</i></p> <p><i>Sch. erkennen die Vielfalt der elektronischen Informationsmöglichkeiten (Handy, PC, usw.)</i></p>
Informationen gewinnen und selektieren	
<p><i>Auswahl und Nutzen medialer Quellen</i></p> <p><i>Sch lernen Internet als Informationsplattform zu nutzen.</i> <i>Arbeiten mit kindgerechten Webseiten.</i></p> <p><i>Arbeiten mit einem Webbrowser</i></p>	<p><i>Sch. können unterschiedliche mediale Informationsquellen (z.B. Filme, Nachschlagewerke auf CD-ROM, Internet) gezielt auswählen und sie unter Anleitung gewinnbringend nutzen.</i></p> <p><i>Sch machen erste Erfahrungen mit der Internet-Recherche durch vorgegebene, kindgerechte Internet-Seiten und Arbeitsaufträge.</i></p> <p><i>Sch. kennen Links und können das Internet als Lexikon für Sachfragen mit Kindersuchmaschinen nutzen;</i> <i>Sch. können Informationen aus dem Internet entnehmen, verwerten und bearbeiten (Notizen machen, in ein Textverarbeitungsprogramm einfügen und aufbereiten, ...)</i></p> <p><i>Sch. entwickeln gezielte Suchstrategien.</i></p> <p><i>Sch. haben vertiefende Kenntnis im Umgang mit einem Browser und können erste Konfigurationen vornehmen (Favoriten / Lesezeichen hinzufügen, arbeiten mit mehreren Tabs, Startseite ändern und anpassen usw.)</i></p>

1. SCHULBESCHREIBUNG

<p><i>Analyse der Mediennutzung / Mediengefahren / Gefahren der Medienmanipulation Möglichkeiten und Gefahren des Internets kennen lernen</i></p>	<p><i>Gesprächsanlässe werden genutzt, um auf kritische Mediennutzung / Gefahren im Netz hinzuweisen (auf einfühlsame und kindgerechte Vorgehensweise achten, über Interneterlebnisse mit den Kindern sprechen)</i></p> <p><i>(als Elterninformation, vgl. Einwilligungserklärung)</i></p>
---	--

Bausteine unter www.internet-abc.de

Wissen, wie's geht unter <http://www.internet-abc.de/eltern/sitemap.php>

- Übersicht: Lernfilme
- Abzocke/Kostenfallen
- Chatten/Instant Messaging
- Computerspiele
- Foto, Bild & Video
- Handy und Internet
- Jugendschutz
- Mobbing
- Musik & Podcast
- Online-Communitys
- Sicherheit: Technik
- Suchen und Finden

Zeigen, wie's geht unter <http://www.internet-abc.de/eltern/sitemap.php>

- 10 Schritte ins Netz unter <http://www.internet-abc.de/eltern/zwg-kinder-sicherheit-internet.php>
- Die wichtigsten Fragen
- Literatur: Medienerziehung
- Internet-Surfschein unter <http://www.internet-abc.de/eltern/internet-surfschein.php>
- Beratungsstellen

Lernsoftware

<http://www.internet-abc.de/eltern/lernsoftware-suche.php>

Lexikon

<http://www.internet-abc.de/eltern/lexikon.php>

ähnliche Seite der TU Berlin: www.internet-seepferdchen.de

Fakultativ: Analyse und Reflexion	
<i>Die Schülerinnen und Schüler lernen grundlegende Elemente analoger und digitaler Medien und deren Unterschiede kennen. Sie entschlüsseln und interpretieren verschiedene Medienangebote. Eine kritische Reflexion wird dabei angebahnt.</i>	
Kompetenzbereiche:	Mögliche Inhalte:
Unsere Medienlandschaft	
Medien und ihre mediensprachliche Elemente	<p><i>Sch. erkennen die Vielfalt der heutigen Medienlandschaft (Printmedien, Radio, Fernsehen, Neue Medien usw.)</i></p> <p><i>Sch. können die unterschiedlichen Medien benennen und in ihren Grundzügen beschreiben (Merkmale, Besonderheiten, Stärken und Grenzen)</i></p> <p><i>Sch. kennen die grundlegenden mediensprachlichen Elemente der Neuen Medien (z.B. freie Rechtschreibung, Abkürzungen, Emoticons usw.) und diskutieren darüber</i></p>
Einführung in die Medienanalyse	<p><i>Sch. diskutieren über die Wirkung von Filmen und Filmsequenzen</i></p> <p><i>Sch. erkennen stilistische Merkmale verschiedener Medienarten (z.B. Wirkung von Bildern, Filmmusik usw.)</i></p>
Chancen und Risiken der Medienlandschaft	
Medienerfahrungen verarbeiten	<i>Sch. können sich zu ihren eigenen Medien-erfahrungen äußern.</i>
Reflexion und Bewertung des eigenen Mediengebrauchs	<p><i>Sch. erkennen in Gesprächen die Verankerung der Medien in ihrem Alltag.</i></p> <p><i>Sch erkennen ihre eigenen Motive der Mediennutzung und reflektieren diese.</i></p>

1. SCHULBESCHREIBUNG

	<p><i>Sch. können die reflektierten Lernprozesse und -ergebnisse produktiv zur Optimierung eigener Medienprodukte nutzen (z.B. für eigene Artikel, Geschichten, Hörspiele, Videos, Präsentationen)</i></p>
<p><i>Chancen und Möglichkeiten sowie Risiken und Gefahren des Mediengebrauchs kennenlernen</i></p>	<p><i>Sch. können Computerprogramme und Internetangebote reflektieren und diskutieren</i></p> <p><i>Sch. können ihren eigenen Medienkonsum kritisch reflektieren und bewerten</i></p> <p><i>Sch. lernen die emotionale Wirkung von Medien (Filmmusik, bestimmte visuelle Effekte usw.) zu verstehen, zu verarbeiten und Strategien zu entwickeln, zukünftig damit umzugehen</i></p> <p><i>Sch. lernen die Chancen, aber auch die Risiken der aktuellen Medienlandschaft kennen (persönliche Daten im Netz, Mobbing, Suchtgefahr; Jugendschutz)</i></p> <p><i>Sch. lernen die grundlegendsten rechtlichen Aspekte der Mediennutzung kennen und beachten sie (Bildrechte, Urheberrechte, Datenschutz)</i></p>

Fakultativ: Miteinander kommunizieren

Die Schülerinnen und Schüler erwerben erste Kenntnisse über die Regeln medialer Kommunikation und wenden sie in authentischen Situationen an.

Kompetenzbereiche:

Mögliche Inhalte:

Möglichkeiten der elektronischen Kommunikation/ E-Mail als eine Kommunikationsform

Elektronische Kommunikationstypen

- Sch. kennen verschiedene Möglichkeiten der elektronischen Kontaktaufnahme. (E-Mails, SMS, Social Communities, Blogs)

Analyse der Mediennutzung / Mediengefahren

(→ Bezug „Analyse und Reflektion“)

- Gesprächsanlässe werden genutzt, um auf kritische Mediennutzung / Gefahren im Netz hinzuweisen
(auf einfühlsame und kindgerechte Vorgehensweise achten, über Interneterlebnisse mit den Kindern sprechen)
- Sch. erkennen die Möglichkeiten, aber auch die Gefahren der digitalen Kommunikationsformen
- Sch. erlernen einen verantwortungsvollen Umgang mit persönlichen Daten im Netz

E-Mail als Kommunikationsweg

- Sch. üben vertiefend das Kommunizieren im Netz mit einem Simulationsprogramm
(z.B. www.mailkids.de)
- Sch. kennen versch. E-Mail-Anbieter (z.B. GMX, WEB)
- Sch. können mit ihrer Lehrerin / ihrem Lehrer / anderen MitschülerInnen / anderen Klassen mittels E-Mails in Kontakt treten.
- Sch. können E-Mails mit Anhang versenden
- Initiierung einer Schulpartnerschaft, erste Kontaktaufnahme über E-Mail, z.B. über EU-Programm „eTwinning“
<http://www.etwinning.de/>