



Mediencurriculum

Der Auftrag: Aus dem BP 2016 „Medienbildung (MB)“

Die Entwicklung unserer Gesellschaft zu einer Mediengesellschaft macht Medienbildung zu einem wichtigen Bestandteil allgemeiner Bildung. Ziel von Medienbildung ist es, Kinder und Jugendliche so zu stärken, dass sie den neuen Anforderungen sowie den Herausforderungen dieser Mediengesellschaft selbstbewusst und mit dafür erforderlichen Fähigkeiten begegnen können. Dazu gehören eine sinnvolle, reflektierte und verantwortungsbewusste Nutzung der Medien sowie eine überlegte Auswahl aus der Medienvielfalt in Schule und Alltag. Um diese Kompetenzen zu vermitteln, muss Medienbildung fächerintegriert unterrichtet werden. Die grundlegenden Felder der Medienbildung sind Information, Kommunikation, Präsentation, Produktion, Analyse, Reflexion, Mediengesellschaft, Jugendmedienschutz, Persönlichkeits-, Urheber-, Lizenzrecht und Datenschutz.

Die Verankerung der Leitperspektive im Bildungsplan wird durch folgende Begriffe konkretisiert:

- *Mediengesellschaft*
- *Medienanalyse*
- *Information und Wissen*
- *Kommunikation und Kooperation*
- *Produktion und Präsentation*
- *Jugendmedienschutz*
- *Informationelle Selbstbestimmung und Datenschutz*
- *Informationstechnische Grundlagen“*

Vorbemerkungen zum Mediencurriculum

➤ **Die Lebenswirklichkeit - der Medienalltag:**

Unsere Gesellschaft ist heutzutage in einem hohen Ausmaß medial geprägt. Digitale Medien durchdringen und prägen ganz selbstverständlich den Alltag eines Großteils der Bevölkerung: Arbeit, Information, Bildung, Kommunikation, Kreativität, Unterhaltung und mehr sind ohne digitale Medien heute in vielen Bereichen kaum noch vorstellbar. Diese Allgegenwärtigkeit und die leichte Verfügbarkeit von digitalen Medien beeinflussen auch maßgeblich die Persönlichkeitsentwicklung von Kindern und Jugendlichen. Eine zentrale Bedeutung haben hier Fernseher, Computer (Desktop, Notebook, Tablet, Smartphone) und Internet, aber auch ein wachsendes Angebot an Computerspielen. Die Beschäftigung mit Spielen ist dabei im Grundschulalter oftmals die einzige Art der Auseinandersetzung mit Computern.

➤ **Das Ziel - Entwicklung von Medienkompetenz:**

Ein gelingender Umgang mit digitalen Medien erfordert für jeden Einzelnen die Entwicklung von geeigneten Kompetenzen. Daher muss es auch ein Ziel der Schule sein, durch Bausteine der Medienbildung Schülerinnen und Schüler auf diesem Weg zu begleiten und zu unterstützen. Dies umfasst sowohl ein Lernen mit Medien als auch ein Lernen über Medien mit dem Ziel, selbstbestimmtes, kritisches und reflektiertes Medienwissen und Medienhandeln der Schülerinnen und Schüler anzustoßen. In diesen Prozess sind auch die Eltern einzubeziehen.

➤ **Der Weg - Medienbildung und Computereinsatz in der Grundschule:**

Der Einsatz des Computers ist in der Grundschule in den Unterricht und die alltäglichen Lernprozesse in den verschiedenen Fächern eingebettet. Für zahlreiche Kinder ist dies ein besonders motivierendes Element. Durch die Anknüpfung an die vielfältigen Lern- und Arbeitsfelder der Grundschule lernen die Kinder verschiedene Möglichkeiten der Computernutzung kennen und erweitern damit ihre Kompetenzen. Gleichzeitig eröffnet der Computer/das Smartphone/das Tablet vielfältige Wege, Kinder in ihrem selbsttätigen und selbstständigen Lernen zu unterstützen und bietet zusätzliche Fördermöglichkeiten. Dabei ist das Medium jedoch immer als ein Angebot unter vielen zu sehen und findet erst in diesem Gesamtzusammenhang seine Berechtigung. Wirkliche Erfahrungen wie die handelnde Auseinandersetzung mit der realen Umwelt, kreative Prozesse, handschriftliches Schreiben, soziale Erlebnisse etc. können durch einen adäquaten Computereinsatz ergänzt, nicht jedoch ersetzt werden. Eine weitere Perspektive ist die Reflexion des eigenen Medienhandelns durch die Kinder sowie das Kennenlernen von Gefahren und Grenzen im Umgang mit dem Computer und digitalen Medien allgemein.

Vorschlag für ein Mediencurriculum:

Das vorliegende Mediencurriculum formuliert Kompetenzen, die in den jeweiligen Klassenstufen (1./2. & 3./4.) angestrebt werden soll. Dieses Mediencurriculum wird bei Bedarf vom Kollegium angepasst und weiterentwickelt

Klassen 1 und 2

Kompetenz	mögliche Inhalte	Ergänzungen und Beispiele zur Umsetzung	Fächer/Materialien/Medien
<u>1. Information und Wissen</u> <ul style="list-style-type: none"> analoge und digitale Medien als Informationsquelle kennenlernen Lernprogramme, bzw. Apps für altersbezogene Entwicklungsaufgaben nutzen 	<ul style="list-style-type: none"> Themen, Interessen und Fragen der Kinder mit Hilfe von Webseiten und Kindersuchmaschinen aufgreifen Kindersachsendungen Arbeiten mit altersgerechten Lernprogrammen, bzw. Apps 	<ul style="list-style-type: none"> Anhand konkreter Fragestellungen Rechercheaufträge auf vorgegebenen Webseiten. z. B.: Was frisst eigentlich...? Wie überwintert ein...? Einbeziehung von kurzen Beiträgen und Filmen (Löwenzahn, Sendung mit der Maus etc.) Übung und Vertiefung von Inhalten über Lernprogramme, z.B.: Additionsaufgaben in der Anton-App (als App oder auf Website) oder Leserätsel auf Antolin.de (Überprüfung der Sinnentnahme im Leselernprozess) 	<ul style="list-style-type: none"> alle Fächer/Smartphone, Tablet, Computer (Frag Finn, Blinde Kuh, Planet Wissen) Internetführerschein, www.internet-abc.de Sachunterricht/Bildmedien Antolin.de, Anton.app/de, Zahlenzorro, Schlaukopf.de
<u>2. Kommunikation und Kooperation</u> <ul style="list-style-type: none"> ausgehend von eigenen Erfahrungen aus dem häuslichen Umfeld verschiedene analoge und digitale Kommunikationsformen im geschützten Raum erfahren 	<ul style="list-style-type: none"> Aufgreifen vorhandener digitaler Kommunikationserfahrungen Nutzung kindgerechter Plattformen für den Unterricht (z.B. www.antolin.de) erste Schritte des kooperativen Lernens am Tablet/ Computer ausprobieren für den Einstieg in die selbstbestimmte Nutzung: Datenschutz thematisieren, z.B. Passwörter sind Geheimwörter 	<ul style="list-style-type: none"> Gespräche über die Vorteile und Nachteile der digitalen Kommunikationswege (Mail, Messenger, Tweet) E-Mail als Kommunikationsform kennenlernen über den E-Mail-Simulator Mailkids.de Antolin.de und Anton.de als Ergänzung des Unterrichtes (auch Kommunikation über die Postbox-Funktionen der Plattformen) Kriterien für und Bedeutung von Passwörtern besprechen 	<ul style="list-style-type: none"> alle Fächer, alle geeigneten Medien Lernprogramme und -Plattformen: Antolin.de, Anton.app/de, Zahlenzorro, Schlaukopf.de E-Mail-Simulationsprogramm Mailkids.de

<u>3. Produktion und Präsentation</u> <ul style="list-style-type: none"> eigene Texte am Computer verfassen Interessen und Themen aus dem eigenen Lebensumfeld mit Hilfe von Medienprodukten zum Ausdruck bringen beim Schreiben von eigenen Texten zunehmend Rechtschreibmuster beachten 	<ul style="list-style-type: none"> Gestaltungs- und Präsentationsmöglichkeiten elektronischer Medien entdecken und mit ihnen experimentieren (Medien als Schreibwerkzeug) sich selbst und das eigene Lebensumfeld mit Hilfe von Texten, Fotos und Audioaufnahmen darstellen zum Thema Selbstdarstellung und Jugendschutz: Was gebe ich von mir preis? 	<ul style="list-style-type: none"> eigene Wörter oder Geschichten elektronisch erfassen oder eine Geschichte abschreiben, gestalten, ausdrucken und ausstellen kurze Mailtexte verfassen und verschicken Planung und Aufnahme von eigenen Audio- und Videofiles (mögliche Apps: Comic Life, Stop Motion Studio) nicht alles sollte allen gezeigt/mitgeteilt werden 	<ul style="list-style-type: none"> alle Fächer Word/PowerPoint, Mailkids.de, Aufnahmeprogramm Drucker/PC/Kamera oder Smartphone Präsentation z.B. mit Dokumentenkamera
<u>4. Mediengesellschaft und Analyse</u> <ul style="list-style-type: none"> Medienangebote ausgehend von eigenen Medienerfahrungen entdecken. Sich eigener Bedürfnisse bewusstwerden und davon ausgehend Orientierungshilfen für den Umgang mit Medien entwickeln. 	<ul style="list-style-type: none"> über eigene Medienerfahrungen sprechen, Medienerlebnisse spielerisch und gestalterisch verarbeiten Medieneinflüsse und -botschaften in Bildern und Filmen entdecken – insbesondere Werbung Situationen beschreiben, in denen Medien für unterschiedliche Bedürfnisse genutzt werden (z.B. für Kommunikation, Unterhaltung, Information) mit den Schülerinnen und Schülern ausgehend von ihren Bedürfnissen und ihrer Entwicklung Regeln für die Mediennutzung in Familie und Schule aushandeln 	<ul style="list-style-type: none"> Mediennutzung visualisieren lassen, Vorlieben und Nachteile benennen in Gesprächen die Verankerung der Medien im Alltag erkennen, Motive für Mediennutzung reflektieren Stereotype und „kreative Wahrheiten“ in Werbung und den manipulativen Charakter von Bildmedien aufdecken Unterscheidung: Medien als Lernhilfe und Informationsquelle, als Kommunikationshilfe (auch bei Behinderungen) und als Unterhaltungsquelle eigene Mediennutzungsregeln formulieren, Gespräche über rechtliche Vorgaben (Altersbeschränkung, empfohlene Dauer und auch Alternativen) 	<ul style="list-style-type: none"> alle Fächer Fragebogen zur Mediennutzung Eltern und Kinder (evtl. Wochentagebuch) Internetführerschein, www.internet-abc.de

5. Informationstechnische Grundlagen

<ul style="list-style-type: none">• einfache Funktionen eines Betriebssystems/ eines Tablets erkunden und beherrschen lernen, verschiedene Standardprogramme und/oder Apps ausprobieren	<ul style="list-style-type: none">• erste Schritte am Computer und im Internet: ausgehend von den Themen der Kinder und Unterrichtsinhalten• den Computer/das Tablet mit Hilfestellung als Werkzeug nutzen: → PC: Tastatur, Computermouse, hochfahren, anmelden, Symbole auf dem Desktop, Dateien und Programme öffnen, schließen, Umgang mit Fenstern	<ul style="list-style-type: none">• Regeln und Verhalten im Computerraum• Regeln bei der Computernutzung• Teile/Begriffe eines Computers kennen (Bildschirm, Tastatur, Maus...)• an-/ und ausschalten (hoch-/herunterfahren)• an-/ und abmelden• Umgang mit der Tastatur (lauter/leiser, hell/dunkel, Strg/Alt/Entf, groß/klein)• Umgang mit der Maus (scrollen, klicken, doppelklicken, Cursor als Peilung)• Programm-Icons finden und öffnen	<ul style="list-style-type: none">• Regeln und Verhalten im Computerraum• Regeln bei der Computernutzung• Teile/Begriffe eines Computers kennen (Bildschirm, Tastatur, Maus...)• an-/ und ausschalten (hoch-/herunterfahren)• an-/ und abmelden• Umgang mit der Tastatur (lauter/leiser, hell/dunkel, Strg/Alt/Entf, groß/klein)• Umgang mit der Maus (scrollen, klicken, doppelklicken, Cursor als Peilung)• Programm-Icons finden und öffnen
---	---	---	---

Klassen 3 und 4

Kompetenz	mögliche Inhalte	Ergänzungen und Beispiele zur Umsetzung	Fächer/Materialien/Medien
<u>1. Information und Wissen</u> <ul style="list-style-type: none"> aus vielfältigen analogen und digitalen Medien gezielt Informationen finden, entnehmen, zusammenfassen und erste Bewertungen durchführen. Standard- und Lernprogramme /Apps in individualisierten und kooperativen Lernprozessen nutzen. 	<ul style="list-style-type: none"> Informationen auf zuvor festgelegten Seiten recherchieren gezielte Nutzung von online verfügbaren Informationen oder auch Kindersachsendungen in offenen Unterrichtssituationen Informationen aufbereiten (Plakatgestaltung mit Ausdrucken, einfache Text- und Präsentationsprogramme nutzen) Nutzung von Standardprogrammen/Apps in kooperativen Lernsituationen Manipulation durch Bilder thematisieren Werbeangebote im Internet thematisieren 	<ul style="list-style-type: none"> auf vorgegebenen Internetseiten über Sachthemen informieren und relevante Informationen entnehmen Informationen kopieren und in ein anderes Programm (z.B. Word, Power Point) einfügen Unterscheidung zwischen seriösen Informationen und Meinungen Bilder als subjektive Sichtweise kennenlernen, Manipulationsmöglichkeiten von Bildern (Bearbeitung, Auswahl des Motivs) Werbung als Finanzierungsmodell vieler Seitenbetreiber. Unabhängigkeit vs. „gekaufte“ Infos 	<ul style="list-style-type: none"> alle Fächer/Smartphone, Tablet, Computer (Frag Finn, Blinde Kuh, Schlaupkopf, Planet Wissen) Internetführerschein, www.internet-abc.de Antolin.de, Anton.app/de, Zahlenzorro.de Schlaupkopf.de
<u>2. Kommunikation und Kooperation</u> <ul style="list-style-type: none"> Digitale Kommunikationsformen im geschützten Raum entdecken und weiterentwickeln, einzelne Funktionen kennenlernen und einordnen 	<ul style="list-style-type: none"> Unterrichtsangebot kooperativ anlegen die Perspektive anderer in Kommunikationssituationen wahrnehmen und berücksichtigen sichere Online-Plattform für gemeinsame Einträge, Kommentare zu schulischen Aktivitäten und Projekten nutzen mit wem kommuniziere ich? Wie kommuniziere ich respektvoll? Was gebe ich von mir preis? 	<ul style="list-style-type: none"> einzelne Wörter bzw. Informationen markieren, kopieren und in einem anderen Programm wieder einsetzen (z.B. E-Mail-Adresse in Mailprogramm einsetzen) mit Mitschülern zusammenarbeiten und über einen gemeinsamen Bereich der Schule Materialien und Dateien mit ihnen austauschen (Tauschordner) Mails schreiben und verschicken wie schreibe ich etwas an Freunde vs. fremde Personen? Kenne ich den jeweiligen Kommunikationspartner? 	<ul style="list-style-type: none"> alle Fächer, alle Medien Lernprogramme und -Plattformen: Antolin.de, Anton.app/de, Zahlenzorro Schlaupkopf.de E-Mail-Simulationsprogramm Mailkids.de

<p><u>3. Produktion und Präsentation</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Themen und Unterrichtsinhalte am Computer/Tablet erarbeiten • Digitale Medienprodukte erstellen und individuell gestalten • eigene digitale Präsentationen und Medienproduktionen präsentieren, Gestaltungsmöglichkeiten entdecken und Kompetenzen weiterentwickeln 	<ul style="list-style-type: none"> • für die Erarbeitung und Verarbeitung von Unterrichtsinhalten Funktionen verschiedener Programme/Apps verwenden • Gestaltungsrichtlinien für Präsentationen entdecken, erproben und diskutieren • Präsentationen, Texte, Bilder, Audioproduktionen und kurze Trickfilmszenen am Tablet erstellen, bearbeiten und präsentieren (z.B. Buch-/ Kinderfilmvorstellungen, Trickfilme, Hörspiele, Themenerarbeitungen, multimediale Steckbriefe) • explorative Natur- und Welterkundung mit Unterstützung auch von digitalen Medien • sprachliche Ausdrucksformen mit visuellen und audiovisuellen Ausdrucksformen gezielt verknüpfen (Förderung von Sprachkompetenz in Verbindung mit visueller und audiovisueller Kompetenz) • Bedeutung von Urheberrecht für eigene Medienprodukte erkennen 	<ul style="list-style-type: none"> • erstellen eigener Dateien (Word, Power-Point), Gestaltungsmöglichkeiten des jeweiligen Programms kennenlernen (Schrift, Platzierung) • ausdrucken wichtiger Informationen und Nutzung in Präsentation (z.B. Plakat) • welche Schrift passt zu welcher Funktion (Überschrift, Spiegelstriche, Nummerierungen) • einzelne Wörter bzw. Informationen markieren, kopieren und in einem anderen Programm wieder einsetzen (z.B. Infotexte und Bilder) • festhalten besonderer Beobachtungen mit dem Tablet/Smartphone/Kamera (z.B. verschiedene Stadien im Wachstumskreislauf von Pflanzen oder Tieren) • mit Hilfe z.B. der Dokumentenkamera präsentieren (z.B. Hausaufgabenkontrolle, Präsentationskarten) • was darf ich einfach verwenden, was muss ich kennzeichnen? → Quellenverweise 	<ul style="list-style-type: none"> • alle Fächer • Word/Power-Point/Aufnahmeprogramme • Drucker/PC/Kamera oder Smartphone • Präsentation z.B. mit Dokumentenkamera
--	---	--	--

<p><u>4. Mediengesellschaft und Analyse</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Auseinandersetzung mit eigenen Medienerfahrungen, Medienerlebnissen und -kompetenzen, ausgehend von Themen und Interessen Medien als Ressourcen entdecken, die bewusste und kritische Auswahl erfordern • Bedeutung von Datenschutz und Datensicherheit für die eigene Mediennutzung erkennen 	<ul style="list-style-type: none"> • sich über eigene Medienerfahrungen spielerisch, gestalterisch und in Gesprächen austauschen: z.B. Fernsehen, Kino, PC/ Tablet, Computerspiele, Handy und Werbung • Orientierungshilfen für die Mediennutzung in Familie und Schule ausarbeiten, Regeln im Umgang mit Medien in der Schule und im Alltag bewusst achten und einhalten • Grundzüge des Urheberrechts und Datenschutzes ausgehend von der Mediennutzung der Schülerinnen und Schüler thematisieren (z.B. Auseinandersetzung mit Quellenangaben und Zitaten) • gemeinsam Verhaltensregeln für einen respektvollen Umgang im Netz erarbeiten 	<ul style="list-style-type: none"> • Gespräche über Lieblingssendungen und -Spiele. • Gespräche über rechtliche Vorgaben (Altersbeschränkung, empfohlene Dauer und auch Alternativen) • eigene, altersentsprechende Mediennutzungsregeln formulieren • vieles im Netz gehört jemandem und darf nicht frei verwendet werden → Quellen müssen gekennzeichnet werden. • Was passiert mit meinen eigenen Dateien im Internet? → Das Internet „vergisst“ nie... • Was bedeutet respektvoll im Kontext Internet? Wie entsteht Ausgrenzung und Mobbing? 	<ul style="list-style-type: none"> • Fragebogen zur Mediennutzung für Kinder „Meine Medienwelt“ (evtl. Wochenstagebuch) • Internetführerschein, www.internet-abc.de
<p><u>5. Informationstechnische Grundlagen</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • einfache Grundfunktionen eines Betriebssystems und von Programmen, bzw. eines Tablets und von Apps verantwortungsbewusst erkunden und beherrschen lernen • Inhalte und Themen mit ausgesuchten Standardprogrammen/ Apps erarbeiten • Internetbrowser und kindgerechte Webseiten und Kindersuchmaschinen selbstbestimmt und bedürfnisorientiert nutzen 	<ul style="list-style-type: none"> • für die Erarbeitung, Verarbeitung und Präsentation von Unterrichtsinhalten Programme, Apps bedienen können • einfache schriftliche oder multimediale Tutorials für das Erlernen von Funktionen in Standardprogrammen nutzen • bedürfnisorientiertes Navigieren und Orientieren auf Webseiten, Auseinandersetzung mit dem Aufbau und den Inhalten, (z. B. Lesemodus benutzen, um Werbeinhalte auszuschalten) • für selbstbestimmte Nutzung Regeln für Passwörter, Online-Zugänge, Virenprogramme erarbeiten 	<ul style="list-style-type: none"> • vertiefte Orientierung auf der Tastatur, Umgang und Benutzung von Funktionstasten (Hochstell-, Tab-, Enter-, Pfeil-, Rückwärts-, Löschen-, Entf, ESC-Taste) • nach Anleitung (schriftlich) eine Datei in einem Ordnerspeichern, wiederfinden und öffnen, Dateien drucken • Aufbau und Merkmale einer Website (Menü, Struktur, Bild-Text-Zuordnung, Werbung) • Regeln für sichere Passwörter und Zugangsdaten (Buchstaben-Zahlen-Zeichen-Kombination, 	<ul style="list-style-type: none"> • Computer und Programme • Computerführerschein • www.internet-abc.de

Quellen:

https://www.bildungsplaene-bw.de/bildungsplan,Lde/Startseite/BP2016BW_ALLG/BP2016BW_ALLG_LP_MB

https://www.grundschule-stegen.de/eip/media/abisz/abisz_55_1.pdf