

Medienbildung Klasse 1 – 4

Deutsch	Mathematik	Englisch	Sachunterricht	Kunst/ Werken	Musik	Religionslehre	Bewegung, Spiel und Sport
---------	------------	----------	----------------	---------------	-------	----------------	---------------------------

Information und Wissen		Schulcurriculum	Material, Medien, Link, ...	Bezug zum Bildungsplan
Klasse 1				
	AF	<ul style="list-style-type: none"> Lernen und Üben mit einem Lernprogramm 	siehe Infobox „Software etc.“	1.1 Der Umgang mit Medien wird eingeübt und reflektiert, sodass die Kinder Medien bewusster in ihre Lebensgestaltung integrieren können.
Klasse 2				
	AF	<ul style="list-style-type: none"> Lernen und Üben mit einem Lernprogramm 	Infobox „Software etc.“	1.1 Der Umgang mit Medien wird eingeübt und reflektiert, sodass die Kinder Medien bewusster in ihre Lebensgestaltung integrieren können.
	D	<ul style="list-style-type: none"> Einführung in das Online – Lese – Programm Antolin und Nutzung im Zusammenhang mit der Freien Lesezeit und der Ausleihe in der Schülerbücherei 		3.2.1.4 Lesefähigkeit erweitern. Denkanstöße Wie können Lernprogramme – auch online basierte Lernsoftware – diesen Prozess unterstützen?
Klasse 3				
	AF	<ul style="list-style-type: none"> Lernen und Üben mit einem Lernprogramm 	Infobox „Software etc.“	1.1 Der Umgang mit Medien wird eingeübt und reflektiert, sodass die Kinder Medien bewusster in ihre Lebensgestaltung integrieren können.
	SU	<ul style="list-style-type: none"> Surfen und Internet – So funktioniert das Internet; Modul 1 <ul style="list-style-type: none"> Die Schüler bearbeiten eigenständig das Lernmodul. Eine gemeinsame Aufarbeitung bzw. Ergebnissicherung ist dennoch sinnvoll. 	online: www. Internet-abc.de/lernmodule → „Surfen und Internet – So funktioniert das Internet“ Arbeitsheft: „Surfen und Internet – So funktioniert	

			das Internet“	
	SU D	<ul style="list-style-type: none"> • Recherchieren mit dem elektronischen Kinderlexikon Encarta <ul style="list-style-type: none"> ○ Schüler lernen das elektronische Lexikon Encarta kennen. Sie erhalten einen Rechercheauftrag, bearbeiten diesen projekthaft und stellen das Ergebnis in der Klasse vor. 	Encarta → Programm auf dem Schulserver	3.1.1.6 (6) Informationen in Medien suchen 3.2.3.1 Naturphänomene Die Schülerinnen und Schüler verwenden einfache technische und mediale Hilfsmittel zur selbstständigen Informationsbeschaffung.

Klasse 4

	AF	<ul style="list-style-type: none"> • Lernen und Üben mit einem Lernprogramm 	Infobox „Software etc.“	1.1 Der Umgang mit Medien wird eingeübt und reflektiert, sodass die Kinder Medien bewusster in ihre Lebensgestaltung integrieren können.
	SU D	<ul style="list-style-type: none"> • Recherchieren im Internet mit einer kindgerechten Suchmaschine <ul style="list-style-type: none"> ○ Die Schüler lernen die Suchmaschinen www.blindekuh.de und/oder www.fragfinn.de kennen. ○ e.v. nochmals eine Einführung zum surfen im Netz machen (siehe internet-abc Modul 1/ 2) 	geeignete Suchmaschinen: www.fragfinn.de www.blindekuh.de	3.1.1.6 (6) Informationen in Medien suchen 3.2.3.1 Naturphänomene Die Schülerinnen und Schüler verwenden einfache technische und mediale Hilfsmittel zur selbstständigen Informationsbeschaffung.

Produktion und Präsentation		Schulcurriculum	Material, Medien, Link, ...	Bezug zum Bildungsplan
-----------------------------	--	-----------------	-----------------------------	------------------------

Klasse 1

	M	<ul style="list-style-type: none"> • Rechenaufgaben darstellen, fotografieren, präsentieren und zur Übung nutzen 	Digitalkamera oder Handykamera	3.1.1.2 Rechenoperationen verstehen und beherrschen (1) über die verschiedenen Grundvorstellungen der vier Grundrechenarten verfügen und diese individuell nutzen (Zusammenfügen, Hinzufügen, Abziehen, Ergänzen, Vervielfachen, Aufteilen, Verteilen – auch mit Rest)
--	---	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

				(2) in den vier Grundrechenarten zwischen den Darstellungsebenen wechselseitig übersetzen (Zahlensatz, Handlung, Sprache, Zeichnung)
Klasse 2				
	AF	<ul style="list-style-type: none"> • Texte mit elektronischen Textverarbeitungsprogrammen (Word) schreiben und ausdrucken 		2.2. (16) elektronische Medien als Schreibwerkzeug benutzen (verständlich, strukturiert, adressatengerecht und funktional schreiben)
	M	<ul style="list-style-type: none"> • Ebene Formen mit dem Programm Powerpoint herstellen und präsentieren 	Microsoft Powerpoint	M 3.2.2.2 (4) ebene Figuren herstellen und zeichnen (zum Beispiel frei Hand, mit Lineal, Geodreieck, Zirkel, kariertes und unliniertes Papier)
Klasse 3				
	D	<ul style="list-style-type: none"> • Texte mit elektronischen Textverarbeitungsprogrammen (Word) schreiben, gestalten und zum Teil veröffentlichen. <ul style="list-style-type: none"> ○ Bericht ○ Einladung ○ Gedichte ○ eigene „Kreationen“ aus der Freien Schreibzeit ○ etc. 	Microsoft Word	3.2.1.1 (8) verschiedene Medien – dem Schreibenanlass entsprechend – nutzen 3.2.1.1.(11) Texte für die Veröffentlichung überarbeiten und dabei auch die Schrift als Gestaltungsmittel nutzen (zum Beispiel Klassentagebuch, Geschichtenheft, Gedichtband, Klassenzeitung, Blog, Homepagebericht) 3.2.1.2 (4) mit Schrift gestalten, unterschiedliche Schriftträger, Schreibwerkzeuge und Schriftzeichen erproben
	D	<ul style="list-style-type: none"> • Eine Präsentation mittels Photostory 3 gestalten <ul style="list-style-type: none"> ○ Schüler lernen das Programm Photostory 3 kennen. In Kleingruppen erstellen sie eine Präsentation. ○ Beispiel: Die Schüler schreiben eigene Märchen mit dem Ziel diese später zu vertonen und zu illustrieren. Dazu teilen 	Photostory 3 kann kostenlos heruntergeladen werden soll zukünftig auf dem Server installiert werden	3.2.1.1 (8) verschiedene Medien – dem Schreibenanlass entsprechend – nutzen 3.2.1.1.(11) Texte für die Veröffentlichung überarbeiten und dabei auch die Schrift als Gestaltungsmittel nutzen (zum Beispiel Klassentagebuch, Geschichtenheft, Gedichtband, Klassenzeitung, Blog,

		<p>sie das Märchen in Szenen auf und malen für jede Szene ein Bild. Diese werden später eingescannt, sodass die Schüler sie in ihre Photostory übernehmen können. Dann bereiten sie ihre Texte zum Vorlesen mit verteilten Rollen auf und üben diese ein. Zuletzt erstellen sie die Photostory, indem sie zu jedem Bild den Text vorlesen und diesen dabei aufnehmen. Zuletzt können sie ihre Photostory mit Musik unterlegen. Die Ergebnisse werden der Klasse/ den Eltern präsentiert.</p>		<p>Homepagebericht) 3.2.1.2 (4) mit Schrift gestalten, unterschiedliche Schriftträger, Schreibwerkzeuge und Schriftzeichen erproben 3.2.1.4 (5) Texte gestaltend vorlesen (szenisches Lesen) 2.3 (15) verschiedene Medien für Präsentationen nutzen 2.3 Kommunizieren und sich verständigen SuS können Medien zur Präsentation von Erkenntnissen und Ergebnissen nutzen (z.B. Realien, Plakate; Wandzeitung, Klassenzeitung, Bauanleitung, digitale Medien – sobald vorhanden-, Filme Zeitleisten)</p>
	M	<ul style="list-style-type: none"> • Geometrische Körper mit Powerpoint herstellen und Präsentieren 	Microsoft Powerpoint	3.2.2.2(7) Körper herstellen (zum Beispiel Kantenmodell, Vollmodell, Flächenmodell)
	Ku W	<ul style="list-style-type: none"> • Kunstwerke mit dem PC gestalten, präsentieren und beurteilen 	Microsoft Paint	3.2.6 (1) unterschiedliche Medien für ihre Gestaltungen und Dokumentationen nutzen (zum Beispiel Overheadprojektor, Fotoapparat, Kopiergerät, Computer und Scanner)
Klasse 4				
	D	<ul style="list-style-type: none"> • Texte mit elektronischen Textverarbeitungsprogrammen (Word) schreiben, gestalten und zum Teil veröffentlichen. <ul style="list-style-type: none"> ○ Bericht ○ Einladung ○ Gedichte ○ eigene „Kreationen“ aus der Freien Schreibzeit ○ etc. 	Microsoft Word	3.2.1.1 (8) verschiedene Medien – dem Schreib Anlass entsprechend – nutzen 3.2.1.2 (4) mit Schrift gestalten, unterschiedliche Schriftträger, Schreibwerkzeuge und Schriftzeichen erproben

	SU D	<ul style="list-style-type: none"> • Eine Powerpoint – Präsentation zu einem Sachunterrichtsthema erstellen <ul style="list-style-type: none"> ○ Die Schüler lernen das Programm PowerPoint kennen. Sie bearbeiten eigenständig ein Thema, recherchieren hierzu auch online bzw. in elektronischen Lexika, erstellen eine PowerPoint – Präsentation und halten einen Vortrag vor ihrer Klasse. → verpflichtendes Projekt im Sachunterricht (z.B. Arbeit und Konsum „Berufe“ S. 34 BP,) 	Microsoft PowerPoint	<p>3.2.1.1 (8) verschiedene Medien – dem Schreiben Anlass entsprechend – nutzen</p> <p>3.2.1.2 (4) mit Schrift gestalten, unterschiedliche Schriftträger, Schreibwerkzeuge und Schriftzeichen erproben</p> <p>2.3 (15) verschiedene Medien für Präsentationen nutzen</p> <p>2.3 Kommunizieren und sich verständigen SuS können Medien zur Präsentation von Erkenntnissen und Ergebnissen nutzen (z.B. Realien, Plakate; Wandzeitung, Klassenzeitung, Bauanleitung, digitale Medien – sobald vorhanden-, Filme Zeitleisten)</p>
	Ku W	<ul style="list-style-type: none"> • Geometrische Wesen mit Powerpoint gestalten 	Microsoft Powerpoint	<p>3.2.6 (1) unterschiedliche Medien für ihre Gestaltungen und Dokumentationen nutzen (zum Beispiel Overheadprojektor, Fotoapparat, Kopiergerät, Computer und Scanner)</p>

Kommunikation und Kooperation		Schulcurriculum	Material, Medien, Link, ...	Bezug zum Bildungsplan
Klasse 1				
Klasse 2				
		<ul style="list-style-type: none"> • Austausch über Bücher (Leseempfehlungen) via E-Mailfunktion von Antolin 		<p>2.2 (17) sich im Schriftwechsel mit Mailpartnerinnen und Mailpartnern austauschen</p> <p>2.3 Kommunizieren und sich verständigen SuS können verschiedene Arten und Methoden der Kommunikation nutzen (zum Beispiel Mimik, Gestik, Körpersprache, Sprache Rollenspiel, Standbild, Diskussion,</p>

				Abstimmung, Meinungsumfrage, Skizze, Zeichnung, Bild, Schrift, digital – sobald Medien vorhanden)
Klasse 3				
	D	<ul style="list-style-type: none"> • Brieffreundschaft via E-Mail (Mitte/ Ende Klasse 3) <ul style="list-style-type: none"> ○ E-Mail und Newsletter – Post für dich Lernmodul 2: Schüler bearbeiten das Lernmodul selbstständig. . Eine gemeinsame Aufarbeitung bzw. Ergebnissicherung ist dennoch sinnvoll. ○ Die Klasse beginnt mit einer Klasse an einer anderen Schule eine Brieffreundschaft via E-Mail. 	www.internet-abc.de/lernmodule →E-Mail und Newsletter – Post für dich“	3.2.2.2 (3) Die Bedeutung elektronischer Kommunikationsformen kritisch wahrnehmen und reflektieren (zum Beispiel E-Mail, SMS, Skype, Chatrooms) 3.2.1.1 (8) verschiedene Medien – dem Schreiben Anlass entsprechend – nutzen 2.3 Kommunizieren und sich verständigen SuS können verschiedene Arten und Methoden der Kommunikation nutzen (zum Beispiel Mimik, Gestik, Körpersprache, Sprache Rollenspiel, Standbild, Diskussion, Abstimmung, Meinungsumfrage, Skizze, Zeichnung, Bild, Schrift, digital – sobald Medien vorhanden)
Klasse 4				
	D	<ul style="list-style-type: none"> • Fortsetzung des E-Mailverkehrs 		
Mediengesellschaft und Analyse		Schulcurriculum	Material, Medien, Link, ...	Bezug zum Bildungsplan
Klasse 1				
	SU D	<ul style="list-style-type: none"> • SuS erzählen über ihre Mediennutzung <ul style="list-style-type: none"> ○ Umfrage und Datensammlung in Tabellen (→ M) ○ Wirkung verschiedener Medien reflektieren ○ Mediennutzung in der Freizeit planen (Wann möchte ich welche Medien für was und wie lange nutzen?) 		3.1.1.2 Arbeit und Konsum SuS vergegenwärtigen sich die Vielfalt der Medienlandschaft anhand ihrer eigenen Erfahrungen und überdenken ihre Mediennutzung. 3.1.1.2 (1) Arbeit und Konsum: verschiedene Medien benennen und Verwendungsmöglichkeiten beschreiben (zum Beispiel zur Kommunikation,

				Information, Unterhaltung 3.1.1.2 (2) eigene Medienerfahrungen beschreiben und überdenken
Klasse 2				
Klasse 3				
	SU	<ul style="list-style-type: none"> • Medien im Alltag (von Kindern) • SuS reflektieren ihre Medienerfahrungen und die anderer in Bezug auf Gebrauch, Konsum, Wirkung • Chancen und Risiken digitaler Medien 		Arbeit und Konsum 3.2.1.2 (1) eigene Medienerfahrungen und die anderer sowie Medienangebote des Alltags beschreiben, vergleichen und reflektieren (zum Beispiel im Hinblick auf Erlebenszustände, eigene Wünsche, Zeiteinteilung) Arbeit und Konsum 3.2.1.2 (2) Chancen (Verfügbarkeit von Informationen, Erleichterung der Kommunikation, Zeitersparnis, Unterhaltungswert) und Risiken (Urheberrecht, Datenschutz, Persönlichkeitsschutz, Mobbing, Suchtgefahr) digitaler Medien erkennen und beachten
	SU D	<ul style="list-style-type: none"> • Achtung, die Gefahren! – So schützt du dich im Netz! Modul 3 • Schüler bearbeiten selbstständig das Lernmodul. Eine gemeinsame Aufarbeitung bzw. Ergebnissicherung ist dennoch sinnvoll. • 	www.internet-abc.de/lernmodule →Lernmodul „Achtung, die Gefahren – So schützt du dich im Netz!“	3.2.2.2 (3) Die Bedeutung elektronischer Kommunikationsformen kritisch wahrnehmen und reflektieren (zum Beispiel E-Mail, SMS, Skype, Chatrooms)
Klasse 4				
	SU D	<ul style="list-style-type: none"> • Das Smartphone (Ende Klasse 3) <ul style="list-style-type: none"> ○ Schüler lernen das Smartphone kennen, den sicheren Umgang damit und reflektieren ihr Medienverhalten. 	Themenhefte „Always on“ und Safer Smartphone“ bestellbar bzw.- zum Downloaden unter www.klicksafe.de	3.2.2.2 (3) Die Bedeutung elektronischer Kommunikationsformen kritisch wahrnehmen und reflektieren (zum Beispiel E-Mail, SMS, Skype, Chatrooms)

				<p>3.2.1.6 (15) eigene Medienerfahrungen beschreiben</p> <p>3.2.1.6 (16) sich zum Nutzen von Medien im Alltag äußern</p> <p>3.1.1.2 (1) Arbeit und Konsum: verschiedene Medien benennen und Verwendungsmöglichkeiten beschreiben (zum Beispiel zur Kommunikation, Information, Unterhaltung)</p>
	D	<ul style="list-style-type: none"> • WhatsApp 	<p>Flyer und Leitfaden bestellbar bzw. Zum Downloaden unter www.klicksafe.de oder: Lernmodul „Chatten und Texten – WhatsApp und mehr“ auf www.internet-abc.de</p>	<p>3.2.2.2 (3)</p> <p>Die Bedeutung elektronischer Kommunikationsformen kritisch wahrnehmen und reflektieren (zum Beispiel E-Mail, SMS, Skype, Chatrooms)</p> <p>3.2.1.6 (15) eigene Medienerfahrungen beschreiben</p>
	SU D	<ul style="list-style-type: none"> • Cybermobbing 	<p>Themenhaft „Was tun bei (Cyber-)Mobbing?“ bestellbar bzw. zum Downloaden unter www.klicksafe.de</p>	<p>3.2.2.2 (3)</p> <p>Die Bedeutung elektronischer Kommunikationsformen kritisch wahrnehmen und reflektieren (zum Beispiel E-Mail, SMS, Skype, Chatrooms)</p> <p>3.2.1.6 (15) eigene Medienerfahrungen beschreiben</p>
	SU D	<ul style="list-style-type: none"> • Lesen, Hören, Sehen – Medien im Internet <ul style="list-style-type: none"> ○ Schüler bearbeiten selbstständig das Lernmodul. Eine gemeinsame Aufarbeitung bzw. Ergebnissicherung ist dennoch sinnvoll. ○ Schüler verschaffen sich grundsätzlich einen Überblick über die aktuellen Medien. ○ Schüler reflektieren ihr eigenes 	<p>www.internet-abc.de/lernmodule →Lernmodul „Lesen, Hören, Sehen – Medien im Internet“</p>	<p>3.2.1.6 (15) eigene Medienerfahrungen beschreiben</p> <p>3.2.1.6 (16) sich zum Nutzen von Medien im Alltag äußern</p> <p>3.1.1.6 (7) sich erste Eindrücke von der Vielfältigkeit aktueller Medien verschaffen</p> <p>3.1.1.6. (8) eigene Medienerfahrungen beschreiben</p>

		Medienverhalten.		
	SU	<ul style="list-style-type: none"> • Surfschein <ul style="list-style-type: none"> ○ Als Abschluss der vier Module im Internet – ABC machen die Schüler den Surfschein. 	www.internet-abc.de → Surfschein	

Informations- technische Grundlagen		Schulcurriculum	Hinweis, Material, Medien, Link, ...	Bezug zum Bildungsplan
Klasse 1				
	D	<ul style="list-style-type: none"> • Schüler kann sich am PC mit eigenem Benutzername und Passwort anmelden • Schüler kann bekannte Programme selbstständig anwenden (öffnen, anwenden, schließen) → • Schüler lernt die Tastatur am PC kennen • Schüler lernt den Umgang mit der Maus kennen 	Microsoft Word	2.2 (16) elektronische Medien als Schreibwerkzeuge benutzen (verständlich, strukturiert, adressatengerecht und funktional schreiben)
Klasse 2				
	D	<ul style="list-style-type: none"> • Schüler kann folgende Aspekte des Textverarbeitungsprogramms Word anwenden: Buchstaben, Zahlen, Groß- und Kleinschreibung, Satzzeichen (Punkt, Komma, Ausrufezeichen, Fragezeichen), Leertaste, ↵ Return - Taste, Entfernen – Taste, ⌫ Löschen – Taste, ⇧ Shifttaste, Schriftgröße und Schriftart verändern; 	Microsoft Word	2.2 (16) elektronische Medien als Schreibwerkzeuge benutzen (verständlich, strukturiert, adressatengerecht und funktional schreiben)
Klasse 3				
	D	<ul style="list-style-type: none"> • Schüler kann folgende Aspekte des Textverarbeitungsprogramms Word anwenden: ALT GR – Taste, ⇧ Shifttaste, ⇧ Tabulatortaste, Speichern, Speichern unter; Rechtschreibprüfung • Schüler kann Dokumente öffnen und speichern (lokal und auf einem USB – Stick) 	Microsoft Word	3.2.1.2 (4) mit Schrift gestalten, unterschiedliche Schriftträger, Schreibwerkzeuge und Schriftzeichen erproben 2.2 (16) elektronische Medien als Schreibwerkzeuge benutzen (verständlich, strukturiert, adressatengerecht und

			funktional schreiben) 2.2 (18) Rechtschreibprogramme elektronischer Medien als Korrekturhilfen nutzen
Klasse 4			
	D SU	<ul style="list-style-type: none"> • Schüler kann folgende Aspekte des Textverarbeitungsprogramms Word anwenden: Aufzählung, Nummerierung, Text gestalten (Text ausrichten, Schriftfarbe, Texthervorhebungsfarbe, Texteffekte, fett, kursiv, unterstreichen, Schattierung), Tabelle einfügen, Grafik einfügen, Seitenlayout: Ausrichtung ändern • Schüler lernt das Programm Microsoft Power – Point kennen und erstellt mit Hilfe einer Designvorlage eine erste Präsentation 	Microsoft Word Microsoft PowerPoint verbinden mit der Pflichtpräsentation in Klasse 4 im Sachunterricht 3.2.1.2 (4) mit Schrift gestalten, unterschiedliche Schriftträger, Schreibwerkzeuge und Schriftzeichen erproben 2.2 (16) elektronische Medien als Schreibwerkzeuge benutzen (verständlich, strukturiert, adressatengerecht und funktional schreiben)