

Medienkonzept

Haard- / Johannesschule

In de Flaslänne 22

45770 Marl-Sinsen

(0 23 65) 699 608 0

122816@schule.nrw.de

Inhalt	Seite
Ausgangslage und Forderungen	2
Kompetenzen	5
Maustrainer	12
Zahlenmauern	13
Sachunterricht – Mein Körper gehört mir	14
Unterrichtsvorhaben Zoo	16
AG Medienpass NRW	22
Recherchetraining Sachunterricht	24
Sachunterricht: Die 7 Kontinente	25

AUSGANGSLAGE UND FORDERUNGEN

Medienerziehung ist ein Prozess und die Ziele in der Schule schreiben wir fortlaufend fest als Förderung von Kompetenzen.

Der unterstützende, differenzierte Einsatz von Digitaltechnik in jedem Unterricht, in allen Altersstufen und allen Fächern ist dann möglich und fachlich sowie pädagogisch wünschenswert, wenn die Ausstattung den Ansprüchen genügt. Medienkompetenz wird an Schulen gelehrt, seit es Medien gibt, die den Kindern zur Verfügung stehen. Sie mussten immer schon wissen, wo sie etwas finden, wie sie es zu behandeln haben, welchen Nutzen sie daraus ziehen und wie sie damit umgehen sollen.

Wir setzen uns für einen gleichberechtigten Einsatz von analogen sowie digitalen Lehr- und Lernmedien im Unterricht ein, der den Weisungen der Richtlinien und Lehrpläne für die Grundschule NRW und den personellen Bedingungen an unserer Schule Rechnung trägt unter der Bedingung der Erweiterung unserer Ausstattung.

Das Mediennutzungsverhalten der Kinder zu analysieren und zu reflektieren und die Folgen der Mediennutzung und ihre Einflüsse auf den Menschen sollen dabei immer auch Gegenstand des Unterrichtes sein.

Unser Medienkonzept wird stets ein Vorläufiges bleiben müssen, denn die digitalen Ansprüche und Anforderungen wachsen, unsere Ausstattung wird sich hoffentlich erweitern und die Kompetenzen des Lehrpersonals sowie das Vorwissen der Kinder werden sich verändern.

Medien stellen eine Verbindung zwischen Sendern und Empfängern dar, sind also nichts mehr als Trägersysteme zur (digital mittlerweile explosiven) Informationsvermittlung, zur (digital täglich zunehmenden Massen-) Kommunikation, zur Präsentation (im digitalen Raum für ein Millionenpublikum) und zur Kulturvermittlung in einer vernetzten, überwachten und enger zusammenrückenden, globalen Welt.

Die Fähigkeit, digitale sowie analoge Medien und ihre Inhalte den eigenen Zielen und Bedürfnissen entsprechend sachkundig und verantwortungsvoll zum Zwecke der Bildung und zur Unterhaltung nutzen zu können, soll bei uns im Unterricht grundsätzlich gefördert werden können.

Im Schulgesetz NRW (Stand: 15.08.2015) heißt es in § 2 des Bildungs- und Erziehungsauftrages der Schule, dass SchülerInnen insbesondere lernen sollen, „mit Medien verantwortungsbewusst und sicher umzugehen“.

Schlüsselqualifikationen zu vermitteln und Kinder auf das Leben (in unserer dynamischen Informationsgesellschaft) vorzubereiten ist Aufgabe jeder Bildungseinrichtung. An unserer Schule wird die **Förderung von Medienkompetenz**

probehalber umgesetzt. Wir recherchieren bei Verlagen neue und ergänzende Unterrichtsmaterialien, welche dabei unterstützen können, den SchülerInnen verschiedener Jahrgangsstufen den Umgang mit den digitalen Medien und dem Internet zu vermitteln. In offenen Projekten in diversen Fächern ermutigen wir die Kinder selbst aktiv zu werden und zu recherchieren, sowie eigene Medieninhalte zu produzieren bzw. zu reflektieren. Der Umgang mit elektronischen / digitalen Medien findet dort, wo es möglich ist, zunehmend Eingang in die unterrichtliche Arbeit. Im Rahmen einer „Medienpass-NRW-AG“ bilden wir Experten für die uns zur Verfügung stehende Hardware / Software aus.

In den Bildungsgrundsätzen NRW wird der Umgang mit Medien als eigenständiger Bildungsbereich gesehen. Die Richtlinien und Lehrpläne sehen die Arbeit mit und an den neuen, digitalen Medien verbindlich vor. Der „Medienpass NRW“ gibt den verbindlichen, strukturierten Rahmen vor, in dem wir uns zu bewegen haben.

Die mit Büchern, Zeitschriften, Fördermaterialien und (Lern-)Spielen ausgestatteten Medienecken der Schule sind 2017 teilweise durch internetfähige, serverbasierte Computer erweitert worden. Die Schulbücherei gestattet nun an vier Computern den Eintritt in die digitale Lese- und Lernwelt. Der Computerraum ist so eingerichtet, dass eine halbe Klasse (14) auf beengtem Raum arbeiten kann und mit Hilfe der Unterrichtszentrale gleichzeitig vom Lehrpersonal so eingewiesen werden kann, dass anschließend ein eigenständiges, behutsames Weiterprobieren möglich ist. Einige Klassen haben einen direkten Zugang zu zwei Computern. Ein weiterer Raum ist mit vier Computern ausgestattet. Schulinterne Fortbildungsangeboten sowie Sprechstundenangebote bei der Medienbeauftragten haben zum Ziel, die KollegInnen nach und nach auf den gleichen Stand zu bringen.

Die Nutzung von analogen und digitalen Medien(-ecken), die nicht im Klassensatz zur Verfügung stehen und auch eventuell in Nachbarräumen zu finden sind, setzen selbstständig und zuverlässig arbeitende Kinder und eine Unterrichtsorganisation voraus, die im Rahmen von Wochenplanarbeit, Freiarbeit, Arbeit an Stationen, Werkstattarbeit oder Ähnlichem der Notwendigkeit einer individuellen Förderung an einer inklusiven Schule mit großen Klassen Rechnung trägt. Obwohl wir uns gut organisieren, erlebten wir in einem Erprobungszeitraum von etwa einem Jahr erhebliche Einschränkungen bezogen auf die Ausstattung und die Gelegenheit zur Arbeit mit neuen Medien. Die Fachräume, in denen die Computer platziert wurden, stehen auf Grund der Raumbelegung nicht so zur Verfügung, wie es wünschenswert wäre. Die Beaufsichtigung und Unterstützung der Kinder an den Computern ist bei den großen Klassen mit ihren vielfältigen Ansprüchen für eine einzelne Lehrperson kaum zu schaffen. Unsere Internetleitung ist zu langsam und fällt oft aus.

Wir stellen fest: Medienerziehung als Unterrichtsprinzip erfordert eine erweiterte Ausstattung unserer Schule.

Deshalb fordern wir:

- schnelleres Internet
- in einem Raum der zweiten Etage die gleiche Ausstattung wie im „Computerraum“
- **in** jeder Klasse wenigstens **einen** vernetzten Computer zur Überwachung selbsttätiger Kinder
- für jede Etage (3) mobile Tablet- oder Laptopstationen im Klassensatz (30)

- einen zusätzlichen Fortbildungstag (SCHiLF)

Mai 2019

M. Geßler

Medienbeauftragte

Nachtrag August 2019

<https://www.heutink-ict.nl> hat eine Ausschreibung der Stadt Marl gewonnen und lieferte vor den Sommerferien einen Touch-Display (Touchscreen), der nun in einer Klasse / Etage der Schule getestet und genutzt werden kann. Eine Fortbildung dazu ist angedacht. Es war noch nicht möglich, das Gerät in das Schulnetzwerk einzubinden, da der Technische Support für die Marler Schulen umstrukturiert wird und Hilfe zurzeit nur in Notfällen zu erhalten ist.

M. Geßler

Medienbeauftragte

Diese folgenden 6 Kompetenzen sind Lernziel bis Klasse 10 und sollen im Unterricht der Haard- /Johannesschule nach und nach angebahnt bzw. gefördert werden können:

Den Computer als *Werkzeug* kennenlernen, bedienen und anwenden können.

Den Computer (Internet) als *Informationsmedium* nutzen können (recherchieren, lernen).

Den Computer als *Kommunikationsmedium* nutzen können (kooperieren).

Mit dem Computer etwas produzieren und präsentieren können

Über die Verwendung von Medien nachdenken (analysieren und reflektieren)

Die Prinzipien der digitalen Welt kennen, verstehen und nutzen (problemlösen und modellieren)

Den Computer als *Werkzeug* kennenlernen, bedienen und verantwortlich anwenden können.

Die SchülerInnen sollen die für sie erreichbare (analoge und digitale) Medianausstattung kennenlernen.

Die SchülerInnen sollen die regel- und sachgerechte Nutzung der ihnen zur Verfügung gestellten Medien erlernen.

Die SchülerInnen sollen lernen, sich immer personalisiert an- und abzumelden. (Datenschutz)

Kunst / Musik / Englisch	Gestalten mit Paint 3D Schriftarten einsetzen Übersetzer nutzen
Sachunterricht	Hardware besprechen

Verknüpfung von Bedienen und Anwenden mit den in der Schule verbindlich zu verwendenden Schulbüchern:

Tinto 1	Bücherei S. 28
Tinto 2	In der Bücherei S. 44
Tinto 3	
Tinto 4	Druckmedien S. 118 Kinderzeitungen S. 92
Zahlenbuch 1	
Zahlenbuch 2	
Zahlenbuch 3	
Zahlenbuch 4	Algorithmus S. 59

Den Computer (und das Internet) als Informations- und Recherchemedium nutzen können.

Die SchülerInnen sollen darin gefördert werden, ihren Lernprozess mit Hilfe von Antolin und der Lernwerkstatt 9 selbstständig und individuell voranzutreiben.

Kinder mit Zielsprache Deutsch sollen Hilfe der Lernwerkstatt 9 „Lesen“ selbstständig an der Erweiterung ihres Wortschatzes arbeiten können.

Über die Suchmaschine Bindekuh sollen die SchülerInnen Recherchen zielgerichtet durchführen und vorgefilterte Informationen finden und bearbeiten können.

Kunst / Musik / Englisch	Vokabeln lernen CD Mp3 Nach Künstlern und Musikern im Internet suchen YouTube Den Flussverlauf der Moldau nachvollziehen
Sachunterricht	Google Earth Google Maps Arbeit an Lernplakaten Suchmaschinen gezielt nutzen Stichwortsuchen durchführen

Verknüpfung von Informieren und Recherchieren mit den in der Schule verbindlich zu verwendenden Schulbüchern:

Tinto 1	In der Bücherei S. 28 Schülerbuch als E-Book ISBN 978-3-06-080482-5
Tinto 2	In der Bücherei S. 44
Tinto 3	Informationen in Medien finden S. 64 TV Programm lesen S. 106
Tinto 4	Kulturen vergleichen S. 8 Sachtexte S. 34
Zahlenbuch 1	
Zahlenbuch 2	
Zahlenbuch 3 / 4	

Den Computer als Kommunikations- und Kooperationsmedium nutzen können.

Über den Austauschordner und die Chatfunktion der Lernwerkstatt sollen die Kinder mit anderen Schülerinnen kommunizieren, teilen und kooperieren können.

Mit Hilfe der Postbox sollen die Kinder bei Antolin im geschützten Raum mit der Lehrperson kommunizieren können und dabei Regeln für die Kommunikation anwenden können.

Die Kinder sollen sich gegenseitig helfen können und via Schneeballsystem Erlerntes weitergeben können.

Kunst / Musik / Englisch	Gemeinsame Collagen, Bilder etc. erstellen
Sachunterricht	Gruppen bilden, die an einem Thema arbeiten

Verknüpfung von Kommunizieren und Kooperieren mit den in der Schule verbindlich zu verwendenden Schulbüchern:

Tinto 1	Email an einen Freund S. 32
Tinto 2	Einen Brief schreiben S. Geschichten weiterschreiben S. 96
Tinto 3	Interview 108 Email S. 67 Kettengeschichten S. 94
Tinto 4	
Zahlenbuch 1	
Zahlenbuch 2	
Zahlenbuch 3	
Zahlenbuch 4	

Mit dem Computer etwas produzieren und reflektieren können

Die Kinder sollen die Textverarbeitung mit Word nutzen können, um Texte in altersgerechter, angemessener Qualität zu produzieren und diesen Texten Bilder hinzufügen können.

Sie sollen die Bildbearbeitung mit Paint nutzen können.

Sie sollen etwas drucken können bzw. es in den Druckerordner ablegen können.

Sie sollen ihre Daten in ihrem Benutzerkonto unter Eigene Dateien / Bilder etc. ablegen können.

Kunst / Musik / Englisch	Tondateien oder Filme erstellen Malen mit Paint 3D Bilder, Fotos bearbeiten, verfremden
Sachunterricht	Lernplakat Zeitungsprojekt

Verknüpfung von Produzieren und Reflektieren mit den in der Schule verbindlich zu verwendenden Schulbüchern:

Tinto 1	Kennenlernen der Tastatur Groß- und Klein
Tinto 2	Satzzeichen Mit Schrift gestalten S. 94
Tinto 3	
Tinto 4	Zeitung Thesaurus Präsentieren S. 119 Karten lesen S. 132 Texte am Computer S. 109
Zahlenbuch 1	Unterschiedliche Verwendung von Ziffern (Uhr, Telefon, Ziffernblock)
Zahlenbuch 2	Formen S. 62 Kamera S. 105
Zahlenbuch 3	
Zahlenbuch 4	

Über die Verwendung von Medien analysierend und reflektierend nachdenken

Die SchülerInnen sollen darin gefördert werden, zu entscheiden, welches Medium für welchen Zweck geeignet ist.

Sie sollen erkennen können, welche physischen und psychischen Risiken eine falsche Mediennutzung nach sich zieht, bezogen auf den Arbeitsplatz, die Mediennutzungsdauer und die Reichweite der abgespeicherten Daten, bezogen auf Öffentlichkeit vs. Privatsphäre.

Kunst / Musik / Englisch	Bilder manipulieren (Mobbing)
Sachunterricht	Datenschutz Mobbing, Persönlichkeitsrechte Zeitungsprojekt Briefgeheimnis Tagebuch Quellen hinterfragen, Wahrheitsgehalt von Texten im Internet hinterfragen Internet ABC - Lernmodule

Verknüpfung von Analysieren und Reflektieren mit den in der Schule verbindlich zu verwendenden Schulbüchern:

Tinto 1	
Tinto 2	
Tinto 3	Medien und Wirklichkeit S. 104
Tinto 4	
Zahlenbuch 1	
Zahlenbuch 2	
Zahlenbuch 3	
Zahlenbuch 4	

Die Prinzipien der digitalen Welt kennen, verstehen und nutzen

Die Kinder sollen zur Lösung eines Problems einen Algorithmus, also eine Berechnungsvorschrift oder eine Handlungsanweisung nutzen können.

Sie sollen dazu hingeführt werden, über die Folgen der Digitalisierung der eigenen Lebenswelt (Zugriff für Alle) und über die Vor- und Nachteile einer zunehmenden Automatisierung (Arbeit für Alle) nachzudenken.

Kunst / Musik	Roboter
Sachunterricht	Über Veränderungen sprechen Arbeitslosigkeit Arbeitsabläufe Strommuseum Recklinghausen Technische Geräte früher und heute Vom Wählscheibentelefon zum Smartphone Digitaler Wandel

Verknüpfung von Problemlösen und Modellieren mit den in der Schule verbindlich zu verwendenden Schulbüchern:

Tinto 1	
Tinto 2	Apfelmus zubereiten S. 23 Handlungsanweisungen S. 141
Tinto 3	Kartoffelsalat herstellen S. 25
Tinto 4	
Zahlenbuch 1	Ergänzen zum Zehner
Zahlenbuch 2	
Zahlenbuch 3	Schriftliche Rechenverfahren
Zahlenbuch 4	Taschenrechner

Maustrainer

Kompetenz: Bedienen und Anwenden

Fach – Stufe Mathematik Klasse 2	Bezug Lehrplan, Kurzbeschreibung verbindliches Unterrichtsvorhaben LP 3.2. (Operationen und Zahlen) „Die Schüler/Innen verfügen über Kenntnisse und Fertigkeiten beim schnellen Kopfrechnen im Zahlenraum bis 20“ Vorhaben: „Einführung in die Arbeit mit dem Programm Lernwerkstatt“ Personalisierte Anmeldung im Programm, Maustraining absolvieren 🖨 notwendige technische Ressource Funktionierende PCs in ausreichender Anzahl (max. 2 Kinder je PC), Tastaturen, PC-Mäuse, Programm „Lernwerkstatt“ ☺ notwendige Kompetenz Lehrende <ul style="list-style-type: none"> • Ausreichende Kenntnisse im Programm Lernwerkstatt • Einstellungen im Lehrermodus vornehmen können
Teilkompetenz 1.1	Medienausstattung (Hardware) <i>Medienausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen</i>
	<ul style="list-style-type: none"> • PC hoch- und runterfahren • Monitor an- und ausstellen • eine Maus führen können
Teilkompetenz 1.2	Digitale Werkzeuge <i>Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen</i>
	<ul style="list-style-type: none"> • Lernwerkstatt öffnen und sich personalisiert anmelden • in das eigene Schülerkonto gelangen • sich in einem einfachen Menü zurechtfinden
Teilkompetenz 1.3	Datenorganisation <i>Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen; Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren</i>
Teilkompetenz 1.4	Datenschutz und Informationssicherheit <i>Verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten umgehen, Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten</i>
	<ul style="list-style-type: none"> • mit der personalisierten Anmeldung verantwortungsvoll umgehen können • nur im eigenen Schülerkonto arbeiten

Zahlenmauern

Kompetenz: Bedienen und Anwenden

Fach – Stufe Mathematik Klasse 2	Bezug Lehrplan, Kurzbeschreibung verbindliches Unterrichtsvorhaben LP 3.2. (Operationen und Zahlen) „Die Schüler/Innen verfügen über Kenntnisse und Fertigkeiten beim schnellen Kopfrechnen im Zahlenraum bis 20“ Vorhaben: „Einführung in die Arbeit mit dem Programm Lernwerkstatt“ Personalisierte Anmeldung im Programm, Kopfrechenttraining mit der Zahlenmaueraufgaben, Rückmeldungen im Programm einfordern, Korrekturen vornehmen 🖥 notwendige technische Ressource Funktionierende PCs in ausreichender Anzahl (max. 2 Kinder je PC), Tastaturen, PC-Mäuse, Programm „Lernwerkstatt“ ☺ notwendige Kompetenz Lehrende <ul style="list-style-type: none"> • Ausreichende Kenntnisse im Programm Lernwerkstatt, • Einstellungen im Lehrermodus vornehmen
Teilkompetenz 1.1	Medienausstattung (Hardware) <i>Medienausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen</i>
	<ul style="list-style-type: none"> • PC hoch- und runterfahren, • Monitor an- und ausstellen, • Lernwerkstatt öffnen und sich personalisiert anmelden, • eine Maus führen können
Teilkompetenz 1.2	Digitale Werkzeuge <i>Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen</i>
	<ul style="list-style-type: none"> • in das eigene Schülerkonto gelangen • sich in einem einfachen Menü zurechtfinden • in die Zahlenmauern reinklicken und Zahlen per Tastatur eingeben oder das entsprechende Ziffernsymbol anklicken • Aufgabenrichtigkeit überprüfen und Aufgaben korrigieren
Teilkompetenz 1.3	Datenorganisation <i>Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen; Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren</i>
Teilkompetenz 1.4	Datenschutz und Informationssicherheit <i>Verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten umgehen, Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten</i>
	-mit der personalisierten Anmeldung verantwortungsvoll umgehen können -nur im eigenen Schülerkonto arbeiten

Sachunterricht – Mein Körper gehört mir

Meine Daten gehören mir - Nein-Gefühle im Internet erkennen und beachten.

Ziel:

Die Schülerinnen und Schüler lernen – ihrem Alter entsprechend – mit ihren persönlichen Daten umzugehen. Sie wissen, was sie im Internet über sich verraten dürfen und welche persönlichen Angaben tabu sind. Sie kennen die Risiken, wenn sie Informationen über sich und andere im Internet publizieren. Sie sollen möglichst keine oder nur geringe Datenspuren hinterlassen.

Bezug zum Medienpass NRW

Den Computer (Internet) als Informationsmedium nutzen können (recherchieren, lernen).

Den Computer als Kommunikationsmedium nutzen können (kooperieren).

Über die Verwendung von Medien nachdenken (analysieren und reflektieren)

Inhalte, die besprochen werden können

PC-Sicherheit

Wenn das Kind bereits geübt im Surfen ist, gut lesen und schreiben kann und wichtige Sicherheitsregeln kennt, kann es auch erste eigenständige Schritte im Internet unternehmen. Bis um den zwölften Geburtstag herum sollten die Eltern in der Nähe sein. Downloads und Anmeldungen nehmen die Eltern vor.

Passwörter

Dein Passwort sollte mehr als sechs Zeichen enthalten.

Dein Passwort sollte Buchstaben und Zahlen mischen.

Achte auf Groß- und Kleinschreibung, das macht beim Passwort einen Unterschied.

Dein Passwort sollte nicht von anderen erraten werden können: Es ist zum Beispiel zu einfach, wenn du deinen Namen nimmst.

Du solltest es dir trotzdem gut merken können.

App-Gefahren

Werbung

"In-App-Käufe"

"Free to play"

Druck, Spielsucht

Kaufhaus Internet

Kontakt mit Fremden

Soziale Netzwerke

Urheberrechte

Cyber-Mobbing

Privatsphäre

Foto-Falle

Kontakt mit Fremden

Online-Foren

Hilfen für die Vorbereitung und Durchführung einer kleinen Unterrichtsreihe gibt es hier:

Das Internet-ABC

Ein sicherer Ratgeber und guter Startpunkt ins WWW: Das ist das Internet-ABC. Unterrichtsmaterialien, Lernmodule, Tipps für den Einsatz des Internet-ABC in Schule und Unterricht sowie Informationen zum Thema "Schulkinder und Medien."

Internet-ABC: Bereich für Lehrkräfte

Internet-ABC: Lernmodule

Die Lernmodule eignen sich auch für den Einsatz im Unterricht (Wochenplan, Werkstatt, Freiarbeit)

1. Surfen und Internet – so funktioniert das Internet

Unterwegs im Internet – so geht's!

Suchen und finden im Internet

So funktioniert das Internet – die Technik

Mobil im Internet – Tablets und Smartphones

2. Mitreden und Mitmachen – selbst aktiv werden

E-Mail und Newsletter – Post für dich

Chatten und Texten – WhatsApp und mehr

Soziale Netzwerke – Facebook und Co.

Online-Spiele – sicher spielen im Internet

3. Achtung, die Gefahren! – So schützt du dich

Lügner und Betrüger im Internet

Viren und andere Computerkrankheiten

Werbung, Gewinnspiele und Einkaufen

Cybermobbing – kein Spaß!

Datenschutz – das bleibt privat!

4. Lesen, Hören, Sehen – Medien im Internet

Text und Bild – kopieren und weitergeben

Filme, Videos und Musik – was ist erlaubt?



Internet-ABC: Unterrichtsmaterialien

Internet-ABC: Surfschein









Unterrichtsvorhaben Zoo Klasse 2



1. Bedienen und Anwenden

Fach Deutsch – (SU/ Kunst) Stufe 2	<p>Bezug Lehrplan: Förderung der Fähigkeit, im Team zu arbeiten und zu kommunizieren DAZ: Das Verständnis der Wörter in ihren Kontexten gezielt anbahnen und sichern Deutsch: Mit Texten und Medien umgehen, das Verstehen von geschriebenen Texten sowie von gehörten und gesehenen Medienbeiträgen fördern Sachunterricht: Lebensbedingungen von Zootieren betrachten und dokumentieren Kunst: Die Fotokamera für Dokumentationen nutzen und die Ergebnisse präsentieren Medienkompetenzrahmen NRW: Teilkompetenzen</p> <p>Unterrichtsvorhaben: Nutztiere – Haustiere – Wildtiere Ein Besuch im Zoo Gelsenkirchen, klassische Vorbereitung sowie Rechercheaufgaben im Internet und Dokumentation während des Besuches, Nachbereitung, Elterninformation Zeitaufwand: 4 Wochen Medien: Zoobücher, Zoomappe, Rechercheaufgaben, Rätsel, Texte, Zooquiz 💻 Computer, Windows, digitale Endgeräte 😊 Internetzugang, Apps zum Zeigen von Fotos und Filmen</p>
Teilkompetenz 1.1	<p>Medienausstattung (Hardware) <i>Den Internetzugang am Computer kennen, auswählen und reflektiert anwenden; damit verantwortungsvoll umgehen</i> <i>Stick für Datenübertragung nutzen</i></p>
	<p>💻 Google, Personalisierte Anmeldung oder unter beispielsweise „ZooPro“ (ein erfundenes Kind, Admin fragen), Verknüpfung zur Webseite des Zoos bereitstellen oder via Suchmaschine (Google, Blindekuh) blinde-kuh.de zoom-erlebniswelt.de 😊 Internetzugang bereitstellen, Raumplanung beachten</p>
Teilkompetenz 1.2	<p>Digitale Werkzeuge <i>Verschiedene digitale Endgeräte und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen</i></p>
	<p>💻 Fotokameras, Filmkameras, Handy (erlauben) ohne Simkarte (offline) Elternbrief 😊 Einsatz der Geräte im Zoo, Regeln besprechen</p>
Teilkompetenz 1.3	<p>Umgang mit den Endgeräten, Datenorganisation <i>Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen; Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren</i></p>
	<p>💻 Fotos und Filme via Stick oder auf dem Endgerät speichern, wiederfinden, betrachten 😊 Geräte müssen aufgeladen sein, Fotos und Filme wiederfinden können, Unterschied zwischen digitalen und analogen Medien erfahren</p>
Teilkompetenz	<p>Datenschutz und Informationssicherheit</p>









1.4	<i>Verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten umgehen, Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten</i>
	 Nur Fotos / Filme von Tieren, Pflanzen oder Gegenständen  Versehentlich gemachte Fotos löschen



2. Informieren und Recherchieren

Fach Deutsch – (SU/ Kunst) Stufe 2	<p>Bezug Lehrplan: Förderung der Fähigkeit, im Team zu arbeiten und zu kommunizieren DAZ: Das Verständnis der Wörter in ihren Kontexten gezielt anbahnen und sichern Deutsch: Mit Texten und Medien umgehen, das Verstehen von geschriebenen Texten sowie von gehörten und gesehenen Medienbeiträgen fördern Sachunterricht: Lebensbedingungen von Zootieren betrachten und dokumentieren Kunst: Die Fotokamera für Dokumentationen nutzen und die Ergebnisse präsentieren Medienkompetenzrahmen NRW: Teilkompetenzen</p> <p>Unterrichtsvorhaben: Nutztiere – Haustiere – Wildtiere Ein Besuch im Zoo Gelsenkirchen, klassische Vorbereitung sowie Rechercheaufgaben im Internet und Dokumentation während des Besuches, Nachbereitung, Elterninformation Zeitaufwand: 3 Wochen Medien: Zoobücher, Zoomappe, Rechercheaufgaben, Rätsel, Texte, Zooquiz  Computer, Windows, digitale Endgeräte  Internetzugang, Apps zum Zeigen von Fotos und Filmen</p>
Teilkompetenz 2.1	Informationsrecherche <i>Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden</i>
	 Internetzugang zur Webseite des Zoos  Aufgaben für Suchziele bereitstellen oder intuitiv suchen lassen
Teilkompetenz 2.2	Informationsauswertung <i>Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten</i>
	 Internetzugang zur Webseite des Zoos  Alaska, Asien, Afrika -> Struktur erkennen und nutzen
Teilkompetenz 2.3	Informationsbewertung <i>Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten</i>
	 Internetzugang zur Webseite des Zoos  Schwierigkeitsgrad der Texte, Übersichtlichkeit, Qualität der Fotos, Aktualität Wozu dient die Seite?
Teilkompetenz 2.4	Informationskritik









	<i>Unangemessene und gefährdende Medieninhalte erkennen und hinsichtlich rechtlicher Grundlagen sowie gesellschaftlicher Normen und Werte einschätzen; Jugend- und Verbraucherschutz kennen und Hilfs- und Unterstützungsstrukturen nutzen</i>
	 Internetzugang zur Webseite des Zoos  Seite ist ohne Werbung und externe Links, diese Problematik ansprechen



3. Kommunizieren und Kooperieren

Fach Deutsch – (SU/ Kunst) Stufe 2	<p>Bezug Lehrplan: Förderung der Fähigkeit, im Team zu arbeiten und zu kommunizieren DAZ: Das Verständnis der Wörter in ihren Kontexten gezielt anbahnen und sichern Deutsch: Mit Texten und Medien umgehen, das Verstehen von geschriebenen Texten sowie von gehörten und gesehenen Medienbeiträgen fördern Sachunterricht: Lebensbedingungen von Zootieren betrachten und dokumentieren Kunst: Die Fotokamera für Dokumentationen nutzen und die Ergebnisse präsentieren Medienkompetenzrahmen NRW: Teilkompetenzen</p> <p>Unterrichtsvorhaben: Nutztiere – Haustiere – Wildtiere Ein Besuch im Zoo Gelsenkirchen, klassische Vorbereitung sowie Rechercheaufgaben im Internet und Dokumentation während des Besuches, Nachbereitung, Elterninformation Zeitaufwand: 3 Wochen Medien: Zoobücher, Zoomappe, Rechercheaufgaben, Rätsel, Texte, Zooquiz  Computer, Windows, digitale Endgeräte  Internetzugang, Apps zum Zeigen von Fotos und Filmen</p>
Teilkompetenz 3.1	<p>Kommunikations- und Kooperationsprozesse <i>Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen</i></p>
	 Fotos und Filme einander zeigen  darüber sprechen
Teilkompetenz 3.2	<p>Kommunikations- und Kooperationsregeln <i>Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten</i></p>
	 Die Dokumentation organisieren  Kritik angemessen äußern
Teilkompetenz 3.3	<p>Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft <i>Kommunikations- und Kooperationsprozesse im Sinne einer aktiven Teilhabe an der Gesellschaft gestalten und reflektieren; ethische Grundsätze sowie kulturell-gesellschaftliche Normen beachten</i></p>
	 Versehentlich gemachte Fotos oder Filme von Menschen betrachten und darüber sprechen  Das Löschen durchsetzen
Teilkompetenz 3.4	<p>Cybergewalt und -kriminalität</p>











<i>Persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und -kriminalität erkennen sowie Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten kennen und nutzen</i>	
	 Mögliche sinnfreie oder verletzende Verwendung von Fotos in Netzwerken  Die Eltern ins Boot holen

4. Produzieren und Präsentieren

Fach Deutsch – (SU/ Kunst) Stufe 2	<p>Bezug Lehrplan: Förderung der Fähigkeit, im Team zu arbeiten und zu kommunizieren DAZ: Das Verständnis der Wörter in ihren Kontexten gezielt anbahnen und sichern Deutsch: Mit Texten und Medien umgehen, das Verstehen von geschriebenen Texten sowie von gehörten und gesehenen Medienbeiträgen fördern Sachunterricht: Lebensbedingungen von Zootieren betrachten und dokumentieren Kunst: Die Fotokamera für Dokumentationen nutzen und die Ergebnisse präsentieren Medienkompetenzrahmen NRW: Teilkompetenzen</p> <p>Unterrichtsvorhaben: Nutztiere – Haustiere – Wildtiere Ein Besuch im Zoo Gelsenkirchen, klassische Vorbereitung sowie Rechercheaufgaben im Internet und Dokumentation während des Besuches, Nachbereitung, Elterninformation Zeitaufwand: 3 Wochen Medien: Zoobücher, Zoomappe, Rechercheaufgaben, Rätsel, Texte, Zooquiz  Computer, Windows, digitale Endgeräte,  Internetzugang, Apps zum Zeigen von Fotos und Filmen, Textverarbeitung: Word, Powerpoint (iMovie, Keynote, iPad Klasse)</p>
Teilkompetenz 4.1	<p>Medienproduktion und -präsentation <i>Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen</i></p>
	 Zur Verfügung stehende Programme und Apps nutzen  Endprodukte evtl. in der Mensa zeigen (Beamer, Leinwand, HDMI oder Monitorzugang vorhanden)
Teilkompetenz 4.2	<p>Gestaltungsmittel <i>Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen</i></p>
	 Windows, word, Film- und Fotoprogramme  Kinderurteile einholen bezogen auf Geräte, Programme, Produkte, Möglichkeiten
Teilkompetenz 4.3	<p>Quellendokumentation <i>Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden</i></p>
	 Fotos der Webseite einbinden  Was ist erlaubt? Quelle hinzufügen.
Teilkompetenz 4.4	<p>Rechtliche Grundlagen</p>

	<i>Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- (u.a. des Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u.a. Lizenzen) überprüfen, bewerten und beachten</i>
	 Datenschutz  Auf Datenschutz pochen

5. Analysieren und Reflektieren

Fach Deutsch – (SU/ Kunst) Stufe 2	<p>Bezug Lehrplan: Förderung der Fähigkeit, im Team zu arbeiten und zu kommunizieren DAZ: Das Verständnis der Wörter in ihren Kontexten gezielt anbahnen und sichern Deutsch: Mit Texten und Medien umgehen, das Verstehen von geschriebenen Texten sowie von gehörten und gesehenen Medienbeiträgen fördern Sachunterricht: Lebensbedingungen von Zootieren betrachten und dokumentieren Kunst: Die Fotokamera für Dokumentationen nutzen und die Ergebnisse präsentieren Medienkompetenzrahmen NRW: Teilkompetenzen</p> <p>Unterrichtsvorhaben: Nutztiere – Haustiere – Wildtiere Ein Besuch im Zoo Gelsenkirchen, klassische Vorbereitung sowie Rechercheaufgaben im Internet und Dokumentation während des Besuches, Nachbereitung, Elterninformation Zeitaufwand: 3 Wochen Medien: Zoobücher, Zoomappe, Rechercheaufgaben, Rätsel, Texte, Zooquiz  Computer, Windows, digitale Endgeräte  Internetzugang, Apps zum Zeigen von Fotos und Filmen</p>
Teilkompetenz 5.1	<p>Medienanalyse <i>Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren</i></p>
	 Internet  andere Zooseiten ansehen
Teilkompetenz 5.2	<p>Meinungsbildung <i>Die interessengeleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen</i></p>
	 Internet  Warum gibt es Internetauftritte vom Zoo?
Teilkompetenz 5.3	<p>Identitätsbildung <i>Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen</i></p>
	 Internet  Entspricht die Seite der Wirklichkeit?
Teilkompetenz 5.4	<p>Selbstregulierte Mediennutzung <i>Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen</i></p>
	 Internet  War man im Zoo, wenn man sich auf der Webseite auskennt?

6. Problemlösen und Modellieren

Fach Deutsch – (SU/ Kunst) Stufe 2	<p>Bezug Lehrplan: Förderung der Fähigkeit, im Team zu arbeiten und zu kommunizieren DAZ: Das Verständnis der Wörter in ihren Kontexten gezielt anbahnen und sichern Deutsch: Mit Texten und Medien umgehen, das Verstehen von geschriebenen Texten sowie von gehörten und gesehenen Medienbeiträgen fördern Sachunterricht: Lebensbedingungen von Zootieren betrachten und dokumentieren Kunst: Die Fotokamera für Dokumentationen nutzen und die Ergebnisse präsentieren Medienkompetenzrahmen NRW: Teilkompetenzen</p> <p>Unterrichtsvorhaben: Nutztiere – Haustiere – Wildtiere Ein Besuch im Zoo Gelsenkirchen, klassische Vorbereitung sowie Rechercheaufgaben im Internet und Dokumentation während des Besuches, Nachbereitung, Elterninformation Zeitaufwand: 3 Wochen Medien: Zoobücher, Zoomappe, Rechercheaufgaben, Rätsel, Texte, Zooquiz 💻 Computer, Windows, digitale Endgeräte 😊 Internetzugang, Apps zum Zeigen von Fotos und Filmen</p>
Teilkompetenz 6.1	<p>Prinzipien der digitalen Welt <i>Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen</i></p>
	<p>💻 Drehkreuze im Eingangsbereich Drehkreuz mit Karte nutzen, wann dreht es sich? Erkennen, warum es Drehkreuze gibt. W-LAN Angebote im Zoo nutzen (i Pad Klasse)</p>
Teilkompetenz 6.2	<p>Algorithmen erkennen <i>Algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten erkennen, nachvollziehen und reflektieren</i></p>
	<p>💻 Drehkreuze im Eingangsbereich 😊 „Karte lesbar, öffne dich.“ Andere Beispiele aus dem Alltag suchen. Drehkreuz spielen.</p>
Teilkompetenz 6.3	<p>Modellieren und Programmieren <i>Probleme formalisiert beschreiben, Problemlösestrategien entwickeln und dazu eine strukturierte, algorithmische Sequenz planen, diese auch durch Programmieren umsetzen und die gefundene Lösungsstrategie beurteilen</i></p>
	<p>💻 Lego Bausatz, iPad 😊 Hier setzt die iPad Klasse an (Fördermittel)</p>
Teilkompetenz 6.4	<p>Bedeutung von Algorithmen <i>Einflüsse von Algorithmen und Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt beschreiben und reflektieren</i></p>
	<p>💻 Wie geht es ohne Drehkreuze?</p>

Zielsetzung der Medienpass-NRW-AG

Ich weiß, wo in der Schule die Computer stehen.

Ich weiß, wie Tastatur und Maus liegen müssen.

Ich weiß, wie ich sitzen sollte, damit alles gut klappt.

Ich weiß, wie ich den Computer starte.

Ich weiß, wie man den Monitor anmacht und ausmacht.

Ich erkenne, ob der Monitor an oder aus ist.

Ich weiß, wie ich mich anmelde.

Ich weiß, wie ich mich abmelde.

Ich kann anderen Kindern dabei helfen.

Ich weiß, dass wir immer einen Erwachsenen um Erlaubnis bitten müssen, bevor wir Computer verwenden.

Ich weiß, dass ich es sofort melden muss, wenn etwas seltsam erscheint. Dann bekomme ich Hilfe.

Ich weiß, dass ich mit den Computern vorsichtig umgehen muss.

Ich kann das Schreibprogramm WORD finden und öffnen.

Ich kann mit Hilfe der Buchstaben auf der Tastatur etwas schreiben.

Ich kann die Schrift verändern.

Ich kann meinen Text speichern und drucken (Ist das nötig? Wen muss ich fragen?).

Ich kann meinen Text wiederfinden.

Ich kann anderen Kindern dabei helfen.

Ich kann das Zeichenprogramm PAINT 3D finden und öffnen.

Ich habe verschiedene Anwendungen darin ausprobiert.

Ich kann mein Bild speichern.

Ich kann mein Bild wiederfinden.

Ich kann anderen Kindern dabei helfen.

Ich weiß, dass ich nur unter Aufsicht im Internet surfe.

Ich kenne das Internet ABC.

Ich kann google-maps nutzen.

Ich kann im Internet eine Suchmaschine für Kinder finden.

Ich weiß, worauf ich achten muss, wenn ich mehrere Angebote / Treffer sehe.

Ich kann eine Suchmaschine benutzen, wenn ich etwas wissen möchte.

Ich weiß, dass nur Suchmaschinen für Kinder darauf achten, dass ich im Internet keine Angst bekomme.

Ich kann anderen Kindern dabei helfen, etwas im Internet zu suchen.

Ich kann im Internet / Klassenaustauschordner ein Bild öffnen.

Ich kann das Bild herunterladen und speichern.

Ich finde das Bild wieder.

Ich kann das Bild im Programm Paint verwenden und damit arbeiten.

Ich kann das Bild bei WORD einfügen.

Ich weiß, dass ich mir immer merken muss, wem das Bild gehört.

Ich weiß, dass ich mir das Bild nur ausleihe.

Ich weiß, dass ich das Bild nur verwenden darf, wenn ich dazu schreibe, wem es gehört.

Ich kann anderen Kindern dabei helfen.

Ich kenne meinen Zugang in die Lernwerkstatt.

Ich habe geschaut, welche Aufgaben man dort erledigen kann.

Ich weiß, wo der Arbeitsauftrag steht.

Ich kenne den Ausgang aus der Lernwerkstatt.

Ich kann anderen Kindern dabei helfen.

Ich kenne die Regeln für das Verwenden selbsterstellter Fotos und Filme.

Ich weiß, was eine SD-Karte ist.

Ich kann Inhalte einer SD-Karte meinen Ordnern hinzufügen, wenn mir ein Kartenlesegerät zur Verfügung steht.

Recherchetraining

Jahrgangsstufe 3

Leseoase, Türmchen, Internet

Die Schüler informieren sich in Arbeitsgruppen jeweils in Büchern und im Internet. Sie besprechen ihre Ergebnisse und beschreiben Vorteile und Nachteile der verwendeten Medien.

Natur und Leben

Kartoffel, Fledermäuse, Wetter, Teich (Bach)

Die Schülerinnen und Schüler

- beschreiben die Entwicklung von Tieren und Pflanzen
- beschreiben Zusammenhänge zwischen Lebensräumen und Lebensbedingungen für Tiere, Menschen und Pflanzen

Technik und Arbeitswelt

„Bei den Wikingern / Römern / Rittern“

Die Schülerinnen und Schüler

- erkunden, vergleichen und erklären Zusammenhänge zwischen Arbeit, Lebensunterhalt und Lebensstandard (z. B. *früher – heute, andere Länder*)
- beschreiben und vergleichen Arbeitsbedingungen (z. B. *Handwerksbetrieb, Industriebetrieb*)

Raum, Umwelt und Mobilität

Stadt Marl,











Die Schülerinnen und Schüler

- nutzen Karten und Hilfsmittel als Orientierungshilfen (z. B. *Stadtpläne, Landkarten, Kompass, Sonnenstand*)
- erkunden und beschreiben Strukturen des eigenen Lebensraumes und der Region (z. B. *ländliche Gebiete, Landwirtschaft, Städte, Industriegebiete, Erholungsräume*)



Sachunterricht Klassenstufe 3









Thema: Die 7 Kontinente - Rechercheaufgaben

1. Bedienen und Anwenden











Fach – Stufe Sachunterricht Klasse 3	Bezug Lehrplan, Kurzbeschreibung verbindliches Unterrichtsvorhaben  PC – Windows - Internetzugang  Sicherheit im Umgang mit dem PC
Teilkompetenz 1.1	Medienausstattung (Hardware) <i>Medienausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen</i>
	 Personalisierte Anwendung, Google, Blindekuh, FragFinn.de  Internetzugang bereitstellen, Raumbelungspläne beachten
Teilkompetenz 1.2	Digitale Werkzeuge <i>Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen</i>
	 PC  Umgang mit den Suchmaschinen, Kopieren von Bildern etc. beherrschen
Teilkompetenz 1.3	Datenorganisation <i>Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen; Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren</i>
	  Bilder und Fotos speichern und einfügen
Teilkompetenz 1.4	Datenschutz und Informationssicherheit <i>Verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten umgehen, Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten</i>
	  gezielte Fotoauswahl treffen, Quellenangabe, nicht geeignete Bilder entfernen

2. Informieren und Recherchieren











Sachunterricht Klasse 3	Bezug Lehrplan, Kurzbeschreibung verbindliches Unterrichtsvorhaben  PC – Windows – Internetzugang - Word  Umgang mit dem PC beherrschen Für die einzelnen Kontinente sollen Lebensbedingungen, Klima, Anzahl der Länder und Sprachen, angrenzende Ozeane, geographische Lage recherchiert werden. Die Förderung der Fähigkeit im Team zu arbeiten und zu kommunizieren soll stattfinden. DAZ: Das Verständnis der Wörter im Kontext soll gezielt angebahnt und gesichert werden. Deutsch: Filtern von Informationen, mit Texten und Medien umgehen, das Verstehen von geschriebenen, gehörten und gesehenen Medienbeiträgen fördern, eigene Texte erstellen Zeitaufwand: 4 Wochen Medien: Sachbücher, Internetseiten, Texte, Rätsel (Lernwerkstatt)
Teilkompetenz 2.1	Informationsrecherche <i>Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden</i>

	 Internetzugang, passende Schlagwörter kennen  gezielte Suche anbahnen
Teilkompetenz 2.2	Informationsauswertung <i>Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten</i>
	 relevante Informationen und Daten filtern, kopieren, in Word einfügen  eigene Texte formulieren, sicherer Umgang mit Word
Teilkompetenz 2.3	Informationsbewertung <i>Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten</i>
	 Zugang zu geeigneten Webseiten, Schwierigkeitsgrad der Texte anpassen  geeignete Informationsquellen recherchieren und kennen
Teilkompetenz 2.4	Informationskritik <i>Unangemessene und gefährdende Medieninhalte erkennen und hinsichtlich rechtlicher Grundlagen sowie gesellschaftlicher Normen und Werte einschätzen; Jugend- und Verbraucherschutz kennen und Hilfs- und Unterstützungsstrukturen nutzen</i>
	 Internetzugang  Internetseiten recherchieren, die vom Umfang und Sprachniveau geeignet sind







3. Kommunizieren und Kooperieren





Fach - Stufe	Bezug Lehrplan, Kurzbeschreibung verbindliches Unterrichtsvorhaben  siehe 2. 
Teilkompetenz 3.1	Kommunikations- und Kooperationsprozesse <i>Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen</i>
	 Fotos und Filme einander zeigen und darüber sprechen  gezielte Suche anbahnen
Teilkompetenz 3.2	Kommunikations- und Kooperationsregeln <i>Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten</i>
	 Dokumentation organisieren  Kritik angemessen äußern
Teilkompetenz 3.3	Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft <i>Kommunikations- und Kooperationsprozesse im Sinne einer aktiven Teilhabe an der Gesellschaft gestalten und reflektieren; ethische Grundsätze sowie kulturell-gesellschaftliche Normen beachten</i>
	 unpassende/ ungeeignete Fotos und Filme betrachten und besprechen  Unpassendes löschen
Teilkompetenz 3.4	Cybergewalt und -kriminalität <i>Persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und -kriminalität erkennen sowie Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten kennen und nutzen</i>
	 unpassende/ ungeeignete Fotos und Filme betrachten und besprechen  Unterstützung durch die Eltern anbahnen

4. Produzieren und Präsentieren











Fach - Stufe	Bezug Lehrplan, Kurzbeschreibung verbindliches Unterrichtsvorhaben  siehe 2. 
Teilkompetenz 4.1	Medienproduktion und -präsentation <i>Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen</i>
	 zur Verfügung stehende Webseiten kritisch nutzen  Endprodukte vorführen (je nach technischen Möglichkeiten)
Teilkompetenz 4.2	Gestaltungsmittel <i>Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen</i>
	 Windows/ Word/ Powerpoint/ Fotoprogramme  Schülerinnen und Schüler wählen passende Darstellungsmöglichkeiten aus
Teilkompetenz 4.3	Quelldokumentation <i>Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden</i>
	 Fotos/ Filme und Infos der Webseiten angeben  Quellenangaben
Teilkompetenz 4.4	Rechtliche Grundlagen <i>Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- (u.a. des Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u.a. Lizenzen) überprüfen, bewerten und beachten</i>
	 Datenschutz beachten und einhalten 

5. Analysieren und Reflektieren

Fach - Stufe	Bezug Lehrplan, Kurzbeschreibung verbindliches Unterrichtsvorhaben  siehe 2. 
Teilkompetenz 5.1	Medienanalyse <i>Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren</i>
	 Internet  passende Informationen filtern und reduzieren
Teilkompetenz 5.2	Meinungsbildung <i>Die interessengeleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen</i>
	 ansprechende, adressatengerechte und umfassende Gestaltung 
Teilkompetenz 5.3	Identitätsbildung

	<i>Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen</i>
	 verschiedene Quellen nutzen 
Teilkompetenz 5.4	Selbstregulierte Mediennutzung <i>Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen</i>
	 

6. Problemlösen und Modellieren

Fach - Stufe	Bezug Lehrplan, Kurzbeschreibung verbindliches Unterrichtsvorhaben  siehe 2. 
Teilkompetenz 6.1	Prinzipien der digitalen Welt <i>Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen</i>
	 Umgang mit Google-Maps 
Teilkompetenz 6.2	Algorithmen erkennen <i>Algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten erkennen, nachvollziehen und reflektieren</i>
	 Vergrößern und Verkleinern (Google-Maps) 
Teilkompetenz 6.3	Modellieren und Programmieren <i>Probleme formalisiert beschreiben, Problemlösestrategien entwickeln und dazu eine strukturierte, algorithmische Sequenz planen, diese auch durch Programmieren umsetzen und die gefundene Lösungsstrategie beurteilen</i>
	 
Teilkompetenz 6.4	Bedeutung von Algorithmen <i>Einflüsse von Algorithmen und Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt beschreiben und reflektieren</i>
	 Wie geht es ohne Google-Maps?  Vorteile und Nachteile herausarbeiten