

**Sachunterrichtskoffer zum Thema
“Medienkompetenz” entwickelt im Rahmen des
Moduls “Perspektiv- und fächerübergreifendes
Lernen im Sachunterricht” in Kooperation mit der
Verbraucherzentrale Schleswig-Holstein**

Leitung: Dr. Claudia Plinz

Erarbeitet von:

Emily Klenke

Katharina Naumann

Laetitia Frisch

Lina Scharf

Vanessa Eva-Marie Pauli

Abgabe: Herbstsemester 2023/2024

Inhaltsverzeichnis

Vollständige Materialliste	3
Sachanalyse	5
Didaktischer Kommentar	7
Allgemeine Einstiege	7
Themenbereiche.....	8
Medien im historischen Verlauf.....	8
Didaktischer Kommentar.....	8
Mögliche Einstiege.....	8
Materialien	10
Weiterführende Ideen.....	13
Kompetenzaufbau für den digitalen Alltag	14
Didaktischer Kommentar.....	14
Mögliche Einstiege.....	14
Materialien	15
Weiterführende Ideen.....	19
Medienkonsum	20
Didaktischer Kommentar.....	20
Mögliche Einstiege.....	20
Materialien	21
Weiterführende Ideen.....	23
Gefahren und Risiken von digitalen Medien	24
Didaktischer Kommentar.....	24
Mögliche Einstiege.....	24
Materialien	26
Weiterführende Ideen.....	28
Videos, Internetseiten, ... für Kinder zum Thema Medienkompetenz.....	29

Abschlüsse und Lernkontrollen.....	30
Elternarbeit	31
Weiterführende Literatur	32
Weiterführende Links.....	33
Literaturverzeichnis	34
Zum Nachkaufen	36

Vollständige Materialliste

Stück	Bezeichnung	Wo?
1	Begleitordner	
1	Plüschtier „Medino“	
1	Steckbrief „Medino“	Ordner
1	USB-Stick	Ordner
Bücher		
1	„Computer aber richtig!“	Tasche
1	„Digitale Welt“ (Wieso? Weshalb? Warum?)	
1	„Digitale Welt“ (Wieso? Weshalb? Warum?) - Quiz	
1	„Internet aber richtig!“	Tasche
2	Pixie-Bücher	Tasche
1	„Smartphones aber richtig!“	Tasche
„Medien im historischen Verlauf“		
31	Spielkarten „Mogel-Medino“	
1	Spielanleitung „Mogel-Medino“	
1	Hinweiskarte „Mogel-Medino“	
74	Spielkarten „Medino-Memory“	
1	Spielanleitung „Medino-Memory“	
1	Hinweiskarte „Medino-Memory“	
1	„Interview-Leitfaden“ (1Seite)	Ordner
1	„Unsere digitale Zeitreise“ (2 Seiten)	Ordner
1	„Bauanleitung für ein Dosentelefon“ (8 Seiten)	Tasche
1	Beispiel Dosentelefon	
1	„Hieroglyphen – Wie, bitte?“ (2Seiten)	Ordner
Kompetenzaufbau für den digitalen Alltag“		
1	„Wimmelbild digitales Kinderzimmer“	Ordner
1	„Wie schreibe ich eine E-Mail?“ (5 Seiten)	Ordner
1	„Übersetzung“ (3 Seiten)	Ordner
1	Greenscreen	
5	Magnete	
1	Stativ	

1	Einsatz des Greenscreens im Unterricht (3 Seiten)	Ordner
1	„Greenscreen? Na logo?“ (1 Seite)	Ordner
1	„Suchmaschinen-Führerschein AB's“ (6 Seiten)	Ordner
1	„Suchmaschinen-Führerschein Vorlage“ (1 Seite)	Ordner
1	„Pass auf dein Passwort auf!“ (1 Seite)	Ordner
1	Wortspeicher (6 Seiten)	Ordner

Medienkonsum

1	„Mein Medienkonsum“ (1 Seite)	Ordner
1	„APPSoluter Liebling“ (1 Seite)	Ordner
1	„What's up im Klassenchat?“ (1 Seite)	Ordner
1	Bild „Lesespur: Digitale Kinderzimmer“	Ordner
1	„Lesespur: Digitales Kinderzimmer“ (4 Seiten)	Ordner

Gefahren und Risiken von digitalen Medien

1	Kamishibai „Henry: Handy gut, alles gut?“ (13 Karten)	
2	Begleithefte Kamishibai	
17	Spielkarten „Achtung! Datenfalle?“	
1	Spielanleitung „Achtung! Datenfalle“	
1	„Fake oder Echt?“ (1 Seite)	Ordner
1	„Fake News – Gibt es erlogene Nachrichten?“ (2 Seiten)	Ordner
1	„Woran erkenne ich böse Menschen im Internet?“ (1 Seite)	Ordner

Abschlüsse und Lernkontrollen

30	Plickers-Karten	
1	Nutzung digitaler Quizformate (3 Seiten)	
1	Erwartungshorizont Greenscreen-Video (1 Seite)	Ordner
1	Lernzielkontrolle zum Thema „Medien“ (2 Seiten)	Ordner
1	Lernzielkontrolle – Lösungen (2 Seiten)	Ordner

Sachanalyse

Der Begriff „Medien“ wird unterschiedlich definiert und kann je nach Definition verschiedene Grundkonzepte ansprechen. Allgemein werden Medien jedoch als Mittler verstanden. Sie sind Gegenstände, die in ihrer beziehungslosen Form noch kein Medium sind, „sondern [...] erst durch die kommunikationsbezogene Absicht und Nutzung [...] zu einem Medium“ (Herzig, 2016, S. 61) werden. Ein Charakteristikum ist somit der Aspekt der Übertragung von Informationen zwischen Empfänger und Absender. Diese Informationen werden in bildlicher und/oder symbolischer Form übermittelt, gespeichert oder weiterverarbeitet (Harzig & Grafe, 2006, S. 10f.).

Somit können also unterschiedliche Objekte zu Medien werden. Man unterscheidet prinzipiell in digitale und analoge Medien.

Digitale Medien bieten uns die Möglichkeit „Informationen (Internet), [...] Unterhaltungsangebote (Spielekonsolen) und Kommunikation [(soziale Medien)] in Text, Bild, Ton und Film“ zu mobilisieren und weltweit zu verbinden und zu speichern. Dadurch tragen sie zu einer zunehmenden Beschleunigung der Weltbegegnungen bei und erzeugen neben vielen Chancen auch Risiken (Gervé, 2015, S. 496). Die Kommunikation kann aufgrund der Intelligenz der Medien in beide Richtungen erfolgen. Dies sind zum Beispiel Computer, Smartphones, oder ähnliches.

Analoge Medien wiederum benötigen die aktive Aktion eines Nutzers oder einer Nutzerin durch An- und Ausschalten und Ansehen. Die Kommunikation ist nur in eine Richtung möglich, von Nutzer oder Nutzerin zum Gegenstand (Lepold & Ullmann, 2018, S. 42). Beispiele für solche Medien sind zum Beispiel Printmedien, aber auch Kassettenrecorder oder ähnliches.

Kinder werden von Anfang an mit Medien, ob digital oder analog, konfrontiert und erlernen oft eigenständig oder durch Sozialisation den funktionellen Umgang mit ihnen. „Medienaneignung ist ein Prozess, der zwei Bereiche umfasst. Zum einen geht es um die Nutzungsstrukturen, also die Häufigkeit oder auch den situativen Rahmen der Medienzuwendung. Zum anderen [...] die qualitativen Anteile [...] der Bewertung und Verarbeitung von Inhalten und Aktivitäten [...], bei denen die eigene Realität mit den Informationen aus der medialen Welt in subjektiver Interpretation aufeinander bezogen werden.“ (ebd. S. 29). Das Wechselspiel zwischen Kind, sozialem Umfeld und Medium zeichnet die Interaktion und gegenseitige Beeinflussung der drei Akteure (ebd.).

Dadurch haben Medien ein großes Lernpotenzial in verschiedenste Richtungen. Durch die Selbstverständlichkeit in der Welt der Kinder aber auch Risiken, wie zum Beispiel durch die Verschmelzung von virtueller und realer Welt (Tillmann, Fleischer & Hugger, 2014, S. 128). Auswirkungen auf die eigene Identitätsbildung und die eigene Weltanschauung verknüpfen Medien eng mit unserer realen Lebenswelt. Durch den schnellen Austausch von Nachrichten und Meinungen „erbringen [sie] wichtige Funktionen für unsere Demokratie.“ (Baumann, Keller, Maurer, Quandt & Schweiger, 2011, o.S.). Medien lassen uns lebenslang Lernen und uns durch großen Informationszufluss eine eigene oder auch beeinflusste politische Meinung bilden (ebd.). Letztendlich kommt es auf die Darstellung im Internet an, die unser Bild von uns und der Welt beeinflusst und unserer Fähigkeit sich damit kritisch auseinander zu setzen, was real und was nicht ist (MBWK SH, 2019, S. 7). Wichtige Themen sind dabei „Schönheitsideale, Sexualität, Gewalt oder Konsumverhalten“ (ebd.).

Unter anderem Baumann erwähnt in einem Artikel, dass „die Medienbotschaften und die Menschen, die sie nutzen“ gleichermaßen entscheiden, wie Medien beeinflussen. Dabei würden vier Wirkungsbereiche der Massenmedien eine wichtige Rolle spielen: „Massenmedien beeinflussen das Wissen“. Dadurch das höhere gebildete Personen die Informationen häufig besser kritisch reflektieren können, führe dies zu einer Kluft zwischen Wissen von höher und niedriger Gebildeten („digitale Spaltung der Gesellschaft“). „Massenmedien beeinflussen das Problembewusstsein“. Es würden nur die Probleme als wichtig empfunden, mit denen sich die Medien am meisten beschäftigen. „Massenmedien beeinflussen die Meinungen der Menschen“ über Politik durch Meinungen der Medien. Massenmedien haben einen „Kultivierungseffekt“, durch den nicht nur Nachrichten, sondern auch fiktives das Weltbild beeinflusst (ebd.).

Medien benötigen neben dem reflektierten und kritischen Umgang ebenso erlernte Kompetenzen, um diese gerecht nutzen zu können.

Didaktischer Kommentar

Medien sind Teil aller Lebensbereiche und somit Teil der Lebenswelt der Kinder. Der Umgang mit digitalen Medien und dementsprechend der Themenbereich Medienkompetenz ist im Sachunterricht verankert. Vermittelt werden insbesondere die Bereiche „Medien als Gegenstand im Unterricht“ und „Medien zur sinnvollen Unterstützung von Lernprozessen“ (MBWK SH, 2019, S. 7).

Zusätzlich kommt es zu einer Kompetenzerweiterung, die fächerübergreifend eingesetzt werden kann. Es wird darauf geachtet „selbstbestimmt, sachgerecht, sozial verantwortlich, kommunikativ, produktiv und kreativ gestaltend mit digitalen Medien umzugehen“ (ebd.). Medien können somit vielperspektivisch gestaltet und vermittelt werden.

Medienkompetenz fällt unter den perspektivvernetzenden Themenbereich Medien. Digitale Medien verändern dabei die Kommunikationsformen, die Formen des Austausches und die Möglichkeit zur Informationsgewinnung beziehungsweise zur Meinungsbildung. Zur Medienerziehung gehört somit insbesondere der Umgang mit Medien in unterrichtlichen und außerschulischen Szenarien. Die Selbstkompetenz wird durch die Reflexion des eigenen Medienkonsums gefördert, sowie einem kritischen Umgang mit alten und neuen Medien. Zusätzlich werden soziale, wirtschaftliche und gesellschaftliche Auswirkungen von Medien im digitalen Zeitalter besprochen (GDSU, 2013, S. 83).

Die Schüler und Schülerinnen erhalten somit einen umfangreichen Überblick über Medien. Da Medien einen großen und ein zunehmend größerer Anteil im Alltag einnehmen, gehört die Medienkompetenz zu den Grundkompetenzen.

Allgemeine Einstiege

Brief von Medino

Materialien: Arbeitsblatt „Brief“

Themenbereiche

Medien im historischen Verlauf

Didaktischer Kommentar

Schülerinnen und Schüler kommen im Laufe ihres Lebens mit verschiedenen Medien in Berührung. Dabei handelt es sich sowohl um analoge als auch um digitale Medien. Der Konsum digitaler Medien hat in den letzten Jahrzehnten stetig zugenommen. Dies liegt vor allem daran, dass sich die Medien selbst im Laufe der Zeit verändert haben. So sind zu den analogen Medien die digitalen Medien hinzugekommen und für viele analoge Medien gibt es heute eine digitale Ergänzung, eine digitale Alternative oder eine neue Form (z.B. in der Kommunikation). Diese Entwicklung macht sich zunehmend auch im Unterricht bemerkbar (GDSU, 2013, S. 83). Allerdings hat jedes Medium seine Vor- und Nachteile, weshalb es wichtig ist, dass die Lernenden ein umfassendes Wissen über die verschiedenen analogen und digitalen Medien erwerben. Dieses Wissen ist in den Fachanforderungen für den Sachunterricht fest verankert (MBWK SH, 2019, S. 27). Darüber hinaus sind ‚alte‘ Medien auch ein wichtiges Kulturgut.

Auch der Vergleich von unterschiedlichen Medien ist vorgesehen (ebd., S. 30). Auch der Perspektivrahmen Sachunterricht der GDSU (2013) betont, wie wichtig es ist, dass Kinder als „Digital Natives“ die Potenziale analoger und digitaler Medien, z.B. sozialer Netzwerke, und Geräte kennen (ebd., S. 84).

Mögliche Einstiege

Zeitstrahl

Lernziele: Die Schülerinnen und Schüler ordnen verschiedene Medien in einen zeitlichen Verlauf ein. Die Lernenden kennen verschiedene Medien.

Um den historischen Verlauf der Entstehung von Medien nachzuvollziehen, recherchieren die Schülerinnen und Schüler in Eigenarbeit mit Hilfe verschiedener Medien (Computer, Tablet, Buch) und sammeln und filtern relevante Informationen.

Material: Blanko-Karten für genannte Medien und Daten, Tafel (bzw. Smartboard), Recherchemedien (Computer, Tablet, Buch, Lexikon, ...); ggf. Bildkarten zur Ergebnissicherung

Durchführung:

An dem Zeitstrahl kann eine Schulstunde oder bei mehr Zeitbedarf eine Doppelstunde gearbeitet werden, meist anhängig von der Lerngruppe. Zuerst werden im Plenum verschiedene Medien an der Tafel schriftlich festgehalten, gegebenenfalls auf Kärtchen, um sie im Nachhinein ordnen und verschieben zu können. Nachdem die Lerngruppe eine Auswahl verschiedener Medien zusammengestellt hat, kann die Lehrkraft zunächst nach einer vermuteten Reihenfolge fragen (“Was glaubt ihr, was wurde zuerst erfunden?”; “Könnt ihr euch vorstellen, welches Medium das älteste/jüngste/... ist?”; “Wie würdet ihr diese Medien von alt nach neu sortieren?”). Die vermutete Reihenfolge wird nun im Plenum diskutiert und an der Tafel festgehalten, dabei sind verschiedene Meinungen und Ansichten möglich und es kann ebenso zu keiner Einigung kommen. Der prototypische Zeitstrahl soll dann überprüft und korrigiert werden. Die Schülerinnen und Schüler erhalten die Aufgabe, in Kleingruppen- oder Partnerarbeit zu den Medien zu recherchieren. Dabei kann die Lerngruppe sich ein Recherchekonzept überlegen (z. B. die Medien auf die verschiedenen Arbeitsgruppen aufteilen, um effizienter und schneller Informationen zu finden). Zum Schluss erstellt die Klassen dann im Plenum zusammen mit der Lehrkraft den korrigierten Zeitstrahl und legt zudem die Daten fest, die der Zeitstrahl zeigen soll. Das fertige Produkt kann dann im Nachhinein noch im Klassenraum visualisiert werden.

Weiterführende Anknüpfungspunkte:

- Suchmaschinenführerschein: Dieser kann als Grundlage für die Recherchephase dieses Einstiegs dienen. Dann kann diese Unterrichtssequenz wie folgt aufgeteilt werden: Zuerst werden die Medien gesammelt und eine vermutete Reihenfolge wird festgehalten und ggf. Im Klassenraum sichtbar aufgehängt. Dann wird im Laufe der Unterrichtseinheit der Suchmaschinenführerschein bearbeitet und nach dem erfolgreichen Abschluss wird zum Zeitstrahl recherchiert, um diesen mit der richtigen Reihenfolge und passenden Daten zu vervollständigen.
- Zeitalter: Medien in verschiedene Zeitalter passend zum aktuellen Thema des Sachunterrichts einordnen (Zeit der Wikinger, Altes Ägypten, ...)

Materialien

Mogel-Medino

Lernziele: Die Schülerinnen und Schüler lernen verschiedene analoge und digitale Medien kennen.

Durch das Spiel Mogel-Medino lernen die Schülerinnen und Schüler die Verbindung zwischen den älteren analogen Medien und den neueren digitalen Medien kennen.

Mithilfe der Verschriftlichung der Begriffe auf den Spielkarten üben die Schülerinnen und Schüler zudem die Schreibweise der Gegenstände.

Material: Spielkarten Mogel-Medino (Set enthält eine Spielanleitung, eine Hinweiskarte, eine Mogel-Medino Karte und 30 Spielkarten (15 Paare))

Die Hinweiskarte weist darauf hin, dass nicht alle analogen Gegenstände als Medien bezeichnet werden können, ihre digitalen Partner aber schon. Dies sollte die Lehrkraft mit den Schülerinnen und Schüler thematisieren.

Das Spiel Mogel-Medino ist ein Schwarzer Peter Spiel. Da möglicherweise nicht alle Kinder dieses Spiel kennen sollte die Lehrkraft die Spielregeln mit den Schülerinnen und Schülern zusammen durchsprechen. Das Spiel ist angesetzt für drei bis vier Spieler.

Weiterführende Anknüpfungspunkte:

Die Thematik digitale und analoge Medien kann vor der Nutzung der Spiele auf verschiedene Weisen eingeführt werden. Das Thema kann durch einen stillen Impuls eingeführt werden, wenn verschiedene analoge und digitale Medien in Form von Gegenständen mitgebracht werden. Die Einführung kann aber auch über einen Zeitstrahl erfolgen.

Das Spiel kann dann genutzt werden, um die verschiedenen analogen und digitalen Medien vertiefend zu üben oder sie in anderen Unterrichtsstunden zu wiederholen.

Medino-Memory

Lernziele: Die Schülerinnen und Schüler lernen verschiedene analoge und digitale Medien kennen. Mithilfe des Medino-Memorys schulen die Lernenden ihr Gedächtnis.

Mithilfe der Verschriftlichung der Begriffe auf den Spielkarten üben die Schülerinnen und Schüler zudem die Schreibweise der Gegenstände.

Material: Spielkarten Medino-Memory (Set enthält eine Spielanleitung, eine Hinweiskarte und 74 Spielkarten (37 Paare))

Die Hinweiskarte weist darauf hin, dass nicht alle analogen Gegenstände als Medien bezeichnet werden können, ihre digitalen Partner aber schon. Dies sollte die Lehrkraft mit den Schülerinnen und Schülern thematisieren.

Weiterführende Anknüpfungspunkte:

Die Thematik digitale und analoge Medien kann vor der Nutzung der Spiele auf verschiedene Weisen eingeführt werden. Das Thema kann durch einen stillen Impuls eingeführt werden, wenn verschiedene analoge und digitale Medien in Form von Gegenständen mitgebracht werden. Die Einführung kann aber auch über einen Zeitstrahl erfolgen.

Das Spiel kann dann genutzt werden, um die verschiedenen analogen und digitalen Medien vertiefend zu üben oder sie in anderen Unterrichtsstunden zu wiederholen.

Unsere digitale Zeitreise

Lernziele: Die Lernenden befragen eine erwachsene Person mit Hilfe eines Fragebogens zu ihrem Medienkonsum in der Kindheit. Die Schülerinnen und Schüler erfahren den Umgang mit Medien in einer anderen Zeit. Sie erkennen Unterschiede zu ihrem eigenen Medienkonsum. Die Schülerinnen und Schüler sammeln Erfahrungen mit der Methode der Befragung und führen diese strukturiert und leitfadengestützt durch.

Material: Arbeitsblätter "Interview-Leitfaden" & "Unsere digitale Zeitreise"

Weiterführende Anknüpfungspunkte:

- Medienkonsum (sh. Themenbereich „Medienkonsum“)

Im Unterricht können die Ergebnisse der Interviews gesammelt und gemeinsam mit der Lehrkraft ausgewertet werden. Die Schülerinnen und Schüler haben so die Möglichkeit, ihren eigenen Medienkonsum mit dem der Befragten zu vergleichen und zu reflektieren.

In diesem Zusammenhang könnte in einer geschichtlichen Unterrichtsstunde die Medienentwicklung im Laufe der Zeit betrachtet werden. Auch für den Deutschunterricht bietet das Interview verschiedene Möglichkeiten, z.B. das Gespräch zu protokollieren und im weiteren Verlauf der Einheit die Unterschiede schriftlich festzuhalten.

Dosentelefon

Lernziele: Die Schülerinnen und Schüler bauen ein eigenes Dosentelefon. Sie erproben die vereinfachte Funktionsweise eines Telefons und lernen ein analoges Medium kennen. Die Lernenden machen außerdem erste Erfahrungen mit dem Konzept des Schalls und können mit Hilfe des Dosentelefons damit experimentieren.

Material: Material "Bauanleitung für ein Dosentelefon"; Konservendosen oder alternativ Einwegbecher, Schnur, Hammer und Nagel

Weiterführende Anknüpfungspunkte:

Das Bauen eines Dosentelefons ist technisch angelegt. Die Schülerinnen und Schüler erfahren den Umgang mit Werkzeugen und Anleitungen. Die Kinder kommen mit einer Bauanleitung in Kontakt, lesen diese und setzen sie um. Dies kann mit dem Deutschunterricht in Verbindung mit der Textsorte Anleitung/Vorgangsbeschreibung in Verbindung gebracht werden. Ebenso kann dies Aufhänger für eine Einheit zum Thema Schall in der physikalischen Perspektive sein.

Hieroglyphen – Wie, bitte?

Lernziele: Die Schülerinnen und Schüler lernen eine antike Schriftart kennen und üben deren Übersetzung. Das dient zum Kompetenzaufbau im Umgang mit verschiedenen Kulturen und Zeitaltern und deren Eigenschaften. Die Lernenden erfahren, wie die Schrift, die ein wichtiges Kommunikationsmittel ist, in anderen Regionen und Zeitaltern ausgeprägt ist.

Material: Hieroglyphen-Wie, bitte? (Hieroglyphenalphabet zur Hilfe sowie AB mit Aufgaben)

Weiterführende Anknüpfungspunkte:

Die Hieroglyphen sind ein Beispiel für eine Bilderschrift. Diese wurde im alten Ägypten verwendet, weshalb sich hier ein Exkurs zu diesem Thema der historischen Perspektive des Sachunterrichts anbietet. Andersherum kann auch während der Behandlung des Themenbereichs "Altes Ägypten" der Fokus auf die Medien der damaligen Zeit eingegangen werden.

Weiterführende Ideen

- Kreative Exkurse: Buchdruck selbst machen, Stummfilme drehen, Lochkamera selbst bauen

Kompetenzaufbau für den digitalen Alltag

Didaktischer Kommentar

Medien sind nützliche Helfer im Alltag und Teil der Lebenswelt. Dafür müssen Kompetenzen entwickelt und aufgebaut werden, um Medien zielgerecht nutzen zu können. In den Fachanforderungen lassen sich unter anderem die Kompetenzen „Browsen, Suchen, Filtern, Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen“ (MBWK SH, 2019, S. 7) finden. Schon in der Eingangsphase sollen die Schüler und Schülerinnen „Medien zur Präsentation von Sachwissen“ (ebd., S. 27) nutzen. Dazu müssen sie solche Kompetenzen zur Verfügung haben, mit denen sie Präsentationen und Sachinformationen reflektiert zusammenstellen können. Dabei kann nicht davon ausgegangen werden, dass die Medienkompetenz „(allein) durch die Nutzung von Medien im Sachunterricht“ (Peschel, 2015, S. 174) erreicht werden kann. Trotzdem muss davon ausgegangen werden, dass die Kinder Vorwissen aus ihrem alltäglichen Leben mitbringen („Digital Natives“) (GDSU, 2013, S. 84).

Ausgehend von den grundlegenden Kompetenzen über Medien können diese vielseitig auch in anderen Unterrichtsfächern eingesetzt und als „Lernwerkzeuge“ (Peschel, 2015, S. 176) genutzt werden.

Mögliche Einstiege

Wimmelbild

Sozialform: Plenum; auch zunächst Partner- oder Einzelarbeit

Lernziele: Die Schülerinnen und Schüler erkennen, wie stark Medien mit ihrem Alltag verwoben sind. Sie können durch das Bewusstwerden der Medien in ihrem Alltag einen sicheren Umgang mit ihnen anstreben.

Material: „Wimmelbild digitales Kinderzimmer“ (von Meko-Kita; als pdf auf dem USB-Stick gespeichert)

Durchführung: Die Lehrkraft zeigt der Lerngruppe das Wimmelbild. Daraufhin kommen meist mehrere Wortmeldungen der Schülerinnen und Schüler zustande. Die Schülerinnen und Schüler betrachten das Bild zunächst genau und beschreiben dann, was sie darauf erkennen können. Ziel ist es, die Verwobenheit der Medien mit dem

Alltag in den Fokus zu stellen. Das Bild zeigt viele verschiedene Medien, deren tägliche Nutzung vielen Menschen nicht bewusst ist. Das Entdecken der Medien auf dem Wimmelbild lässt die alltäglichen Medien wieder bewusst werden und dies kann dann als Anknüpfungspunkt genutzt werden, sich mit den verschiedenen Medien und deren Gebrauch auseinanderzusetzen und eine angemessene Medienkompetenz für den digitalen Alltag aufzubauen.

Weitere Anknüpfungspunkte:

Das Wimmelbild kann als Einstieg flexibel gewählt werden: etwa für den Themenbereich "Medienkonsum" oder "Gefahren und Risiken digitaler Medien" oder auch als Einstieg in die gesamte Einheit zum Thema Medienkompetenz.

- Lesespur: Digitales Kinderzimmer: Im Themenbereich "Medienkonsum" ist zu diesem Wimmelbild eine Lesespur zu finden. Diese kann als Erweiterung oder auch gut in einer Freiarbeitsphase genutzt werden und dient als Ergänzung zum Material.

Materialien

Wie schreibe ich eine E-Mail?

Lernziele: Die Schüler und Schülerinnen schreiben E-Mails nach einer Vorlage und wenden Anrede und Schluss richtig an.

Material: Arbeitsblätter „Wie schreibe ich eine E-Mail“, Computer

Weiterführende Anknüpfungspunkte:

Nach dem selbstständigen Erarbeiten der Arbeitsblätter können mit den Schülern und Schülerinnen eigene E-Mail- Adressen erstellt werden. Hierbei kann auch auf die Einheit „Pass auf dein Passwort auf!“ eingegangen werden, um ein sicheres Passwort zu erstellen. Anschließend können die Schüler und Schülerinnen echte E-Mails schreiben. Außerdem lässt sich die Einheit sehr gut mit dem Deutschunterricht verknüpfen, um Grammatik und formale Redewendung zu trainieren.

Übersetzung

Lernziele: Die Schüler und Schülerinnen nutzen Übersetzungsapps und Websites reflektiert. Sie kennen Schwächen und Schwierigkeiten dieser.

Material: Arbeitsblätter „Übersetzung“, Tablets oder Computer, Wörterbücher

Weiterführende Anknüpfungspunkte:

Übersetzerapps und -websites bieten heutzutage durch künstliche Intelligenzen unterstützt viele Möglichkeiten um Texte oder auch Bilder (Google Lens) zu übersetzen. Sie passen sich immer weiter an und werden besser, trotzdem sollte die Nutzung mit den Schülern und Schülerinnen kritisch reflektiert werden. Fragen wie „Was können Übersetzerapps nicht?“ zum Beispiel Humor, Metaphern oder Redewendungen sollten geklärt oder die Überprüfung von Satzbau, Rechtschreibung und Satzzeichen sollte angeregt werden. Außerdem kann diese Einheit mit dem Erlernen des Umgangs mit Wörterbüchern gegebenenfalls im Fach Deutsch verknüpft werden und die Kinder können in einen kulturellen Austausch über die unterschiedlichen Sprachen in der Klasse treten.

Ebenso kann auf die Gefahren und Risiken eingegangen werden. Da bei Übersetzungsapps häufig Cookies akzeptiert werden müssen oder gegebenenfalls eigenen Daten gespeichert werden, wenn ein Dokument zum Übersetzen eingescannt wird.

Green Screen? Na Logo!

Lernziele: Die Schülerinnen und Schüler erarbeiten einen Videoschnitt für ein Greenscreen Videoprojekt. Dafür arbeiten sie in Kleingruppen zusammen.

Die Lernenden recherchieren die Informationen zu ihrem Thema und fassen sie kurz und übersichtlich zusammen. Die Schülerinnen und Schüler organisieren daraufhin den Dreh ihres Ausschnitts selbstständig.

Gegebenenfalls präsentieren sie ihre Ergebnisse vor der Kamera und drehen das Video selbstständig.

Material: Für den Dreh wird ein Greenscreen benötigt sowie ein Tablet oder Smartphone zum Filmen der Videos. Die mobilen Endgeräte, mit denen gefilmt wird, benötigen eine App, die für das Filmen eines Greenscreen Videos geeignet ist (z.B.

“Veescope Live”). Damit die Schülerinnen und Schüler in aller Ruhe ihren Ausschnitt filmen können, bietet es sich an, einen zusätzlichen Raum zu nutzen. Optional können die Kinder Spielzeugmikrofone und Verkleidungen für den Videodreh benutzen.

Um die recherchierten Informationen für das Video festzuhalten, benötigen die Schülerinnen und Schüler den beiliegenden Arbeitsbogen. Die Lehrkraft benötigt zudem eine Einverständniserklärung der Eltern zum Filmen ihrer Kinder.

Weiterführende Anknüpfungspunkte:

Greenscreen Videos können zu jeder Thematik gedreht werden, die im Zuge der Unterrichtseinheit behandelt wurden. Es bietet sich an das Videoprojekt am Ende der Einheit anzusetzen, da die Schülerinnen und Schüler so ihr neu erlerntes Wissen erneut aufarbeiten können.

Ein Greenscreen Videoprojekt stärkt verschiedene Kompetenzen der Schülerinnen und Schüler. Durch die Gruppenarbeit stärken sie ihre Sozialkompetenz. Zudem üben sie bei der Erstellung ihres Beitrags das Recherchieren und Zusammenfassen. Insofern die Lernenden ihr Video selbst drehen, lernen sie den Umgang mit der App und schulen ihren Umgang mit digitalen Medien. Stehen die Schülerinnen und Schüler selbst vor der Kamera, üben sie zudem das Präsentieren.

Suchmaschinen-Führerschein

Lernziele: Die Schülerinnen und Schüler kennen die Unterschiede zwischen Suchmaschinen für Erwachsene und Suchmaschinen für Kinder und können verschiedene Kindersuchmaschinen nennen. Sie verstehen die Bedeutung geeigneter Suchbegriffe und sind in der Lage, Suchmaschinen richtig zu nutzen und mit ihrer Hilfe effektiv zu recherchieren.

Material: Arbeitsblätter “Suchmaschinen-Führerschein AB’s” & “Suchmaschinen-Führerschein Vorlage”, Computer/Tablet

Weiterführende Anknüpfungspunkte:

Der Führerschein hilft den Lernenden, eine wichtige digitale Kompetenz zu entwickeln, die in der heutigen Zeit und für ihre weitere schulische Laufbahn von großer Bedeutung ist. Die Kinder können die Methode der Präsentation durch die Vorstellung der

Ergebnisse des Steckbriefes üben. Der Steckbrief kann hier auch mit einem biologischen Aspekt verknüpft werden, da verschiedene Tiere vorgestellt werden.

Pass auf dein Passwort auf!

Lernziele: Die Lernenden stellen heraus, was ein schlechtes Passwort ausmacht, und können Beispiele nennen. Sie nutzen die gegebenen Kriterien für ein gutes Passwort und können diese anwenden. Es wird ein erhöhtes Sicherheitsverständnis vermittelt.

Material: Arbeitsblatt „Pass auf dein Passwort auf!“

Weiterführende Anknüpfungspunkte:

- Datenmissbrauch

Passwörter schützen personenbezogene Daten. Diese Daten können gestohlen und missbraucht werden, wenn das Passwort nicht sicher ist. Insbesondere Vor- und Nachname, Adresse Telefonnummer oder auch Kreditkartennummer können betroffen sein.

- Phishing

Siehe Arbeitsblatt „fake oder echt“

Wortspeicher/Glossar/Themenheft

Lernziele: Die Schülerinnen und Schüler erstellen einen Wortspeicher zu Fremdwörtern, wichtigen Themen und interessanten Punkten. Darin erläutern sie die gewählten Themen und fassen die wichtigsten Punkte dazu zusammen, um später noch einmal nachlesen zu können.

Material: Wortspeicher Vorlage (blanko, zum selbst ausfüllen); Wortspeicher Deckblatt; Wortspeicher Anfang (bereits mit einigen wichtigen Themen, die im Laufe der Einheit besprochen werden)

Weiterführende Anknüpfungspunkte:

Der Wortspeicher kann im Laufe der Einheit immer erweitert werden. Die vorgegebenen Themen können, müssen aber nicht im Wortspeicher eingefügt werden. Hier geht es vor allem um Themen, die die Kinder als relevant empfinden, die es sich zu merken gilt.

Weiterführende Ideen

- Umgang mit Word und PowerPoint
- Stop-Motion-Film drehen

Stop-Motion-Filme

Stop-Motion ist eine Filmtechnik, die für Kinder im Grundschulalter einfach zu realisieren ist. Es werden Fotos von Szenen gemacht und später zusammengefügt. Die in der Szene enthaltenen Objekte und Figuren oder Personen werden bei jeder Aufnahme leicht verändert, sodass die zusammengefügte Fotoreihe am Ende eine Bewegung zeigt.

Für Stop-Motion-Filme können reale Personen oder auch kleine Figuren die Hauptdarsteller sein. Dabei sind der Kreativität der Kinder keine Grenzen gesetzt. Die Stop-Motion-Filmtechnik eignet sich, um Themen aus dem Sachunterricht, Religion/Philosophie/Ethik, Deutsch oder auch Englisch filmisch umzusetzen.

Die Schülerinnen und Schüler erlernen bei der Arbeit mit Stop-Motion eine grundlegende Kompetenz im filmischen Bereich, üben den Umgang mit Tablets, Smartphones oder Computern und erlangen erste Kenntnisse im Themenbereich Fotografie und Film. Dieses Thema kann fächerübergreifend angelegt werden (bspw. Kunst/Ästhetik: Kulissen bauen, designen; Deutsch: Skripte schreiben).



Die App "Stop Motion Studio" eignet sich für ein Stop-Motion-Projekt mit Grundschulkindern, denn die Handhabung ist übersichtlich und einfach. Die Fotos

können direkt in der App aufgenommen, verschoben und gelöscht werden. Die kostenlose Version bietet die alle grundlegenden Funktionen und ist für den Gebrauch in der Grundschule ausreichend.

Themen des Sachunterrichts als Anregung:

- Mein Schulweg / Wie überquere ich sicher die Straße?
- Kinderrechte
- Ebbe und Flut
- Mondphasen
- Wikinger, Ritter und Burgen, Steinzeit, ...

Medienkonsum

Didaktischer Kommentar

Durch die zunehmende Präsenz der Medien im Alltag mit vielen Chancen als auch Risiken, ist es wichtig den eigenen Konsum zu reflektieren. Da „Medien immer nur eine Interpretation, eine Lesart, einen Ausschnitt von Wirklichkeit bieten“ (MBWK SH, 2019, S. 7), kann ein zu hoher Konsum von Medien zur Wirklichkeitsverzerrung oder auch Sucht und weiteren Auswirkungen führen. Schultheis erwähnt im Handbuch der Didaktik des Sachunterrichts (2015), dass aus „Medienkonsum [ein] Mangel an unmittelbare[n] Erfahrung[en]“ (Schultheis, 2015, S. 315) resultieren kann. Ebenso zeigt sich „nach einer Typologie in sog. »vielseitige Kids«, »normale Freizeitleiter« und »Medienkonsumenten« der World Vision Studie [...] die Überrepräsentanz der Kinder aus der sog. Unterschicht unter den Medienkonsumenten [...]. [...] die Medienkonsumenten [nutzen] besonders häufig elektronische Medien [...]. Durch die unterschiedlichen Freizeitaktivitäten entwickeln die Kinder je nach sozialer Herkunft sehr unterschiedliche Lernvoraussetzungen. [...]. Insgesamt zeigen sich bei den armen Kindern geringere soziale Ressourcen“ (Miller, 2015, S. 378f).

Da Medien jedoch auch viele Chancen bieten, geht es nicht darum den Umgang mit Medien auf das Minimalste zu reduzieren, sondern sie reflektiert und gezielt einzusetzen und einen Überkonsum selbstständig vorzubeugen. Dabei ist es wichtig gemeinsam mit den Schülern und Schülerinnen (zum Beispiel in Diskussionen) die Chancen und Risiken von Medien herauszuarbeiten und zu reflektieren.

Mögliche Einstiege

Säulendiagramm zum Medienkonsum

Themen: Konsum, Vielfalt von Medien

Sozialform: Plenum

Lernziele: Die Lernenden reflektieren ihren Alltag und nennen verschiedene Medien. Anschließend stellen sie ihren Medienkonsum in einem Diagramm dar.

Material: Plakat oder ActiveBoard

Durchführung:

Sammeln sie mit den Schülern und Schülerinnen, welche Medien sie im Alltag benutzen. Nun kann eine Abstimmung durchgeführt werden, indem die Kinder sich melden, welches Medium sie regelmäßig nutzen. Nun kann ein Säulendiagramm angefertigt werden, welches zusätzlich in die Klasse gehängt werden könnte.

Weitere Anknüpfungspunkte:

- Fächerübergreifend: Diagramme im Matheunterricht

Materialien

Positive und negative Effekte von Medien (Strichliste)

Lernziele: Die Lernenden erarbeiten die Bedeutung und definieren den Begriff Medien. Dabei arbeiten sie positive und negative Aspekte von Medienkonsum heraus und erstellen daraus Regeln für einen gesunden Medienkonsum. Außerdem analysieren sie anhand gegebener Arbeitsmaterialien ihren eigenen Medienkonsum.

Material: Strichliste zum Medienkonsum, Plakate und Stifte

Weiterführend Anknüpfungspunkte:

Die Schüler und Schülerinnen können in Bezug auf die Definition von Medien, die auf Plakaten festgehalten werden, kann zu einer Diskussion angeregt werden, wieso es wichtig ist Medien bewusst zu nutzen und positiven und negativen Aspekten von Medien (eventuell in Gruppenarbeit und mit Verschriftlichung auf Plakaten) sammeln. Sollten die Kinder so weit sein, kann auch auf die mentale Beeinflussung von Medien und Bildschirmen (blaues Licht) eingegangen werden.

Die Auswertung der Strichliste zum Medienkonsum sollte im Unterricht erfolgen und die Diskussion die Nutzung kann erweitert werden, gegebenenfalls können Plakate ergänzt werden und Regeln für den Medienkonsum aufgestellt werden.

Des Weiteren kann das Projekt „**Ein Tag ohne Medien**“ ins Leben gerufen werden. Dafür wird in der Klasse, sowie auch zuhause darauf geachtet keine Medien zu nutzen. Die Schüler und Schülerinnen sollen sich Notizen dazu machen, was sie anstatt des Umgangs mit Medien gemacht haben, was ihnen schwer und was leichtgefallen ist.

Mein APPsoluter Liebling

Lernziele: Die Lernenden reflektieren ihren Medienkonsum, indem sie ihre Lieblings App beschreiben und anschließend die wichtigsten Informationen in einen Steckbrief einordnen.

Material: Arbeitsblatt „Mein APPsoluter Liebling“

Weiterführende Anknüpfungspunkte:

- In-App-Käufe

Einige Apps müssen direkt gekauft werden, sind also kostenpflichtig. Andere Apps erscheinen zunächst kostenlos, bürgen jedoch zusätzliche Kostenfallen, da gewisse Aktionen kostenpflichtig freigeschaltet werden müssen. Wenn Zahlungsdaten auf dem Smartphone hinterlegt sind, können sich diese In-App-Käufe schnell addieren und somit teuer werden. Obwohl diese Käufe von Minderjährigen ohne die Einwilligung ihrer Eltern rechtlich unwirksam sind, wird die Rückerstattung von den Spiele-Anbietern oft verweigert.

What's up im Klassenchat?

Lernziele: Die Schülerinnen und Schüler teilen ihre Ansichten über das Verhalten in Chats mit Mitschülerinnen und Mitschülern und stellen wichtige Regeln für das Verhalten im Klassenchat vor.

Material: Arbeitsblatt “What's up im Klassenchat?”

Weiterführende Anknüpfungspunkte:

Diese Unterrichtssequenz ist dann sinnvoll, wenn die Klasse sich aktuell mit Chats beschäftigt und diese möglicherweise auch im schulischen Kontext zur Sprache kommen. Grundsätzlich sind die Regeln für einen Klassenchat dieselben Verhaltensregeln, die ohnehin im Umgang miteinander gelten und so kann dies miteinander verknüpft werden. Wichtig ist hier, dass das Thema einen aktuellen Bezug hat und die Schülerinnen und Schüler betrifft, damit gewünschte Regeln einen Bezug zum Alltag bekommen und die Kinder sich um die mögliche Verbesserung des Umgangs miteinander bemühen.

Weiterführende Ideen

- Mediensucht (Gefahren und Risiken): Handysucht, Spielekonsolensucht; Verhalten in sozialen Medien
- Medienalltag in anderen Kulturen
- Medien Kindergarten (o.J.). *Der Medienbegriff*. Abgerufen am 16.01.2024, von <https://medienkindergarten.wien/medienpaedagogik/infothek/der-medienbegriff#:~:text=Analoge%20Medien%3A%20der%20Nutzer%20agiert,CD%60s%2C%20Schallplatten%20usw.>
- Lesespur: Digitales Klassenzimmer

Lesespur: Digitales Kinderzimmer

Lernziele: Die Schülerinnen und Schüler werden sich über die Einbindung der verschiedenen Medien in ihren Alltag bewusst. Zudem stärken sie hier ihre Lesekompetenz, da Lesespuren ein genaues Lesen verlangen.

Material: Lesespur digitales Kinderzimmer (enthält Bild sowie die Textabschnitte und eine kurze Erklärung); Bild zur Lesespur

Weiterführende Anknüpfungspunkte:

Die Lesespur kann ebenfalls in den Deutschunterricht oder in eine Freiarbeitsphase eingebunden werden und unterstützt das fächerübergreifende Lernen. Die Lernenden stärken ihre Lesekompetenz und lernen nebenbei über die Einbindung von Medien und deren Konsum im Alltag.

Gefahren und Risiken von digitalen Medien

Didaktischer Kommentar

Im Mittelpunkt der Thematik der digitalen Medien ist ein kritischer und reflektierter Umgang mit Medien. Um dies zu gewährleisten, müssen sowohl Chancen als auch Gefahren der medialen Verbreitung von Informationen und persönlichen Daten. Ebenfalls wird der Bereich der Datenschutzbestimmung im persönlichen Umfeld aufgegriffen (GDSU, 2013, S. 86).

Unter den Fachanforderungen fällt dies hauptsächlich unter den Kompetenzbereich „Schützen und Agieren“ (K4), sowie „Analysieren und Reflektieren“ (K6) (MWBK SH, 2019, S. 7). Demnach kann ein reflektiertes und kritisches Verständnis für einen sicheren Umgang im digitalen Umfeld sorgen. Dadurch können persönliche und private Daten geschützt werden.

Die geschulten Kompetenzen und die beinhalteten Themen sind somit nicht nur für den Sachunterricht, sondern fächerübergreifend von zentraler Rolle. Die Kinder werden geschützt und können auch außerschulisch sicherer im Alltag agieren.

Mögliche Einstiege

Kamishibai

Themen: Bewusster Umgang mit dem Smartphone, Allgemeine Gefahren der Smartphone-Nutzung

Sozialform: Plenum

Material: Kamishibai Bildkarten „Henry: Handy gut, alles gut?“

Durchführung:

Nutzen sie als Lehrkraft die beigelegten Kamishibai Karten „Henry: Handy gut, alles gut?“ und das beigelegt Begleitheft. Lesen sie die Geschichte aus dem Begleitheft vor und legen sie als Lesebegleitung die jeweiligen Bildkarten ins Kamishibai Theater. Die Kinder hören sich die Geschichte an.

Lernziele:

Die Schüler und Schülerinnen reflektieren ihren eigenen Medienkonsum durch den

Vergleich mit der Geschichte. Es können einige Chancen und Risiken der Smartphone-Nutzung benannt und erläutert werden.

Dadurch erhalten die Kinder ein erhöhtes Gefahrenbewusstsein und schulen ihre Selbstreflexion.

Weitere Anknüpfungspunkte:

Die Geschichte beinhaltet viele Anknüpfungsbereich im Bereich der Gefahren von digitalen Medien. Insbesondere Datenschutz, Cybermobbing und Mediensucht, sollten weiter thematisiert werden. Allerdings werden auch positive Faktoren wie die schnelle Vernetzung oder auch den erhöhten Informationsgehalt erwähnt, die vertieft werden können.

Spielerischer Einstieg

Themen: Gefahren von Cookies und personalisierter Werbung

Sozialform: Plenum

Material: Beamer/ActiveBoard

Durchführung:

Bereiten Sie als Lehrkraft eine kurze Präsentation zu einem Schüler oder einer Schülerin vor. Dafür werden verschiedene Websites oder Google Suchergebnisse, die das ausgewählte Kind nutzen könnte, ausgewählt. Dies könnten Hobbies, Wohnorte oder Interessen sein. Es könnten Screenshots erstellt werden, die anschließend als Slideshow vorgestellt werden.

Die Schüler und Schülerinnen müssen nun die gesuchte Person erraten.

Lernziele:

Die Schüler und Schülerinnen erkennen, dass man mit wie wenig Informationen bereits Rückschlüsse auf eine Person ziehen kann.

Es wird gezeigt, dass man im Internet überall Spuren hinterlässt. Persönliche Daten werden von Suchmaschinen und anderen Websites gespeichert und weiterverwendet.

Es wird auf grundsätzliche Gefahren im Internet aufmerksam gemacht und die Wichtigkeit von Privatsphäre. Dadurch wird das Gefahrenbewusstsein geschult, sowie ein reflektierter Umgang im Internet.

Weitere Anknüpfungspunkte:

Der Begriff und die Funktion von Cookies und personalisierter Werbung können eingeführt und thematisiert werden. Dabei werden Chancen als auch Risiken aufgegriffen. Die Rechte und Möglichkeiten im Internet werden dargelegt und es wird gezeigt, was die Erlaubnis der Cookies beinhaltet.

Materialien

Datenschutz

Lernziele: Die Lernenden diskutieren situativ über ausgewählte Themen im Bereich des Datenschutzes. Es werden Erfahrungen ausgetauscht. Die eigene Meinung wird im Gespräch begründet dargelegt und dadurch gefestigt und erweitert.

Material: Spiel "Achtung! Datenfalle"

Weiterführende Anknüpfungspunkte:

- Nacktheit im Internet:

Freizügige Fotos können im Internet auf pornographischen Websites landen, auf denen sie für anstößige Taten missbraucht werden. Kinder müssen deswegen bereits wissen, was sie hochladen können und warum speziell freizügige Bilder problematisch sind. Ebenfalls müssen Eltern aufgeklärt werden. Das sogenannte „Sharenting“ beschreibt den Prozess, das Eltern ungefragt Fotos von ihren Kindern ins Internet stellen. Diess findet immer häufiger statt und wird oft auch kaum hinterfragt. Somit können auch die Eltern das Problem sein, warum freizügige Kinderfotos im Netz landen.

- Recht am eigenen Bild:

Das Recht am eigenen Bild ist eins der wichtigsten Persönlichkeitsrechte. Es besagt grundsätzlich, dass jeder selbst dafür verantwortlich ist, ob und wie ein Bild von ihm veröffentlicht wird (Bundeszentrale für politische Bildung, 2017). Kinder müssen aufgeklärt werden, dass sie ohne Erlaubnis keine Fotos veröffentlichen dürfen, wo andere Menschen zu erkennen sind. Ebenfalls ist zu betonen, dass dies auch für Freunde und Freundinnen gilt.

Fake oder echt

Lernziele: Den Lernenden werden Nachrichten gezeigt. Sie sollen anhand dieser entscheiden, ob es sich um eine echte Nachricht handeln kann oder um eine fake Nachricht. Die Lernenden diskutieren anhand selbst ausgewählter Kriterien über die Echtheit von Nachrichten und müssen ihre Meinung begründen.

Material: Arbeitsblatt „Fake oder Echt“

Weiterführende Anknüpfungspunkte:

- Woran erkenne ich Spam?

Das Bundesamt für Sicherheit (o.J.) in der Informationstechnik veröffentlicht folgende Inhalte, an den man Spam erkennen kann:

- Unbekannte Absender-Adresse
- Ungewöhnlicher, oft kryptisch anmutender Absendername
- Anonyme Ansprache
- Kein Impressum
- Kein Abmelde-Link wie bei einem seriösen Newsletter
- Weblinks oder anklickbare Bilder im E-Mail-Text
- Merkwürdiger Betreff oder Inhalt
- Viele Grammatik- und Rechtschreibfehler
- Zip-, Word- oder Excel-Dateien im Anhang

Fake News

Lernziele: Die Schülerinnen und Schüler wissen, was Fake News sind und können zwischen vertrauenswürdigen und unseriösen Quellen unterscheiden. Darüber hinaus hinterfragen sie Informationen kritisch und können nach einer Recherche Informationen als glaubwürdig oder unglaubwürdig einstufen.

Material: Arbeitsblätter “Fake News – Gibt es erlogene Nachrichten”

Weiterführende Anknüpfungspunkte:

- Urheberrecht und Zitierregeln

Die Kinder können lernen, wie wichtig der Schutz geistigen Eigentums ist und welche Konsequenzen Plagiate haben. In diesem Zusammenhang lernen sie auch die Bedeutung des Zitierens kennen und können dies bei zukünftigen Präsentationen berücksichtigen.

Woran erkenne ich böse Menschen im Internet?

Lernziele: Die Lernenden analysieren Internetprofile und beschreiben, wie die Person dahinter aussehen kann. Dadurch wird die Problematik der Internetanonymität thematisiert und verdeutlicht. Ebenfalls ziehen die Lernenden Rückschlüsse darauf, wie man anonymen Personen antworten kann.

Material: Arbeitsblatt „Woran erkenne ich böse Menschen im Internet“

Weiterführende Anknüpfungspunkte:

- Internetbetrug/Abzocke

Im Internet fordern einen Spammails oft dazu auf, Geld zu überweisen. Dies geschieht unter unterschiedlichen Vorwänden. Die Lernenden müssen darauf aufmerksam gemacht werden, damit sie nicht auf Internetbetrüger reinfallen.

Ebenfalls bieten viele digitale Websites und Online-Spiele versteckte Käufe an. Diese Apps scheinen zunächst kostenlos zu sein. Anschließend muss man jedoch hilfreiche Aktionen kostenpflichtig abschließen. Dabei gibt es die Möglichkeit von Einmalkäufen und Abonnement Versionen. Dies kann für einen Kaufdruck bei Kindern sorgen.

Weiterführende Ideen

- Recht am eigenen Bild

Welche Bilder darf ich wann, wie nutzen?

Videos, Internetseiten, ... für Kinder zum Thema Medienkompetenz

- Löwenzahn: Internet – Die Jagd im Netz

www.zdf.de/kinder/loewenzahn/internet-112.html

- CHECKER WELT: Der Internet-Check

www.youtube.com/watch?app=desktop&v=i7cYePelQH4

- CHECKER WELT: Der Handy-Check

www.youtube.com/watch?v=z7BuHxrclUc

- Digitales Leben – Die Seite mit der Maus (Internetseite mit Spielen und Videos, ...)

www.wdrmaus.de/extras/mausthemen/digitalisierung/index.php5

- Löwenzahn: Peter und der heiße Draht

www.youtube.com/watch?v=HWmCOPOzlss

- Das ist Mediensucht – logo! Erklärt - ZDFtivi

www.youtube.com/watch?v=hZ-lbjNkogA

- Was man beim Fotos posten beachten muss – ZDFtivi

www.youtube.com/watch?v=1AfXsnNxiSc

- Wer hat das Handy erfunden? WOOZLE GOOZLE

www.youtube.com/watch?v=V8s6VZcMIQw

Abschlüsse und Lernkontrollen

Die Nutzung digitaler Quizformate (“plickers”)

Zur Wiederholung der einzelnen Themenbereiche der Unterrichtseinheit zum Thema Medien bietet es sich an mit digitalen Quizformaten zu arbeiten, da in dieser Unterrichtseinheit der Umgang mit digitalen Medien u.a. im Fokus steht. Diese können am Anfang einer Unterrichtsstunde eingesetzt werden, um das Wissen aus vorherigen Stunden zu wiederholen oder am Ende einer Unterrichtsstunde, um das neu erlernte Wissen vertiefend zu üben. Die Nutzung unterschiedlicher Quizformate kann die Motivation der Schülerinnen und Schüler steigern. Im Anhang befindet sich eine ausführliche Anleitung zu der Webseite “plickers”, die zur Erstellung solcher Quizformate gut geeignet ist. Im Koffer befindet sich zudem ein Set mit QR-Code Karten, die zur Nutzung dieses Quizformates benötigt werden.

Bewertungshorizont für ein Greenscreen Video

Eine passende Vorlage ist in den Materialien zu finden.

Lernkontrolle

Zum Abschluss der Unterrichtseinheit „Medienkompetenz“ kann mit den Schülern und Schülerinnen die Lernkontrolle bearbeitet werden. Diese ist nur ein Beispiel und kann nach Belieben verändert werden.

In der Lernkontrolle werden die ausschlaggebenden Lernziele kontrolliert und sie dient zur Reflektion der Unterrichtseinheit.

Weitere Vorlagen finden sich unter:

<https://www.klassenarbeiten.de/grundschule/klasse3/sachunterricht/medien-und-werbung/171.htm> (Letzter Zugriff: 16.01.2024)

Elternarbeit

Die Welt der Medien und Technologie ist heute integraler Bestandteil des Alltags der Kinder. Somit ist der Bereich der Medienkompetenz Bestandteil der Schularbeit und der Elternarbeit. Die Kooperation zwischen Schule und Elternhaus ist somit essenziell. Als Eltern ist es wichtig, sich mit diesem Thema auseinanderzusetzen, um einen gesunden Medienkonsum zu fördern.

Die Inhalte sollen dabei in Form von Elternabenden aufgegriffen werden, um einen sicheren Umgang auch im privaten Bereich zu sichern.

Beratungsportale für Eltern:

Klicksafe

<https://www.klicksafe.de/bildschirm-und-medienzeit-was-ist-fuer-kinder-in-ordnung>

Schau hin!

<https://www.schau-hin.info/>

Flimmo

<https://www.flimmo.de/>

Seitenstark

<https://seitenstark.de/kinder/kinderseiten>

Medien - kindersicher

<https://www.medien-kindersicher.de/startseite>

Folgende Broschüre beinhaltet aktuelle und wichtige Thematiken im Bereich der Medienerziehung:

Kommission für Jugendmedienschutz. Die mediengestalten (Hrsg.) (2022): Kinder und Jugendmedienschutz. Informationsbroschüre für Pädagog*innen und Erziehende. In:

<https://www.kjm-online.de/publikationen/broschueren>

Weiterführende Literatur

Albrecht, S., Revermann, C. (2016). *Digitale Medien in der Bildung*. Berlin: Büro für Technikfolgen-Abschätzung beim Deutschen Bundestag (TAB).

Gesellschaft für Didaktik des Sachunterrichts (GDSU) (2013). *Perspektivrahmen Sachunterricht*. Bad Heilbrunn. Julius Klinkhardt.

Initiativbüro Gutes Aufwachsen mit Medien (Hrsg.) (2017). *Der einfache Einstieg in die Medienerziehung*. Berlin: (o.V.).

Ministerium für Bildung, Wissenschaft und Kultur des Landes Schleswig-Holstein (MBWK SH) (Hrsg.) (2019). *Fachanforderungen Sachunterricht*. Kiel: Schmidt & Klaunig Druckerei & Verlag.

Peschel, M., Irion, T. (Hrsg.) (2016). *Neue Medien in der Grundschule 2.0*. Frankfurt am Main: Grundschulverband.

Standop, J. (2022). *Digitale Medien in der Schule*. Weinheim: Beltz.

Sutter, T. (2010). *Medienanalyse und Medienkritik*. Wiesbaden: Verlag für Sozialwissenschaften.

Tillmann, A., Fleischer, S., Hugger, K. (2014). *Handbuch Kinder und Medien*. Wiesbaden: Springer.

Weiterführende Links

Spielerische Lerngelegenheiten für SuS und Lehrmaterialien:

<http://internauten.fsm.de/>

Lernbereiche für SuS und Materialien für Lehrkräfte: <https://www.internet-abc.de/>

„Durchs Jahr mit klicksafe – 12 Einheiten Medienpädagogik für die Grundschule“:

<https://www.klicksafe.de/materialien/durchs-jahr-mit-klicksafe>

„Mein erstes Internet-ABC- Mitmachheft für Kinder“:

<https://www.klicksafe.de/materialien/mitmachheft-fuer-kinder-mein-erstes-internet-abc>

„einfach.Medien: Das Medienkompetenz-Portal für Schulen“:

<https://www.ndr.de/ratgeber/medienkompetenz/index.html>

Arbeitsblätter zum Thema Medienkompetenz:

<https://www.klett.de/inhalt/medienkompetenz/arbeitsblaetter/63583>

„Die DigiBitS-Unterrichtseinheiten“: <https://www.digibits.de/die-digibits->

[unterrichtsmaterialien/](https://www.digibits.de/die-digibits-unterrichtsmaterialien/)

Literaturverzeichnis

Baumann, E., Keller, K., Maurer, M., Quandt, T., Schweiger, W. (2011). *Wie Medien genutzt werden und was sie bewirken*. Abgerufen am 14.01.2024 von <https://www.bpb.de/shop/zeitschriften/izpb/massenmedien-309/7543/wie-medien-genutzt-werden-und-was-sie-bewirken/>.

Bundesamt für Sicherheit in der Informationstechnik (o.J.). *Woran erkennt man Spam-Inhalte?*. Abgerufen am 16.01.2024 von <https://www.bsi.bund.de/dok/6599742>.

Bundeszentrale für politische Bildung (2017). *Das Recht am eigenen Bild*. abgerufen am 16.01.2024 von <https://www.bpb.de/themen/recht-justiz/persoenslichkeitsrechte/244849/das-recht-am-eigenen-bild/>.

Harzig, B., Grafe, S. (2006). *Digitale Medien in der Schule. Standortbestimmung und Handlungsempfehlung für die Zukunft*. Universität Paderborn.

Herzig, B. (2016). Medienbildung und Informatische Bildung – Interdisziplinäre Spurensuche. *MedienPädagogik*, 25, 59-79.

Gesellschaft für Didaktik des Sachunterrichts (GDSU) (2013). *Perspektivrahmen Sachunterricht*. Bad Heilbrunn: Julius Klinkhardt.

Gervé, F. (2015). Digitale Medien. In: Kahlert, J. u.a. (Hrsg.), *Handbuch Didaktik des Sachunterrichts* (S. 496-500, 2. aktualisierte und erweiterte Aufl.). Bad Heilbrunn: Klinkhardt.

Leopold, M., Ullmann, M. (2018). *Digitale Medien in der Kita*. Freiburg: Herder.

Miller, S. (2015). Sozioökonomische Differenzen. In: Kahlert, J. u.a. (Hrsg.), *Handbuch Didaktik des Sachunterrichts* (S. 376-380, 2. aktualisierte und erweiterte Aufl.). Bad Heilbrunn: Klinkhardt.

Ministerium für Bildung, Wissenschaft und Kultur des Landes Schleswig-Holstein (MBWK SH) (Hrsg.) (2019). *Fachanforderungen Sachunterricht*. Kiel: Schmidt & Klaunig Druckerei & Verlag.

Peschel, M. (2015). Medienerziehung im Sachunterricht. In: Kahlert, J. u.a. (Hrsg.), *Handbuch Didaktik des Sachunterrichts* (S. 173-179, 2. aktualisierte und erweiterte Aufl.). Bad Heilbrunn: Klinkhardt.

Schultheis, K. (2015). Erfahrungsorientierter Sachunterricht. In: Kahlert, J. u.a. (Hrsg.), *Handbuch Didaktik des Sachunterrichts* (S. 393-398, 2. aktualisierte und erweiterte Aufl.). Bad Heilbrunn: Klinkhardt.

Tillmann, A., Fleischer, S., Hugger, K. (2014). *Handbuch Kinder und Medien*. Wiesbaden: Springer.

Internet aber richtig! Sicher im Netz unterwegs:

<https://www.zvab.com/9783473553822/Internet-richtig-Sicher-Netz-unterwegs-3473553824/plp>

Kamishibai:

https://www.amazon.de/Henry-Bildkartenset-Grundschule-Begleitheft-F%C3%B6rderung/dp/B0BP86GFBC/ref=sr_1_1?mk_de_DE=%C3%85M%C3%85%C5%BD%C3%95%C3%91&crid=DAF6NFKDBN51&keywords=kamishibai+medien&qid=1700207692&srefix=kamishibai+medien%2Caps%2C145&sr=8-1

Kamishibai Hülle:

https://www.amazon.de/dp/B07VXZX1T2?psc=1&ref=ppx_yo2ov_dt_b_product_details

Koffer:

https://www.amazon.de/dp/B08LQKRY53?psc=1&ref=ppx_yo2ov_dt_b_product_details

Magnete:

https://www.amazon.de/dp/B000WUYTXM?psc=1&ref=ppx_yo2ov_dt_b_product_details

Ordner:

https://www.amazon.de/Falken-Kunststoff-Ordner-Aktenordner-Plastikordner-Schlitzordner/dp/B000KJMDDS/ref=sr_1_2?keywords=falke+gelber+ordner&qid=1699006422&sr=8-2

Pixie-Bücher:

https://www.bfdi.bund.de/DE/Service/Publikationen/Pixi/Pixi_node.html;jsessionid=2DE34FC2AC7C710C7E9D11CA158962CA.intranet222

Plickers-Karten:

https://www.amazon.de/Plickers-Karten-aus-Kunststoff-besch%C3%A4ftigen/dp/B082TXQBLG/ref=sr_1_2?crid=G0JTEG6CUIEX&keywords=plickers%2Bkarten%2B1-30&qid=1700207996&prefix=plickers%2Caps%2C291&sr=8-2&th=1

Smartphones aber richtig! Sichere Nutzung von Handys und Smartphones:

<https://www.amazon.de/Smartphones-aber-richtig-Sichere-Nutzung/dp/3473553832>

Stativ:

https://www.amazon.de/dp/B09TFJGPJY?psc=1&ref=ppx_yo2ov_dt_b_product_details

USB-Stick:

https://www.amazon.de/dp/B01FZPD6L4?psc=1&ref=ppx_yo2ov_dt_b_product_details