

## Mediencurriculum der Grundschule am Barbarossaplatz

### **1. Mediencurriculum zur Vermittlung von Bedien- und Basis-kompetenzen im Bereich digitaler Medienbildung - aufgeschlüsselt nach Jahrgängen**

#### Vermittlung von Bedien- und Basiskompetenzen im Bereich digitaler Medienbildung in den Jahrgängen 1-3

##### Computer

###### *Bedienung*

- Jg. 1-2: Programme öffnen/schließen
- Jg. 1-2: Notwendige Teile des Computers benennen
- Jg. 1-2: Computer hochfahren/ herunterfahren
- Jg. 1-2: Tastatur benutzen (Eingabe, Leertaste, Löschen)
- Jg. 1-3: Maus benutzen (linke Maustaste)
- Jg. 1-3: Drucker auswählen und drucken
- Jg. 3: Fenster öffnen/schließen
- Jg. 3: Groß- und Kleinschreibung
- Jg. 3: Anmeldung mit Benutzername/Passwort

###### *Ausgewählte Lernprogramme nutzen*

- Jg. 1-3: Konfetti (Differenzierungsmaterial)
- Jg. 3: Blitzrechnen

##### Internet

###### *Bedienung*

- Jg. 3: Browser starten/ beenden
- Jg. 3: Webadressen eingeben

###### *Suchmaschinen & Nachschlagen*

- Jg. 3-6: Kindgerechte Suchmaschinen kennen und zur Recherche nutzen
- Jg. 3-6: Internetrecherche planen und durchführen

#### Vermittlung von Bedien- und Basiskompetenzen im Bereich digitaler Medienbildung in Jahrgang 4

##### Computer

###### *Bedienung*

- Jg. 4: Maus benutzen (rechte & linke Maustaste)
- Jg. 4: Programme öffnen/schließen
- Jg. 4: Fenster minimieren/maximieren
- Jg. 4: Groß- und Kleinschreibung

- Jg. 4: Dateien speichern (in Ordnern auf Computer, in Ordner auf externem Speicher)
- Jg. 4: Ordner anlegen und beschriften
- Jg. 4: Navigationselemente kennen (Programmicons, Papierkorb, Menüs)

#### *Textverarbeitung*

- Jg. 4: Textdateien anlegen/öffnen
- Jg. 4: Arbeit mit Formatierungszeichen (Absatzzeichen, Leerzeichen, Tabstopps sichtbar)

#### *Ausgewählte Lernprogramme nutzen*

- Jg. 4: Lepion / Antolin
- Jg. 4: Blitzrechnen
- Jg. 4: Anton

### Internet

#### *Bedienung*

- Jg. 4: Links nutzen
- Jg. 4: Aufbau und Funktionsweise des Internets verstehen (inkl. Fachtermini: Webseite, Browser, Server, Provider, Link ...)
- Jg. 4: Aufbau und Funktionsweise von E-Mails verstehen
- Jg. 4: E-Mails schreiben
- Jg. 4: Kopieren und Speichern von Texten & Bildern; einfügen in Textdokumente
- Jg. 4: Zwischen Fenstern/ Tabs wechseln
- Jg. 4: Kollaborative Lernplattformen nutzen (padlet)

#### *Suchmaschinen & Nachschlagen*

- Jg. 4-6: Kindgerechte Suchmaschinen kennen und zur Recherche nutzen
- Jg. 4-6: Internetrecherche planen und durchführen / Suchstrategien anwenden (z.B. Thema eingrenzen, Suchwörter kombinieren, ...)
- Jg. 4-6: Lexika nutzen

### Tablet

- Jg. 4: Video- und Audioaufnahmen produzieren (z.B. Hörbuch, Erklärvideos, Geräuschrätsel, ...)

## Vermittlung von Bedien- und Basiskompetenzen im Bereich digitaler Medienbildung in Jahrgang 5

### Computer

#### *Textverarbeitung*

- Jg. 5: 10-Finger-Schreiben
- Jg. 5: Schriftformatierung (Schriftart, -größe, -ausrichtung)
- Jg. 5: Dokumentenformatierung: Hoch-/Querformat, Spalten, Absätze, Seitenränder

- Jg. 5: Kopieren, ausschneiden, einfügen, markieren und verschieben
- Jg. 5: Bildformatierung (Bilder einfügen, positionieren, drehen)
- Jg. 5: Tabellen einfügen
- Jg. 5: Rechtschreib- und Grammatikprüfung durchführen

#### *Präsentationsprogramme*

- Jg. 5: Digitale Präsentation (z.B. PowerPoint)
- Jg. 5: Bildbearbeitung

#### *Ausgewählte Lernprogramme nutzen*

- Jg. 5-6: Camden Market´s Zoom
- Jg. 5-6: Vokabeltrainer, z.B. Quizlet o.ä.
- Jg. 5-6: Mindmap-Apps

### Internet

#### *Bedienung*

- Jg. 5-6: Kollaborative Lernplattformen nutzen (padlet)
- Jg. 5-6: Internetinhalte für Kinder beurteilen und nutzen

#### *Suchmaschinen & Nachschlagen*

- Jg. 3-6: Kindgerechte Suchmaschinen zur Recherche nutzen
- Jg. 3-6: Internetrecherche planen und durchführen / Suchstrategien anwenden (z.B. Thema eingrenzen, Suchwörter kombinieren, ...)
- Jg. 4-6: Lexika nutzen
- Jg. 5: Informationen kriterienorientiert auswählen (z.B. Aktualität, Seriosität der Internetseite, Qualifikation der Autor\*in, objektive Darstellung, ...)
- Jg. 5: Digitale Wörterbücher

#### *Social Media*

- Jg. 5: Netiquette
- Jg. 5: Sicherer Umgang

### Tablet

- Jg. 5: Fotografieren
- Jg. 5: Apps benutzen

## Vermittlung von Bedien- und Basiskompetenzen im Bereich digitaler Medienbildung in Jahrgang 6

### Computer

#### *Textverarbeitung*

- Jg. 6: 10-Finger-Schreiben

#### *Präsentationsprogramme*

- Jg. 6: Präsentation erstellen (Texte, Bilder, Videos einfügen und formatieren, Urheberrechte beachten, Präsentation animieren)

### *Tabellenkalkulation*

- Jg. 6: Diagramme entwerfen
- Jg. 6: Arbeit mit Tabellen

### *Ausgewählte Lernprogramme nutzen*

- Jg. 4-6: Anton
- Jg. 5-6: Camden Market´s Zoom
- Jg. 5-6: Vokabeltrainer, z.B. Quizlet o.ä.
- Jg. 5-6: Mindmap-Apps

### Internet

#### *Bedienung*

- Jg. 4-6: Kollaborative Lernplattformen nutzen (padlet)
- Jg. 5-6: Internetinhalte für Kinder beurteilen und nutzen

#### *Suchmaschinen & Nachschlagen*

- Jg. 4-6: Kindgerechte Suchmaschinen zur Recherche nutzen
- Jg. 4-6: Internetrecherche planen und durchführen / Suchstrategien anwenden (z.B. Thema eingrenzen, Suchwörter kombinieren, ...)
- Jg. 4-6: Lexika nutzen
- Jg. 5-6: Informationen kriterienorientiert auswählen (z.B. Aktualität, Seriosität der Internetseite, Qualifikation der Autor\*in, objektive Darstellung, ...)

#### *Social Media*

- Jg. 6: Rechte am Bild / Urheberrechte
- Jg. 6: Cybermobbing

### Tablet

- Jg. 6: Filmen, z.B.
  - StoppMotion
  - Erklärvideos
  - Werbespot
- Jg. 6: Dateien übertragen (Bluethooth, Mini-USB)

Für die Vermittlung der dargestellten Kompetenzen stehen den Kollegen\*innen verschiedene digitale Medien zur Verfügung, etwa stationäre Clients in Klassenräumen und im zentralen Computerraum, SMART Displays in einigen Klassenräumen der Jahrgänge 4-6 und im NaWi-Raum sowie Laptops, iPads, Beamer, und weitere Peripheriegeräte.

## 2. Curriculum zur Förderung des eigenverantwortlichen, ökologischen, nachhaltigen und reflektierten Umgangs mit digitalen Medien

### In den Jahrgängen 1-3:

- Medienbezogene Rituale: Die Wichtigkeit des Hoch- und Runterfahrens von Endgeräten wird jährlich im Klassenrat besprochen und als Dienst fest in den Klassen verankert. Um unnötigen Energieverbrauch zu vermeiden, soll der Dienst die Geräte nur hochfahren, wenn sie tatsächlich benutzt werden.
- Reflexion des eigenen Lernverhaltens mit analogen wie digitalen Medien: Anlassbezogen wird mit den Kindern reflektiert, wie die Medien sie in ihrem Lernen (positiv wie negativ) beeinflussen.

### In den Jahrgängen 4-6:

- Medienbezogene Rituale: Verabredungen werden im Unterricht getroffen.
- Die Themenbereiche Fairness und Sicherheit in sozialen Netzwerken, Urheberrechte, Stromverbrauch, Abbau von Ressourcen, elektronischer Abfall werden integriert in den Fachunterricht und dort besprochen.

Um das Bewusstsein für den Stromverbrauch unserer Endgeräte zu schärfen, setzen wir regelmäßig einen Stromspartag um, an dem wir mit den Kindern folgende Fragen reflektieren:

- Welche Geräte in unserer Klasse verbrauchen Strom (evtl. inklusive Stromverbrauchsmessung)?
- Wie können wir in unserer Klasse den Stromverbrauch reduzieren? =>Festlegung von Klassenzielen und Diensten

Das Erreichen der Klassenziele und die Arbeit der Dienste wird auf dem nächsten Stromspartag ausgewertet.

### Förderung des eigenverantwortlichen, ökologischen, nachhaltigen und reflektierten Umgangs mit digitalen Medien in den verschiedenen Fächern der Jahrgänge 4-6

Thema	Verortung
<b>Persönlichkeitsrechte &amp; Fairness in sozialen Netzwerken</b> Bsp.: Cybermobbing, Rechte am eigenen Bild Bsp.: (N)Etiquette: verantwortungsvoller und fairer Umgang in sozialen Netzwerken und Chats	<b>Deutsch</b> , auch in Form von Workshop/ externen Fachberater*innen / Profilunterricht
<b>Sicherheit in sozialen Netzwerken</b> Bsp.: Welche Daten bleiben bei mir, welche Daten kann ich weitergeben.	Medienworkshop Jg. 5 sowie klassenintern

<p>Bsp.: Warnsignale im Netz erkennen, z.B. Cybergrooming-Prävention</p>	<p>Workshop Klick-Clever Jg. 5 &amp; <b>NaWi</b> Jg. 6 Sexualerziehung</p>
<p><b>Globalisierung &amp; Digitalisierung - Rohstoffabbau von Kupfer, Lithium, Cobalt</b> Bsp.: Verletzung von Menschen- &amp; Kinderrechten, Kinderarbeit</p> <p>Bsp. Ökologische Auswirkungen – Zerstörung von Naturräumen Weitere Bsp.: - Orientierung auf Globus und Weltkarte - Wohlstand und Armut in der Welt</p>	<p><b>GeWi</b> (z.B. Wahlthema <i>Kinderwelten – heile Welten?</i> ) Lebenskunde/Religion</p> <p><b>GeWi:</b> <i>Stadt und städtische Vielfalt</i> (z.B. Megacities) <i>Wasser</i> (z.B. Assuam-Staudamm)</p>
<p><b>Mediennutzung und Energieverbrauch berechnen und grafisch darstellen</b> Bsp.: Berechnen – Wie viel Strom verbrauchen wir als Klasse am Tag? Bsp.: Diagramme – Wie viel Zeit verbringen wir an unterschiedlichen digitalen Medien</p>	<p><b>Mathematik</b>, Jg. 4&amp;5 Daten und Zufall -&gt; Diagramme</p>
<p><b>Vereinbarungen zur Mediennutzung im Unterricht treffen</b> Bsp.: Wann schalten wir Smartboards im Unterricht ein/aus?</p>	<p><b>Sachunterricht / GEWI / Deutsch</b> Klassenrat, klassenintern</p>
<p><b>Globalisierung &amp; Digitalisierung – wohin mit unserem Elektroschrott</b> Bsp.: Was ist Elektroschrott – was unterscheidet ihn von normalem Müll? Bsp.: Accra – Leben auf der größten Müllhalde der Welt (Stadt / Städtische Vielfalt) Bsp.: Möglichkeiten der Wiederverwertung / des Recyclings von Altgeräten</p>	<p><b>Sachunterricht</b> (in Zusammenhang mit normaler Müll/ Strom)</p> <p><b>Kunst</b> Jg. 4 Upcycling</p>
<p><b>Urheberrechte</b> Bsp.: Rechte und Gebrauch fremder Bilder und Texte</p>	<p><b>Musik</b> / Profilkurs Medienbildung</p>