

GRUNDSCHULE BERAU

MEDIENCURRICULUM



1. DIE LEITPERSPEKTIVE MEDIENBILDUNG – GESELLSCHAFTLICHE RELEVANZ

Kommunikation erfolgt zunehmend digital. Ein Großteil unserer Bevölkerung verbringt täglich mehrere Stunden und nutzt Smartphones, Computer, Tablets und sonstige mobile Endgeräte, um mit anderen Leuten zu kommunizieren.

Das world wide web haben wir also buchstäblich stets dabei. Bilder, Bücher, Musik und Videos beziehen wir direkt von Online-Plattformen und Standardeinkäufe bzw. Reisebuchungen werden ebenfalls im Internet erledigt. Soziale Netzwerke, Newsletter und Vergleichsportale (eCommerce) spielen dabei neben den traditionellen Marketing-Vertriebskanälen (Printmedien, Fernsehen) eine zentrale Rolle. Die digitalen Medien haben unser Leben in den letzten Jahren mit rasanter Geschwindigkeit verändert. Ein Ende ist noch nicht absehbar: 3-D-Drucker, Simultane Sprachübersetzung, intelligente Roboter oder selbstfahrende Autos stehen für diese Entwicklung, angetrieben durch die Digitalisierung.

Der Übergang von der Buch- zur Informationsgesellschaft darf vor der Schule nicht Halt machen. Deren zentrale Aufgabe war bislang die Vorbereitung und Vermittlung von Wissen durch Lehrerinnen und Lehrer im schulischen Alltag. In Schulen und Bibliotheken wurden diese Wissensbestände zentral zugänglich gemacht. Aufgrund der ortsunabhängigen Vergleichbarkeit dieser Datenbestände im Internet wird sich diese Rolle enorm ändern.

Die Digitalisierung macht eine unüberschaubare Menge an Daten und Informationen nahezu überall und jederzeit verfügbar. Zugang zu diesen Daten und Informationen zu erhalten, ist mittlerweile überhaupt kein Problem mehr – die Herausforderung besteht darin, die Informationsflut zu ordnen, reflektieren, filtern, zu bewerten und schließlich zu reduzieren. Das effiziente und effektive Recherchieren, das Unterscheiden zwischen wesentlichen und unwesentlichen Informationen und das Beurteilen der Stichhaltigkeit derselben stellen heute Schlüsselqualifikationen dar. Wer sich nicht in der Belanglosigkeit des Internets verlieren will, muss sich darüber im Klaren sein, dass der bloße Zugang und Besitz von Informationen nicht mit Wissen und Erkenntnis gleichzusetzen ist.

2. DIE LEITPERSPEKTIVE MEDIENBILDUNG ALS FENSTER ZUR LEBENSWIRKLICHKEIT DER SCHÜLERINNEN UND SCHÜLER

Die Schülerinnen und Schüler haben nahezu überall Zugriff auf diese immense, permanent wachsende, Bibliothek – sie tragen sie quasi in ihrer Hosentasche mit sich herum. Suchmaschinen wie Google und Bing und Online-Enzyklopädien wie Wikipedia übersteigen das abrufbare Datenvolumen um ein Vielfaches und sind aktueller.

Der bloße Zugriff auf diese gigantischen Datenmengen bildet allerdings nur die Voraussetzung für das, was man unter Bildung und Ausbildung verstehen kann. Der Basisauftrag der Schule ist gleich geblieben:

- Sie wählt Wissensbestände aus, sortiert und selektiert die Inhalte.
- Förderung der Entwicklung der Schülerinnen und Schüler zu selbständigen und verantwortungsvollen Persönlichkeiten.
- Befähigung zur Teilhabe an unserer Gesellschaft.

Das Rollenverständnis der Lehrerin oder des Lehrers entwickelt sich weg vom Hantieren mit Informationen und Aufbau von Wissensbeständen hin zum Umgang mit Konzepten, Strukturen und Zusammenhängen und wirft vielfältige Fragen auf:

Wie viel Faktenwissen benötigt jemand, um alltägliche Tätigkeiten problemlos erfolgreich erledigen zu können?

Wie viel Anwender- und Konzeptwissen ist vonnöten, um Informationsdienste wie Google oder Wikipedia kompetent nutzen zu können?

In welchem Rahmen sollen die technologischen Entwicklungen in Schule und Unterricht Einzug halten?

Trägt die Digitalisierung, verbunden mit der ständigen Erreichbarkeit und der permanenten Informationsberieselung nicht zur Ablenkung der Schülerinnen.

Das oben skizzierte Szenario betrifft nunmehr nicht nur die Lebenswelt der Schülerinnen und Schüler der Sekundarstufe, sondern auch die Grundschüler. Sie werden in einen bereits von Digitalität geprägten Alltag hineingeboren.

An dieser Stelle setzt der Bildungsplan 2016 an und „6ffnet“ mit der Leitperspektive Medienbildung und deren ein „Fenster“ zu deren Lebenswirklichkeit.

Unter verschiedenen Aspekten (Themenfelder der Leitperspektive Medienbildung) sind m6gliche Querverweise explizit abgelegt und nehmen in vorliegendem Mediencurriculum als Ensemble konkreter Themen Gestalt an.

In der Umsetzung im Unterricht werden so die anzustrebenden Kompetenzen und Teilkompetenzen performant.

3. THEMENFELDER DER LEITPERSPEKTIVE „MEDIENBILDUNG“

Nichts weniger als die Entwicklung unserer Gesellschaft zu einer Mediengesellschaft macht Medienbildung zu einer wichtigen Schl6sselqualifikation f6ur die Bildung junger Menschen. Ziel von Medienbildung ist, dass Kinder und Jugendliche so gest6arkt werden, dass sie den neuen Anforderungen sowie den neuen Herausforderungen in dieser Mediengesellschaft selbstbewusst und mit allen erforderlichen F6ahigkeiten begegnen k6onnen. Dazu geh6ort eine sinnvolle, reflektierte und verantwortungsbewusste Nutzung der Medien und eine 6uberlegte Auswahl aus der Medienvielfalt in Schule und Alltag. Um diese Kompetenzen zu vermitteln, muss Medienbildung fester Bestandteil aller F6acher sein und soll daher nicht nur in einem Fach verankert sein, sondern f6acherintegrativ unterrichtet werden. Die grundlegenden Felder der Medienbildung sind Information und Wissen, Kommunikation und Kooperation, Produktion und Pr6asentation, Medienanalyse, Mediengesellschaft, Grundlagen der Medienbildung. In der folgenden Zusammenstellung seien die 6ubergeordneten Kompetenzen kurz skizziert.

3.1. THEMENFELD „INFORMATION UND WISSEN“

Die Schülerinnen und Schüler greifen auf Informationen als gesellschaftliche Ressource zurück und nutzen sie für den Erwerb und die Anwendung von Wissen. Ihr Zugriff auf digitale Informationsquellen sowie die Auswahl und Verwertung von Informationen erfolgt altersgemäß und sachgerecht.

3.2. THEMENFELD „KOMMUNIKATION UND KOOPERATION“

Die Schülerinnen und Schüler kommunizieren angemessen und achtsam mittels digitaler Medien. Sie nutzen diese zum Austausch von Information und Wissen und zur Kooperation beim gemeinsamen Arbeiten.

3.3. THEMENFELD „PRODUKTION UND PRÄSENTATION“

Die Schülerinnen und Schüler können einfach strukturierte digitale Medienprodukte auf der Grundlage des sachgerechten Einsatzes unterschiedlicher Medientechniken und Software erstellen, mediengerecht bearbeiten und präsentieren. Sie greifen dabei auf ihr mediales Vorwissen zurück und bringen außerschulisch erworbene Kenntnisse mit ein. Dabei beachten sie die wesentlichen Formatierungsrichtlinien, wichtige Gestaltungsmerkmale und die Grundzüge des Urheberrechts.

3.4. THEMENFELD „MEDIENANALYSE“

Die Schülerinnen und Schüler werden in die Lage versetzt, Medienangebote hinsichtlich ihrer Inhalte und Gestaltung zu durchschauen und zu beurteilen. Dabei geht es um die Felder „Analyse und Kritik medialer Produkte“, „der individuellen und gesellschaftlichen Situation des Rezipienten“, sowie „der institutionellen und gesellschaftlichen Bedingungen von Medienproduktion und Medienverbreitung“. Während die ersten beiden Bereiche inhaltlich-erzieherisch orientiert sind, beziehen die beiden letzten Bereiche technisch-funktionelle, sowie interessen geleitete Hintergründe ein, die durch die eigene Gestaltung eines Produkts oder durch Analyse und Kritik durchschaubar werden sollen.

3.5. THEMENFELD „MEDIENGESELLSCHAFT“

Die Schülerinnen und Schüler verfügen über ein grundlegendes Verständnis und über eine Strategie für einen verantwortungsbewussten Umgang mit digitalen Medien im Kontext der modernen Gesellschaft. Sie kennen erste Kriterien der Gestaltung digitaler Medien und erkennen in Grundzügen die dahinter liegenden Wirkungsabsichten.

3.6. THEMENFELD „GRUNDLAGEN DER MEDIENBILDUNG“

Die Schülerinnen und Schüler setzen digitale Medien sach- und fachgerecht ein. Sie können sich im Schulnetz/in einem Netzwerk zurechtfinden und ein gängiges Betriebssystem sowie Standardprogramme in ihren Grundfunktionen anwenden.

4. METHODISCHES VORGEHEN

Angesichts der im BP 2016 ausgewiesenen Querverweise zur Leitperspektive Medienbildung liegt es nahe, analytisch-synthetisch vorzugehen, die Bildungspläne der einzelnen Fächer hinsichtlich eben dieser Querverweise zu sichten und im Anschluss zu versuchen, diese mit entsprechenden Unterrichtsthemen in Verbindung zu bringen. Diese Vorgehensweise erwies sich an der Grundschriftle in Berau nicht als zielführend, da die derart formulierten Themen überwiegend wenig konkret, nicht erprobt und somit kaum umsetzbar waren. Bei genauerer Betrachtung drohte bei manchen Themen der medienpädagogische Inhalt zum Selbstzweck zu werden.

So entschied man sich für folgende alternative Vorgehensweise ausgehend von der Fragestellung „Worauf sollen die Schülerinnen und Schüler im Laufe ihrer Grundschulzeit mit Blick auf die Thematik „Medienbildung“ vorbereitet werden?“. Die Schülerinnen und Schüler sollen unter dem Aspekt der Digitalisierung und unserer mediatisierten Welt zur Teilhabe an unserer Gesellschaft befähigt werden. Konkret bedeutet das zunächst die Vorbereitung auf den Basiskurs „Medienbildung“, der sich in der Orientierungsstufe der Sekundarstufe I sehr breit gefächert diesem Themenbereich widmet. Zentrale Inhalte sind die einzelnen Module der klassischen Office-Suite, Kommunikation im Internet und alle damit verbundenen

Fragestellungen zum Thema Jugendmedienschutz. Vor diesem Hintergrund stellt die Grundschriftle Berau folgende Werkzeuge in den Mittelpunkt ihrer medienpädagogischen Arbeit:

Open Office for Kids als kindgerechtes Office-Paket, welches eine Unterscheidung von drei verschiedenen User-Level zulässt (Anfänger – Fortgeschrittener – Experte) / Die Klassenstufen 1 – 2/3 - 4 können somit ideal abgebildet werden. Viele Unterrichtsprojekte in diesem Bereich thematisieren darüber hinaus die Bereiche Internetrecherche und Urheberrecht.

Lernwerkstatt 9 als Übungssoftware für die Klassenstufen 1 bis 4 in den Fächern D, M, E/Schnelles Lesen Schreiben und Kopfrechnen gelten in der aktuellen wissenschaftlichen Diskussion als grundlegende Voraussetzung, um Suchergebnisse im Internet sinnvoll analysieren und verarbeiten zu können.

Spontan entwickelten sich im Rahmen fruchtbare Diskussionen innerhalb des Kollegiums zahlreiche Projekte die auch unter Berücksichtigung der Querverweise zu den Themenfeldern der Leitperspektive Medienbildung zielführend sind. Flankiert werden diese Projekte von Unterrichtsmodulen im Bereich Multimedia (Audiobearbeitung mit „Audacity“/Bildbearbeitung mit „Gimp“/Digitalfotografie).

Der im Folgenden angeführte Medienthemenplan ist keinesfalls als statisch zu betrachten. Er unterliegt den Erfordernissen einer mit Blick auf den technisch-medialen Fortschritt sich ständig verändernden Welt.

4. MEDIENCURRICULA

4.1. MEDIENCURRICULUM KLASSE 1

Klasse/ Fach/ Zeit	Themen/Inhalte u. Kompetenzen im Rahmen der Leitperspektive „Medienbildung“	Ergänzende Bemerkungen (Material, Technik, Quellen)	Themenfeld der LP „Medienbildung“	Bildungsstandard f. inhaltsbez. Kompetenz	Kompetenzen (prozessbez.)
Klasse 1 SU (BK) 4 UE	<p>OOo4kids/Draw: „Gestaltung eines Fisches“</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler ...</p> <ul style="list-style-type: none"> • kennen die wichtigsten Komponenten des päd. Netzes vor Ort • können die Bestandteile eines Computers (einer Arbeitsstation) benennen • wissen, wie man sich im Computerraum der Schule verhält (Hände waschen etc.) • können den Computer starten • können sich mit ihren Anmeldedaten am pädagogischen Netzwerk anmelden (erste Begegnung mit der Computertastatur) • lernen die Startmaske der Office-Suite „Open Office for Kids“ kennen • können das „Zeichnen“ – Modul „Draw“ von OOo4kids starten • kennen erste, grundlegende Werkzeuge von des Moduls „Draw“ • erlernen erste Funktionen der Maus (linke Maustaste) • üben das Führen der Maus in <p>Abhängigkeit von der Wirkung auf dem Bildschirm</p>	<p>Umschreibungen in kindgerechter Sprache statt Fachausdrücke</p> <p>Computerraum</p> <p>Klassenverband</p> <p>„Oval“ als Vorlage</p> <p>Die PC werden vor den ersten beiden Sitzungen von der Lehrkraft gestartet (→ Zeit).</p> <p>Genauere Projektbeschreibung (Download-Link):</p> 	<p>Produktion u. Präsentation</p> <p>Informationstechnische Grundlagen</p>		

				<ul style="list-style-type: none"> • lernen, Fenster beliebig in der GröÙe zu verändern, zu minimieren, zu schließen, den Scrollbalken zu bedienen und Anwendungen in der Taskleiste wiederzufinden • können sich abmelden bzw. den Computer herunterfahren 	
<p>Klasse 1 M 4 UE</p>	<p>Fotografie: „Subtraktionsgeschichten in Bildern festhalten“</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler ...</p> <ul style="list-style-type: none"> • erlangen Basiswissen zur Handhabung einer digitalen Kamera (einschalten, Sucher/Display nutzen, scharf stellen, Bedienung des Auslösers, zoomen, Batteriewechsel) • können grundlegende Regeln der Fotografie berücksichtigen: 1. geeigneter Abstand zum Motiv (Verzerrung) 2. ausreichend Licht 3. Hände ruhig halten 4. unterschiedliche Perspektiven mit unterschiedlicher Wirkung 5. Motiv scharf stellen 6. ungewollte Fotos sofort entfernen 	<p>Fotografieren in Dreiergruppen</p> <p>3 Fotos – 3 Zustände:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ursprungszustand • Wir nehmen etwas weg. • Situation nachher <p>Vorsicht bei mitgebrachten Kameras: Speicherkartentyp</p> <p>www.teachtoday.de www.knipsclub.de www.kindersache.de</p>	<p>Produktion und Präsentation</p>	 	

	<p>7. begreifen, dass Fotos (sowohl räumlich als auch zeitlich betrachtet) immer nur einen ganz bestimmten Ausschnitt/Zustand festhalten</p>		Medienanalyse		
<p>Klasse 1 M 4 UE</p>	<p>Lernsoftware: „Addition und Subtraktion mit der Lernwerkstatt 9 im ZR 20“</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler ...</p> <ul style="list-style-type: none"> • können die Lernsoftware „Lernwerkstatt 9.5“ öffnen und ihren persönlichen Account öffnen • kennen die Funktionsweise grundlegender Aufgabenstellungen (Rechenmauern, Rechenperlen ...) • verstehen das Belobigungssystem der Software • können sich selbst kontrollieren • können die Hilfsfunktionen nutzen 	<p>Individualisierung ist durch gezielte Zuordnung von Übungstypen möglich.</p> <p>Immer wieder kurze Übungssequenzen</p> 	Information und Wissen		

4.2. MEDIENCURRICULUM KLASSE 2

Klasse/ Fach/ Zeit	Themen/Inhalte u. Kompetenzen im Rahmen der Leitperspektive „Medienbildung“	Ergänzende Bemerkungen (Material, Technik, Quellen)	Themenfeld der LP „Medienbildung“	Bildungsstandard f. inhaltsbez. Kompetenz	Kompetenzen (prozessbez.)
Klasse 2 BK 3 UE	<p>OOo4kids/Draw: „Gestaltung einer Fastnachtsmaske“</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler ...</p> <ul style="list-style-type: none"> erweitern ihre Kenntnisse im in OOo4kids/Draw (Zeichne von Formen durch Ziehen der Maus, Ausfüllen der Formen mit Farbe/Textur, Hinzufügen von Textbausteinen) betreiben Vertiefende Übung im Führen der Maus festigen den Umgang mit Dateien (öffnen, speichern, verschieben von Dateien, umbenennen von Dateinamen) lernen, selbständig Ordner zu erstellen 	<p>Genaue Projektbeschreibung (mit Download-Link):</p> 	<p>Produktion u. Präsentation</p> <p>Informationstechnische Grundlagen</p>		
Klasse 2 D/SU 3 UE	<p>Internet „Antolin“ – Auseinandersetzung mit Literatur online</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler ...</p> <ul style="list-style-type: none"> kennen die Fachbegriffe „Internetbrowser“, „Internetadresse“, „Desktopverknüpfung“ 	<p>Schul-Account (bei Antolin)</p> <p>Visualisierung, Kindgerechte Sprache</p>	<p>Information und Wissen</p> <p>Informationstechnische Grundlagen</p>		

			<p>Genau Projektbeschreibung (mit Download-Link):</p> 	<ul style="list-style-type: none"> • können sich eine erste, kindgerechte Vorstellung vom www machen • wissen, dass der Internetzugriff ortsunabhängig ist • können „Antolin“ durch Anklicken einer Desktopverknüpfung starten • können sich bei „Antolin“ an- und abmelden 	
	 	<p>Produktion und Präsentation Kooperation und Kommunikation Medienanalyse Informationstechnische Grundlagen</p>	<p>Genau Projektbeschreibung (mit Download-Link):</p>  <p>Kartenlesegerät für unterschiedliche Speichermedien bereithalten! Kameras beschriften, um Verwechslungen vorzubeugen! Übersichtliche Ordnerstruktur und</p>	<p>Digitale Fotografie und Textverarbeitung (Ooo4Kids-Writer) „Gestaltung eines Adventskalenders für die gesamte Schule“</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler ...</p> <ul style="list-style-type: none"> • kennen einzelne grundlegende Prinzipien der Fotografie • können die Schulkameras und mitgebrachte Kameras einschalten • können bei den o.g. Kameras zwischen den Funktionsmodi „Fotografieren“ und „Bildbetrachtung“ umschalten • können die Zoom-Funktion betätigen • wissen, wie man Fotos löscht • können Fotos aus einem zentralen Speicherort des Netzwerks in ein Textdokument einfügen • können Fotos im Textdokument auf eine vorgegebene Größe zuschneiden • können das Foto an einem Ort ihrer 	<p>Klasse 2 D / BK 4-5 UE</p>

<p>Klasse 2 Deutsch 4-5 UE</p>	<p>Wahl im Textdokument platzieren</p> <p>Audioarbeit mit „Audacity“ Muttertagselfchen schreiben und vertonen</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler ...</p> <ul style="list-style-type: none"> • kennen die Komponente einer Aufnahmeinheit und deren Bezeichnungen (Mikrofon, Verbindungskabel, „Audacity“, Lautsprecher/Kopfhörer • wissen, wie man das Mikrofon bzw. Lautsprecher/Kopfhörer mit dem Computer verbindet • können die Audiosoftware „Audacity“ mittels einer Desktopverknüpfung öffnen • kennen die grundlegenden Transportfunktionen • können eine misslungene Tonspur löschen • können eine Tonaufnahme in der Kleingruppe mit Hilfe vereinbarter Handzeichen realisieren 	<p>selbsterklärende Beschriftung der Fotos!</p> <p>Genaue Projektbeschreibung (mit Download-Link):</p> 	<p>Produktion und Präsentation</p> <p>Kooperation und Kommunikation</p> <p>Informationstechnische Grundlagen</p>		
--	--	--	--	---	---

<p>Klasse 2 M 4 UE</p>	<p>Lernsoftware: „Addition und Subtraktion mit der Lernwerkstatt 9 im ZR 100“</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler ...</p> <ul style="list-style-type: none"> • können die Lernsoftware „Lernwerkstatt 9.5“ öffnen und ihren persönlichen Account öffnen • kennen die Funktionsweise grundlegender Aufgabenstellungen (Rechenmauern, Rechenperlen ...) • verstehen das Belobigungssystem der Software • können sich selbst kontrollieren • können die Hilfsfunktionen nutzen 	<p>Individualisierung ist durch gezielte Zuordnung von Übungstypen möglich!</p> <p>Immer wieder kurze Übungssequenzen!</p> 	<p>Information und Wissen</p>		
--------------------------------	---	--	-------------------------------	---	---

4.3. MEDIENCURRICULUM KLASSE 3

Klasse/ Fach/ Zeit	Themen/Inhalte u. Kompetenzen im Rahmen der Leitperspektive „Medienbildung“	Ergänzende Bemerkungen (Material, Technik, Quellen)	Themenfeld der LP „Medienbildung“	Bildungsstandard f. inhaltsbez. Kompetenz	Kompetenzen (prozessbez.)
Klasse 3 SU/D 4 UE	<p>OOo4kids/Writer: „Rund um die Kartoffel - Dokumentation einer Versuchsreihe“</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler ...</p> <ul style="list-style-type: none"> • können Textfelder in ein Textdokument einfügen • sind in der Lage, bereits befüllte Textfelder frei im Dokument zu platzieren • wissen, dass man bei der Gestaltung einer Aufzählung den zu bearbeitenden Text zunächst markieren muss • können Aufzählungen (z. B. von mehreren Beobachtungen) mittels des Befehls „Nummerierung/Aufzählung“ aus dem Kontextmenü erstellen • vertiefen den sachgerechten Umgang mit einer Digitalkamera 	<p>Genaue Projektbeschreibung (mit Download-Link):</p> 	<p>Produktion und Präsentation Informationstechnische Grundlagen</p>		

<p>Klasse 3 SU 4 UE</p>	<p>Ooo4kids/Impress: „Ortserkundung“</p> <p>Die Schölerinnen und Schöler ...</p> <ul style="list-style-type: none"> • lernen „Impress“ als Präsentationsmodul der Office-Suite Ooo4Kids kennen • können o.g. Modul aus der Programmoberfläche von Ooo4Kids heraus starten • wissen, dass man beim Start entweder auf vorgefertigte Designs oder auf eine leere Präsentation zurückgreifen kann • können Folien duplizieren • können Folien mit Text u. Bildern befüllen • können eingefügte Text- oder Bildbausteine frei auf der Folie arrangieren • wissen, wie man eine Präsentation vorführt • vertiefen den sachgerechten Umgang mit einer Digitalkamera unter Berücksichtigung grundlegender Prinzipien der Fotografie 	<p>Genauere Projektbeschreibung (mit Download-Link):</p> 	<p>Produktion und Präsentation</p> <p>Informationstechnische Grundlagen</p>		
---	---	--	---	---	---

<p>Klasse 3 M 4 UE</p>	<p>Lernsoftware: „Grundrechenarten und Geometrie mit der Lernwerkstatt 9 im ZR bis 1000“</p> <p>Die Lernziele entsprechen den Formulierungen der Klassen 1 und 2, jedoch spiralcurricular auf das Niveau und die Inhalte der dritten Klasse bezogen.</p>	<p>Genauere Projektbeschreibung (mit Download-Link):</p> 	<p>Information und Wissen</p>		
<p>Klasse 3 D/SU 3 UE</p>	<p>Internet „Antolin“ – Auseinandersetzung mit Literatur online</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler ...</p> <ul style="list-style-type: none"> • nutzen diese online-Plattform nach der Einführungsphase im zweiten Schuljahr zunehmend automatisiert • sollen „Antolin“ in Abgrenzung zu anderen Online-Diensten mit Spiele-Charakter als Arbeitsplattform/Werkzeug zur vertieften Auseinandersetzung mit Kinder- und Jugendliteratur verstehen 	<p>Schul-Account (bei Antolin)</p> <p>Visualisierung, Kindgerechte Sprache</p> <p>Genauere Projektbeschreibung (mit Download-Link):</p> 	<p>Information und Wissen</p> <p>Informationstechnische Grundlagen</p> <p>Medienanalyse</p> <p>Mediengesellschaft</p>		

4.4. MEDIENCURRICULUM KLASSE 4

Klasse/ Fach/ Zeit	Themen/Inhalte u. Kompetenzen im Rahmen der Leitperspektive „Medienbildung“	Ergänzende Bemerkungen (Material, Technik, Quellen)	Themenfeld der LP „Medienbildung“	Bildungsstandard f. inhaltsbez. Kompetenz	Kompetenzen (prozessbez.)
Klasse 4 Deutsch 4 UE	<p>OOo4Kids/Writer: „Klassenzeitung – Erstellung eines Steckbriefs“</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler ...</p> <ul style="list-style-type: none"> • können gut lesbare von schlecht lesbaren Schriftarten unterscheiden • können in Ansätzen die unterschiedliche Wirkung verschiedener Schriftarten beurteilen • kennen die Funktion „Seitenansicht“ und können diese auch ein- und ausschalten • können eine Seite nach einer vorgegebenen Ordnung gestalten • können die Tab-Taste bei der Seitengestaltung für größere Textsprünge einsetzen • vertiefen den sachgerechten Umgang mit einer Digitalkamera unter besonderer Berücksichtigung grundlegender Prinzipien der Portraitfotografie 	<p>Genauere Projektbeschreibung (mit Download-Link):</p> 	<p>Produktion und Präsentation Informationstechnische Grundlagen</p>		

<p>Klasse 4 D/SU 6 UE</p>	<p>OOo4kids/Impress: „Jahresthema – Ausarbeitung einer Präsentation zu einem selbstgewählten Thema“</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler ...</p> <ul style="list-style-type: none"> • kennen die Grundzüge des Urheberrechts (GS-Niveau) • wissen, wie man durch Modifikation der Einstellungen bei einer Bilderrecherche in Google zu einem lizenzrechtlich unbedenklichen Ergebnis kommt • können eine „Masterfolie“ erstellen, die für die gesamte Präsentation dupliziert wird • können Folienübergänge gestalten • können Sounddateien (z.B. Nationalhymne eines Landes) in ihre Präsentation implementieren • können unterschiedliches Bildmaterial hinsichtlich ihres Mehrwertes für die darzustellenden Inhalte bewerten 	<p>Genauere Projektbeschreibung (mit Download-Link):</p>  <p>Auf kindgerechte Sprache achten! Wikipedia als Pool für CC-lizenziertes Material</p>	<p>Produktion und Präsentation</p> <p>Informationstechnische Grundlagen Mediengesellschaft</p> <p>Medienanalyse</p>	<p>themenspezifisch unterschiedlich</p>	
-----------------------------------	--	---	--	--	---

<p>Klasse 4 M 4 UE</p>	<p>Lernsoftware: „Grundrechenarten und Geometrie mit der Lernwerkstatt 9 im ZR 1000 bis 1 Mio.“ Die Lernziele entsprechen den Formulierungen der Klassen 1-3, jedoch spirallcurricular auf das Niveau und die Inhalte der vierten Klasse bezogen.</p>	<p>Genauere Projektbeschreibung (mit Download-Link):</p> 	<p>Information und Wissen</p>		
<p>Klasse 4 D/SU 3 UE</p>	<p>Internet „Antolin“ – Auseinandersetzung mit Literatur online Die Schülerinnen und Schüler ...</p> <ul style="list-style-type: none"> • nutzen diese online-Plattform nach der Einführungsphase im zweiten und dritten Schuljahr zunehmend automatisiert • sollen „Antolin“ in Abgrenzung zu anderen Online-Diensten mit Spiele-Charakter als Arbeitsplattform/Werkzeug zur vertieften Auseinandersetzung mit Kinder- und Jugendliteratur verstehen 	<p>Schul-Account (bei Antolin)</p> <p>Visualisierung, Kindgerechte Sprache</p> <p>Genauere Projektbeschreibung (mit Download-Link):</p> 	<p>Information und Wissen Informationstechnische Grundlagen Medienanalyse Mediengesellschaft</p>		

5. ÜBERSICHT: INHALTE (THEMEN) / KLASSEN

Fach	Klasse	Kunst/Werken	Sachunterricht	Mathematik	Deutsch
1	OOo4Kids/Draw: „Gestaltung eines Fisches“			Fotografie: Subtraktionsgeschichten Lernsoftware: Lernwerkstatt 9	
2	OOo4Kids/Draw: Fastnachtsmaske“			Lernsoftware: Lernwerkstatt 9	Internet: „Antolin“ Fotografie / OOo4Kids-Writer Adventskalender Audioarbeit Muttertagselfchen
3			OOo4Kids/Impress: „Orts erkundung“ OOo4Kids/Writer: Kartoffel - Dokumentation	Lernsoftware: Lernwerkstatt 9	Internet: „Antolin“ OOo4Kids/Writer: „Rund um die Kartoffel - Dokumentation einer Versuchsreihe“
4			OOo4Kids/Impress: Jahresthema	Lernsoftware: Lernwerkstatt 9	Internet: „Antolin“ OOo4Kids/Writer: Klassenzeitung OOo4Kids/Impress: Jahresthema

6. IMPRESSUM / ADRESSEN

REFERENZGRUNDSCHULE

Grundschule Berau
Schulweg 2
+49 7703 1688
79777 Ühlingen-Birkendorf OT Berau
www.grundschule-berau.de
info@grundschule-berau.de

KREISMEDIENZENTRUM WALDSHUT

Kaiserstraße 110
79761 Waldshut-Tiengen
+49 7751 861321
<http://www.kreismedienzentrum.landkreis-waldshut.de/>
kreismedienzentrum-wt@landkreis-waldshut.de

MEDIENPÄDAGOGISCHE BERATER AM KREISMEDIENZENTRUM WALDSHUT

Johannes Bächle
+49 7751 861326
jbaechle@lmz-bw.de

Michael Weeber
+49 7751 861326
mweeber@lmz-bw.de

LANDESMEDIENZENTRUM KARLSRUHE / STUTT GART

Standort Karlsruhe
Moltkestraße 64
76133 Karlsruhe
+49 721 88080
www.lmz-bw.de
lmz@lmz-bw.de

Standort Stuttgart
Rotenbergstraße 111,
70190 Stuttgart
+49 711 28506