

RGE

Curriculum für die Medienbildung

Klasse 5

Übersicht über die Themenschwerpunkte

Modul	Thema	Konkretisierung	Veranschlagte Stundenzahl
1	Erste Schritte am Computer	<ul style="list-style-type: none"> • Einführung in die Arbeit im Computerraum • Einführung in das Arbeiten am PC • Passwörter und Co • Desktop • Programme und Programmfenster • Der Windows Explorer • Dateien verschieben • Dateien kopieren • Tastaturschulung 	4
2	IServ	<ul style="list-style-type: none"> • Anmeldung • Klassen-/ und Fachgruppen • Messenger • Foren • Videokonferenzen • Aufgaben 	2
3	Arbeiten mit Word	<ul style="list-style-type: none"> • Text erstellen • Text ändern und löschen • Dateien öffnen und speichern • Schriftarten ändern • Absätze formatieren • Seitenränder einstellen • Texte überarbeiten (Autokorrektur) • Nummerierungen einfügen • Tabellen einfügen und gestalten • ein Bild in einen Text einfügen • Bilder bearbeiten und ändern 	8
4	Internet, Recherche und Mail	<ul style="list-style-type: none"> • Einen Internet-Browser starten • Eine Internetseite öffnen • Sich auf einer Internetseite zurechtfinden • Zwischen Internetseiten wechseln • Informationen im Netz suchen • Suchmaschinen und ihre Funktionsweise • Bilder im Internet in einen Text übernehmen • Das Urheberrecht beachten • Persönliche Daten schützen • Den Computer vor Viren schützen 	6
5	Medienprodukt gestalten	<ul style="list-style-type: none"> • Gemeinsames Gestalten eines Medienprodukts (z.B. Video, Fotostory, Podcast, Hörspiel, Trickfilm...) • Präsentation der Medienprodukte 	6

6	Medienreflexion und Umgang mit modernen Medien	<ul style="list-style-type: none"> • Umgang mit dem Smartphone • Klassenregeln für soziale Medien (Netiquette) • WhatsApp • Recht am eigenen Bild • Medienkonsum • Chancen und Risiken von neuen Medien • Suchtproblematik 	8
---	---	--	---

Medienbildung – Klasse 5

Bereich 1: Erste Schritte am Computer

ca. 4 Std.

Inhaltsbezogene Kompetenzen	Konkretisierung, Vorgehen im Unterricht	Material und Verweise
<p>Die Schülerinnen und Schüler können:</p> <p>3.1.5 Grundlagen digitaler Medienarbeit:</p> <p>(1) die Verhaltensregeln im Umgang mit digitalen Medien einhalten und die wichtigsten Komponenten für die Dateneingabe, -verarbeitung und -ausgabe benennen, beschreiben und sachgerecht nutzen</p> <p>(2) elementare Funktionen von Standardprogrammen und Mediengeräten weitgehend selbständig anwenden</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Einführung in die Medienausstattung der Schule: <ul style="list-style-type: none"> - Nutzungsordnung - Anmeldeprozedur am Schulnetz - sicheres Passwort - Verzeichnisstruktur des Schulnetzwerks - Einführung in das Arbeiten am PC/mobile Einheit <ul style="list-style-type: none"> - Arbeit mit dem Windows-Explorer - Dateien und Datenträger 	<p>Material Modul 1</p> <ul style="list-style-type: none"> - Canva-Präsentation (auch als PPP oder pdf) (in Iserv unter: https://rge.schule/iserv/file/-/Groups/Lehrende/Medienbildung) - Arbeitsblätter von Bm (in Iserv unter: https://rge.schule/iserv/file/-/Groups/Lehrende/Medienbildung/Material/Modul%201%20-%20Grundlagen) - Erklärvideo zum Windows-Explorer unter: Informatik: Der Windows Explorer - ganz einfach! - YouTube <p>Überprüfung der Inhalte ist mittels eines Online-Quiz möglich: Quiz zu den Grundlagen auf Kahoot</p>

Bereich 6: Medienreflexion

(immer wieder thematisch passend in kleinen Einheiten insgesamt ca. 8 h)

Inhaltsbezogene Kompetenzen	Konkretisierung, Vorgehen im Unterricht	Material und Hinweise
Die Schülerinnen und Schüler können		Gutes Material findet sich in Iserv unter folgendem Link:
<p>3.1.4 Mediengesellschaft:</p> <p>(1) die persönliche Motivation bezüglich des eigenen Medienverhaltens beschreiben und die eigene Nutzung darstellen</p> <p>(2) die positiven Aspekte der Mediennutzung, aber auch die Risiken und Gefahren des (übermäßigen) Mediengebrauchs beschreiben und präventive Maßnahmen benennen</p> <p>(3) die Wirkung von Medien an Beispielen beschreiben und ihre Empfindungen dazu äußern</p> <p>3.1.3 Kommunikation und Kooperation:</p> <p>(1) wichtige Regeln zur Kommunikation im Netz benennen und sich angemessen verhalten</p> <p>(2) einen digitalen Kommunikationsweg (zum Beispiel E-Mail) in seinen Grundfunktionen anwenden</p> <p>(3) einen digitalen Kommunikationsweg zur Kooperation und zum Austausch innerhalb von Projekten nutzen</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Thema: <i>Das Smartphone als ständiger Begleiter:</i> <ul style="list-style-type: none"> - Nutzungsmotive - Funktionen des Smartphones - Bedeutung für den Lebensalltag (Statussymbol etc.) - den eigenen Gebrauch des Smartphones über einen oder mehrere Tage beobachten und dokumentieren (Tages- oder Wochenprotokoll) - Chancen und Risiken des Mediengebrauchs gemeinsam erarbeiten (z. B.: Informationsvielfalt, vereinfachte Kommunikationsmöglichkeiten, Ablenkung, Spaß, Kostenfalle, soziale Isolation etc.) - Faszination Medienwelten: erste Sensibilisierung hinsichtlich des Themas <i>Suchtproblematik</i> (Warnzeichen erkennen, Merkmale einer Abhängigkeit, alternative Freizeitaktivitäten etc.) - aktuelle digitale Kommunikationsmöglichkeiten beschreiben (Anknüpfung an Erfahrungen der Kinder) - Unterscheidungsmerkmale verbale Kommunikation/schriftliche Kommunikation 	<p>https://rge.schule/iserv/file/-/Groups/Lehrende/Medienbildung/Material/Modul%206%20-%20Medienreflexion</p> <p>Mit den Modulen 3 und 6 (pdfs) aus dem Handbuch von <i>Klicksafe</i> sind alle Inhalte des Curriculums abgedeckt!</p> <p>Darüber hinaus gibt es noch eine Reihe ergänzender Informationen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Selbsttest zum Thema „Nutzungsverhalten“: <i>Check dich selbst</i> - evtl. Recherche im eigenen Umfeld bezüglich Erfahrungen im Bereich der Persönlichkeits- bzw. Urheberrechtsverletzung - <i>Smartphones – Fluch oder Segen?</i> - <i>Smartphone-Sicherheit</i> - <i>Wirkung von Medien</i> - <i>Nervige Layer, Pop-ups & Co</i>

	<ul style="list-style-type: none"> - Regelkatalog zur respektvollen Kommunikation (Netiquette) gemeinsam erstellen - Thema „Messagingdienste“ und ggf. „Soziale Netzwerke“ aufgreifen (Erfahrungen der Kinder, Altersbeschränkungen der einzelnen Plattformen ...) - Unterscheidung privater und öffentlicher Daten Selbstdarstellung – was gebe ich von mir preis? (z. B. Gegenüberstellung Freuebuch/digitales Profil) - Anzeichen problematischer Kontakte erkennen („unechte Freunde“) - Cybermobbing, was ist das? 	<ul style="list-style-type: none"> - <u>Massenmedien</u> - <u>Medienheld(inn)en von Heranwachsenden</u> - <u>Kinder und Onlinewerbung</u> - <u>Chat-Simulator: Mission Chat</u> - <u>Individuelles und kooperatives Lernen mit digitalen Medien</u> - <u>Chatten – aber wie?</u> - <u>Was tun bei Cybermobbing? (PDF)</u>
--	--	--

Bereich 2: Einführung in IServ

ca. 2 Std.

Inhaltsbezogene Kompetenzen	Konkretisierung, Vorgehen im Unterricht	Ergänzende Hinweise, Arbeitsmittel, Organisation, Verweise
<p>Die Schülerinnen und Schüler können</p> <p>3.1.3 Kommunikation und Kooperation:</p> <p>(1) wichtige Regeln zur Kommunikation im Netz benennen und sich angemessen verhalten</p> <p>(2) einen digitalen Kommunikationsweg (zum Beispiel E-Mail) in seinen Grundfunktionen anwenden</p> <p>(3) einen digitalen Kommunikationsweg zur Kooperation und zum Austausch innerhalb von Projekten nutzen</p>	<ul style="list-style-type: none">- ein an der Schule etabliertes Tauschverzeichnis oder eine digitale Lernplattform als Kooperations- und Kommunikationsplattform nutzen- Handlungsanweisungen für respektvolle Kommunikation gemeinsam zusammenführen und vorformulieren	<p>Das notwendige Material findet sich in IServ:</p> <p>https://rge.schule/iserv/file/-/Groups/Lehrende/Medienbildung/Material/Modul%202%20-%20IServ</p> <p>Zudem finden sich die passenden Folien in der Canva-Präsentation (vgl. dazu Modul 1)</p>

Bereich 3: Lernen und Arbeiten mit Word

ca. 6 Std.

Inhaltsbezogene Kompetenzen	Konkretisierung, Vorgehen im Unterricht	Ergänzende Hinweise, Arbeitsmittel, Organisation, Verweise
Die Schülerinnen und Schüler können	<p>Folgende Inhalte sollten im Rahmen der UE thematisiert werden:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Text ändern und löschen - Schriftarten ändern - Absätze formatieren - Texte ausschneiden/einfügen - Drag and Drop - Formen in einen Text einfügen - Texte überarbeiten (Autokorrektur) - Seitenränder einstellen - Nummerierungen einfügen - Tabellen einfügen und gestalten - Bilder aus dem Netz einfügen - Bilder bearbeiten und gestalten - ein Bild in einen Text einfügen - Thesaurus <p>Mögliche Anwendungen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Gedichtvisualisierung - Akrostichon - Wortarten usw. 	<p>Basismaterial</p> <p>→ Findet sich in Iserv unter Dateien bzw. in der Präsentation</p> <p>https://rge.schule/iserv/file/-/Groups/Lehrende/Medienbildung/Material/Modul%203%20-%20Schreibprogramme</p> <p>Zusatzmaterial Material ITG</p> <p>→ ITG im Deutschunterricht Klasse 5-6 (lehrerfortbildung-bw.de)</p> <p>Das Material dort kann natürlich auch nur in Auszügen bearbeitet werden!</p>
<p>3.1.5 Grundlagen digitaler Medienarbeit:</p> <p>(2) elementare Funktionen von Standardprogrammen und Mediengeräten weitgehend selbständig anwenden</p>		

Bereich 4: Internetrecherche und E-Mail

ca. 6 Std.

Inhaltsbezogene Kompetenzen	Konkretisierung, Vorgehen im Unterricht	Ergänzende Hinweise, Arbeitsmittel, Organisation, Verweise
Die Schülerinnen und Schüler können		
<p>3.1.3 Kommunikation und Kooperation:</p> <p>(2) wichtige Regeln zur Kommunikation im Netz benennen und sich angemessen verhalten</p> <p>(3) einen digitalen Kommunikationsweg (zum Beispiel E-Mail) in seinen Grundfunktionen anwenden</p> <p>(4) einen digitalen Kommunikationsweg zur Kooperation und zum Austausch innerhalb von Projekten nutzen</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Grundfunktionen des Browsers nutzen - Aufbau einer Internetadresse und Webseite kennenlernen - Verwendung von altersgerechten Suchmaschinen, geeignete Suchanfragen, Suche einschränken (Bildersuche etc.) - Informationen recherchieren, zusammenfassen, sortieren - mediales Darstellen der zusammengefassten Rechercheergebnisse 	<p>Ergänzt und überarbeitetes Material der früheren Medientage zum Thema</p> <p>Internetrecherche/ Suchmaschinen und E-Mail</p> <p>Material findet sich in IServ unter Dateien:</p> <p>https://rge.schule/iserv/file/-/Groups/Lehrende/Medienbildung/Material/Modul%204%20-%20Recherche</p>
<p>3.1.1 Information und Wissen:</p> <p>(1) einen aktuellen Internetbrowser und Suchmaschinen zu Recherchezwecken einsetzen unterschiedliche Informationsquellen anhand vorgegebener Merkmale in ihrer Qualität beschreiben</p> <p>(2) unterschiedliche Informationsquellen anhand vorgegebener Merkmale in ihrer Qualität beschreiben und einschätzen</p> <p>(3) die gewonnenen Informationen weitgehend selbstständig auswählen und strukturieren</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Den Aufbau eines E-Mail-Programms kennen - E-Mails versenden können, auch mit Anhang - Grundregeln der Kommunikation via E-Mail kennen und anwenden können 	<p>https://rge.schule/iserv/file/-/Groups/Lehrende/Medienbildung/Material/Modul%205%20-%20Email</p>

Bereich 5: Ein Medienprodukt gestalten

ca. 6 Std.

Inhaltsbezogene Kompetenzen	Konkretisierung, Vorgehen im Unterricht	Ergänzende Hinweise, Arbeitsmittel, Organisation, Verweise
Die Schülerinnen und Schüler können	<p>Die Schülerinnen und Schüler sollen zu einer von der Lehrkraft frei wählbaren Aufgabenstellung ein Medienprodukt erstellen.</p> <p>Mögliche Formate sind:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Fotostory - Erklärvideo - Podcast - Comic - ... <p>Dabei verwenden die SuS mindestens eine produktive digitale Anwendung (z. B. Textverarbeitung, Bildbearbeitung, Präsentation, Audibearbeitung, Videobearbeitung etc.) und erarbeiten sie erste anwendungsspezifische Gestaltungsmöglichkeiten des Medienprodukts und anwenden diese auch an, z. B. Farbe, Schrift, Bilder, Übergänge</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bewertungskriterien einer gelungenen Präsentation kennenlernen - Das erstellte Medienprodukt vor einem Publikum präsentieren 	
<p>3.1.4 Mediengesellschaft:</p> <p>(1) die Wirkung von Medien an Beispielen untersuchen, ihre Empfindungen dazu äußern und erste Gesetzmäßigkeiten ableiten</p>		
<p>3.1.2 Produktion und Präsentation:</p> <p>(1) ein einfaches digitales Medienprodukt (Text oder digitale Präsentation oder Audio- bzw. Videobeitrag oder andere) weitgehend selbstständig erstellen und gestalten</p> <p>(2) bei der Erstellung eines digitalen Medienprodukts erste grundlegende Urheberrechts- und Datenschutzrichtlinien beachten</p> <p>(3) ihr eigenes digitales Medienprodukt vor einem Publikum vorstellen und die Qualität anhand vorgegebener Kriterien einschätzen</p>		