

Medienkonzept (Entwurf) Linden-Grundschule Velten



Linden-Grundschule Velten

Viktoriastraße 10

16727 Velten

Tel. 03304/502417

Fax: 03304/502723

www.linden-grundschule-velten.de

Inhaltsverzeichnis

1. Vorüberlegungen	3
2. Klassifikation von Medien	4
2.1 Klassische Medien	5
2.1.1 Bücher	5
2.1.2 Zeitungen und Zeitschriften	6
2.1.3 Film, Fernsehen und Hörspiel	6
2.1.4 Darstellende Medien.....	6
2.1.5 Theater	6
2.2 „Neue Medien“	6
2.2.1 Medienpädagogische Ziele unserer Schule.....	7
2.3 Mediennutzungskonzept	8
Comp@ss-Medienführerschein	11
3. Ausstattung der Schule	11
3.1 Hardware.....	11
3.2 Software	11
4. Medienkompetenz der Lehrkräfte	12
5. Angestrebter Kompetenzerwerb zum Ende der Grundschule	12
5.1 Informieren	13
5.1.1 Informationsquellen und ihre spezifischen Merkmale	13
5.1.2 Suchstrategien.....	14
5.1.3 Prüfung und Bewertung von Quellen und Information	14
5.1.4 Informationsverarbeitung	14
5.2 Kommunizieren	14
5.2.1 Verantwortungsbewusstsein, Angemessenheit und Adressatenbezug	14
5.2.2 Kriterien, Merkmale und Strukturen medialer Kommunikation	14
5.2.3 Kommunikationsbedingungen in der Mediengesellschaft.....	15
5.3 Präsentieren	15
5.3.1 Präsentationsarten und ihre sachgerechte Auswahl	15

5.3.2 Medienspezifische Gestaltungsprinzipien.....	15
5.3.3 Durchführung einer Präsentation	15
5.3.4 Präsentieren in der Mediengesellschaft	16
5.4 Produzieren.....	16
5.4.1 Medientechnik	16
5.4.2 Medienproduktion als planvoller Prozess.....	16
5.4.3 Gestaltung von Medienproduktionen.....	16
5.4.4 Herstellung von Medienprodukten	16
5.4.5 Veröffentlichung von Medienproduktionen	17
5.5 Analysieren.....	17
5.5.1 Orientierung im Medienangebot	17
5.5.2 Gestaltung, Aussage und Botschaft von Medienangeboten	17
5.5.3 Bedeutung und Wirkung von Medienangeboten.....	18
5.6 Reflektieren.....	18
5.6.1 Eigener Mediengebrauch	18
5.6.2 Die Konstruktion von Wirklichkeit durch Medien	18
5.6.3 Medien in Politik und Gesellschaft.....	18
6. Schlussbemerkungen	19
7. Quellen.....	19
8. Anlagen	20
8.1 Junior-comp@ss Inhalte.....	20
8.2 Junior-comp@ss Teilnahmebogen.....	21
8.3 Net-comp@ss.....	22
8.4 Net-comp@ss Teilnahmebogen.....	23
8.5 Cybermobbing-comp@ss.....	25
8.6 Smart&mobil-comp@ss	26
8.7 Soziale Netzwerke-comp@ss	27
8.8 Web 2 ⁿ -comp@ss Teilnahmebogen.....	28

1. Vorüberlegungen

Kinder und Jugendliche leben in einer durch Medien wesentlich mitbestimmten Welt, wobei der Einfluss von Medien in allen Lebensbereichen weiter zunehmen wird. Diese Entwicklung stellt die Informationsgesellschaft und das Bildungssystem vor immer neue Herausforderungen.

Medien dienen der Verbreitung von Informationen, Inhalten und Botschaften durch Sprache, Text, Töne, Bilder und Bewegtbilder, unterstützen Kommunikations- und Verständigungsprozesse und erweitern die individuellen Ausdrucksmöglichkeiten des Menschen. Zugleich werden durch Medien auch Werte, Normen, Orientierungen und Weltanschauungen vermittelt.

Der im Basiscurriculum Medienbildung verwendete Medienbegriff schließt alle Medienarten von analog (z. B. Buch, Zeitung, Radio, Film) bis digital (z. B. Internet, soziale Netzwerke, Smartphones, Tablets und Computerspiele) ausdrücklich ein. Entsprechend dem Basiscurriculum Sprachbildung wird ein erweiterter Textbegriff verwendet, der neben Literatur, Sach- und Gebrauchstexten prinzipiell auch dynamische Textsorten wie z. B. Film und animierte Grafiken einschließt.

Schulische Medienbildung versteht sich über alle Schulstufen hinweg als ein dauerhafter, pädagogisch strukturierter und begleiteter Prozess des kreativen Umgangs sowie der konstruktiven und kritischen Auseinandersetzung mit der von verschiedenen Interessen geprägten Medienwelt, ihren sich stetig verändernden Medientechnologien und -inhalten in allen Medienarten sowie der Reflexion des eigenen Mediengebrauchs. Dieser Dynamik muss auch das Lehren und Lernen (auch mit digitalen Medien) Rechnung tragen. Dabei kommt der Entwicklung eines Problembewusstseins in Bezug auf Informationssicherheit und insbesondere auf das Recht des Einzelnen, selbst über die Preisgabe und Verwendung seiner personenbezogenen Daten zu bestimmen, eine hohe Bedeutung zu.

Medienbildung knüpft ausdrücklich an die Alltagserfahrungen der Schülerinnen und Schüler an. Medienbildung eröffnet zahlreiche Gelegenheiten vielfältiger individueller und kollektiver Kompetenzentwicklung. Sie ist unverzichtbarer Bestandteil der Berufsorientierung, essenzielle Voraussetzung für Ausbildungs- und Studierfähigkeit und Grundlage lebenslangen Lernens in einer demokratischen Gesellschaft.

Medienbildung ist eine bedeutsame Bildungs- und Erziehungsaufgabe, die in enger

Zusammenarbeit mit dem Elternhaus bewältigt werden sollte und dabei auch die konsequente Umsetzung des Jugendmedienschutzes im Interesse der Kinder und Jugendlichen mit einbezieht¹.

2. Klassifikation von Medien

Um ein individuelles Medienkonzept zu erstellen, muss zunächst geklärt werden, was denn Medien per se sind.

Der Begriff Medien stammt von dem lateinischen Begriff „medium“ ab und bedeutet so viel wie „Vermittler“. Im Lernprozess haben die Medien eine Mittlerfunktion zwischen der Wirklichkeit und den Lernenden. Medien sind Träger von subjektiv ausgewählten und gespeicherten Informationen. Im Alltag wird oft der Begriff der Massenmedien verwendet, denn häufig kann man damit sehr viele Menschen erreichen. Zu diesen gehören exemplarisch Buch, Zeitung, Hörfunk, Fernsehen, Film, Internet etc².

Der Begriff „Medien“ ist in der Fachliteratur sehr weit gefasst. Deshalb hat unsere Klassifikation die Absicht, alle wichtigsten gebräuchlichen Unterrichtsmedien zu ordnen und zu beschreiben.

Zur näheren Erläuterung wird das vorliegende Konzept die Medien in zwei große Bereiche gliedern:

KLASSISCHE MEDIEN

„NEUE“ MEDIEN“

Grundsätzlich ist beiden Gruppen im Lehr- und Lernprozess die gleichen Funktionen zuzuschreiben:

- Medien vermitteln Informationen
- Medien vermitteln methodische Fähig- und Fertigkeiten
- Medien setzen Kommunikationsprozesse in Gang
- Medien fördern Einstellungen und Haltungen

¹ Rahmenlehrplan Berlin-Brandenburg der Jahrgangsstufen 1 bis 10 ; Teil B Fachübergreifende

² Rinschede (2004), Geographiedidaktik

- Medien setzen Handlungsabläufe in Gang

2.1 Klassische Medien

Zu den klassischen Medien, die an unserer Schule genutzt werden, gehören:

1. Bücher → Leseinsel (Konzept Durchgang Kommunikationszentrum)
2. Zeitungen und Zeitschriften
3. Film, Fernsehen und Hörspiel
4. darstellende Medien wie Malerei, Flugblatt, Plakat und Wandkarten
5. Theater

2.1.1 Bücher

Zu den wichtigsten Kulturfertigkeiten des Menschen gehört neben dem Schreiben auch das **Lesen**. Dabei ist natürlicherweise nicht sofort das Lesen am Computerbildschirm gemeint, sondern das Lesen von Texten in **Büchern**. Dieses Lesen spielt in allen Fächern eine entscheidende Rolle und die Entwicklung von Lesefertigkeiten wird als Ziel von allen Fachlehrern angestrebt.

Unser schulinterner Lehrplan legt fest, dass in jedem Schuljahr mindestens **zwei Ganzschriften** gelesen werden. Die **Lehrmittelsammlung** enthält eine entsprechende Anzahl an Lesestoffen.

Leseanregungen können sich die Schüler auch in der **Bibliothek und der Leseinsel** holen. Hier stehen neben schöngestiger Literatur auch Nachschlagewerke für den Unterricht bereit. Wir sind bestrebt, den Bestand an Büchern regelmäßig zu erweitern.

Weitere Aktionen an unserer Schule, die den Umgang mit dem Medium Buch unterstützen, sind:

- Autorenlesungen in der Bibliothek
- Aktionen zum Welttag des Buches: „Ich schenk dir eine Geschichte“
- Lesepatzen (sowohl Kinder als auch Erwachsene),
- Lesewettbewerb in allen Klassen, Teilnahme am offiziellen Lesewettbewerb der 6. Klassen

- Buchempfehlungen von Schülern

2.1.2 Zeitungen und Zeitschriften

- Zeitschriftenprojekt der Stiftung Lesen in Klasse 5 und 6
- MAZ-Projekt

2.1.3 Film, Fernsehen und Hörspiel

Weitere Medien, die eine große Rolle im alltäglichen Leben spielen, sind **Film und Fernsehen**. Damit Schüler nicht unkritische Konsumenten werden, die sich nur berieseln lassen, werden v.a. Filme auf DVD genutzt, um ein kritisches Herangehen an dieses Medium anzubahnen. Dazu werden Filme nicht einfach nur geschaut, sondern es gibt dazu lenkende Aufgaben.

Jährlich findet in unserer Stadt Velten das Kinderfilmfest mit dazugehörigen Workshops statt.

2.1.4 Darstellende Medien

Die darstellende Kunst wird als Möglichkeit genutzt, Unterrichtsergebnisse zu präsentieren und öffentlich zu machen. Hierzu dienen die Korkwände in den Klassenräumen und die Bilderrahmen auf den Gängen.

2.1.5 Theater

Auch das Medium Theater hat an unserer Schule einen hohen Stellenwert. Nach Möglichkeit gehen alle Klassen in jedem Schuljahr einmal ins Theater oder es findet eine Aufführung in der Schule statt.

2.2 „Neue Medien“

Hinsichtlich der Einführung der neuen Rahmenlehrpläne für die Jahrgangsstufen 1 bis 10 im Schuljahr 2017/18 ist der Einsatz neuer Technologien und der Umgang mit neuen Informationsmedien in der Grundschule unerlässlich.

In ihrem Alltag sind die Schüler von einer Vielzahl von Medien sowie Informations- und Kommunikationstechniken umgeben. Daraus ergibt sich die Notwendigkeit mit

diesen Angeboten umzugehen, um sie für sich und den eigenen Bildungsprozess wirksam werden zu lassen. Medienkompetenz bezeichnet somit die Fähigkeit angemessen mit Medien umzugehen, sie für den eigenen Lernprozess zu nutzen, selbsttätig problemorientiert mit ihnen zu arbeiten, aber auch eine kritisch reflektierende Sichtweise einnehmen zu können.

Der Umgang mit neuen Informationsmedien in der Grundschule leistet somit einen Beitrag zur Vorbereitung auf die Anforderungen der Lebenswelt, schafft Grundlagen für die Arbeit in den weiterführenden Schulen und sensibilisiert die Schüler für Gefahren, die mit neuen Technologien und Informationsmedien einhergehen.

2.2.1 Medienpädagogische Ziele unserer Schule

Ausgehend von den Anforderungen der Rahmenpläne, hat sich unsere Schule folgende medienpädagogische Ziele gesetzt:

- ⇒ Unsere SchülerInnen sollen grundlegende Medien-, Informations- und Kommunikationskompetenzen vermittelt bekommen.

- ⇒ Unsere SchülerInnen sollen Möglichkeiten erhalten und Fähigkeiten erwerben, um eigene Medienbeiträge mit denen ihnen zur Verfügung stehenden Medien zu gestalten und zu verbreiten.

- ⇒ Unsere SchülerInnen sollen die Möglichkeit erhalten, aus den vielfältigen Medienangeboten auszuwählen und für ihr Arbeiten und Lernen zu nutzen.

- ⇒ Bis zum Ende der Grundschulzeit haben die SchülerInnen die Möglichkeit, einen „Medienführerschein“ zu erhalten („junior“- comp@ss bzw. einen „net“ – comp@ss; individuell je nach Leistungsstand des Schülers).

2.3 Mediennutzungskonzept

Jahrgangsstufe 1/2

Fach / Bereich	Inhalte	Programme
Umgang mit dem PC	<ul style="list-style-type: none"> - Bildschirm, Tastatur, Maus, Rechner kennen lernen - Hoch- und Runterfahren des PCs - Anmelden am PC - Öffnen und Schließen benötigter Programme - Umgang mit Programmen - Öffnen und Speichern von Dateien - Formatieren von Texten 	Alfons Lernwelt Deutsch und Mathematik Word Rechenwege Cornelsen Bausteine Diesterweg Ich rechne mit (Cornelsen) Nussknacker (Klett)
Schreiben	<ul style="list-style-type: none"> - Abschreiben - freies Schreiben - Schreibspiele 	Word Alfons Lernwelt Deutsch Bausteine Wörterbuch (Diesterweg)
Lesen	<ul style="list-style-type: none"> - Lesespiele 	Alfonslernwelt Deutsch
Mathematik	<ul style="list-style-type: none"> - Arithmetik - Geometrie - Logikspiele 	Alfonslernwelt Mathematik Ich rechne mit (Cornelsen) Rechenwege (Cornelsen) Nussknacker (Klett)
Sachunterricht	Themenorientierte Recherche in multimedialen Lernumgebung und Internet	Internetzugang Der Igel Gesunde Ernährung

Kunst	<ul style="list-style-type: none"> - Zeichnen - Malen - Konstruieren 	Paint in Windows
-------	---	------------------

Jahrgangsstufe 3/4

Fach / Bereich	Inhalte	Programme
Umgang mit dem Internet	<ul style="list-style-type: none"> - Browser starten/beenden - Webadresse eingeben - Links nutzen - ausgewählte Browserschaltflächen verwenden (Zurück, Home, Drucken) - in einem Hypertext navigieren - Suchstrategien für bestimmte Fragestellungen anwenden - in Suchmaschinen recherchieren - Suchstrategien an den Ergebnissen vergleichen - Zeichenwerkzeuge zur Erstellung eigener Bilder nutzen - Bild öffnen, kopieren, speichern - Bild in einen Text kopieren, einfügen und bearbeiten 	<p>Internetzugang</p> <p>Kinderbrauser</p> <p>Einführung ins Internet (FWU Medieninstitut der Länder)</p>

Umgang mit dem PC	- Öffnen und	
Deutsch /Rechtschreibung, Grammatik, Lesen	- Texte schreiben - Textverarbeitung - Leseverständnis - Internetrecherche zu ausgewählten Themen (z.B. Buchvorstellungen, Vorträge, ...)	Word Alfons Lernwelt Deutsch
Englisch	- Vokabelkenntnisse - Hören und verstehen	Alfons Lernwelt Englisch
Mathematik	- Arithmetik - Geometrie - Logikspiele	Alfons Lernwelt Mathematik Stadtrallye Fit in Mathe
Sachunterricht	Themenorientierte Recherche Fahrradführerschein	Internetzugang Lernen im Netz (Sachkunde)
Kunst	- Zeichnen - Erstellen von Karten, Einladungen, Flyer, ...	- Grafikprogramm Print Artist - Publisher
Physik	-Textverarbeitung Tabellenkalkulation Internetrecherche Lernprogramme	Lernen im Netz Word Excel

Comp@ss-Medienführerschein

Der Kinder- und Jugend-Medienführerschein comp@ss bietet den SchülerInnen die Möglichkeit, sich technische und soziale Kompetenzen im Umgang mit digitalen Medien anzueignen, zu trainieren und zu zertifizieren. In verschiedenen Modulen können die Kinder und Jugendlichen ihr Wissen rund um Computer und digitale Medien erweitern. Angepasst an den individuellen Leistungsstand können die SchülerInnen sukzessive, ohne zeitlichen Rahmen, den Kompetenzbogen erarbeiten. Die jeweiligen Kompetenzbögen sind der Anlage zu entnehmen.

Darüber hinaus können zusätzliche Themen fächerübergreifend behandelt werden. Exemplarisch wäre hier nennen: Cybermobbing und Smart & Mobil.

3. Ausstattung der Schule

3.1 Hardware

Unsere Schule verfügt über einen PC-Raum mit 16 Rechnern und einen Beamer, einen mobilen Beamer, sowie zwei mobile Laptops. Des Weiteren stehen uns 5 Tablets im Bereich der Begabtenförderung Mathematik zur Verfügung.

Zum kommenden Schuljahr stehen uns im Kommunikationszentrum in den Fachräumen insgesamt 3 digitale Whiteboards zur Verfügung.

3.2 Software

Folgende Lernsoftware werden aktuell als Schullizenz genutzt:

- Microsoft Office
- Alfons Lernwelt
- Camden Market Klasse 5
- Camden Market Klasse 6

4. Medienkompetenz der Lehrkräfte

Um bei den Schülern und Schülerinnen die Medienkompetenz im Umgang mit dem Computer zu entwickeln, setzt es eine entsprechende Medienkompetenz der Lehrerinnen und Lehrer voraus. Insgesamt zeigt sich, dass die meisten Lehrerinnen und Lehrer generationsunabhängig versiert mit den Computern umgehen. Im Wesentlichen werden die Computer zur gezielten Förderung in den Fächern Deutsch, Englisch und Mathematik eingesetzt, zur Recherche vor allem im Bereich Sachunterricht.

Unser Kollegium nahm im Zeitraum von 2000 bis 2003 an den Fortbildungsveranstaltungen „Technisch organisierte Grundlagenfortbildung im Rahmen der Medienoffensive für brandenburgische Lehrerinnen und Lehrer“ teil. Um die Medienkompetenz weiter zu entwickeln, werden kontinuierlich interne Lehrerfortbildungen zu folgenden Themen angeboten.

- Umgang und Einsatz der Lernsoftware
- Textverarbeitung
- Umgang mit dem Verwaltungsprogramm WeBBschule zur Erstellung der Zeugnisse, Arbeits- und Sozialverhalten und Gutachten
- Einsatz des Internets
- Nutzung digitaler Tafeln
- Arbeit mit Tablets
- Korrespondenz comp@ss Initiative

5. Angestrebter Kompetenzerwerb zum Ende der Grundschule

Medienkompetenz beinhaltet folgende Kompetenzbereiche, die in vielfältigen Wechselbeziehungen stehen und inhaltliche Zusammenhänge sowie notwendige Schnittmengen aufweisen:

- Informieren
- Kommunizieren
- Präsentieren
- Produzieren
- Reflektieren
- Analysieren

Die Kompetenzbereiche verdeutlichen, dass Medienbildung ausdrücklich mehr beinhaltet als die Entwicklung von Methodenkompetenz. Das Lernen mit und über Medien ist eine gemeinsame und bedeutsame Anforderung von Schule und Unterricht in der Mediengesellschaft.

Für jedes Fach werden im Folgenden Kompetenzen ausgewiesen, die die Schülerinnen und Schüler im Unterricht der Jahrgangsstufen 1 bis 10 erwerben.

Für **Grundschulen** gilt:

- Schulanfangsphase Niveaustufen A, B, in Teilen C
- Jahrgangsstufen 3 – 4 Niveaustufe C, in Teilen D
- Jahrgangsstufe 5 Niveaustufen C – D
- Jahrgangsstufe 6 Niveaustufe D, in Teilen E

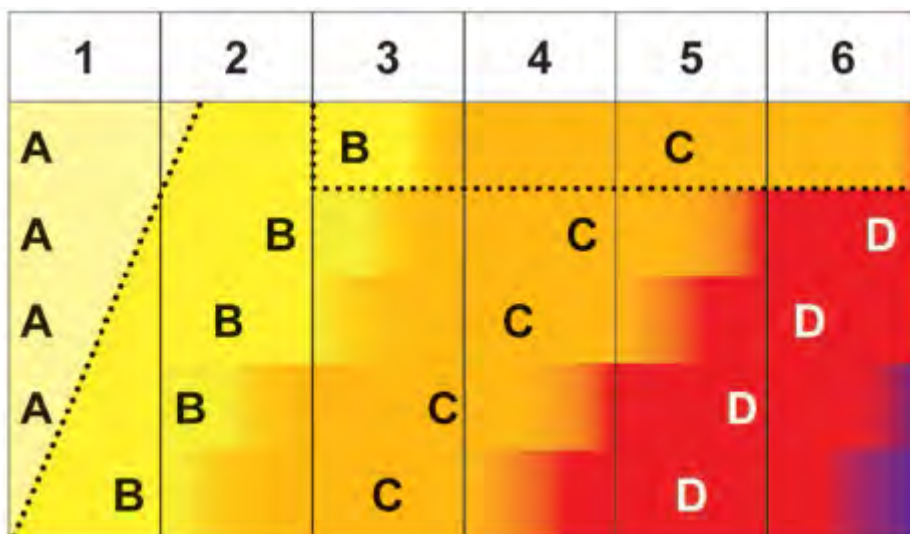


Abb.: Niveaustufenband

Dies bedeutet, dass bis Ende der Klasse 6 folgende Standards bei den Schülern zu erreichen sind:

5.1 Informieren

5.1.1 Informationsquellen und ihre spezifischen Merkmale

Die Schülerinnen und Schüler können

- Unterschiede von Informationsquellen beschreiben
- mediale Informationsquellen auswählen und nutzen

5.1.2 Suchstrategien

Die Schülerinnen und Schüler können

- Suchstrategien zur Gewinnung von Informationen aus unterschiedlichen Quellen anwenden Suchmaschinen sachgerecht als Recherchewerkzeuge nutzen

5.1.3 Prüfung und Bewertung von Quellen und Information

Die Schülerinnen und Schüler können

- ausgewählte Kriterien zur Unterscheidung zwischen sachlichen Informationen und interessen geleiteter Darstellung beschreiben und anwenden
- ausgewählte Kriterien bezüglich der Glaubwürdigkeit von Informationen und Informationsquellen beschreiben und anwenden

5.1.4 Informationsverarbeitung

Die Schülerinnen und Schüler können

- Informationen unter Angabe der Quellen auswählen und für die Bearbeitung von Aufgaben ordnen.

5.2 Kommunizieren

5.2.1 Verantwortungsbewusstsein, Angemessenheit und Adressatenbezug

Die Schülerinnen und Schüler können

- Kommunikationsmedien aus ihrer Lebenswelt auswählen und diese sachgerecht anwenden.
- Regeln der verantwortungsbewussten Kommunikation mit Medien aus ihrer Lebenswelt heraus benennen und diese anwenden.

5.2.2 Kriterien, Merkmale und Strukturen medialer Kommunikation

Die Schülerinnen und Schüler können

- grundlegende Begriffe der Kommunikation benennen
- mediale Werkzeuge altersgemäß für die Zusammenarbeit und den Austausch von Informationen in Lernprozessen nutzen
- Chancen und Risiken digitaler Kommunikation diskutieren sowie altersgerechte und lebensweltbezogene Handlungsmöglichkeiten entwickeln

- zwischen privaten und öffentlichen Daten unterscheiden

5.2.3 Kommunikationsbedingungen in der Mediengesellschaft

Die Schülerinnen und Schüler können

- die Medienlandschaft aus ihrer Lebenswelt heraus in Grundzügen beschreiben
- ihnen bekannte Kommunikationsdienstleister beschreiben
- ausgewählte Aspekte des Urheber- und Persönlichkeitsrechts sowie des Datenschutzes bei der medialen Kommunikation beschreiben und beachten

5.3 Präsentieren

5.3.1 Präsentationsarten und ihre sachgerechte Auswahl

Die Schülerinnen und Schüler können

- Präsentationsarten unterscheiden und in Grundzügen die Vor- und Nachteile benennen
- die dem jeweiligen Einsatzzweck angemessene Präsentationsart auswählen und begründen sowie Aufwand und Nutzen einer Präsentation realistisch einschätzen

5.3.2 Medienspezifische Gestaltungsprinzipien

Die Schülerinnen und Schüler können

- die Gestaltung von Präsentationen an ihren Zielen ausrichten den grundlegenden Aufbau einer Präsentation beschreiben
- Gestaltungselemente für eine Präsentation (Text, Audio, Bildmaterial und Video) nach vorgegebenen Kriterien auswählen
- eine Präsentation von Lern- und Arbeitsergebnissen sach- und situationsgerecht gestalten

5.3.3 Durchführung einer Präsentation

Die Schülerinnen und Schüler können

- die für die Präsentation notwendige Medientechnik nach Vorgaben einsetzen
- Einzel- und Gruppenarbeitsergebnisse vor einem Publikum präsentieren, Regeln und Methoden für das Geben und Annehmen von Feedback erproben und das Feedback zur Selbsteinschätzung nutzen

- ihre Präsentationen archivieren und sie anderen für Lernprozesse zur Verfügung stellen

5.3.4 Präsentieren in der Mediengesellschaft

Die Schülerinnen und Schüler können

- altersgemäß die Grundlagen des Urheber- und Persönlichkeitsrechts sowie des Datenschutzes bei der Erstellung von Präsentationen berücksichtigen.

5.4 Produzieren

5.4.1 Medientechnik

Die Schülerinnen und Schüler können

- Medientechnik einschließlich Hard- und Software nach Vorgaben einsetzen, grundlegende Funktionen von Textverarbeitungs- sowie Grafik-, Bild-, Audio- und Videobearbeitungsprogrammen nutzen

5.4.2 Medienproduktion als planvoller Prozess

Die Schülerinnen und Schüler können

- eine Medienart für ihre Medienproduktion auswählen
- eine Medienproduktion in Einzel- oder Gruppenarbeit nach Vorgaben planen bei der Planung einer Medienproduktion die Rahmenbedingungen berücksichtigen

5.4.3 Gestaltung von Medienproduktionen

Die Schülerinnen und Schüler können

- mediale Gestaltungselemente (z. B. Bild-, Video-, Audiomaterial) unterscheiden
- grundlegende Elemente der (Bewegt-)Bild-, Ton- und Textgestaltung nach Vorgaben einsetzen
- eigene Gestaltungsprozesse mit unterschiedlichen Medien umsetzen
- die Gestaltung und Wirkung von eigenen Medienproduktionen nach vorgegebenen Kriterien einschätzen
- eigene und lizenzierte Gestaltungselemente unterscheiden

5.4.4 Herstellung von Medienprodukten

Schülerinnen und Schüler können

- mit Hilfestellung eigene Medienprodukte einzeln und in der Gruppe herstellen
- bei der Herstellung die Grundlagen des Urheber- und Persönlichkeitsrechts sowie des Datenschutzes berücksichtigen
- Rückmeldungen zur Optimierung ihrer Medienproduktion nutzen

5.4.5 Veröffentlichung von Medienproduktionen

Die Schülerinnen und Schüler können

- vorhandene Möglichkeiten zur Veröffentlichung eigener Medienproduktionen prüfen und sie nutzen
- altersgemäß und medienbezogene Grundkenntnisse des Urheber- und Persönlichkeitsrechts, des Datenschutzes und des Jugendmedienschutzes in Bezug zur eigenen Lebenswelt berücksichtigen
- Regeln und Methoden für das Geben und Nehmen von Rückmeldungen anwenden

5.5 Analysieren

5.5.1 Orientierung im Medienangebot

Die Schülerinnen und Schüler können

- das von ihnen genutzte Medienangebot beschreiben
- Merkmale, Gemeinsamkeiten und Unterschiede verschiedener Medienarten benennen
- Medienangebote situations- und bedürfnisbezogen auswählen

5.5.2 Gestaltung, Aussage und Botschaft von Medienangeboten

Die Schülerinnen und Schüler können

- Gestaltungselemente medialer Angebote und deren Wirkung exemplarisch beschreiben,
- mediale Symbole und Zeichensysteme aus ihrem unmittelbaren Lebensweltbezug beschreiben
- gestalterische Grundlagen der Bild- und Filmsprache bei der Medienanalyse exemplarisch anwenden
- Werbung und deren Botschaft in ihrer Lebenswelt beschreiben.

5.5.3 Bedeutung und Wirkung von Medienangeboten

Die Schülerinnen und Schüler können

- ausgewählte Kriterien zur Unterscheidung fiktionaler und nicht-fiktionaler Medienformate und -angebote benennen,
- die interessenbezogene Gestaltung medialer Angebote und deren Botschaften anhand ihrer persönlichen Empfindungen beschreiben

5.6 Reflektieren

5.6.1 Eigener Mediengebrauch

Die Schülerinnen und Schüler können

- die Bedeutung von Medienangeboten (wie z. B. soziale Netzwerke, Computerspiele) für ihren Alltag beschreiben.
- Chancen (z. B. zeit- und ortsunabhängige Kommunikation) und Risiken (z. B. Cybermobbing) des eigenen und fremden Mediengebrauchs diskutieren,
- sich über Medienerlebnisse austauschen und diese auf der Grundlage gegenseitiger Toleranz und Achtung bewerten
- alters- und situationsangemessene Handlungsmöglichkeiten in Bezug auf einen sozial, ethisch und ökonomisch verantwortlichen Mediengebrauch entwickeln
- Privatheit und Öffentlichkeit des eigenen Mediengebrauchs unterscheiden
altersgemäß die Grundlagen des Urheber und Persönlichkeitsrechts sowie des Datenschutzes berücksichtigen

5.6.2 Die Konstruktion von Wirklichkeit durch Medien

Die Schülerinnen und Schüler können

- anhand eigener Medienerfahrungen zwischen medial vermittelter und realer Welt unterscheiden
- exemplarisch mediale Manipulationen aus ihrer Lebenswelt erkennen und beschreiben
- Vorbilder, Heldinnen und Helden sowie Idole aus den Medien beschreiben

5.6.3 Medien in Politik und Gesellschaft

Die Schülerinnen und Schüler können

- aus ihrer Lebenswelt heraus Medien als Mittel zur Herstellung von Öffentlichkeit benennen
- mediale Gewalt aus ihrer Lebenswelt und ihre Wirkungen beschreiben
- mediale Darstellung von Motiven der Werbung (Gesundheit, Sexualität, Mobilität u. a.) beschreiben
- an aktuellen regionalen Beispielen den Einfluss von Medien auf die öffentliche Meinungsbildung beschreiben

6. Schlussbemerkungen

Um die Bildungs- und Erziehungsaufgabe, bei den Schülern die angestrebten Standards bis zum Ende der Grundschulzeit, erfüllen zu können, müssen die technischen (LAN-Anschlüsse, 230 V- Steckdosenanschlüsse, WLAN) und materiellen Voraussetzungen (SMART Board Interactive Whiteboards, Laptops, Tablets sowie dazugehöriger Software (z.B. Video- Bildbearbeitungsprogramm, aktuelles Office) in der Schule gegeben sein. Dies bedeutet, die Klassenräume im Haus I sowie im Haus II so auszurüsten, dass die Möglichkeit besteht SMART Board Interactive Whiteboards sowie Laptops oder Tablets verwenden zu können.

7. Quellen

Neuer Rahmenlehrplan Berlin-Brandenburg der Jahrgangsstufen 1 bis 10 ; Teil B
Fachübergreifende Kompetenzentwicklung

http://www.keine-bildung-ohne-medien.de/laenderkarte/src/brandenburg_data/MBJS_Konzept_Stärkung_Medienkompetenz_2011.pdf

Rinschede (2004), Geographiedidaktik

comp@ss Medienführerschein (Arbeitsmaterialien)

8. Anlagen

8.1 Junior-comp@ss Inhalte

Junior-comp@ss

- Die erste Stufe des Medienführerschein und geeignet für den Einstieg in die Medienwelt
- Einsatz schulisch und außerschulisch, die Durchführung richtet sich nach den jeweiligen Gegebenheiten
- Für Kinder ohne Lesefähigkeit, ab ca. 5 Jahre

Welche Kompetenzen werden gefördert?

Grundkenntnisse	Anwenden und Nutzen	Produzieren und Präsentieren	Kommunizieren und Kooperieren
Kindern erwerben die Grundkenntnisse zur Nutzung technischer Geräte	Kinder erwerben Wissen, den Computer sachgerecht und zielgerichtet zu nutzen	Kinder können am Computer einfache Medienprodukte selbst herstellen.	Kinder kennen das Verhalten am Computer und wie sie miteinander umzugehen haben.
Die Kinder lernen den Computer kennen und nutzen. Sie können die wichtigsten technischen Bestandteile benennen. Sie sind in der Lage einen Computer zu bedienen und einfache Tätigkeiten auszuführen.	den Computer als Arbeitsgerät für die eigenen Zwecke zu nutzen. Sie kennen altersgerechte Anwendungen, die sie selbstständig nutzen können.	die Anwendungen kreativ zu nutzen, um eigene Ideen und Themen darzustellen.	Regelerschließungskompetenz. Sie lernen welche jeweiligen Regeln bei Umgang mit dem Computer zu beachten sind. Sie sprechen sich gegenseitig ab, achten aufeinander und wissen, wie sie Hilfe bei Problemen bekommen.
Anregungen für die Umsetzung			
Icon-Memoryspiel Mit den Kindern gemeinsam ein Spiel zu den Computerbestandteilen basteln.	Ordnungssystem Das Ordnungssystem lässt sich sehr bildhaft mit dem Beispiel Kleiderschrank und Fächer oder großer Karton und viele kleine Kartons erklären.	Kalenderbilder Eine Gruppe kann als gemeinsames Produkt Kalenderbilder für ein ganzes Jahr erstellen.	Erlaubt oder nicht erlaubt Gemeinsame Ideensammlung mit den Kindern zum Verhalten am Computer
Computer-Lexikon Wichtige Computerbegriffe in einer für die Altersgruppe angemessenen Sammlung zusammenfassen. (Hardware, Software, Netzwerk, Betriebssystem, etc)	Kartenspiel Die Kinder lernen, dass es wichtig ist, dass die Ordner gut benannt sind: In einem großen Karton sind viele kleine Kartons ohne Beschriftung. In jedem kleinen Karton liegt ein Zettel mit ihrem Namen und die Kinder müssen ihren Karton finden.	Bilderraten Ein Kind denkt sich ein Tier aus, malt dies mit dem Malprogramm und die anderen Kinder müssen das Tier erraten. Ein Beamer ermöglicht, dass alle Kinder das Gemalte gut sehen.	Rollenspiele In Rollenspielen mit den Kindern einüben, wie sie sich verhalten sollen in den verschiedenen Situationen: - Wenn sie Hilfe brauchen - Bei Streitigkeiten - Wie formuliere ich Wünsche
Computerleben Das Innenleben eines (alten) Computers erkunden, auseinanderbauen und wieder zusammenbauen.		Schreibprogramm Da Schreibfähigkeit keine Voraussetzung bei den Kindern, reicht hier ein Name oder ein Brief in Geheimsprache.	

Tipp: Zur Wiederholung der einzelnen Kapitel arbeiten Sie mit Fotos. Machen Sie während des Kurses Fotos und lassen Sie die Kindern am Anfang der nächsten Stunde anhand der Fotos erklären, was bisher geschah.

8.2 Junior-comp@ss Teilnahmebogen

Teilnahmebogen

Junior-**comp@ss**

_____	_____	_____
Vorname	Name	Geburtsdatum
_____		_____
Straße Hausnummer		PLZ Ort
_____		weiblich: <input type="radio"/> männlich: <input type="radio"/>

Datum der Anlage		

Technische Grundlagen			
Inhalt	Sicherheit	Datum	Unterschrift
Einfache Benennung der PC-Hardware und Peripheriegeräte: Maus, Tastatur, Monitor, Rechner, Drucker, Laufwerke	① ② ③		
Kurze einfache Netzwerkeinführung: Was ist überhaupt ein Netzwerk? Besonderheiten beim „Drucken im Netz“	① ② ③		
Einfache Begriffsbildung Hardware /Software	① ② ③		
Richtiges Ein- und Ausschalten	① ② ③		
Bewegen im Betriebssystem (Startmenü, Programmaufruf von Festplatte und einfaches Starten eines Spiels)	① ② ③		
Fenstertechnik: Maximieren, Minimieren, Anpassen und Schließen			
Einfaches Verständnis von Datei, Ordner und Arbeitsplatz sowie Textprogramm	① ② ③		
Kleines Bild malen (z.B. mit Paint), Speichern, Drucken	① ② ③		

Soziale Kompetenz / Reglerschließungskompetenz			
z.B. Regeln zur Nutzung: Welche Regeln gibt es / könnte es geben und warum? Was tun, wenn man ein Spiel installieren will? Eintragslisten, Kostenbeteiligung? Essen, Trinken, Sauberkeit	① ② ③		
Verhalten in Einrichtungen: Wie betrete ich einen Raum? Wie artikuliere ich meine Wünsche / Fragen? Wie wende ich mich an Betreuer/Lehrer? Gegenseitige Hilfe!	① ② ③		

Teilnahme-Bogen auf Vollständigkeit geprüft: Ja <input type="radio"/> Nein <input type="radio"/>	Unsichere Inhalte wiederholt: Ja <input type="radio"/> Nein <input type="radio"/>
Anforderungen erfüllt: Ja <input type="radio"/> Nein <input type="radio"/>	comp@ss-Karte ausgegeben / Junior-comp@ss bescheinigt: Ja <input type="radio"/> Nein <input type="radio"/>
Gewähltes Motiv: Junge <input type="radio"/> Mädchen <input type="radio"/> Leiterplatte <input type="radio"/>	Datum
Bewertung der Sicherheit: ① sehr Sicher ② in Ordnung ③ noch mal üben / wiederholen	Unterschrift / comp@ss-Stempel

www.compass-berlin.de | info@compass-berlin.de

8.3 Net-comp@ss

Net-comp@ss

- Die zweite Stufe des Medienführerschein
- Einsatz schulisch und außerschulisch, die Durchführung richtet sich nach den jeweiligen Gegebenheiten
- Für Kinder mit Lesefähigkeit, ab ca. 8 Jahre

Welche Kompetenzen werden gefördert?

<p>Grundkenntnisse Kinder / Jugendliche erwerben die Kenntnisse zur Nutzung digitaler Medien und des Internets. Sie lernen Grundlagen der Datensicherheit und jugend-(medien)schutzrelevante Themen kennen.</p>	<p>Anwenden und Nutzen Kinder / Jugendliche erwerben Wissen, den Computer sachgerecht und zielgerichtet zu nutzen</p>	<p>Informieren / Analysieren Grundlagen der Internetrecherche</p>	<p>Produzieren und Präsentieren Kinder / Jugendliche können am Computer Texte schreiben und Bilder malen. Sie wissen, wie sie sich adäquat im Internet darstellen.</p>	<p>Kommunizieren und Kooperieren Kinder / Jugendliche kennen das Verhalten untereinander in Sozialen Netzwerken und helfen sich bei Problemen.</p>
--	--	--	---	---

Die Kinder / Jugendlichen lernen,

<p>verschiedene Computersysteme kennen, wichtige Begriffe und Grundlagen der Einstellungen in Betriebssystemen.</p>	<p>den Computer als Arbeitsgerät für die eigenen Zwecke zu nutzen. Sie können Texte, Bilder verfassen, erstellen und verarbeiten und das Internet für eigene Zwecke nutzen.</p>	<p>altersgerechte Inhalte im Internet zu finden, nach ihrem Gehalt zu bewerten und für sich aufzubereiten.</p>	<p>die Anwendungen kreativ zu nutzen, um eigene Ideen und Themen darzustellen.</p>	<p>welche Regeln bei Umgang mit dem Computer zu beachten sind. Sie sprechen sich gegenseitig ab, achten aufeinander und wissen, wie und wo sie Hilfe bekommen.</p>
---	---	--	--	--

Anregungen für die Umsetzung

<p>App-Bewertung Besitzen Kinder ein Smartphone, ist das gemeinsame Anschauen von Apps sinnvoll (Virenschutz, BVG, coole Spiele)</p>	<p>An dieser Stelle wirklich Inhalte erstellen lassen, Texte schreiben</p>	<p>Rechercheriallye Suchen von Informationen auf verschiedenen Wegen, im Buch bei Google oder Kindersuchmaschinen und die Ergebnisse vergleichen</p>	<p>Einfache Bildbearbeitung Ein Portraitfoto mit einfacher Bildbearbeitung verändern, um Bildmanipulation zu erfahren. So dass die Bilder auch für den eigenen Schutz genutzt werden können.</p>	<p>Profilerstellung-offline Auf großen Plakaten eigene Profile erstellen, gemeinsam ansehen und dann die Themen persönliche Daten, Freundschaft und Verhalten gemeinsam diskutieren und Regeln aufstellen.</p>
<p>Computer-Lexikon Die wichtigsten Computerbegriffe von den Kindern medial erklären lassen.</p>			<p>Visitenkarte fürs Web Kinder / Jugendliche erstellen exemplarische Visitenkarten mit ihren Profilmformationen.</p>	
<p>Computerleben Das Innenleben eines (alten) Computers erkunden, auseinanderbauen und zusammenbauen.</p>				

8.4 Net-comp@ss Teilnahmebogen

Net- **comp@ss**
Jugendmedienschutzschein inklusiv

Teilnahmebogen

www.compass-deutschland.net

07/11/2014

Net-comp@ss

1. Persönliche Daten

Name Vorname Geburtsdatum weiblich männlich

 Straße und Hausnummer PLZ und Ort evtl. Email oder Telefon

2. Inhalte

Die Inhalte sind an die Alterstufe des Teilnehmenden angepasst.	Bewertung*	Datum	Unterschrift
Grundlagen			
Einführung Begrüßung, Vorstellung, Regeln und Nutzungsverhalten	① ② ③		
Hardware und Software einfache Begriffsklärung Hardware Computer / weitere anschließbare Geräte (Mouse, Tastatur, Monitor, Drucker) Programme, APPs und deren Funktion Lernspiele, Spiele	① ② ③		
Einfacher Umgang mit dem System Einschalten, Anmelden - Abmelden, Herunterfahren Arbeit mit der Mouse: Klicken, Doppelklick, Programmstart Arbeit mit der Tastatur: Wichtige Tasten, Schreiben Touchscreen Bildschirm-Elemente: Desktop, Symbole, Startmenü, Navigation im System: Ordner und Fenster Speicherorte: Netzwerk, Ordner, Cloud Wichtige Dateiformate: doc, pdf, jpg	① ② ③		
Arbeiten mit einem Malprogramm Aufbau und Funktionen Vergrößern des Arbeitsbereiches, Werkzeuge und Farben Malen und Löschen eines Bildes Weiterverarbeitung, Speichern, Drucken	① ② ③		
Arbeiten mit der Textverarbeitung Schreiben von Texten Nutzung von Grundtasten (Return-, Leer-, Shift-, Löschtaste) Text formatieren (Fett, Kursiv, unterstreichen, Schriftgröße, Ausrichtung) Weiterverarbeitung: Speichern, Drucken	① ② ③		
Internet			
Erste Schritte im Internet Erfahrungswerte der Kinder (Was, wie, wo, Dauer und Erlebnisse) Netzwerk → Internet Was ist ein Browser, eine Internetadresse Begriffsbildung für Download, Update und Link	① ② ③		

Im Internet bewegen Aufbau von Internetseiten Aufrufen von und Bewegen in Internetseiten Einfache, zielführende Informationssuche	① ② ③		
Eigenverantwortliches Surfen Gute Seiten, Schlechte Seiten Kriterien für Seiten entwickeln (Inhalt, Verständnis, Alter) Nutzungsverhalten Kinder beurteilen Seiten, die sie kennen	① ② ③		
Arbeiten im Internet bedarfs-, altersgerechte Suche Speichern von Inhalten, Bildern Weiterverarbeitung der Informationen (Copy&Paste)	① ② ③		
Optionale Inhalte Software, Open-Source, Freeware, Shareware (Spiele und Apps) Speichermedien, CD, DVD, Stick, Festplatten, Cloud Bedienung, Taskmanager, Warteschlangen Arbeiten mit der Textverarbeitung, Zeichenfunktionen, Grüßkarten mit Bild	① ② ③		

3. Soziale Inhalte

Die Inhalte sind an die Alterstufe des Teilnehmenden angepasst.	Bewertung*	Datum	Unterschrift
Diskussion in der Gruppe, Selbsterfahrung oder Rollenspiele			
Regeln zur Nutzung und zum Umgang, in Jugendeinrichtungen, in sozialen Netzwerken	① ② ③		
Grundlagen der Datensicherheit, Passwortschutz, persönliche Daten, Altersfreigaben und legale Downloads	① ② ③		
Recht am eigenen Bild	① ② ③		

(* Die Bewertung soll dazu dienen einzelne Inhalte, die nicht vollständig sicher beherrscht werden, vor der Ausgabe des Zertifikats evtl. noch einmal gesondert zu wiederholen oder abzufragen. „1“ bedeutet Inhalte sitzen sicher, „3“ eher unsicher.)

3. Dokumentation der Ausgabe

(Check: Wurden alle Inhalte bearbeitet und ggf. wiederholt?)

Ein comp@ss-Zertifikat

wurde ausgegeben am

Unterschrift

8.5 Cybermobbing-comp@ss

Cybermobbing-comp@ss

- Eignet sich besonders für Workshops mit Schulklassen und Jugendgruppen
- Einsatz schulisch und außerschulisch, die Durchführung richtet sich nach den jeweiligen Gegebenheiten
- Thematisiert die Grenzen zwischen Spaß, Konflikt, Mobbing und Cybermobbing

Welche Kompetenzen werden gefördert?

Grundkenntnisse

Wissen was Cybermobbing ist und wie es entstehen kann. Die Kinder / Jugendlichen können Mobbing – Cybermobbing unterscheiden.

Informieren

Gesetzesgrundlagen kennen, Informationsquellen zur Mobbingprävention kennen und gezielte Informationssuche im Internet.

Analysieren und Reflektieren

Auseinandersetzung mit Rollen /Motiven, Handlungsmöglichkeiten des Sozialen Umfelds. Gruppendynamik verstehen

Kommunizieren und Kooperieren

Auseinandersetzen mit den Wirkungen von Cybermobbing auf die Kommunikation zwischen Personen und auf das Gruppenklima

Die Kinder / Jugendlichen lernen,

welche unterschiedlichen Stufen von Streit es gibt (Spaß-Streit, Streit, Meinungsverschiedenheit, Konflikt, Mobbing). Sie lernen wann daraus Mobbing entstehen kann und welche direkte und indirekte Ausprägungen des Cybermobbings es gibt.

zivil-, strafrechtlichen Konsequenzen bei Cybermobbing kennen. Sie kennen technische und soziale Schutz-, Handlungsmöglichkeiten zur Prävention. Sie lernen Hilfsnetzwerke, Beschwerdestellen und technische Einstellungen (Profil, Passwörter) kennen. Sie wissen um gesundheitliche und psychische Auswirkungen bei den Betroffenen.

sich mit den verschiedenen Rollen und Motiven von Mitläufer, Täter, Opfer, Zuschauer auseinander zu setzen. Damit lernen sie Handlungsmöglichkeiten kennen, wie sie bei Cybermobbing reagieren können.

wertschätzende Kommunikation auch in den Sozialen Netzwerken zu praktizieren. Die Kinder / Jugendlichen diskutieren über ihre Werte und unterschiedlichen Haltungen. Steigern der emotionalen Intelligenz

Anregungen für die Umsetzung

Im Rollenspiel verschiedene Hilfsszenarien erarbeiten.

Arbeiten mit Fallbeispielen und Videos ansehen (Filmanalyse)

Flipchartreihe „Was für ein Problem hat der Täter“

Flipcharts mit Strichmännchen und jeweils einer Rolle beschriften, Kinder / Jugendliche schreiben ihre Gedanken auf die Flipcharts. Problembewusstsein schaffen. Anschließend erfolgt eine Diskussion.

Übung zum sozialen Lernen

Arbeiten mit Emotionskarten: Mithilfe der Emotionskarten lernen die Kinder / Jugendlichen spielerisch Stimmungen in Gesichtern wahrzunehmen

Tipp: zum Thema Cybermobbing gibt es viele gute Materialien im Internet, von der Information bis hin zu ausgearbeiteten Methoden für die Arbeit in Workshops: www.klicksafe.de, www.polizei-beratung.de_bildungsserver.berlin-brandenburg.de/anti-mobbing-fibel.html, jugendinfo.de/pass-auf-dich-auf

8.6 Smart&mobil-comp@ss

Smart&Mobil-comp@ss

- Geeignet für den Einstieg in die mobile Medienwelt
- Für Kinder ab Ende Grundschulalter

Welche Kompetenzen werden gebildet?

Grundkenntnisse

Kennen der technischen Grundlagen und Einstellungen der mobilen Geräte zum eigenen Schutz, gemeinsamen Arbeiten und Kommunizieren. Auseinandersetzung mit den verschiedenen Kostenmodellen für Apps und Tarife.

Anwenden und Nutzen

Kinder / Jugendliche sich über eine zielgerichtete Anwendung von Apps bewusst, wissen wo und wie sie Apps für ihre Zwecke finden und bewerten von Apps anhand verschiedener Kriterien.

Produzieren und Präsentieren

Auseinandersetzung mit geeigneten Inhalten, Sicherheitsmaßnahmen, Risiken und Einstellungsmöglichkeiten

Kommunizieren und Kooperieren

Kinder / Jugendliche erarbeiten sich positive und kreative Handlungsmöglichkeiten.

Die Kinder lernen,

verschiedene Betriebssysteme kennen, und welche technische Einstellungen an den Mobilien Endgeräten sinnvoll sind: Datenschutz-Einstellungen, Passwortsicherheit, Zugriffsberechtigungen der Apps, und rechtliche Grundlagen. Sie lernen die verschiedenen Kostenmodelle kennen und wie sie Kaufentscheidungen für Apps treffen können.

welche APPs wichtig sind, lernen Dienstprogramme: Antiviren-APP, Backup kennen. Er erfolgt eine Auseinandersetzung mit Urheberrecht, Sicherheit bei: Einkäufen und Downloads von Apps, Nutzungsverhalten und Regeln im Umgang.

Navigation: Stadtplan, Verkehrsmittel-App Kommunikation und Information Spiele, Musik, Flirt-Apps Kreativität, Wissen und Lernen

setzen sich mit einer positive Nutzung von Mobilien Endgeräten auseinander. Sie lernen die Nutzung für die Lebensorganisation kennen.

Anregungen für die Umsetzung

Gemeinsam eine Hitliste der beliebtesten Apps erstellen. Die genutzten APPs durch die Jugendlichen (Vor- und Nachteile) werden vorgestellt und besprochen. Eine gemeinsame Erarbeitung von Kriterien für APPs kann unterstützen bei der Wahl neuer Apps.

Kreative Nutzung : Digitale Schnipseljagd erarbeiten und zusammen durchführen

Mit kleinen Apps (faceQ) kann man prima Avatare erstellen, ohne eigene Fotos verwenden zu müssen.

Tipp: handysektor.de – ist die Website für Informationen zu mobilen Endgeräte und deren Nutzung durch Kinder und Jugendliche Datenbank mit Apps für Kinder: Deutsches Jugendinstitut hat eine entwickelt

8.7 Soziale Netzwerke-comp@ss

Soziale Netzwerke-comp@ss

- Auseinandersetzung mit verschiedenen sozialen Netzwerken, wie facebook, youtube, Messengerdienste und Spielecommunities
- Einsatz schulisch und außerschulisch, die Durchführung richtet sich nach den jeweiligen Gegebenheiten
- Für Kinder und Jugendliche ab ca. 10 Jahre

Welche Kompetenzen werden gefördert?

Grundkenntnisse	Informieren und Analysieren	Reflektieren und Präsentieren	Kommunizieren
Die Kinder / Jugendlichen kennen verschiedene Netzwerke und nennen Risiken und Chancen. Sie untersuchen, welche persönlichen Informationen über sie im Netz verfügbar sind und bewerten diese Datenlage.	Erfahren von Grundkenntnissen zur Bedeutung von persönlichen Daten in sozialen Netzwerken. Nutzungsverhalten und Vorlieben von Jungen und Mädchen.	Reflektieren über die Motive für die Nutzung, reflektieren über die Wirkung der eigenen Selbstdarstellung im Internet. Kreative Fähigkeiten, um das Profil nach eigenen Wünschen zu gestalten	Adressatengerechte Kommunikation in Sozialen Netzwerken reflektiert anwenden, Chancen und Risiken der digitalen Kommunikation
Die Kinder/Jugendlichen lernen, die Risiken, wie Mobbing, Grooming, Abmahnungen kennen und die Chancen, wie Organisationspotential, Selbstwirksamkeit, digitale, globale Kontaktpflege. Sie kennen wichtige Gesetze und Datenschutzbestimmungen. Sie lernen für sich zu entscheiden, wie sieht das Profil aus, welche Daten gebe ich von mir preis und mit wem bin ich befreundet.	ein Bewusstsein für sensible Daten zu entwickeln und daraus für sich einen eigenen Umgang anzuleiten. Sie lernen Hilfsnetzwerke online und offline kennen und erarbeiten sich einen gemeinsamen Leitfaden.	wichtige Profileinstellungen, um ihre Privatsphäre und persönlichen Daten zu schützen. Sie setzen sich mit dem Thema Freunde in der virtuellen Welt auseinander. Diskussion was ist Privatsphäre, was ist Öffentlichkeit.	Was die Kommunikation in Sozialen Netzwerken ausmacht, was Unterschiede zur persönlichen Kommunikation sind. Verschiedene Rollen in medialen Kommunikationsprozess erproben
Anregungen für die Umsetzung Erfahrungen mit den verschiedenen Sozialen Netzwerken diskutieren. Einzelne Gesetze und rechtlichen Regelungen mit Fallbeispielen erarbeiten	Internetrecherche zu wichtigen Hilfsnetzwerken und überlegen, welche Netzwerke hat man in der Umgebung. Diese zusammenstellen und mit gemeinsam erarbeiteten Handlungsempfehlungen aufschreiben	Kinder / Jugendliche erarbeiten ein Plakat zum Thema: Was möchte ich auf einem Plakat von mir sehen, das an einem öffentlichen Platz hängt? Damit schafft man ein Gefühl für Öffentlichkeit und auch für was ist privat. Diese Plakate werden gemeinsam diskutiert und überlegt, was man anders gestalten kann.	Sich gemeinsam Chat-Verläufe ansehen, analysieren um dann gemeinsam Kommunikationsregeln erarbeiten. Aussagekraft von Profilinformationen - einschätzen einer Person anhand des Profils.

Tipp: Gute Methoden und umfangreiche finden sich unter www.klicksafe.de. Für die Umsetzung dieses Moduls bieten sich auch hervorragend Offlinespiele an: Der Verlag drei-w-verlag.de hat das Spiel „Mein Profil“! Oder bei startspiel.spielz.de gibt es ebenfalls ein Social Media Spiel

8.8 Web 2ⁿ-comp@ss Teilnahmebogen

Web 2ⁿ-comp@ss

- Geeignet für den Einstieg ins Internet
- Verschafft einen Überblick, über die Weiten des Web 2.0

Welche Kompetenzen werden gebildet?

Grundkenntnisse

Technische Grundlagen und Prinzipien des Internets. Wissen um die Risiken und Gefahren des Internets.

Anwenden und Informieren

Grundlagen der Informationsrecherche, wichtige Datenschutzrichtlinien, Gesetzliche Bestimmungen und relevante Webanwendungen kennen

Reflektieren und Analysieren

Kinder reflektieren das eigene Mediennutzungsverhalten und ihre Motivationen

Kommunizieren und Kooperieren

Verantwortung für sich selbst und Verhalten gegenüber anderen Nutzern

Die Kinder / Jugendlichen lernen,

was ist das Internet, wichtige Begriffe und welche technischen Voraussetzungen sind Bedingung. Sie lernen aktuelle und für sie relevante Angebote des Web kennen. Weiterhin lernen sie die für sie relevanten Gefahren kennen.

welche rechtlichen Bestimmungen im Internet eine Rolle spielen (Persönlichkeitsrechte, Urheberrecht, altersfreigaben, etc.) Die Kinder / Jugendlichen lernen, wie sich altersgerechte Webangebote und Informationen finden und diese für Ihre Zwecke zu nutzen.

sich mit den eigenen Medienverhalten und ihren Nutzungsmotiven auseinander. In der Gruppe wird diskutiert, wo es Gemeinsamkeiten und Unterschiede gibt. Sie lernen wo sie bei Bedarf Hilfe und Unterstützung finden.

auch im Internet gibt es Regeln für den Umgang miteinander und die Kommunikation. Sie erarbeiten sich diese gemeinsam.

Anregungen für die Umsetzung

Stadtspiel

Das Internet ist wie eine große Stadt und damit Spiegel der Gesellschaft. So finden sich fast alle positiven und negativen Aspekte, die auch im realen Zusammenleben eine Rolle spielen können. Mit der Metapher vom «Internet als Stadt» wird eine Liste von positiven und negativen Aspekten erstellt. Das dient der Sensibilisierung von Gefahren und altersungeeigneten Inhalten.

Durchführen einer Internetreife, um das Suchen von Informationen im Internet zu üben.

Medienbiografie

Die Reflexion über die Erfahrungen mit Medien regt zum Nachdenken über die Rolle der Medien an. Überlegungen zur persönlichen Medienbiografie sind eine gute Übung zum Einstieg ins Thema.

Medientagebuch

Im Medientagebuch wird über einen bestimmten Zeitraum der Verhalten mit allen Medien dokumentiert.. Das Führen eines Medientagebuches liefert die Grundlage für eine kritische Analyse der Mediennutzung. Daraus können Verhaltensregeln abgeleitet werden, die sich individuell und im Alltag praktisch umsetzen lassen.

Anhand von Rollenspielen oder Chat-Verläufen, lässt sich Kommunikation analysieren um dann gemeinsam Kommunikationsregeln zu erarbeiten.