

# Wege zum Medienkomp@ss



abc



Unterrichtsideen für die  
Primarstufe

3. Auflage



# Der Medienkomp@ss

Der Medienkompass Saarland



Medienkompetenz gilt mittlerweile als vierte Kulturtechnik neben Lesen, Schreiben und Rechnen. Neben der verantwortungsbewussten Nutzung von Medien zählen dazu auch das Wissen über Mediensysteme, die kritische Auseinandersetzung mit Medien sowie die Fähigkeit, medien-gestalterisch zu agieren.

Als fachübergreifende Leitlinie ist die Vermittlung von Medienkom-

petenz daher in allen Unterrichtsfächern zu verankern. Schülerinnen und Schüler sollen Schritt für Schritt fit gemacht werden für die kritisch-verantwortungsvolle Nutzung von Medien. Diesen Prozess und den Grad ihrer erworbenen Fähigkeiten können sie mithilfe des Medienkomp@sses nachweisen. Als Zusatzqualifikation zum schulischen Zeugnis bescheinigt er Kompetenzen, die grundlegend für eine selbstbestimmte, kritische, eigen- und sozialverantwortliche Teilhabe an Politik, Gesellschaft und Kultur sind.

Die Grundlage des Medienkomp@sses bildet ein Kompetenzraster, das den großen Bereich der Medienkompetenz in verschiedene inhalt-

liche Bereiche auf verschiedenen Kompetenzstufen gliedert. Schulen der Primarstufe können sich für ihre medienpädagogische Arbeit an diesem Kompetenzraster orientieren. Ergänzend dazu stehen auf dem rheinland-pfälzischen Mediendistributionsserver OMEGA zahlreiche erprobte Medien und Materialien für den Unterricht kostenfrei zum Download bereit (<http://omega.bildung-rp.de>).

Speziell für die Primarstufe wurden zu jedem Bereich des Kompetenzrasters Praxisbeispiele ausgewählt, die in der vorliegenden Broschüre vorgestellt werden. Lehrkräfte erhalten hier vielfältige Anregungen für die konkrete Umsetzung im Unterricht sowie weitere Hinweise auf Zusatzmaterialien.

***Gutes Gelingen und viel Freude bei der Durchführung wünschen Ihnen das Redaktionsteam und die LMS.***

# Grußwort

Prof. Dr. Stephan Ory

© Jennifer Weyland.



Schülerinnen und Schüler sollen kritisch, selbstbewusst und sinnvoll mit Medien umgehen. Hierzu müssen sie die Möglichkeit erhalten, von klein auf ihre eigene Medienkompetenz zu erwerben, zu erweitern und zu überprüfen. Die Förderung von Medienkompetenz ist eine der Kernaufgaben der

Landesmedienanstalt Saarland (LMS) und seit fast 20 Jahren im saarländischen Mediengesetz als wesentliche Aufgabe fest verankert.

Gemeinsam mit dem saarländischen Ministerium für Bildung und Kultur (MBK) hat die LMS das Projekt „Medienkomp@ss“ der rheinland-pfälzischen Kollegen ins Saarland transferiert.

Ministerium und Landesmedienanstalt unterstützen das Projekt mit zwei Broschüren, die bereits in 3. Auflage an saarländische Lehrpläne angepasst wurden:

- In den „Medienkomp@ss“ können Schülerinnen und Schüler eintragen, was sie im Laufe ihrer Grundschulzeit gelernt und an welchen Medienprojekten sie teilgenommen haben. Sie können so selbst dokumentieren, welche Fertigkeiten sie im Umgang mit Internet,

Smartphone, Computer, Fernsehen, Audioprodukten, usw. erworben haben.

- Die Broschüre „Wege zum Medienkomp@ss“ für Lehrkräfte listet zu jedem Kompetenzbereich des Schülerhefts ein Praxisprojekt oder eine Methode auf, so dass am konkreten Beispiel leicht nachzuvollziehend und sehr praxisorientiert verdeutlicht wird, wie Lehrkräfte eine oder mehrere Unterrichtsstunden gestalten können, um die jeweilige Kompetenz zu vermitteln. Durch die detaillierte Beschreibung von Zeitbedarf, benötigten Materialien und der Angabe der jeweils geeigneten Klassenstufe wird eine leichte Übertragung der Ziele und eine langfristig selbstverständliche Implementierung in den Schulalltag ermöglicht.

Mein herzlicher Dank gilt auch der Landeszentrale für Medien und Kommunikation Rheinland-Pfalz für die Erstellung großer Teile der wertvollen Broschüre und die Bereitschaft, die Inhalte dem Saarland zur Verfügung zu stellen.

Ich wünsche Ihnen und den Schülerinnen und Schülern viel Spaß bei den „Wegen zum Medienkomp@ss“ und freue mich auf zunehmend medienkompetente Saarländerinnen und Saarländer.

**Prof. Dr. Stephan Ory**

Vorsitzender des Medienrates  
der Landesmedienanstalt Saarland

# Grußwort

Christine Streichert-Clivot



Der kompetente Umgang mit Medien ist bereits von der Grundschule an eine wichtige Voraussetzung für einen chancengerechten Bildungszugang. Selbstbestimmter und kritischer Umgang mit Medien ist für jede Schülerin und jeden Schüler eine Grundvoraussetzung für gesellschaftliche und politische Teilhabe am

Leben. Lehrerinnen und Lehrer haben dabei die Aufgabe, ihren Schülerinnen und Schülern einen medienkompetenten Umgang mit dem Internet, dem Smartphone und dem Tablet zu vermitteln. Der Erwerb von Medienkompetenz ist zu einem zentralen pädagogischen Thema geworden. Mit dem Medienkomp@ss kann eine curriculare Einbindung von Medienbildung von der ersten Klasse an gelingen.

Im Zug der Umsetzung des Digitalpakt Schule Saarland (2019-2024) wurde zum Schuljahr 2019/2020 das saarländische Basiscurriculum "Medienbildung und informatische Bildung" veröffentlicht. Das Papier fusst auf dem KMK-Strategiepapier "Bildung in der digitalen Welt". Es greift die dort formulierten Kompetenzbereiche auf und füllt sie inhaltlich. Mit diesem schulform- und fächerübergreifenden Basiscurriculum wird saarländischen Schulen eine wichtige Hilfestellung zur Implementierung digitaler Medien und Werkzeuge in den Unterricht und somit in die einzelnen Fächern an die Hand gegeben.

Daneben bietet es den schulischen Fachgruppen einen Orientierungsrahmen zur Erstellung von Medienkonzepten, die im Rahmen des Digitalpakts notwendig sind.

Die Veranstaltungen für Lehrkräfte zum Ausbau und zur Förderung von Medienkompetenz sind ein gelungenes Beispiel für die Zusammenarbeit mit der Landesmedienanstalt Saarland (LMS). Mit der vorliegenden Broschüre erhalten die Lehrerinnen und Lehrer des Saarlandes Unterrichtsideen und passgenaue Praxisbeispiele für die Arbeit mit dem Medienkomp@ss Saarland.

Danken möchte ich an dieser Stelle ausdrücklich der Landeszentrale für Medien und Kommunikation Rheinland-Pfalz (LMK), die die „Wege zum Medienkomp@ss“ ausgearbeitet hat und sie dem Saarland zur Verfügung stellt. Mein Dank gilt auch der Landesmedienanstalt Saarland, die am Medienkomp@ss Saarland mit einem breiten Fortbildungsprogramm beteiligt ist und die vorliegende Handreichung auf das Saarland zugeschnitten hat.

Bei Ihrer medienpädagogischen Arbeit mit Ihren Schülerinnen und Schülern wünsche ich Ihnen viel Erfolg.

Ausführliche Informationen zum Digitalpakt sowie zu weiteren flankierenden Maßnahmen finden Sie auf der Referenzseite für Digitalisierung und Medienbildung an saarländischen Schulen <http://www.digitale-bildung.saarland>.

**Christine Streichert-Clivot**

Ministerin für Bildung und Kultur Saarland

# Inhaltsverzeichnis



Klassenstufe

	<b>Warum Medienkompetenz für alle so wichtig ist</b>	<b>6</b>	
 	<b>Bedienen + Anwenden: Erste Schritte</b>	<b>8</b>	<b>2 – 3</b>
	Gewusst wie: Umgang mit Smartphone und Tablet		
 	<b>Sicher handeln + über Medien nachdenken: Urheberrecht</b>	<b>10</b>	<b>3 – 4</b>
	Text und Bild - kopieren oder weitergeben?		
 	<b>Sicher handeln + über Medien nachdenken: Medienwirkung</b>	<b>12</b>	<b>1 – 4</b>
	Goldene Medienregeln		
 	<b>Sicher handeln + über Medien nachdenken: Medienwirkung</b>	<b>14</b>	<b>1 – 4</b>
	Die HeldInnen-Wäscheleine - Medienlieblinge zum Thema machen		
 	<b>Produzieren + Präsentieren: Textverarbeitung</b>	<b>16</b>	<b>3 – 4</b>
	Kreuzwörterrätsel am PC selbst erstellen		
 	<b>Produzieren + Präsentieren: Präsentationssoftware</b>	<b>18</b>	<b>4</b>
	Auf den Punkt gebracht – Ein Vortrag mit medialer Hilfe		
 	<b>Produzieren + Präsentieren: Audio</b>	<b>20</b>	<b>1</b>
	Sprache und Klänge aufnehmen		
 	<b>Produzieren + Präsentieren: Foto</b>	<b>22</b>	<b>1 – 4</b>
	Mit der Kamera auf der Jagd ... nach Buchstaben		
 	<b>Produzieren + Präsentieren: Video</b>	<b>24</b>	<b>3 – 4</b>
	Da schau her!		
 	<b>Produzieren + Präsentieren: Programmieren und Modellieren</b>	<b>26</b>	<b>2 – 3</b>
	Zufällige Quatschsätze programmieren		
 	<b>Informieren + Recherchieren: Wie finde ich was ich suche?</b>	<b>28</b>	<b>3 – 4</b>
	Suchmaschinen kompetent nutzen		
 	<b>Kommunizieren + Kooperieren: Wikis und Foren</b>	<b>30</b>	<b>3 – 4</b>
	Gemeinsam Wissen gestalten		
 	<b>Zusätzliches Modul: Medienpraxisprojekt Video</b>	<b>32</b>	<b>1 – 4</b>
	Stopptrick – Videomethode für junge Filmemacher		
 	<b>Zusätzliches Modul: Medienpraxisprojekt Gaming</b>	<b>34</b>	<b>3 – 4</b>
	Diversität im Videospiele		
	<b>Die LMS: Aufgaben und Aktivitäten</b>	<b>36</b>	
	<b>Publikationen der LMS</b>	<b>38</b>	
	<b>Impressum</b>	<b>40</b>	

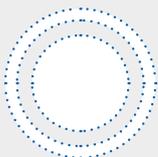
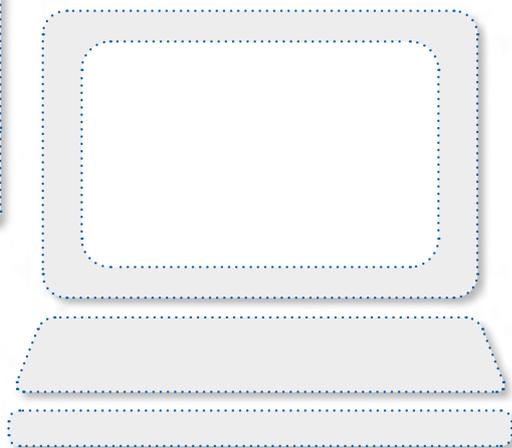
# Warum Medienkompetenz für alle so wichtig ist

**KINDER LIEBEN MEDIEN!** Die Geschichten, die in Büchern, in Hörmedien und Filmen stecken, beflügeln ihre Fantasie. Die Töne und die Musik, die diese Geschichten in ihren Köpfen hervorrufen, ziehen Kinder in ihren Bann. Medien unterhalten, und Medien lassen sich erleben – auf ganz verschiedene Weise. Fotos dokumentieren Ausflüge und Erlebnisse, halten wertvolle Erinnerungen fest. Mit leuchtenden Augen erzählen Kinder von „ihren“ Fernsehhelden, die sie bewundern und denen sie nachzueifern. Kinder müssen ihr Weltbild erst noch festigen, und weil Medien und Medienkonsum ein wesentlicher Bestandteil einer modernen Kindheit sind, prägen Figuren und Ereignisse aus der Welt der Medien den realen Alltag immer mit.

Aber nicht nur Kinder lieben Medien! Auch wir Erwachsene entspannen nach Feierabend gerne bei einem Film, haben das Smartphone meist griffbereit, und surfen auf unterschiedlichen Webseiten. In den meisten Fällen also ahmen unsere Kinder das „erwachsene“ Verhalten nur nach. Und genau hier setzt Medienerziehung ein!

Der kompetente Mediennutzer nämlich weiß um die unterschiedlichen Funktionen von Medien, er unterscheidet eine Informations-, eine politische, eine soziale und eine ökonomische Funktion. Die Fähigkeit, medial vermittelte Informationen und Angebote einzuordnen und zu bewerten, muss erlernt werden. Diese sog. Medienkompetenz ist dabei mehr als eine reine Technikkompetenz – es geht darum, Inhalte zu erfassen, zu bewerten und sie selbstbestimmt zu nutzen. Und um diese Medienkompetenz zu fördern, braucht es altersangemessene (!) Anleitungen, Strategien und Methoden, Schein und Sein, Wirklichkeit und fiktive Welt zu trennen.

Medien nämlich haben auf uns alle eine Wirkung. Kindern zum Beispiel dient das Fernsehen oft als Orientierungsquelle. Die Probleme, die Kinder in einem bestimmten Alter mit sich herumtragen und die Themen, die sie bewegen, sind für die Wahl der Lieblingssendungen verantwortlich. Jungs zum Beispiel, die Batman lieben, wären oft gerne wie ihr geliebter Held, nämlich stark und unbesiegbar. Auch Mädchen suchen im Fernsehen nach Vorbildern: Wie benimmt man sich als „richtiges“ Mädchen, welcher Stil ist richtig, wie gehe ich mit Jungs am besten um? Gerade weil Kinder in der Scheinwelt nach Antworten suchen, müssen sie unbedingt begreifen: In den Medien wird Leben nur gespielt! Ein bisschen Ab-



**» Mit der Erprobung und Bereitstellung eines vielfältigen Angebots zur Vermittlung dieser immer wichtiger werdenden Kulturtechnik Medienkompetenz erfüllen die LMS und LMK ihren gesetzlichen Auftrag und begegnen konstruktiv und verantwortungsvoll den Aufgaben, die der digitale Wandel mit sich bringt. «**

lenkung ist selbstverständlich erlaubt – aber die Flucht aus dem Alltag darf nicht überhand nehmen. Dass Medien wirken, wissen auch wir Erwachsene – gegen eine gut gemachte Werbung sind wir alle nicht immun.

Und über Medien wird geredet – immer. Die Medienkritik ist das gesellschaftliche Mittel, mit dem sich Menschen über ihre Medien, über Medieninhalte und ihre Nutzung verständigen. Im Mittelpunkt steht dabei die Frage, ob und inwieweit die verschiedenen Medien die Wahrnehmung von Wirklichkeit beeinflussen oder sogar eigene Wirklichkeiten schaffen. Deshalb zählt die Fähigkeit zur Medienkritik zu den Kernkompetenzen, wenn Menschen mit Medien selbstbestimmt umgehen und die Vielfalt von Informationen und Unterhaltungsmöglichkeiten bewerten und reflektieren sollen.

Zunehmend kommen dabei eine ganze Menge kultureller und ethischer Fragen zur Diskussion – gefragt sind verlässliche Regeln und weithin akzeptierte Normen über das WIE? des Umgangs mit Technik, über die Bedeutung von Datenschutz und über die Möglichkeit, Entscheidungen selbstbestimmt, nicht aufgrund eines

Algorithmus, treffen zu können. Auch wenn so mancher Algorithmus wirklich praktische Ergebnisse liefert, ist die eine Frage drängend wichtig: Wie wichtig sind uns freie, unabhängige Entscheidungen?

Kurzum: Kinder von Medien fernzuhalten, ist schlichtweg nicht möglich. Umso wichtiger ist es, über Methoden und Strategien zu verfügen, mediale Angebote kritisch zu hinterfragen. Denn nur wer die Vielfalt von Informationen, von Unterhaltungsmöglichkeiten reflektieren und bewerten kann, kann selbstbestimmt urteilen. Mit der Erprobung und Bereitstellung eines vielfältigen Angebots zur Vermittlung dieser immer wichtiger werdenden Kulturtechnik Medienkompetenz erfüllen die LMS und LMK ihren gesetzlichen Auftrag und begegnen konstruktiv und verantwortungsvoll den Aufgaben, die der digitale Wandel mit sich bringt. Die hier vorliegende Broschüre bietet vielfältige, abwechslungsreiche, informative und unterhaltsame Methoden, Medienkompetenz zu fördern.

***Machen wir uns deshalb alle gemeinsam auf den Weg – mit Spaß zum Erfolg!***



## Bedienen + Anwenden: Erste Schritte

# Gewusst wie: Umgang mit Smartphone und Tablet

**KURZBESCHREIBUNG** | Smartphones und Tablets gehören zum Alltag von Kindern und Jugendlichen. Die zielgerichtete Nutzung dieser mobilen Geräte ist für Kinder insbesondere in jungen Jahren deutlich wichtiger als der Umgang mit klassischen Computern.

Die vorliegende Unterrichtsidee lässt die Kinder den grundsätzlichen Umgang mit den Geräten üben und gibt ihnen einen Einblick in deren vielfältige Nutzungsmöglichkeiten.



### Zeitbedarf

1 – 2 Unterrichtsstunden



### Klassenstufe

2 – 3

### Materialien\*

- Tablet mit Internetverbindung

**VORBEREITUNG** | Tablets mit Internetzugang in mindestens halber Klassenstärke sind erforderlich, damit jedes Kind die Möglichkeit hat, auch aktiv an einem Gerät zu arbeiten. Lassen Sie die Geräte zunächst ausgeschaltet. Eigene (Lehrperson) Kenntnis der Seitenstruktur von [www.internet-abc.de](http://www.internet-abc.de) und des entsprechenden Lernmoduls.

**DURCHFÜHRUNG** | Sie können den Unterricht klassisch beginnen, indem Sie den Kindern ein Tablet als stummen Impuls zeigen und darüber ins Gespräch kommen. Nutzen Sie dabei ein eingeschaltetes Gerät. Sie können einige bewusste Bedienungsfehler einbauen (z.B. sagen Sie, dass Sie nun ein Programm starten und verändern stattdessen die Lautstärke, ...), um die Kinder zum Thema der Stunde „Umgang mit mobilen Geräten“ zu bringen.

Teilen Sie anschließend die Tablets aus und bitten Sie die Kinder diese einzuschalten.

Nachdem die Geräte gestartet sind, ist die nächste Aufgabe den Browser zu öffnen und die Seite [www.internet-abc.de](http://www.internet-abc.de) aufzurufen. Leiten Sie die Kinder über die Bereiche „Lernen & Schule“ und „Lernmodule“ hin zu „Mobil im Internet“. Dort sollen die Kinder eigenverantwortlich die Kapitel 1 und 2 bearbeiten. In Kapitel 1 erhalten die Kinder einige allgemeine Informationen zu Tablets und Smartphones, die es zu erlesen gilt. Kapitel 2 beinhaltet ein Zuordnungsspiel, mit dem die Kinder nicht nur das Prinzip „Drag & Drop“ üben, sondern es werden ihnen auch die vielfältigen Nutzungsmöglichkeiten eines mobilen Gerätes aufgezeigt.

Zum Abschluss wird der Browser geschlossen und das Tablet wieder ausgeschaltet.

**REFLEXION** | Das Zuordnungsspiel wird per Druck auf „Lösung überprüfen“ vom System selbstständig ausgewertet. Zusätzlich können Sie anschließend Seite 83 aus Arbeitsheft 1 zum Internet-ABC kopieren und den Lückentext von den Kindern ausfüllen lassen.





## Sicher handeln + über Medien nachdenken: Urheberrecht

# Text und Bild - kopieren und weitergeben?

**KURZBESCHREIBUNG** | Der Aufsatz über das Reh für den Sachunterricht muss noch ansprechend gestaltet werden. Schnell ist ein Bild aus dem Internet geladen und prangt auf dem Plakat oder der Präsentation. In einer digitalen Welt, in der fast alles irgendwie kostenlos zu bekommen ist, ist es umso wichtiger zu wissen, was auch erlaubt ist.

Im Rahmen dieser Unterrichtsidee lernen die Kinder das Urheberrecht, sowie das Recht am eigenen Bild kennen und diese Rechte zu beachten.



### Zeitbedarf

1 – 2 Unterrichtsstunden



### Klassenstufe

3 – 4

### Materialien\*

- Tablet mit Internetverbindung

**VORBEREITUNG** | Tablets mit Internetzugang in mindestens halber Klassenstärke sind erforderlich, damit jedes Kind die Möglichkeit hat, auch aktiv an einem Gerät zu arbeiten. Die Geräte können bereits eingeschaltet sein.

Plakat zu einem Sachunterrichtsthema mit Bildern (bitte beachten Sie entsprechende Lizenzen).

Eigene (Lehrperson) Kenntnis der Seitenstruktur von [www.internet-abc.de](http://www.internet-abc.de) sowie dem entsprechenden Lernmodul.

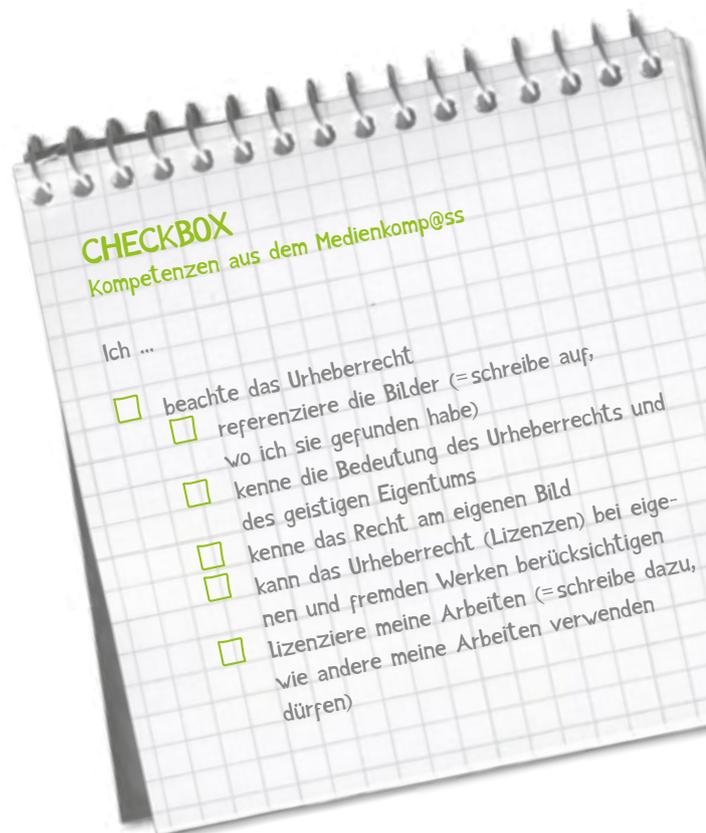
**DURCHFÜHRUNG** | Nehmen Sie ein gemaltes Bild von einem Kind aus dem Kunstunterricht und präsentieren Sie es den Kindern als ihr eigenes Werk. Die Kinder werden sich zu Recht darüber beschweren und gemeinsam kommen sie sofort in die Diskussion über Eigentum und Diebstahl. Zeigen Sie anschließend das vorbereitete Plakat und weisen Sie darauf hin, dass die Fotos aus dem Internet seien. Konfrontieren Sie die Kinder mit der Frage, ob diese Situation anders zu bewerten ist.



Teilen Sie anschließend die Tablets aus und fordern Sie die Kinder auf, den Browser zu starten und die Seite [www.internet-abc.de](http://www.internet-abc.de) zu öffnen.

Leiten Sie die Kinder über die Bereiche „Lernen & Schule“ und „Lernmodule“ hin zu „Text und Bild – kopieren und weitergeben“. Dort sollen die Kinder eigenverantwortlich die Kapitel 2 bis 4 bearbeiten. Kapitel 2 hält in Form eines interaktiven Lückentextes allgemeine Informationen zu den Begriffen „Werk“, „Urheber“ und „Urheberrecht“ bereit. In Kapitel 3 lernen die Kinder in Quizform etwas über Inhalte des „Urheberrechts“ und das „Recht am eigenen Bild“. Kapitel 4 widmet sich schließlich dem Thema „Nutzung von Fotos aus dem Internet“.

**REFLEXION** | Gehen Sie noch einmal zurück zum Plakat und sammeln Sie Hinweise der Kinder, was am Plakat zu ändern sei, damit das Urheberrecht beachtet wird. Weisen Sie die Kinder zum Abschluss darauf hin, dass nun diese Rechte beachtet wurden.





## Sicher handeln + über Medien nachdenken: Medienwirkung

# Goldene Medienregeln

**KURZBESCHREIBUNG** | Kinder nutzen digitale Medien wie selbstverständlich. Oft hinterfragen sie dabei den persönlichen Medienkonsum aber nicht kritisch. Bespricht man das Thema jedoch offen und auf Augenhöhe mit ihnen, so zeigt sich regelmäßig, dass sie durchaus ein Verständnis für bestimmte Regeln, sowie deren Sinn und Wichtigkeit besitzen.

Die vorliegende Unterrichtsidee ermöglicht es Lehrkräften, zu obigen Themengebieten mit den Schülerinnen und Schülern ins Gespräch zu kommen, dabei deren Motivation für die Nutzung digitaler Medien zu hinterfragen und eine erste Reflexionsfähigkeit gegenüber dem digitalen Raum anzubahnen.



### **Zeitbedarf**

1 – 2 Unterrichtsstunden



### **Klassenstufe**

1 – 4

### **Materialien\***

- Goldene Medienregeln (allgemein / Fernsehen / Gaming / Smartphone / Eltern)

**VORBEREITUNG** | Organisieren Sie sich die Plakate zu den Medienregeln in Klassenstärke (kostenfrei über die Landesmedienanstalt Saarland<sup>1</sup>). Legen Sie sich außerdem zu jeder Regel ein Bild bereit, das als Impuls für das Gespräch mit den Kindern dienen kann. Ein Impuls zur Themenfindung könnte eine Ampel als Sinnbild für Regeln sein.

---

### **\*Informationen / Links**

→ <sup>1</sup> <https://www.lmsaar.de/medienkompetenz/projekte/die-goldenen-medienregeln-fuer-kinder-und-eltern/>

**DURCHFÜHRUNG** | Beginnen Sie mit Ihrem Impulsbild zur Themenfindung. Erarbeiten Sie anhand dieses Bildes das Thema der Stunde: Regeln für die Nutzung von... (Medien / Fernsehen / Games / Smartphone).

Sobald das Thema gefunden wurde, steigen Sie mit der ersten Regel ein. Zeigen Sie jeweils Ihr Impulsbild und erarbeiten Sie mit den Kindern gemeinsam nacheinander die Regeln. Sobald eine Regel gefunden wurde, verschriftlichen Sie diese an der Tafel und fahren mit der nächsten Regel fort.

### Ideen zu Impulsbildern (am Beispiel der allgemeinen Regeln):

**Regel 1:** Zwei Bilder von Wäldern (fröhlich und düster).

Gedanke: Wenn du dir etwas im Fernsehen anschaust, würdest du lieber etwas Fröhliches oder etwas Düsteres sehen?

**Regel 2:** Bild einer fröhlichen Familie

**Regel 3:** Bild eines verängstigten Kindes

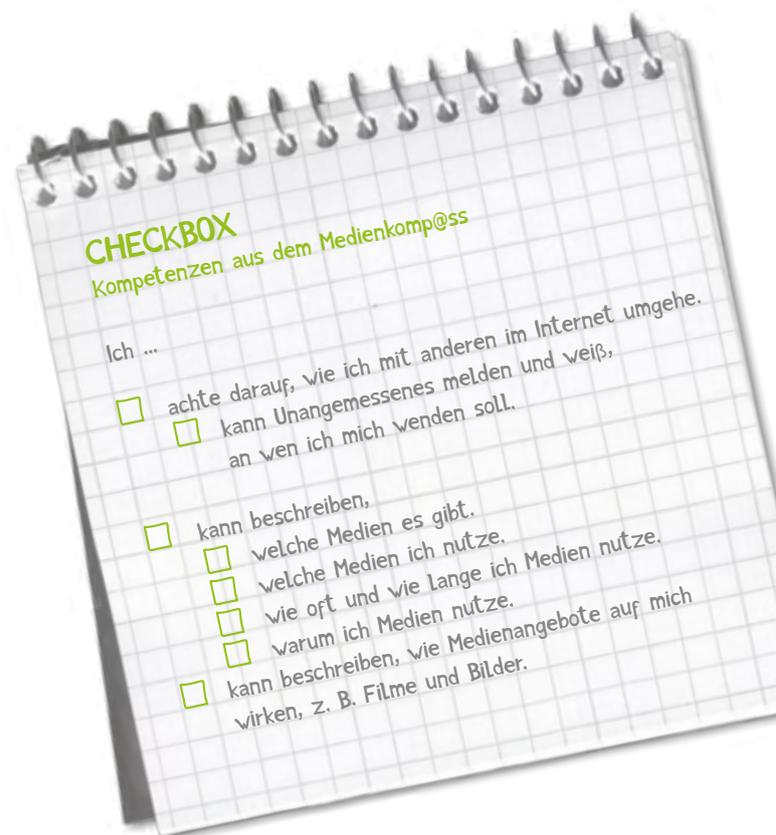
**Regel 4:** Bild eines (z. B.) Fernsehers und ein Sinnbild für Hausaufgaben. In die richtige Reihenfolge bringen. Erst ..., dann ...

**Regel 5:** Bild eines verwirrten Kindes

**Regel 6:** Bild eines Weckers/Eieruhr

**Regel 7:** Viele Bilder von Freizeitaktivitäten (inkl. digitaler Medien)

**REFLEXION** | Teilen Sie abschließend an jedes Kind ein Plakat aus. Lassen Sie die Regeln noch einmal (vor-) lesen. Besprechen Sie mit den Kindern, ob es auch Regeln für Eltern geben sollte. Teilen Sie ggf. die Elternregeln aus.





## Sicher handeln + über Medien nachdenken: Medienwirkung

# Die HeldInnen-Wäscheleine<sup>1</sup> – Medienlieblinge zum Thema machen

**KURZBESCHREIBUNG** | In der Unterrichtseinheit haben die Kinder Gelegenheit, über ihre Medientheorien und ihre Medienaneignung nachzudenken und Sehgewohnheiten, Lieblingssendungen und Fernsehzeiten zu reflektieren. Medienstars und -heldInnen begegnen den Kindern

im Fernsehen, in Computerspielen, Büchern oder auch im Kino. Manche werden als Stars angehimmelt andere als HeldInnen bewundert oder gar als Vorbilder genutzt. In jedem Fall übernehmen die Medienfiguren stellvertretend soziale und integrative Funktionen, denn es geht

darum, sich auszukennen, mitreden zu können, sich abzugrenzen. Zudem tauschen sich die Kinder über Inhalte und Inszenierungen aus und entwickeln so eine Vorstellungen vom Sein. Beliebte Medienfiguren bieten Projektionsflächen für Bedürfnisse und Wunschvorstellungen.



### Zeitbedarf

2 Unterrichtsstunden



### Klassenstufe

1 – 4

### Materialien\*

- Abbildungen von „Medienhelden und -heldinnen“ auf DIN A4-Papieren, Wäscheleine und Wäscheklammern.

**VORBEREITUNG** | Die Medienfiguren können aus allen Medienbereichen sein: aus Film und Fernsehen, Büchern, Computerspielen, YouTube, Musik usw. Die Stars sollten eine große Bandbreite haben und unabhängig vom eigenen Geschmack ausgesucht und an die Altersgruppe angepasst sein. Die Abbildungen werden, möglichst Format füllend, einzeln auf DIN A4-Pappen aufgeklebt. Unterrichtseinheit und Arbeitsblätter sind im Internet abrufbar (siehe Fußzeile).

➤ **Variante:** Die Kinder bringen Spielfiguren, Sammelkarten, Poster, Stofftiere, Becher, T-Shirts etc. ihrer Medienlieblinge mit. Mit ihnen lässt sich eine umfangreiche Mediengalerie zusammenstellen als Einstieg in das Thema Merchandising, Werbung und Konsum. Die Kinder können erarbeiten, wann, wo und wie ihre „HeldInnen“ außerhalb der Serien und Filme vermarktet werden und welches Ziel die Vermarktung hat.

### \*Informationen / Links

- <sup>1</sup> Siehe auch Baustein: HeldInnenleine. In: Bleiben Sie dran! Medienpädagogische Zusammenarbeit mit Eltern. Ein Handbuch für PädagogInnen. Eder, Sabine / Lauffer, Jürgen / Michaelis, Carola (Hg.) GMK Schriften zur Medienpädagogik 27, Bielefeld 1999. S. 219. Kostenloser Download (2,5 MB): [https://blickwechsel.org/images/B%C3%BCcher/Bleiben\\_Sie\\_dran.pdf](https://blickwechsel.org/images/B%C3%BCcher/Bleiben_Sie_dran.pdf)
- <sup>2</sup> Zur Bedeutung von Medienfiguren siehe auch: Claudia Raabe: Was Kindern an SpongeBob und Kim Possible gefällt. Medienheldinnen und -helden in der pädagogischen Arbeit. In: kindergarten heute, Heft 9/2012, S. 28-32.
- <sup>3</sup> Weitere Ideen finden Sie auch auf der Internetseite: [www.ranmausundtablet.de](http://www.ranmausundtablet.de) oder im Buch: Susanne Roboom, Blickwechsel e. V. (2016): Mit Medien kompetent und kreativ umgehen. Basiswissen & Praxisideen. Weinheim.

**DURCHFÜHRUNG** | Die Wäscheleine wird im Klassenraum aufgehängt, die Pappen werden mit den Klammern an der Leine befestigt. Die Anzahl der Pappen sollte auf die Gruppengröße abgestimmt sein, für 20 Kinder etwa 60 „Medienstars“. Ordnen Sie die Stühle im Kreis an. Die bunte HeldInnen-Wäscheleine ist schon beim Betreten des Klassenraumes ein Blickfang und Kommunikationsanlass. Geben Sie den Kindern Zeit, die „Promi-Galerie“ zu betrachten. Bitten Sie sie anschließend eine Figur auszuwählen, die ihnen gut gefällt. Zurück am Platz präsentieren die Kinder, der Reihe nach, ihre Vorlieben und erläutern die Gründe dafür. Achten Sie darauf, dass alle ausreden können und moderieren Sie mit dem Ziel, dass die Kinder

- sich nicht über die „Lieblinge“ der anderen Kinder lustig machen, denn: ein „Angriff“ auf den Medienlieblich kann auch als persönliche Verletzung empfunden werden,
- lernen, die Vorlieben der anderen Kinder zu akzeptieren,
- ihre Meinung vor den anderen artikulieren indem sie begründen, was ihnen genau an der Figur gefällt bzw. missfällt,
- über Funktionen von Idolen nachdenken, sich kritisch mit Vorbildern und Vorurteilen auseinandersetzen,
- sensibilisiert werden für stereotype Rollenbilder (z.B. der starke Held, die schöne, hilfsbedürftige Prinzessin, der dicke Trottel).

In der Gesprächsrunde können auch folgende Fragen erörtert werden:

- Wie werden Jungen/ Männer und Mädchen/ Frauen dargestellt? Gibt es Unterschiede und wenn ja, welche? Woran liegt das? Was gefällt mir an der Darstellung und was nicht?
- Würdet ihr Euch selber so fotografieren lassen?

**REFLEXION** | Im Gespräch mit den Kindern erfahren Sie viel über die Gründe der Präferenzen und somit über die Kinder und ihre aktuellen, handlungsleitenden Themen<sup>2</sup>. Einstellungen gegenüber „Medienstars“ knüpfen an Erfahrungen, subjektiven Vorstellungen und Wünschen der Kinder an. Begegnen Sie den Lieblingsfiguren nicht mit Ablehnung, da sich die Kinder schnell persönlich abgelehnt fühlen (auch durch die anderen Kinder).

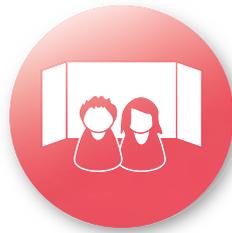
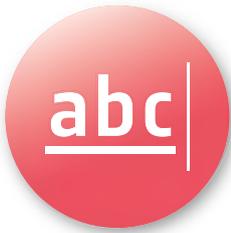
Diskutieren Sie mit den Kindern anhand der angesprochenen Merchandisingprodukte das Ziel der Vermarktung von Medienfiguren. Welche Rückschlüsse auf die kommerzielle Funktion von beliebten Medienfiguren lässt das zu?

#### ➤ **Tipp: Einen eigenen Trickfilm drehen**

Die Unterrichtseinheit bietet medienpraktische Anschlussmöglichkeiten zum Thema TrickfilmheldInnen<sup>3</sup>. Lassen Sie die Kinder ein Abenteuer erfinden, das ihr/e LieblingsheldIn bestehen muss. Die Kinder sollen eine kurze Geschichte entwickeln: Anfang, Verlauf und Ende. Für die Produktion werden die Kinder in verschiedene Gruppen eingeteilt, Kulissenbau, Figurengestaltung z.B. aus Knete oder aus Pappe (Legetrick). Ein Unterrichtsprojekt zu einem Trickfilm (Stopptrick-Film) auf Seite 30 dieser Broschüre.

➤ **Hinweis:** Hinweis: Hilfestellung bei der Umsetzung erhalten Sie auch beim MedienKompetenzZentrum der LMS (mkz.LMSaar.de). Dort finden entsprechende Fortbildungen für Lehrkräfte statt. Ausleihe Trickbox, für die Produktion von Trickfilmen. Beratung und weitere Informationen erhalten Sie bei den zur LMS abgeordneten Lehrkräften (0681-38988-61).





## Produzieren + Präsentieren: Textverarbeitung

# Kreuzwörtertsel am PC selbst erstellen

**KURZBESCHREIBUNG** | Ein Kreuzwörtertsel eignet sich besonders gut als Abschluss einer beliebigen Wissensinheit. Die Schüler/-innen bilden kleine Teams und denken sich zu den neu erlernten Fachbegriffen Rätselfragen aus. Daraus erstellen sie eigenständig ein Kreuzwörtertsel, welches sie dann von ihren Mitschüler/-innen lösen lassen können.



### **Zeitbedarf**

2 Unterrichtsstunden



### **Klassenstufe**

3 – 4

### **Materialien\***

- Computer
- evtl. Drucker
- Software HotPotatoes

(siehe Fußzeile: Informationen)

**VORBEREITUNG** | Die Software HotPotatoes muss auf allen PCs installiert werden, die später von den Kleingruppen genutzt werden sollen. Um bei den Ergebnisauswertungen deutsche Texte angezeigt zu bekommen, müssen Sie diese pro Rechner einmal aktivieren. Wählen Sie im Programm „Einstellungen“ > „Ausgabe konfigurieren“ > „Laden“ und navigieren Sie anschließend zu dem Programmordner von HotPotatoes auf Ihrer Festplatte. Hier wählen Sie aus dem Ordner „translations“ die Datei „deutsch6.cfg“ aus.

**DURCHFÜHRUNG** | Die Software HotPotatoes mit ihrer Spezialfunktion „JCross“ erstellt nach Eingabe der Fragen und Lösungsworte automatisch das Layout des Kreuzwörtertsels. Dieses können Sie entweder ausdrucken oder einen HTML-Code generieren, den Sie auf der Homepage Ihrer Schule oder etwa in der Lehr-Lern-Plattform Moodle einfügen.

---

### **\*Informationen / Links**

→ Download der Software HotPotatoes: [www.hotpotatoes.de](http://www.hotpotatoes.de)

→ Zwar wird HotPotatoes nicht mehr weiter entwickelt, doch die Version 6 läuft fehlerfrei auf PCs mit Windows XP bis Windows 8.

→ Deutsches Handbuch: [www.math.uni-frankfurt.de/~schreibe/HotPotatoes\\_Tutorial/index.html](http://www.math.uni-frankfurt.de/~schreibe/HotPotatoes_Tutorial/index.html)

Folgendes Erklärvideo erläutert anschaulich, welche Teilschritte von den Schülern ausgeführt werden müssen, um ein Kreuzworträtsel zu erstellen: [www.youtube.com/watch?v=vzgbvILDcoo](http://www.youtube.com/watch?v=vzgbvILDcoo). Dieses können Sie den Kleingruppen zur Verfügung stellen, damit sie sich die Teilschritte selbstständig erarbeiten. Alternativ können Sie auch mit Auszügen aus dem Handbuch arbeiten.

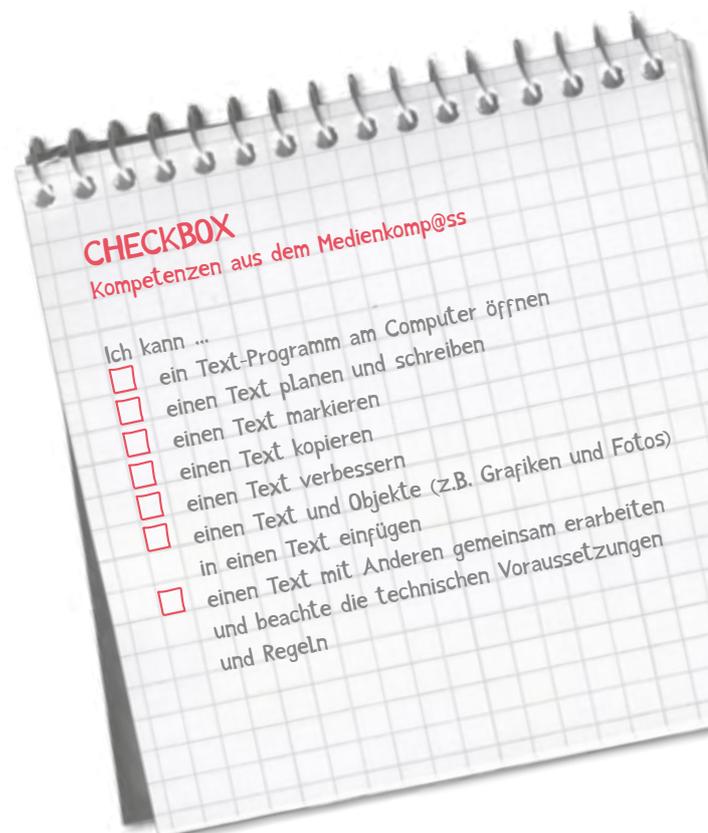
Eine gute Vorübung für die Schüler ist, ihre Lösungsworte und die dazugehörigen Rätselfragen zunächst in einer Textverarbeitungs-Software zu sammeln und erst danach in HotPotatos zu übertragen. Entscheiden Sie, ob Sie ihren Schülern hierfür eine Vorlage zur Verfügung stellen oder ob sie diese selbstständig anlegen sollen. Die Methode eignet sich zur Wissensvertiefung und Festigung der Anwendungskompetenzen einer Textverarbeitung. Die Grundlagen hierfür sollten also bereits gelegt sein.

**REFLEXION** | Diese Einheit ist sehr ergebnisorientiert, denn am Ende steht ein funktionsfähiges Kreuzworträtsel, welches jede Kleingruppe an die anderen Teams weitergeben kann. Jede Gruppe kann demnach sehr gut überprüfen, ob ihr Ergebnis die Anforderungen erfüllt und ob ein anderes Rätsel noch Fehler enthält.

Diese Selbstwirksamkeit erhöht den Ansporn, die für PC-Anfänger/-innen durchaus komplexen Teilkompetenzen dieser Einheit zu beherrschen und korrekt anzuwenden.

➔ **Tipp:** Häufig stellt die Software der interaktiven Tafeln eine Funktion bereit, mit der sich Kreuzworträtsel erstellen lassen. Meist verfügt eine Schule mit diesen Tafeln auch über Lizenzen, die sie den Schüler/-innen zur Verfügung stellen kann.

Möchten Sie gerne auf einen webbasierten Dienst zurückgreifen, bietet sich [www.learningapps.org](http://www.learningapps.org) an. Dieses Angebot ist kostenlos und bietet den Vorteil, dass die erstellten Rätsel (es gibt viele unterschiedliche Typen) online bereit gestellt werden können.





## Produzieren + Präsentieren: Präsentationssoftware

# Auf den Punkt gebracht

## Ein Vortrag mit medialer Unterstützung

**KURZBESCHREIBUNG** | Ein guter Vortrag will geübt sein. Dafür lässt diese Einheit Raum und vermittelt sowohl die Anwendungskompetenzen für die benötigte Software als auch wesentliche Grundregeln für einen guten Vortrag.

**VORBEREITUNG** | Im Vorfeld müssen Sie die Entscheidung treffen, ob Sie den Schüler/-innen Themen vorschreiben wollen, die einen curricularen Bezug zu behandelten Unterrichtsinhalten haben, oder ob sie sich ihr Thema frei wählen dürfen. Bei freier Themenwahl sollten einfache Alltagshandlungen gewählt werden (Fahrrad aufpumpen, Pausenbrot belegen). Der Vorteil ist, dass das Thema nicht schwer zu recherchieren ist, der Ablauf mit Bildern erläutert werden kann und dennoch die Vortragsregeln damit intensiv geübt werden. Dieser Einstieg wird für die Grundschule empfohlen.



### Zeitbedarf

mind. 3 Unterrichtsstunden



### Klassenstufe

4

### Materialien

- Papier und Stifte für die handschriftlichen Grobkonzepte, bei Kleingruppenarbeit evtl. auch Flipcharts und Wandzeitungen. Rechnerarbeitsplätze mit einer Präsentationssoftware

### DURCHFÜHRUNG | 1. Unterrichtseinheit: Aufgabenstellung und Grobkonzept auf Papier

Die ursprünglich aus Japan kommende Vortragstechnik Pecha Kucha (gesprochen Petscha Kutscha) verlangt von den Vortragenden, das Thema anhand von 20 Folien zu erläutern und jede Folie nur 20 Sekunden lang zu besprechen. Damit ergibt sich eine maximale Vortragszeit von 6 Minuten 40 Sekunden. Übertragen auf die Grundschule empfiehlt es sich, die Zahl der Folien auf zwölf zu reduzieren und somit auf einen Vortrag von 4 Minuten. Geben Sie ihren Schüler/-innen folgendes Raster vor, an das sich alle halten müssen: 1. Folie: Titel des Vortrags | 2. Folie: Ein Praxisbeispiel, welches in das Thema einführt | 3. Folie: Warum ist das Thema wichtig? Wer ist davon

betroffen? Was hat es mit den Zuhörern zu tun? | 4.–10. Folie: Inhaltsteil. Welche grundlegenden Dinge müssen die Zuschauer wissen und verstehen? Pro Folie nicht mehr als 3–5 neue Informationen. Zu viel Text vermeiden und versuchen, Bilder/Grafiken/Zeichnungen zu verwenden und diese mündlich zu erläutern. Achtung: Jede Folie darf höchstens 20 Sekunden lang gezeigt werden. 11. Folie: Abschlussthese | 12. Folie: Danke für die Aufmerksamkeit. Auf zwölf Blättern wird vorgeplant, welche Inhalte auf welche Folie kommen sollen. Gibt es Themengebiete, die sich überschneiden, ist die Arbeit in Kleingruppen zu empfehlen. Achten Sie darauf, dass einfache und überschaubare Themen ausgewählt werden. Bieten Sie wenig Entschlussfreudigen eine Auswahl an

Möglichkeiten an. Die Kinder sollten ihre Illustrationen, Fotos oder Audiodateien, die sie in den Vortrag einbinden möchten, möglichst selbst produzieren, um keine Urheberrechtsverletzungen zu begehen. Diese Inhalte sollten bereits in der ersten Unterrichtseinheit vorbereitet werden.

## 2. Unterrichtseinheit: Den Vortrag digital ausarbeiten (eine Doppelstunde)

Mithilfe der Präsentationssoftware auf ihren Schulrechnern (Microsoft PowerPoint oder Open Office Impress) können die Schüler/-innen ihre vorbereiteten Vorträge in eine digitale Form übertragen. Der Umgang mit Word sollte ihnen bereits vertraut sein, somit können Sie sich auf die Vermittlung der spezifischen Dinge, wie das Anlegen von Folien, das Einfügen von Texten und u. U. auch die Einbettung von Audiodateien konzentrieren. Je genauer die Konzeption auf Papier ausgearbeitet wurde, umso leichter wird es den Schüler/-innen fallen, am Rechner ergebnisorientiert zu arbeiten.

**Verwendung fremder Inhalte:** Um Urheberrechtsverletzungen zu umgehen, sollten die Kinder möglichst selbst produzierte Inhalte verwenden. Wird ein Foto oder eine Audiodatei aus fremder Quelle benötigt, sollten sie das Kind bei der Suche nach einer Grafik mit CC-Lizenz unterstützen, denn die existierenden Suchmasken arbeiten ohne Jugendschutz-Funktion:

[www.klicksafe.de/themen/downloaden/urheberrecht/irights/fremde-inhalte-auf-der-eigenen-seite/teil-3-fotos/](http://www.klicksafe.de/themen/downloaden/urheberrecht/irights/fremde-inhalte-auf-der-eigenen-seite/teil-3-fotos/)

Grafische Gestaltung: Mit Hintergründen, Farben und Schriftarten bieten sich viele Gestaltungsmöglichkeiten an. Die Kinder sollten diese mit Bedacht nutzen und nicht jede Folie unterschiedlich designen.

## 3. Unterrichtseinheit: Vorträge und Feedback aus der Gruppe (Zeitbedarf nach Intensität)

Höhepunkt – der eigene Vortrag vor der Klasse: Sorgen Sie für eine entspannte Atmosphäre und besprechen Sie vorab einige Feedbackregeln (Feedback nur auf Nachfrage, Ich-Botschaften, konstruktiv und wertschätzend). Eine Pecha Kucha-Regel besagt, dass es eine/n Zeitnehmer/-in gibt, und nach 4 Minuten Vortrag ist Schluss, egal bei welcher Folie die Vortragenden angekommen sind. Jeder Vortrag wird zunächst frenetisch beklatscht. Das nimmt der Situation den Ernst.

Schlüpfen Sie in die Moderatorenrolle und achten Sie insbesondere darauf, dass die vereinbarten Regeln eingehalten werden (Zeit und Feedback). Zunächst gibt es eine Selbsteinschätzung des/der Vortragenden (Wie ging es dir bei deinem Vortrag. Was war gut? Was würdest du anders machen?), danach kommentiert die Klasse.

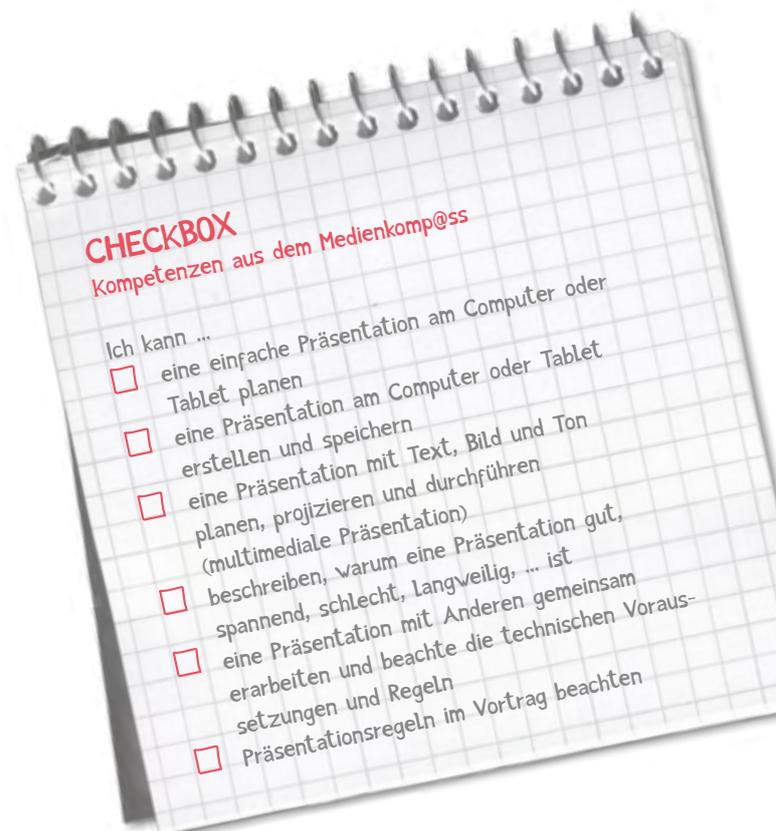
**REFLEXION |** Es ist sinnvoll, der Klasse im Anschluss an diese Einheit erneut Zeit einzuräumen, ihre Vorträge noch einmal zu überarbeiten und das Feedback dabei zu berücksichtigen.

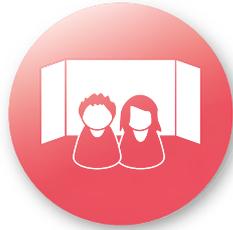
Diese Methode ist zeitintensiv, da ein Vortrag bereits 4 Minuten dauert und dieser anschließend ca. 5–10 Minuten nachbesprochen wird. Hier gibt es mehrere Möglichkeiten damit umzugehen: Bieten Sie die Möglichkeit zum Vortrag wiederholt an. Dann müssen nicht alle Schüler/-innen am gleichen Tag drankommen oder arbeiten sie mit Fachkolleg/-innen zusammen und eröffnen Sie die Möglichkeit, dass Vorträge zu unterschiedlichen Fächern gehalten werden können.

**Tip:** Unterscheidung von CC-Lizenzen:

[www.bildersuche.org/creative-commons-infografik.php](http://www.bildersuche.org/creative-commons-infografik.php)

Suchmaschine für frei verwendbare Grafiken und Audiodateien: <http://search.creativecommons.org/?lang=de>





## Produzieren + Präsentieren: Audio

# Sprache und Klänge aufnehmen

**KURZBESCHREIBUNG** | Klänge, Töne und Sprache können unterschiedliche Wirkungen hervorrufen: Aus welchen Geräuschen besteht eigentlich der uns immer umgebende „Klangteppich“, z.B. auf dem Schulhof? Was verbindet man mit bekannten Klängen wie z.B. einem Martinshorn oder dem Schulgong? Was kann man schließlich tun, um mit auditiven Mitteln einen bestimmten Eindruck zu erzeugen?

Die nachfolgend genannten Bausteine sollen dazu beitragen, über das gewohnte Alltagshören hinaus das Bewusstsein für die vielfältigen Wirkungen von Tönen zu schärfen.

Mit einfachen Geräten nehmen die Kinder mobil oder im Klassensaal Geräusche, Sprache und elektronische Klänge auf. Durch das Wieder-Hören der Aufnahmen werden das aktive und bewusste Zuhören gefördert und geschult. Daneben lernen die Kinder elementare Techniken im Umgang mit Tondokumenten kennen.



### Zeitbedarf

2 – 5 Unterrichtsstunden



### Klassenstufe

ab 2

### Materialien

- Aufnahmegeräte (mobiles Aufnahmegerät, Smartphone oder Aufnahme auf Computer oder Laptop)
- Anhör-/Abspielmöglichkeit (Lautsprecher)
- Geräusche (z.B. Sirene, Torjubel)/ Klangteppiche (z.B. Vogelgezwitscher, Gewitter) – z.B. von der Internetseite [www.audiyou.de](http://www.audiyou.de) oder [www.hoerspielbox.de](http://www.hoerspielbox.de)
- optional: Keyboard mit elektronischen Klängen, einfaches Audioprogramm, Akku-Schrauber (akustische Illusion)

**VORBEREITUNG** | Bilden Sie einen Stuhlkreis mit einer Aktionsfläche in der Mitte. Das eingesetzte Equipment sollte griff- und einsatzbereit sein.

**DURCHFÜHRUNG** | Lassen Sie die Kinder die Augen schließen und die im Klassensaal hörbaren Geräusche benennen. Wo kommen die Klänge her? Nehmen Sie, sofern von der Klassengröße her möglich, von jedem Kind einen einfachen Satz auf und geben Sie ihn wieder. Fragen Sie das Kind, wie es seine eigene Stimme empfindet. Hören Sie gemeinsam mit den Kindern „eindeutige“ Klänge, wie z.B. Sirene oder Torjubel im Stadion. Was lösen diese Klänge beim Zuhörer aus?

**Optional:** Nehmen Sie einen Akku-Schrauber auf. Beim Abspielen sollen sich die Kinder mit geschlossenen Augen einen Staubsauger oder Mixer vorstellen. Funktioniert diese akustische Illusion?

Nehmen Sie einen einfachen Satz auf wie z.B. „Da kommt ja unser Freund“ von verschiedenen Kindern in unterschiedlichen Ausführungen (z.B. „freundlich“ oder „hämisches“). Die Kinder erfahren, wie derselbe Satz unterschiedlich wirken kann.

Hören Sie sich unterschiedliche Klangteppiche - sogenannte „Atmos“ - an wie z.B. Vogelgezwitscher oder Gewitter. Was verbindet man damit?

Die Kinder bilden mehrere Gruppen und nehmen mobil Atmos im Schulbereich (z.B. Schulhof) auf. Was genau ist zu hören?

**Optional:** Lassen Sie einen kurzen „Gruseltext“ von einem Kind betont neutral einsprechen. Lassen Sie dann den gleichen Text in einer dramatischeren Version einsprechen, bei gleichzeitiger Unterlegung mit einem „bedrohlichen“ synthetischen Klang vom Keyboard. Welche Fassung überzeugt?

Nehmen Sie neutral im Klassensaal einen „Hilferuf aus einer Höhle“ auf, danach den gleichen Text mobil im Treppenhaus, wobei der Sprecher weit entfernt ist. Die Kinder lernen, wie der Klang die Bedeutung beeinflusst.

**Optional:** Produzieren Sie Sequenzen mit einem Audioprogramm mit mehreren Elementen, z.B. „Torschuss“ mit folgenden Elementen: Anlauf (Schritte) - Kick (Ball wird getreten) - Fluggeräusch (hier ist Kreativität gefragt; Tipp: Zischgeräusch mit Mund) - Torjubel (alle Kinder im Klassensaal).

Bei solchen Montagen tritt zunehmend der technische Einsatz (Umgang mit Audiodateien, Schnittarbeiten, Montieren der Elemente, Effekte) in Erscheinung.

➔ **Hinweise:** Die genannten Bausteine können an die jeweilige Altersstufe angepasst werden. Dies reicht von weitgehender Anleitung bei jüngeren Schüler\*innen, bis zur selbständigen Texterstellung oder Bedienung der Technik in höheren Klassenstufen.

Die genannten Bausteine verstehen sich als Beispiele, die sich kreativ variieren und kreieren lassen. Durch ihre Kombination können schrittweise längere Sequenzen hergestellt werden.

### ➔ Tipps und Anregungen:

#### Atmo erraten

Kreieren Sie 5-6 Sets mit jeweils einem kurzen Text und einer dazugehörigen Atmo, etwa einen „Sommertext“ mit einer „Sommeratmo“ (z.B. Vogelgezwitscher).

Koppeln Sie nun die Texte mit einer unpassenden Atmo (z.B. „Sommertext“ mit „Sturmatmo“). Wie ist die Wirkung? Machen Sie daraus ein Quiz: Welcher Text passt zu welcher Atmo?

Diese Variante ist am besten mit einem Audioprogramm zu realisieren.

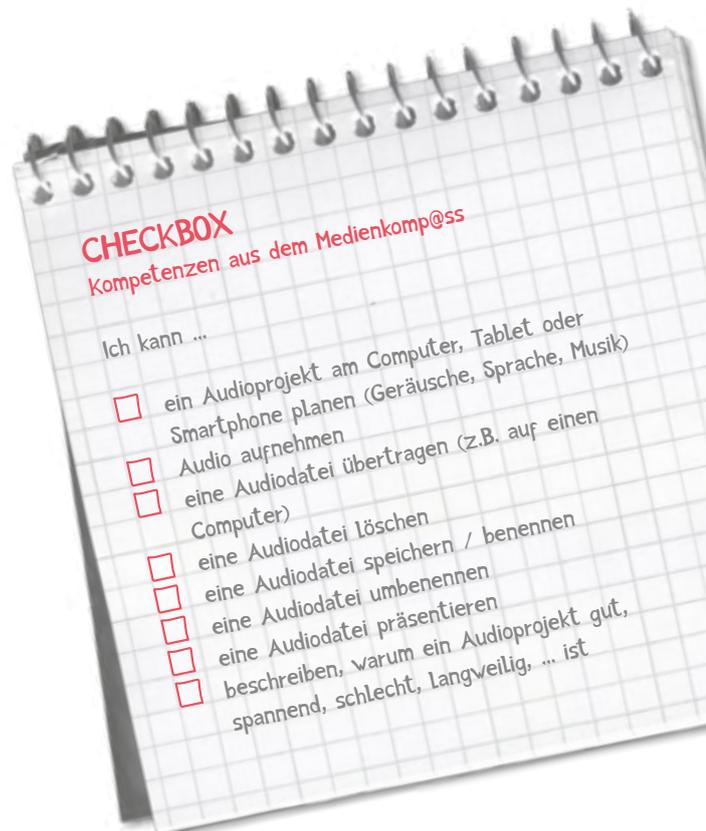
#### Geräusche-Rallye

Überlegen Sie sich einige Geräusche, die aufgenommen werden sollen - mit den Mitteln, die im Klassensaal oder in der Schule verfügbar sind. Hier ist Kreativität gefragt!

#### **Anregungen:**

- Schritte → mit Plastikbecher
- Sprungbrett → mit großem Lineal

Diese Variante kann mit einfachen Aufnahmegeräten oder Smartphones realisiert werden.





## Produzieren + Präsentieren: Foto

# Mit der Kamera auf Jagd ... nach Buchstaben

**KURZBESCHREIBUNG** | Bei der Fotosafari „bewaffnen“ sich die Schüler/-innen mit Fotokameras und gehen auf die Jagd nach digitalen Bildern. Je nach Altersgruppe kann der Suchauftrag unterschiedlich schwierig formuliert werden. Die Kleinen foto-

grafieren Gegenstände, die einen bestimmten Buchstaben enthalten (Auf der Suche nach dem A = **T**afel, **A**pfel, **A**ndreas, **K**amera), die Großen suchen selbstständig nach Motiven, die zusammengesetzte Wörter zeigen (z. B.: Baum + Haus = Baumhaus,

oder Lehrerzimmer). Sollen die Kompetenzen der Bildbearbeitung mit integriert werden (Orientierungsstufe), können die Fotos anschließend digital nachbearbeitet werden.



### Zeitbedarf

2 – 4 Unterrichtsstunden



### Klassenstufe

1 – 4

(je nach Variante unterschiedlich anspruchsvoll)

### Materialien

- Eine digitale Fotokamera pro Kleingruppe
- Entweder Beamer, interaktive Tafel oder eine Onlineplattform wie bspw. Moodle oder Lo-Net zur Präsentation der Schülerergebnisse

**VORBEREITUNG** | Überlegen Sie, wie die Schüler ihre Fotos von der Kamera auf die Computer übertragen und ihre besten Funde auswählen, wo sie diese speichern können und auf welche Weise die Ergebnisse vor der ganzen Klasse präsentiert werden. Da jede Schule anders ausgestattet ist, kann hier keine pauschale Empfehlung gegeben werden.

### DURCHFÜHRUNG | 1. Unterrichtseinheit: Einführung in die Fotokamera und „Safari in Kleingruppen“

Halten Sie die Einführung in die Technik der Fotokamera möglichst kurz und beschränken Sie sich auf die Vermittlung der wesentlichsten Regeln. Die Feinheiten werden die Kinder in der Praxis selbst herausfinden. Zu empfehlen ist, sich darauf zu verständigen, dass die teuren Geräte nicht kaputt gehen dürfen und deshalb immer mit dem Gurt um den Hals getragen werden müssen. Außerdem soll man mit der Kamera nicht rennen. Jedes Kind darf fotografieren und die Kamera tragen – es wird also regelmäßig abgewechselt. Eine Kleingruppe sollte nicht größer als 5–6 Kinder sein. Bezüglich der Kamera erläutern Sie kurz, wie diese angeschaltet und wie der Auslöser betä-

### Information

→ Die Medien Fotografie und Audio eignen sich besonders gut für den Einstieg in die Arbeit mit dem Medienkompass in der ersten und zweiten Klasse, da hierzu keine Schreib- und Lesekompetenzen vorausgesetzt werden.

tigt wird. Zoomen ist zwar möglich, besser ist es aber, nah an das Motiv heranzutreten. Nach der Kurzeinführung von ca. fünf Minuten wird der Arbeitsauftrag besprochen: Macht Euch auf die Suche nach Gegenständen mit dem Buchstaben A (je nach Altersgruppe können Sie diesen Auftrag auch komplexer gestalten). Nehmt das Foto so auf, dass man alles Wesentliche gut erkennen kann, denn später soll die ganze Klasse erraten, was Ihr hier fotografiert habt und welcher Buchstabe gesucht war. Jedes Kind soll mindestens zwei gute Motive finden. Wenn eine Gruppe Fragen hat, können sie diese mit dem/der Lehrer/-in besprechen. Das Schulgelände darf bei der Safari nicht verlassen werden. Definieren Sie zum Abschluss eine Uhrzeit, wann alle Kleingruppen wieder zurück in der Klasse sein müssen (Zeitbedarf mind. 20 Minuten).

## 2. Unterrichtseinheit: Präsentation der Fotos und Rätselraten mit der ganzen Klasse

Da gerade jüngere Kinder ungeduldig sind und ihre Ergebnisse gerne direkt und mit Stolz präsentieren möchten, wäre es ideal, wenn die Präsentation umgehend nach der Safari stattfindet. Der schnellste Weg wäre, die Fotos am Beamer zu zeigen (über Kabelverbindung zur Kamera oder über einen angeschlossenen Rechner, der die Speicherkarten der Fotokameras auslesen kann). Die Teammitglieder kommentieren ihre Fotos und lassen die Klasse erraten, was hier bildlich festgehalten wurde. In dieser Runde sollte auch besprochen werden, was ein gelungenes Foto ausmacht (Bildausschnitt, Schärfe, Bildaufbau, Lichtgestaltung, ...). Häufig ist es so, dass die Kinder diese Methode wiederholen möchten, um ihr neu erworbenes Wissen anzuwenden und das nächste Mal bessere Aufnahmen zu machen. In dem Fall können Sie Fotos zu einem anderen Buchstaben in Auftrag geben.

## 3. Unterrichtseinheit: Auswertung der Fotos am PC

Damit die Teams ihre Fotos selbstständig auf den PC übertragen und dort auswählen, speichern und korrigieren können (vgl. Teilkompetenzen in der Checkbox), sollten Sie jeden dieser Schritte kurz für alle präsentieren und anschließend üben lassen. Dies kann entweder mit Arbeitsblättern unterstützt werden, die die wichtigsten Schritte anhand von Screenshots zeigen, oder Sie bitten die Schüler/-innen, die sich hier bereits gut auskennen, darum, die anderen Teams zu unterstützen. Schreiben Sie eine Liste aller Teilschritte an die Tafel und haken Sie

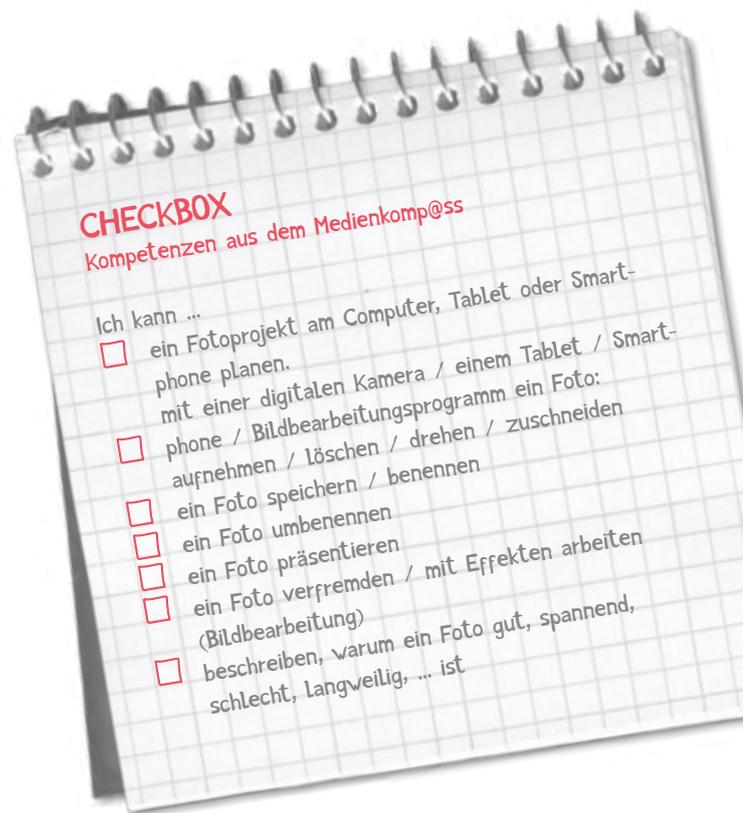
ab, was Sie den Schüler/-innen bereits gezeigt haben. So haben alle eine gute Orientierung, was wichtig ist und welcher Schritt auf welchen folgt.

**Aufgabenstellung:** Überträgt Eure Fotos von der Kamera auf den Rechner und speichert alle Fotos in dem dafür vorgesehenen Ordner. Erstellt eine Auswahl Eurer besten Fotos und gebt diesen aussagekräftige Dateinamen. Vielleicht müsst Ihr noch einige Fotos drehen?

## 4. Digitale Bildbearbeitung

Der MedienkomP@ss führt für die älteren Kinder Teilkompetenzen für die digitale Bildbearbeitung auf. Beispielsweise könnten Fotos mit aussagekräftigen Beschriftungen versehen werden (Foto-Text-Kombination). Auch Montagen von zwei zusammengehörigen Bildpaaren wären denkbar (Collage, Montage). Möchten Sie Effekte und Filter einsetzen, könnte ein Foto zunächst verfremdet gezeigt werden und die Klasse soll erraten, um welches Motiv es sich handelt. Danach wird als Auflösung das Original eingeblendet.

**REFLEXION |** Sprechen Sie mit den Kindern darüber, wie wichtig es ist, als Team gut zusammenzuarbeiten. Präsentieren Sie die gelungenste Aufnahme jedes Kindes in der Schule. Ihre Schüler/-innen sollten in der Lage sein zu begründen, weshalb diese Fotos für die Ausstellung ausgewählt wurden.





## Produzieren + Präsentieren: Video

# Da schau her!

**KURZBESCHREIBUNG** | Kinder wachsen in einer digital geprägten Welt auf. Musikvideos, Filme und/oder TV-Serien sind aus dem Alltag von Kindern nicht mehr wegzudenken. Aber wie wird so ein Video gedreht? Worauf muss ich achten? Was möchte ich den anderen mit meinem Clip mitteilen? Was kann und darf ich zeigen?

Die Unterrichtseinheit soll Kindern ermöglichen, sich über das Medium Film auszudrücken – egal ob sie vor der Kamera stehen oder dahinter. Themen gibt es viele... ‚unsere Schule‘, ‚meine Freunde und ich‘, ‚was ich mir wünsche‘, ‚der ganz normale Wahnsinn‘, ‚listen to me – mein eigener Song‘, ‚mein Lieblingsgedicht‘, ‚Schaukeln im Rücklauf‘ u.v.m.

Sie lernen unter anderem wie aus einer Idee ein Film wird, wie ein Storyboard bei der Umsetzung helfen kann oder wie mit Hilfe der unterschiedlichen Stilmittel des Films (Perspektiven, Einstellungsgrößen, Kamerabewegungen) Spannung und Atmosphäre erzeugt werden können, so dass die Botschaft des Films auch bei den Zuschauern ankommt. Ein einfaches, kostenfreies Videoschnittprogramm hilft, die einzelnen Clips zu bearbeiten und zu einem Video zusammenzustellen.



### Zeitbedarf

6 – 10 Unterrichtsstunden



### Klassenstufe

3 – 4

### Materialien

- eine Videokamera + Stativ pro Gruppe
- (alternativ: Tablets/Smartphones)

### VORBEREITUNG

| mindestens eine Videokamera / ein Tablet / ein Smartphone pro Gruppe ist erforderlich. Zwei sind immer besser, um Szenen auch aus unterschiedlichen Blickwinkeln zu filmen. Außerdem sind Stative Grundvoraussetzung für ein gutes Gelingen. Die Kameras sollten immer auf die Stative montiert sein, um Wackler im Film zu vermeiden. Für Tablets und Smartphones empfiehlt sich ein entsprechender Stativaufsatz. Sie können aber auch in der Hand gehalten werden. Bei Clips, die mit mobilen Endgeräten gefilmt werden, sind Wackler weniger störend. Je nach Thematik kann ein externes Mikrofon verwendet werden. Je nach Themenwahl, Umfang und Qualität des Films muss ein Schnittcomputer vorhanden sein.

Hier ist zu beachten, dass Clips, die mit dem Smartphone oder Tablet gefilmt sind, oft Formate haben, die ein Computerschnittprogramm nicht erkennt. Mit entsprechenden Konvertierungsprogrammen können sie für den Filmschnitt am Computer ‚brauchbar‘ gemacht

werden. Die Clips können aber auch so verwendet werden, wie sie gedreht wurden bzw. auf dem Tablet oder Smartphone selbst geschnitten werden. Hier gibt es entsprechende Apps für iOS oder Android.

Die Kinder sollten im Vorfeld schon mit der Handhabung einer Videokamera/eines Tablets vertraut gemacht worden sein. Das gewährleistet einen sicheren Umgang mit der Technik. Die Aufgaben in der Gruppe sollten klar festgelegt sein. Wer steht vor der Kamera? Wer filmt? Wer führt Regie? Wer kümmert sich um die Requisiten?

**DURCHFÜHRUNG** | Erarbeiten Sie mit den Kindern ein Storyboard, in dem die Geschichte in einfachen Bildern und Sätzen festgehalten wird. Oftmals gibt es viele unterschiedliche Ideen – auch Ideen, die erst beim Dreh entstehen. Diese können natürlich noch eingearbeitet werden, sollten den Dreh aber nicht zu chaotisch werden lassen. Das Storyboard hilft dabei.

Entwickeln Sie mit den Kindern die Texte, die gesprochen werden sollen. Wichtig sind Lautstärke und Intonation. Vor allem, wenn Tablets oder Smartphones verwendet werden. Sollte ein Kind zu leise sprechen, nutzen Sie ein externes Mikrofon. Es ist schwierig, Text bei der Nachvertonung sprechen zu lassen. Nur selten ist dies lippen-synchron möglich. Entsteht ein Musikvideo, kann die Musik auch bei der Nachvertonung unterlegt werden. Diese Möglichkeit bieten sowohl Computerschnittprogramme als auch Apps.

Suchen Sie gemeinsam mit den Kindern die passenden Drehorte und achten Sie darauf, dass es nur eine geringe Anzahl störender Elemente gibt (z.B. Lärm in der Umgebung, starker Lichteinfall von einer Seite, flimmernde Kleidung). Eine Probeaufnahme hilft. Auch eine Zwischenbesprechung im Plenum ist jederzeit möglich und auch sinnvoll. Hierzu kann die Kamera/das Tablet an ein Fernsehgerät oder einen Computer/Beamer (letzteres im Idealfall per Dongle) angeschlossen werden.

### Dann kann es losgehen.

Ob Clips entstehen, die als kurze Filme unbearbeitet bleiben, oder mehrere Clips, die zu einem längeren Film zusammengefügt werden sollen, liegt im Ermessen der Filmemacher/innen. Beides ist möglich. Ersteres ist mit

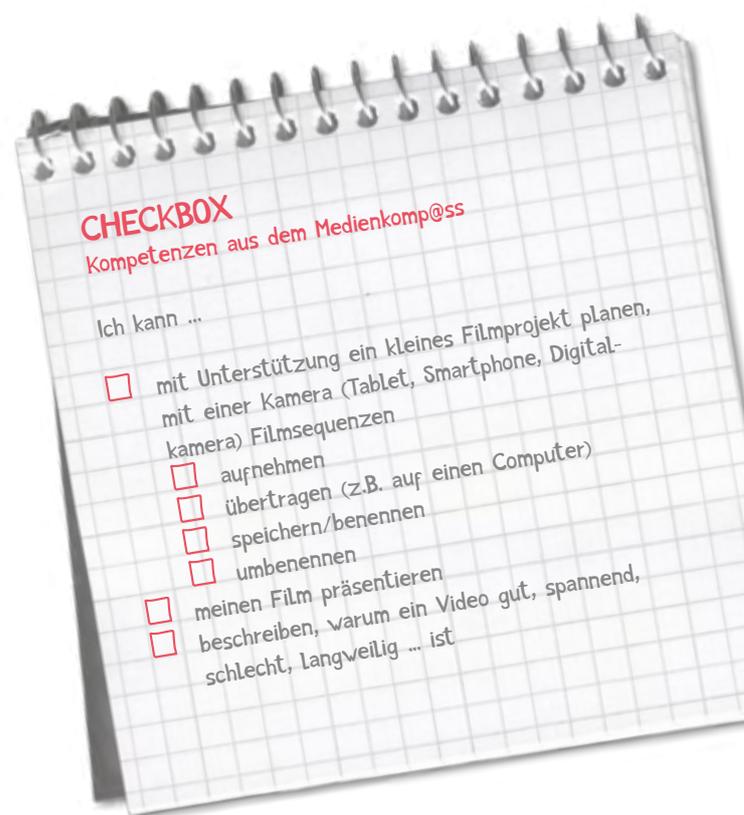
weniger technischem Aufwand verbunden. Allerdings erfordert es einen durchdachten und konzentrierten Filmdreh. Alles muss klappen, damit eine Nachbearbeitung nicht notwendig ist und alle Beteiligten mit dem Ergebnis zufrieden sind.

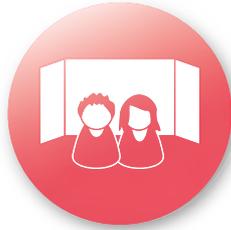
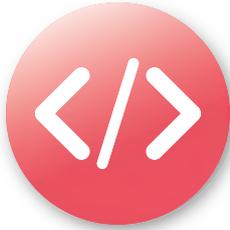
Falls eine Nachbearbeitung gewünscht bzw. notwendig sein sollte, können die mit einer Videokamera gedrehten Clips auf den Computer übertragen, dort einzeln bearbeitet und dann zu einem Video zusammengefügt werden. Möglich sind Schnitte, Farbveränderungen, Änderungen in der Reihenfolge, Zoom, (Nach-)Vertonung, Übergänge von Clip zu Clip u.v.m..

Es ist also sinnvoll, die mit Tablet oder Smartphone gedrehten Clips auf dem Gerät selbst nachzubearbeiten (falls dies gewünscht oder notwendig ist). Die Möglichkeiten sind begrenzt aber ausreichend.

Und... es gibt einige Apps für Spezialeffekte wie z.B. einen Vorgang rückwärts ablaufen zu lassen. Man springt rückwärts auf eine Schaukel, trinkt Orangensaft in ein Glas, setzt Blütenblätter zurück an den Blütenboden oder geht rückwärts eine Treppe hoch. Immer wieder faszinierend.

**REFLEXION** | Zum Abschluss werden die Ergebnisse präsentiert und im Plenum analysiert und besprochen.





## Produzieren + Präsentieren: Programmieren und Modellieren

# Zufällige Quatschsätze programmieren

**KURZBESCHREIBUNG** | Kinder bewegen sich in einer digital geprägten Welt. Überall um sie herum finden sich technische Geräte, die von Mikrocontrollern gesteuert werden. Ein grundlegendes Verständnis für Algorithmen und Programmieren stellt daher eine der Kernkompetenzen dar, um die eigene Umwelt zu verstehen und sich Zugänge zu erschließen.

Die vorliegende Unterrichtsidee ermöglicht es Kindern auf einfache Weise, den Calliope mini zu programmieren (wodurch sie dafür sensibilisiert werden, dass technische Geräte nur das tun, was ihnen zuvor von einem Menschen „beigebracht“ wurde). Der lustige Ansatz von Quatschsätzen motiviert die Kinder, zusätzlich ergeben sich vielfältige Anknüpfungspunkte zum Deutschunterricht (z.B. Arbeit mit Wortarten, Einzahl – Mehrzahl, Konjugation von Verben, Steigerung von Adjektiven, ...)



### Zeitbedarf

1 – 2 Unterrichtsstunden



### Klassenstufe

2 – 3

### Materialien

- Rechnerarbeitsplätze mit Internetverbindung
- Calliope mini
- USB-Kabel
- Batteriefach
- Tafel

**VORBEREITUNG** | PCs mit Internetzugang in mindestens halber Klassenstärke sind erforderlich, um das Programm zu schreiben. Zusätzlich braucht jede Arbeitsgruppe einen Calliope mini inkl. USB-Kabel und Batteriefach. Die Kinder sollten im Vorfeld schon einmal ein Programm im Editor geschrieben und auf den Calliope mini kopiert haben. Es empfiehlt sich als Vorübung die Lernkarte 2 „Mein erstes Programm“ vom Landesinstitut für Pädagogik und Medien (LPM) besprochen und umgesetzt zu haben, sowie ein Verständnis der Funktionsweise der PINs (Lernkarte 4 „Die Ecken [PINs] des Calliope mini“) zu besitzen.

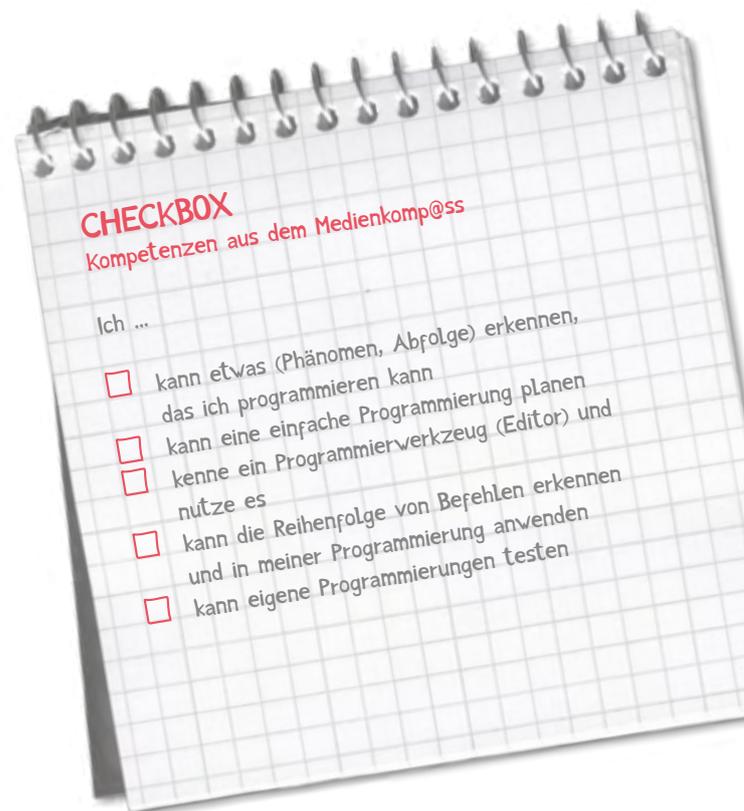
**DURCHFÜHRUNG** | Bringen Sie einen Quatschsatz zu Beginn in den Unterricht mit. Erklären Sie den Kindern, dass Sie und zwei Kolleginnen oder Kollegen jeweils ein Wort aufgeschrieben haben, ohne die beiden übrigen zu kennen.

Besprechen Sie das Prinzip der Sätze (ein Nomen in der Einzahl mit Artikel + ein Verb in der 3. Person Einzahl + ein Adjektiv in der Grundform).

Die Kinder wählen im Anschluss jeweils ein passendes Wort zu allen drei Wortarten und programmieren diese wie folgt auf den Calliope mini:

PIN 0: Nomen + Artikel; PIN 1: Verb; PIN 2: Adjektiv. Sammeln Sie fertige Minis auf einem Tisch und mischen Sie diese. Lassen Sie die Kinder drei Minis ziehen, bestimmen Sie, wer welchen PIN auslöst. Schreiben Sie den daraus resultierenden Satz an die Tafel. Wiederholen Sie den Vorgang einige Male, bis Sie verschiedene Sätze zur Auswahl haben.

**REFLEXION** | Zum Abschluss stimmen die Schülerinnen und Schüler gemeinsam darüber ab, welcher Quatschsatz der Lustigste ist.





## Informieren + Recherchieren: Wie finde ich, was ich suche?

# Suchmaschinen kompetent nutzen



### Zeitbedarf

max. 4 Unterrichtsstunden



### Klassenstufe

3 – 4

### Materialien\*

- Informationen und Aufgabenblätter aus dem Material S. 46-51 (Arbeitsblätter 1+2) <sup>1</sup>
- Methodentraining „Suchergebnisse richtig verwenden und ordentlich verwalten“ S.62-64 (Arbeitsblatt 7) <sup>1</sup>
- Podcast fragFinn zu Gast bei klicksafe <sup>2</sup>
- Zusatz-Arbeitsblatt AB 2 „Unangenehme Inhalte“ <sup>3</sup>

**KURZBESCHREIBUNG** | Suchmaschinen bestimmen heute, was wir bei einer Internetsuche finden und demnach, welche Informationen wir erhalten und wie sich das auf unser Wissen auswirkt.

Bereits Grundschul Kinder nutzen „Erwachsenensuchmaschinen“ wie Google oder Yahoo und sind mit der Flut an Informationen und dem Anspruch der Texte häufig überfordert.

Mit dem Unterrichtsmaterial üben Kinder zunächst, wie eine Suchanfrage richtig und zielführend gestellt werden kann. In einem weiteren Schritt lernen sie den Unterschied zwischen „Erwachsenen-“ und Kindersuchmaschinen kennen. Auch Informationskompetenz und Quellenkritik müssen zunächst einmal gelernt werden. Dazu bietet sich aufbauend ein Methodentraining „Die 4-Schritte-Methode – Suchergebnisse richtig verwenden und ordentlich verwalten“ an (geeignet für die Orientierungsstufe). Selbstkompetentes Handeln im Bezug auf ungeeignete Inhalte, die einem Kind bei der Suche in einer Erwachsenenmaschine begegnen können, kann mit dem Zusatz-AB „Unangenehme Inhalte“ eingeübt werden.

### \*Informationen / Links

→ <sup>1</sup> Download unter: [www.klicksafe.de/fileadmin/media/documents/pdf/klicksafe\\_Materialien/Lehrer\\_LH\\_Zusatz\\_Suchmaschine/LH\\_Zusatz-modul\\_Suchmaschinen\\_klicksafe.pdf](http://www.klicksafe.de/fileadmin/media/documents/pdf/klicksafe_Materialien/Lehrer_LH_Zusatz_Suchmaschine/LH_Zusatz-modul_Suchmaschinen_klicksafe.pdf)

→ <sup>2</sup> [www.klicksafe.de/fileadmin/media/documents/pdf/klicksafe\\_Materialien/Lehrer\\_LH\\_Zusatz\\_Suchmaschine/Frag\\_Finn.mp3](http://www.klicksafe.de/fileadmin/media/documents/pdf/klicksafe_Materialien/Lehrer_LH_Zusatz_Suchmaschine/Frag_Finn.mp3)

→ <sup>3</sup> [www.klicksafe.de/fileadmin/media/documents/pdf/klicksafe\\_Materialien/Lehrer\\_LH\\_Zusatz\\_Suchmaschine/Zusatz\\_AB\\_Suchmaschinen.pdf](http://www.klicksafe.de/fileadmin/media/documents/pdf/klicksafe_Materialien/Lehrer_LH_Zusatz_Suchmaschine/Zusatz_AB_Suchmaschinen.pdf)

→ Weitere Materialdownloads unter: [www.klicksafe.de/suchmaschinen](http://www.klicksafe.de/suchmaschinen)

**VORBEREITUNG** | PCs und Internetzugang sind erforderlich. Sie sollten außerdem selbst einmal eine Suche sowohl in einer Kindersuchmaschine als auch in einer Erwachsenensuchmaschine durchgeführt haben und die Besonderheiten von Kindersuchmaschinen kennen.

Suchmaschine = Programm, das das Internet nach Suchbegriffen durchsucht. Kindersuchmaschine = Ein Team von Redakteuren durchsucht das Internet und gibt per Hand die für Kinder geeigneten Seiten in eine Whitelist ein.

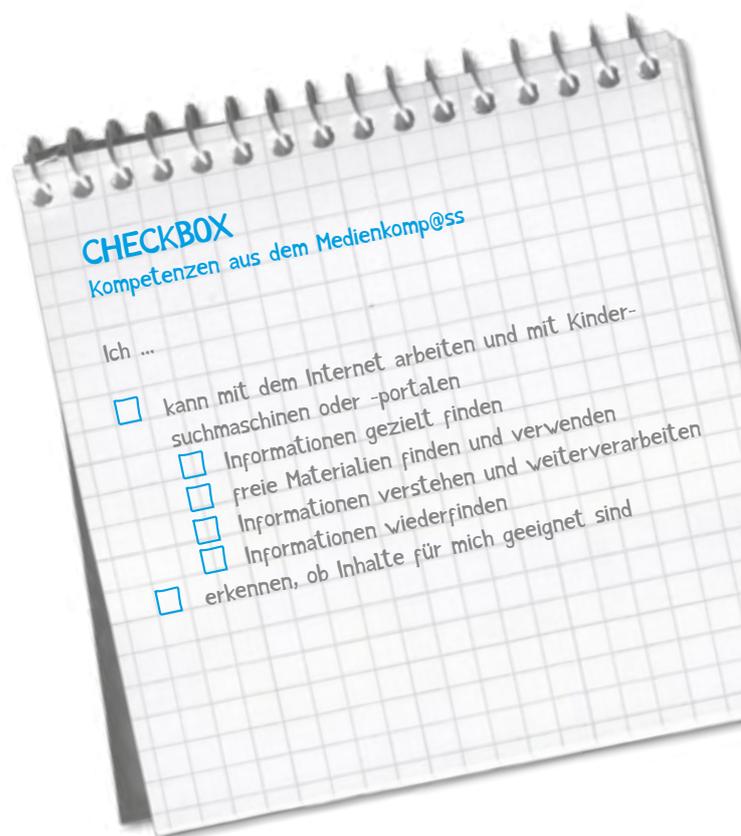
**DURCHFÜHRUNG** | Stunden 1–2: Der erste Schritt besteht darin, Fragen so zu formulieren, dass sie von einer Suchmaschine verstanden werden. Fragetricks (Schlüsselbegriffe wählen, Synonyme nutzen, Substantivierung) helfen dabei, die Suchanfrage zu optimieren. In einer Partnerarbeit wenden die Schüler das Gelernte in der Suchmaschine fragFinn an. In einem Klassengespräch kann ausgewertet werden, welche Suchtricks besonders erfolgreich waren.

Stunden 3–4: Was die Besonderheit einer Kindersuchmaschine ist, kann an einem Podcast über die Suchmaschine fragFinn herausgearbeitet werden. In Einzel- oder Partnerarbeit werden nun jeweils eine Kinder- mit einer Erwachsenensuchmaschine anhand vorgegebener Rechercheaufgaben verglichen und eine Siegersuchmaschine bestimmt. Beurteilungskriterien mit der Klasse durchgehen und bei Bedarf ein zusätzliches Kriterium hinzufügen.

**REFLEXION** | Bestimmen der Siegersuchmaschine der ganzen Klasse und Herausarbeiten der Besonderheiten und Vorteile für die Schüler bei der Nutzung von Kindersuchmaschinen im Vergleich zu Erwachsenensuchmaschinen.

➔ **Tipp:** Flyer für Kinder „Recherchieren lernen mit dem Internet“: [www.internet-abc.de/eltern/internet-abc-flyer-broschueren.php](http://www.internet-abc.de/eltern/internet-abc-flyer-broschueren.php)

Lernfilme und Übungen zum Suchen im Internet auf der Webseite des Internet ABC: [www.internet-abc.de/kinder/suchen-finden-suchmaschinen.php](http://www.internet-abc.de/kinder/suchen-finden-suchmaschinen.php)





## Kommunizieren + Kooperieren: Wikis und Foren

# Gemeinsam Wissen gestalten

**KURZBESCHREIBUNG** | Schnell etwas in der Online-Enzyklopädie nachzuschauen, gehört für viele inzwischen zur alltäglichen Online-Nutzungsrealität. Ob für die Hausaufgaben, die Fragen, die im Alltag auftauchen, oder aber für Lehrkräfte bei der Vorbereitung des

Unterrichts – auf Wikipedia wird besonders gerne für die schnelle Recherche über ein Thema zurückgegriffen. Doch noch zu wenige Nutzer wissen über die Prinzipien der Wikipedia Bescheid. Wie entstehen die Inhalte? Kontrolliert jemand, was geschrieben wird? Das Un-

terrichtsmaterial erlaubt Einblicke hinter die Kulissen der Wikipedia und soll Schüler/-innen Informationskompetenz, Quellenkritik und die Freude am kollaborativen Mitarbeiten an der Wissensgemeinschaft vermitteln.



### Zeitbedarf

max. 3 Unterrichtsstunden



### Klassenstufe

3 – 4

### Materialien\*

- Unterrichtsmaterial klicksafe-Zusatzmodul: Wikipedia – Gemeinsam Wissen gestalten

**VORBEREITUNG** | Das klicksafe-Zusatzmodul „Wikipedia“ bietet im ersten Teil der Sachinformationen umfassende Basisinformationen für Lehrkräfte. Die sieben ausgearbeiteten Unterrichtseinheiten beinhalten mittlere und schwere Aufgaben. Aus dem Bereich der mittleren Aufgaben kann Arbeitsblatt 1 und 2 für die Klassenstufe 6 eingesetzt werden. Kopieren Sie die Arbeitsblätter für alle Schüler/-innen. Für die Bearbeitung des AB 1 ist ein Zugang zum Internet nicht erforderlich. Für das AB 2 brauchen Sie das Internet und den Zugang zu Wikipedia für Ihre Schüler/-innen.

### DURCHFÜHRUNG | Arbeitsblatt 1

„Ein Onlinelexikon“, ca. 45 min:

Das erste Arbeitsblatt setzt sich mit den Funktionsprinzipien der Wikipedia auseinander. Der Einstieg in die Unterrichtsstunde kann durch einen stummen Impuls

### \*Informationen / Links

→ Das Unterrichtsmaterial kann als Broschüre bestellt oder als pdf unter [www.klicksafe.de](http://www.klicksafe.de) heruntergeladen werden.

erfolgen. Zeigen Sie das Zitat von Wikipedia-Gründer Jimmy Wales: „Stellen Sie sich eine Welt vor, in der das gesamte Wissen der Menschheit jedem frei zugänglich ist. Das ist unser Ziel.“ Frage: Welchem bekannten Onlinedienst ist der (Leit-)Spruch zuzuordnen? In der Verlaufsplanung sind weitere Varianten für den Einstieg genannt. Die Schülerinnen und Schüler arbeiten dann in Gruppen- oder Einzelarbeit an einem Interview des jüngsten Wikipedia-Autors Michael Movchin. Die Arbeitsaufträge und Fragen zum Interview sind auf dem Arbeitsblatt aufgeführt. Gemeinsam in kleinen Gruppen werden die Interviews gelesen und die Fragen beantwortet.

## Arbeitsblatt 2

### „Orientierung auf der Artikelseite“, ca. 90 min:

Mit dieser Unterrichtseinheit wird mit Schüler/-innen erarbeitet, wie man sich auf der Wikipedia-Seite zurechtfindet. Anhand der Analyse einer Wikipedia-Seite und der Bearbeitung des Entdecker-Fragebogens erkunden die Schülerinnen und Schüler die Seite. Der Einstieg erfolgt über einen stummen Impuls. Die Schüler/-innen lernen nun weitere Funktionen von Wikipedia kennen. Auf dem Arbeitsblatt AB 2a „Orientierung auf der Artikelseite“ werden verschiedene Funktionen den Bereichen auf der Wikipedia-Artikelseite zugeordnet. Die Schüler/-innen können die Funktionen eintragen oder die Kästchen ausschneiden und aufkleben.

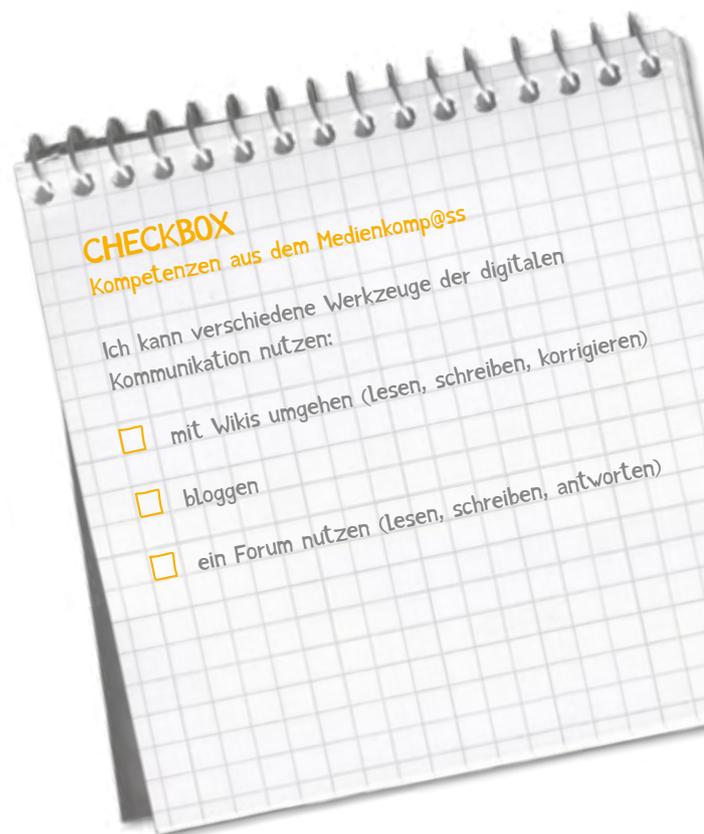
### REFLEXION | Reflexionsfragen zu AB2:

- Wie würdest du deiner Oma/deinem Opa erklären, was Wikipedia ist?
- Führe ein imaginäres Interview mit Michael Movchin. Welche weiteren Fragen hättest du an ihn? Beantworte die Fragen als Hausaufgabe, indem du Wikipedia nach Antworten durchstöberst.

### Reflexionsfragen zu AB2:

- Welche Funktionen sind wofür besonders nützlich und warum? Z. B. Hinweis auf fremdsprachige Artikel (Sprachen üben), die Zitierfunktion (schnelle Zitat-Angabe) etc.
- Welche Funktion gefällt Euch am besten und warum?
- Welche Funktion ist schwer zu verstehen und warum?
- Mit dem Arbeitsblatt AB 2b „Entdecker-Fragebogen“ werden die benannten Bereiche selbst erkundet.
- Welche Funktion würdet Ihr Euch noch wünschen?

➔ **Tipp:** Unter [www.klicksafe.de/wikipedia/](http://www.klicksafe.de/wikipedia/) finden Sie viele weitere Zusatzinformationen zum Thema.





## Zusätzliches Modul: Medienpraxisprojekt Video

# Stopptrick

## Videomethode für junge Filmemacher

**KURZBESCHREIBUNG** | Zeichentrick und Animationen sind bei Kindern beliebte Fernsehformate. „Wie die Bilder laufen lernen“, also wie man Gegenstände animieren kann, wird ihnen mithilfe dieser Stopptrickmethode bewusst. Zunächst werden viele Einzelaufnahmen von Gegenständen erstellt, die zwischen jeder

Aufnahme ein kleines Stück bewegt werden. Spielt man diese Bilder dann hintereinander ab, wirkt es, als könnten sich die Gegenstände bewegen. Mit dem Stopptrick-Verfahren lassen sich viele Trickfilm-Varianten umsetzen, etwa Personen oder Dinge »verwandeln« oder »verschwinden« lassen, Animation von Knetfiguren,

Puppen oder ausgeschnittenen Figuren (Legetrick) sowie Zeichentrick. Der Fantasie sind beim Stopptrick kaum Grenzen gesetzt. Er lässt sich in einfachen, kurzen Übungen genauso gut realisieren wie in zeit- und materialaufwändigen Produktionen.



### **Zeitbedarf**

4 Unterrichtsstunden



### **Klassenstufe**

1 – 4

(je nach Schwierigkeitsgrad)

### **Materialien\***

- Eine Videokamera + Stativ pro Kleingruppe

**VORBEREITUNG** | Bevor Sie die Methode mit Kindern durchführen, sollten Sie selbst eine kurze Probesequenz aufnehmen, um sich mit der Technik vertraut zu machen. Durch Experimentieren finden Sie heraus, wie stark die animierten Gegenstände oder Personen in den Aufnahmepausen ihre Position verändern sollen.

Je größer die Abstände, umso schneller wirkt die Bewegung. Wird der Abstand jedoch zu groß gewählt, ruckelt der Film merklich. Empfehlenswert ist es deshalb, mit kleinen Bewegungen zu beginnen.

**DURCHFÜHRUNG** | Zur Erläuterung des Stopptrick-Verfahrens bietet sich eine einfache Übung an: Die Kamera steht auf einem Stativ. Die Schüler/-innen stellen sich – möglichst bewegungslos – so im Raum auf, dass alle im Bild zu sehen sind. Nun wird eine kurze Aufnahme

### **\*Informationen**

→ Die Methode erfordert keinen anschließenden Videoschnitt. Sollen jedoch Musik unterlegt, Details korrigiert und ein Vor- und Abspann hinzugefügt werden, geschieht dies an Computern mit einer Videoschnitt-Software. Alternativ kann mit digitalen Fotokameras gearbeitet werden. Die Einzelbilder importiert man anschließend in eine Videoschnitt-Software, und spielt sie dort hintereinander ab.

gemacht (ca. drei Sekunden) und mit der Pausetaste beendet. Während der Aufnahmepause tritt eine Person aus dem Bild heraus. Es folgt eine zweite kurze Aufnahme. In der nächsten Aufnahmepause geht eine zweite Person aus dem Bild. So geht es weiter, bis alle verschwunden sind. Auf die gleiche Weise kann man alle nacheinander wieder erscheinen lassen.

Der Trickeffekt wird bei der anschließenden Wiedergabe der Aufnahmen deutlich. Besonders verblüffend wirkt dieses Ergebnis, wenn sich die im Bild verbleibenden Personen während der Aufnahmepause nicht bewegt haben.

Eine verbale Erklärung des Stopptricks ist relativ schwierig. Meist muss man ihn demonstrieren, damit insbesondere jüngere Kinder ihn verstehen. Dann aber können und wollen sie ihn ganz ohne Anleitung selbst umsetzen. Dazu sollten Sie in einer zweiten Doppelstunde Zeit einräumen und Kleingruppen ihre eigenen Ideen umsetzen lassen.

Unbedingt ist zu empfehlen, die Kamera auf einem Stativ zu befestigen und dieses während der Aufnahme nicht mehr zu bewegen. Um auch leichtes Wackeln der Kamera beim Betätigen des Auslösers zu vermeiden, kann man die Aufnahmen mithilfe der Kamera-Fernbedienung starten und stoppen.

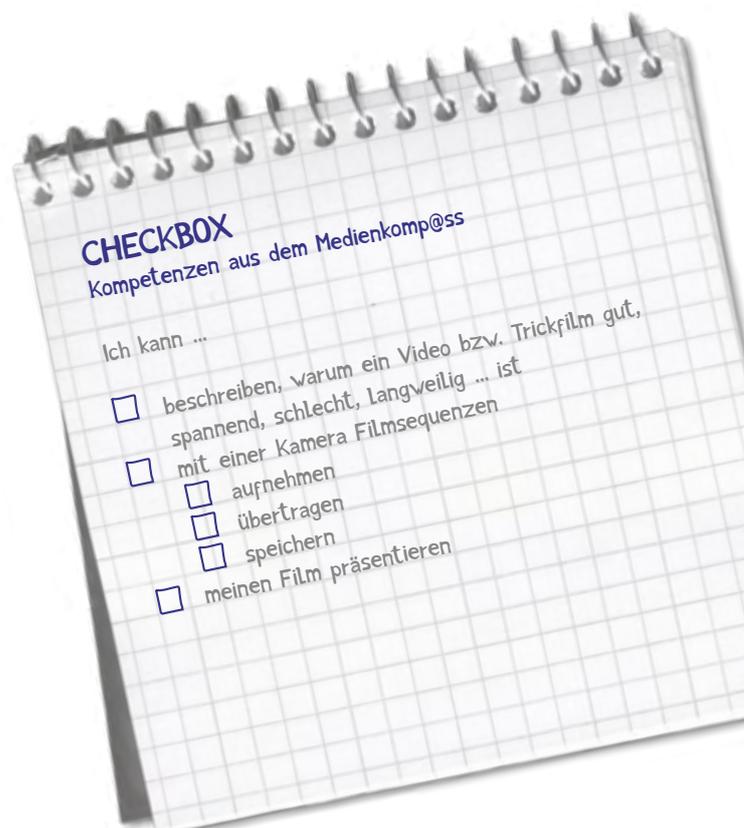
**REFLEXION** | Die Einzelergebnisse sollten in der Gruppe besprochen werden: Wann hat der »Trick« besonders gut gewirkt, und warum ging der Effekt manchmal verloren? Medienkritisch lässt sich ein Stopptrick sehr gut als Grundlage zu einer Verdeutlichung von Realität und Fiktionalität im Film heranziehen.

➔ **Tipp:** Der Stopptrick lässt sich gut unter dem Motto »Zauberstunde« einsetzen. Dabei »verzaubern« sich die Schüler/-innen beispielsweise in Gegenstände und sagen während der Verwandlung selbst ausgedachte Zaubersprüche auf.

Ein Stopptrick kann auch mit Gegenständen durchgeführt werden, die vor Ort vorhanden sind (z. B. die eigenen Schuhe, der Mülleimer, der sich durch den Raum bewegt, Stifte und Mäppchen, ...).

In Verbindung mit einem Videoschnittcomputer sind dem Stopptrickverfahren kaum Grenzen gesetzt. So lassen sich zum Beispiel noch Sound und Videoeffekte oder Musik hinzufügen.

- Beispielvideos finden Sie unter: [www.medien-bilden.de](http://www.medien-bilden.de)  
Suchwort: Stopptrick bzw. Stopmotion
- Hilfestellung erhalten Sie über die regionalen Medienkompetenznetzwerke: [www.mkn-online.de](http://www.mkn-online.de)
- Videoequipment kann kostenlos in den regionalen Offenen Kanäle ausgeliehen werden:  
[www.lmk-online.de/offenerkanal](http://www.lmk-online.de/offenerkanal)





## Zusätzliches Modul: Medienpraxisprojekt Gaming

# Diversität im Videospiel

**KURZBESCHREIBUNG** | Digitale Spiele sind bei Kindern und Jugendlichen überaus beliebt. Das macht sie für den pädagogischen Diskurs durchaus interessant, da ihre Nutzung im Unterricht direkt an die Lebenswelt der Kinder anknüpft. Pädagogisch gerahmt bieten die meisten Videospiele daher großes Lernpotenzial.

Die vorliegende Unterrichtsidee zeigt Kindern spielerisch auf, dass es nicht schlimm ist, anders zu sein. Jeder Mensch hat Stärken und Schwächen und sollte daher so akzeptiert werden, wie er ist. Das Spiel *The Unstoppables* sensibilisiert Kinder für dieses Thema und zeigt auf, wie wichtig Zusammenhalt ist, um schwierige Situationen gemeinsam zu bestehen.



### **Zeitbedarf**

1 Unterrichtsstunde



### **Klassenstufe**

3 – 4

(je nach Schwierigkeitsgrad)

### **Materialien**

- mobile Endgeräte (Smartphone, Tablet, ...) in mind. halber Klassenstärke, App: *The Unstoppables* (kostenfrei, werbefrei)

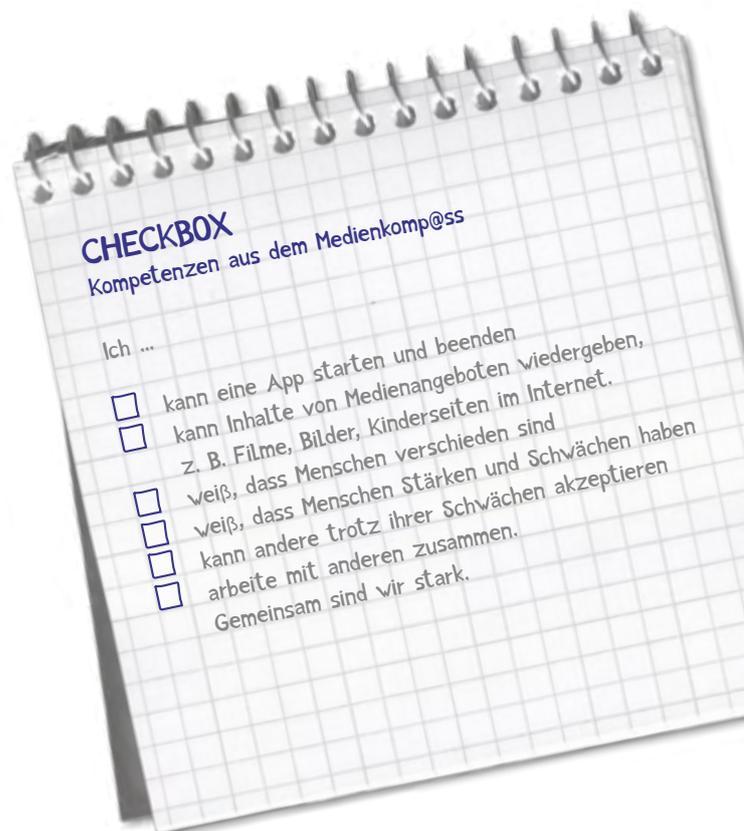
**VORBEREITUNG** | Mobile Endgeräte (Smartphone, Tablet, ...) mit vorinstalliertem Spiel. Das Spiel kann kostenfrei aus dem App Store oder dem Google Play Store heruntergeladen werden.

**DURCHFÜHRUNG** | Zeigen Sie zunächst das Introvideo des Spiels (oder lassen Sie die Kinder das Introvideo an den Geräten schauen). Besprechen Sie mit den Kindern das Intro und befragen Sie sie nach den 5 Figuren. Schreiben Sie die 5 Namen (Mai, Jan, Achim, Melissa und Tofu) an die Tafel und erörtern Sie anschließend mit den Kindern die Unterschiede zwischen den Figuren (Mai ist klein, Jan ist groß und dick, Achim sitzt im Rollstuhl, Melissa ist blind und Tofu ist ihr Blindenhund).

Geben Sie nach dieser Anfangsphase den Kindern Zeit, das Spiel (oder zumindest einige Levels) zu spielen. Schnell wird klar, dass die im Spiel gestellten Aufgaben nur von der Gruppe gemeinsam gelöst werden können, da jede Figur nicht nur ein Handicap, sondern auch eine Stärke mitbringt.

Erarbeiten Sie gemeinsam mit den Kindern diese Stärken und ergänzen Sie Ihr Tafelbild (Mai kann hoch springen, Jan kann schwere Dinge tragen, Achim kann andere Figuren mit dem Rollstuhl transportieren und Melissa kann mit ihrem Blindenstock weit entfernte Gegenstände erreichen).

**REFLEXION** | Besprechen Sie abschließend gemeinsam die Wichtigkeit von Akzeptanz und Toleranz sowie Zusammenhalt. Die Aufgaben können nur gelöst werden, wenn die vier Protagonisten zusammenarbeiten. Dies lässt sich auf das Umfeld der Kinder übertragen.



# Die LMS: Aufgaben und Aktivitäten im Bereich Medienkompetenz

## **Die Landesmedienanstalt Saarland und ihre Aufgaben**

Seit 1984 wacht die Landesmedienanstalt Saarland (LMS) über die privaten Radio- und Fernsehanbieter im Saarland. Die LMS wirkt im Rahmen ihres gesetzlichen Auftrages darauf hin, dass ein möglichst vielfältiges Medienangebot zur Verfügung steht und in den Programmen der privaten Veranstalter die Meinungsvielfalt der Bürgerinnen und Bürger berücksichtigt wird. Die LMS fördert außerdem den Medien- und Medienforschungsstandort Saarland. [www.LMSaar.de](http://www.LMSaar.de)

Einen besonderen Schwerpunkt setzt die LMS auf die Medienkompetenzförderung, die bereits seit fast 20 Jahren einen der Kernarbeitsbereiche der LMS bildet und als Aufgabenbereich im Saarländischen Mediengesetz (SMG) verankert ist.

*„Die LMS unterbreitet und koordiniert Angebote zur Förderung des aktiven und bewussten Umgangs mit Medieninhalten für alle Saarländerinnen und Saarländer. Sie leistet hierbei einen Beitrag zur gleichberechtigten Teilhabe an der Medienkommunikation sowie zur Vermittlung eines verantwortungsbewussten Gebrauchs des Rundfunks und der Telemedien, insbesondere zur Medienerziehung und Medienpädagogik.“*

Die LMS führt zahlreiche Aktivitäten zur Förderung von Medienkompetenz durch und bietet eine breite Palette an Fortbildungs- und Qualifikationsangeboten an.

## **MedienKompetenzZentrum (MKZ)**

Das MKZ der LMS bietet viele Fortbildungsangebote und Fachveranstaltungen zu aktuellen Medienthemen für alle Saarländerinnen und Saarländer. Das **Seminar-**

**programm** erscheint halbjährlich. Die Veranstaltungsangebote reichen von der Wissensvermittlung bei Informationsveranstaltungen oder Fachtagungen über praktische Anwendungen bis zum eigenhändig produzierten Internetauftritt, Radiobeitrag oder Trickfilm. Aktuelle Kursinhalte wie der Einfluss von Computerspielen oder der sinnvolle Umgang mit Fernsehen und Internet geben Eltern und Pädagogen Hilfestellung bei Fragen der Medienerziehung. Das regelmäßige Ferienprogramm bietet Kindern und Jugendlichen ein vielseitiges Angebot an Medienworkshops. In Kooperation mit dem Ministerium für Bildung und Kultur des Saarlandes veranstaltet das MKZ außerdem den Medienwettbewerb DigiSAAR für schulische und außerschulische Institutionen. Im Portfolio stehen ebenfalls Fortbildungen für Lehrkräfte, z.B. „Internet-ABC: Projektideen für den Unterricht“, „Stop Motion Einsteigerkurs“ oder „Handyfilme in der pädagogischen Arbeit“.

[www.mkz.LMSaar.de](http://www.mkz.LMSaar.de)

## **Medienkompetenzprojekte an Schulen**

Seit 2009 sind zwei Lehrkräfte vom Ministerium für Bildung und Kultur mit jeweils der Hälfte ihrer Stundenzahl zur Unterstützung der Medienkompetenz-Förderung in Schulen an die LMS abgeordnet. Aus einem Katalog mit zahlreichen Unterrichtsprojekten zu unterschiedlichen Medienthemen können sich Schulen **ein kostenfreies Projekt pro Schuljahr** aussuchen und mit fachlicher Unterstützung der LMS in der Einrichtung durchführen.

Ein Baustein des Angebots für Schulen ist das LMS-Projekt **MobiPaed@Schule**, im Rahmen dessen Schulen Tablet-Projekte abrufen können. Mit dem zur Verfügung stehenden Klassensatz Tablets kann eine große Anzahl der angebotenen Abrufveranstaltungen auch mit mobi-

len Geräten durchgeführt werden. Dies ermöglicht die einfache Umsetzung zahlreicher kreativer Medienprojekte (z.B. Trickfilmproduktion, Erstellung von Fotostories, Bildbearbeitung, Umgang mit Sozialen Netzwerken oder Computerspiele).

Saarländische Grundschulen können das **Internet-ABC-Siegel** erhalten: Voraussetzung für den Erhalt des Siegels ist die Durchführung eines Internetprojektes mit den dritten Klassen, eines Elternabends sowie einer Informationsveranstaltung für das Lehrerkollegium. Darüber hinaus muss eine Lehrkraft der Schule die Teilnahme an einer medienpädagogischen Fortbildung nachweisen. Das Internet-ABC Siegel wird am Ende des Schuljahres von Bildungsministerium und Landesmedienanstalt an die teilnehmenden Schulen verliehen. Hat eine Schule 4x in Folge das Projekt durchgeführt, erhält sie das Goldene Internet-ABC-Siegel.

[www.mkz.LMSaar.de/schulen](http://www.mkz.LMSaar.de/schulen)

### Fachkräfte ausbilden – Multiplikatorenschulung

Mit der regelmäßigen Aus- und Fortbildung von Multiplikatoren baut die LMS ein Netzwerk von Fachkräften auf, die Medienkompetenz saarlandweit an unterschiedliche Zielgruppen vermitteln. Die medienpädagogischen Qualifizierungsseminare beschäftigen sich intensiv mit den theoretischen Grundlagen und den Methoden der handlungsorientierten Medienarbeit. Die ausgebildeten Referentinnen und Referenten sind insbesondere in Fragen qualifiziert, die Medien-erziehung und die Vermittlung von Medienkompetenz betreffen. Zahlreiche Anfragen bei der LMS nach Fachkräften zur Gestaltung von Elternabenden, pädagogischen Tagen in Kindereinrichtungen und Projektbegleitungen können durch den auf diese Art entstandenen Referentenpool abgedeckt werden.

### Zentrum für digitale Kompetenz - Betaraum

Im Zentrum für digitale Kompetenz der LMS können sich Bürger/innen aller Altersgruppen über die neuesten Innovationen im Medienbereich informieren. Der Name Betaraum steht dabei für den fortlaufenden Wandel der digitalen Welt und bietet ein Testlabor für Saarländer/innen, die mit der Digitalisierung Schritt halten wollen. VR- und AR-Angebote zählen ebenso dazu wie die Stärkung der Kreativität z.B. im Gaming-Bereich.

### Internet-ABC

Zusammen mit anderen Landesmedienanstalten beteiligt sich die LMS aktiv am Verein Internet-ABC e.V.

**Das Internet-ABC** bietet als Ratgeber im Netz Hilfestellung und Informationen über den sicheren Umgang mit dem Internet. Die Plattform richtet sich an Kinder von fünf bis zwölf Jahren sowie Eltern und pädagogische Fachkräfte. Das Internet-ABC stellt umfangreiche Materialien zur Verfügung, die insbesondere im schulischen Kontext vielseitig Anwendung finden.

[www.internet-abc.de](http://www.internet-abc.de)

### Links

- Landesmedienanstalt Saarland [www.LMSaar.de](http://www.LMSaar.de)
- MedienKompetenzZentrum der Landesmedienanstalt Saarland [www.MKZ.LMSaar.de](http://www.MKZ.LMSaar.de)

### Social Media



# Publikationen der LMS



**Seminarprogramm des  
MedienKompetenzZentrums**

Das MKZ-Seminarprogramm erscheint halbjährlich und bietet ein umfangreiches Medien-Fortbildungsprogramm für die verschiedensten Zielgruppen. Die Themenpalette ist groß und bedient ein breites Medienspektrum: Von Videokursen über Audioschnitt- und Sounddesign-Workshops bis hin zu Internet-, Tablet- und Smartphone-Fortbildungen finden sich nahezu alle Bereiche der elektronischen Medien in Theorie und Praxis wieder.

➔ Das Programm kann kostenlos heruntergeladen oder in gedruckter Form bei der LMS angefordert werden.



**Abrufkatalog Medienkompetenz-  
projekte für Schulen**

Im Informationsflyer finden sich Unterrichtsprojekte zu unterschiedlichsten Medienthemen, die die LMS für Grundschulen, weiterführende Schulen, Förderschulen sowie Berufsschulen anbietet. Eventuell nicht vorhandene Technik (Tablet-/Laptop-Klasse, Foto- oder Videokameras etc.) kann von der LMS zur Verfügung gestellt werden.

➔ Ein Projekt pro Schule und Schuljahr kann kostenfrei abgerufen werden.



**Die Goldenen Medienregeln für Kinder und Eltern**

Statt auf „Medienverbote“ setzt die Landesmedienanstalt Saarland auf „gemeinsam gelebte Medienregeln“. Hierbei werden Familien von der LMS-Medienkompetenzkampagne **Die Goldenen Medienregeln** unterstützt. Die Medienmaskottchen **Medienmieze** und **Medientaucher** fassen auf fünf Postervarianten die wichtigsten Regeln zur besseren Mediennutzung zusammen. Die Poster sind zu folgenden Themen erhältlich: Mediennutzung allgemein, Fernsehen, Smartphone und Games. Eltern haben zudem ein eigenes Regelposter. Darüber hinaus gibt es zu den Postern passende Postkarten und Sticker. Weitere Informationen finden Sie unter [www.tinyurl.com/goldenemedienregeln](http://www.tinyurl.com/goldenemedienregeln)



**Faltblattreihe „Meine Daten!“**  
*Arbeitsgemeinschaft Medienkompetenz*

Die Faltblattreihe **Meine Daten!** sensibilisiert für einen kritischen und bewussten Umgang mit den eigenen und den Daten anderer. Die drei kompakten Flyer geben Grundschulkindern, Eltern und Lehrkräften zielgruppenorientiert Tipps zum sicheren Umgang mit persönlichen Daten an die Hand. Sie verraten, worauf bei der Veröffentlichung personenbezogener Informationen im Internet zu achten ist, geben Tipps zu Grundregeln, die unbedingt eingehalten werden sollten und informieren über Anlaufstellen und (Unterrichts-) Materialien, die sich mit dem Thema auseinandersetzen.



**Internet-ABC Lehrerhandbuch**  
*Internet-ABC e.V.*

Mit den vier Arbeitsheften zu den Themenbereichen **Surfen und Internet – so funktioniert das Internet, Mitreden und Mitmachen – selbst aktiv werden, Achtung, die Gefahren! – so schützt du dich und Lesen, Hören, Sehen – Medien im Internet** werden Schüler der Jahrgangsstufen 3 bis 6 altersgerecht an das Thema Internet herangeführt. Zusammen mit dem begleitenden Lehrerhandbuch ergänzen die Materialien das interaktive Angebot des Internet-ABC um konkrete Arbeitsblätter für den Unterricht. Alle Dokumente der Medienkompetenzinitiative stehen zum Download bereit oder können als Printversion kostenlos bestellt werden.



**Internet-ABC Broschüre „Wissen wie’s geht! Internet gemeinsam entdecken“**  
*Internet-ABC e.V.*

Die Broschüre gibt Eltern praktische Tipps, wie sie Kinder sicher an digitale Medien heranführen können. Ob Grundbegriffe verstehen, Umgang mit Smartphone, Apps, Sozialen Netzwerken oder digitalen Spielen, die kompakt aufbereiteten Themenbereiche liefern Hintergrundinformationen und beantworten Eltern wichtige Fragen.



**Internet-ABC Flyer „Tipps für Lehrkräfte zum Einstieg von Kindern ins Netz“**  
*Internet-ABC e.V.*

Der Flyer informiert Lehrkräfte über das vielseitige Angebot der Internet-ABC-Plattform und gibt einen Überblick über die wichtigsten Rubriken und Bereiche der Kinder- und Lehrerseite. Verschiedene Mitmach- und Lernangebote im Kinderbereich und weitere kostenfreie Materialien (online und offline) sowie Hilfestellungen für Lehrkräfte werden vorgestellt.

➔ Informationen zu den Publikationen erhalten Sie unter [www.mkz.LMSaar.de](http://www.mkz.LMSaar.de) oder per E-Mail [mkz@LMSaar.de](mailto:mkz@LMSaar.de).



**Verantwortlich**

Karin Bickelmann, Tel.: 0681 / 38988 - 12  
Mail: mkz@LMSaar.de

**Herausgeber**

Landesmedienanstalt Saarland (LMS)  
Nell-Breuning-Allee 6, 66115 Saarbrücken

**Redaktion, Autor/-innen**

Katja Friedrich, Birgit Kimmel, Christian Kleinhanß,  
Anja Naumer, Sebastian Connette, Stefanie Mathieu,  
Harald Wesely

**Gestaltung** [www.diefraulauer.com](http://www.diefraulauer.com)  
**Druck** [www.print24.com](http://www.print24.com)