



: Inhalt

Vorwort	1
Einführung	2
Legende: In der Handreichung verwendete Icons	3
1. Darstellung und Einordnung der Medienpass-Kompetenzen	4
1.1 Kompetenzrahmen der Initiative „Medienpass NRW“, Stufe 2 (1.–4.Klasse)	4
1.2 Lehrplanbezüge	5
2. Umsetzung der Medienpass-Kompetenzen mit Internet-ABC und AUDITORIX	14
2.1 Zu den Projekten	14
Internet-ABC	14
AUDITORIX	17
2.2 Zugangsweg 1: Von der Medienpass-Kompetenz zum Material	19
Bedienen/Anwenden	19
Informieren/Recherchieren	33
Kommunizieren/Kooperieren	44
Produzieren/Präsentieren	56
Analysieren/Reflektieren	71
2.3 Zugangsweg 2: Vom Material zur Medienpass-Kompetenz	83
Zuordnung der Kompetenzen zu den Materialien des Internet-ABC	83
Zuordnung der Kompetenzen zu den Materialien von AUDITORIX	95
3. Weiterführende Informationen	104

:Vorwort



Gemeinsam mit dem Bruder eine Hörspielkassette hören, mit der Mutter eine App auf dem Tablet ausprobieren, mit der Mitschülerin eine kleine Recherche im Netz durchführen, mit dem Vater eine Abendsendung im Kinderfernsehen anschauen – Kinder wachsen heute selbstverständlich mit Medien auf. Und Medien machen dabei auch vor der Grundschule nicht Halt. Im Gegenteil: Der Medienkompetenzförderung in der Grundschule kommt eine zunehmende Bedeutung zu. Ein Grundgedanke, dem auch die Initiative „Medienpass NRW“ der nordrhein-westfälischen Landesregierung Rechnung trägt, die wir, die Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (LfM), als Partner unterstützen.

Die Förderung der Medienkompetenz ist ein Bestandteil des gesetzlichen Auftrages der LfM. Vor diesem Hintergrund engagieren wir uns seit vielen Jahren auch in der Entwicklung von pädagogisch-didaktischen Materialien rund um das Thema Medien. Zur Unterstützung bei der Medienkompetenzförderung Ihrer Schülerinnen und Schüler stellen wir Ihnen die nun veröffentlichte Handreichung „Internet-ABC & AUDITORIX im Einsatz für den Medienpass NRW. Mit LfM-Materialien den Kompetenzrahmen in der Grundschule umsetzen“ zur Verfügung.

Mit dieser Handreichung, die die LO Lehrer-Online GmbH im Auftrag der LfM realisiert hat, wollen wir Ihnen eine Navigationshilfe an die Hand geben. Auf einen Blick können Sie erfassen, welche LfM-Materialien sich zur Umsetzung der Medienpass-Ziele eignen. Im Fokus stehen hierbei die Angebote der Projekte Internet-ABC und AUDITORIX, zwei Projekte mit vielfältigen Materialien rund um die Themen „Sicheres Surfen im Internet“ einerseits sowie „Hören und Hörbildung“ andererseits.

Wir hoffen, Ihre Arbeit nicht nur mit den Projektmaterialien, sondern auch mit diesem „Wegweiser“ gewinnbringend unterstützen zu können, und wünschen Ihnen viel Erfolg bei der Umsetzung des Medienpasses NRW in Ihrer Schule – aber auch bei der Medienarbeit allgemein!

Dr. Jürgen Brautmeier
Direktor
Landesanstalt für Medien NRW (LfM)

: Einführung

Der Medienpass NRW

Medienkompetenzförderung ist in aller Munde und findet spätestens seit dem Aufkommen von Computer, Internet, Smartphone und Co. auch zunehmend Eingang in den schulischen Kontext. Die Förderung von Medienkompetenz im Unterricht ist mittlerweile fester Bestandteil von Lehrplänen und stößt grundlegend auf Akzeptanz.

Die Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (LfM) hat den gesetzlichen Auftrag, Medienkompetenz im Land NRW zu fördern, Medienerziehung voranzutreiben und zum selbstverantwortlichen Umgang mit allen Formen analoger und digitaler Medienkommunikation sowie zur gleichberechtigten Teilhabe an ihr beizutragen. So unterstützt sie die Zielgruppen der Lehrerinnen und Lehrer, der Eltern und pädagogisch Tätigen seit vielen Jahren mit konkreten Materialien und Angeboten zum Auf- und Ausbau der Medienkompetenzen bei Kindern und Jugendlichen. Sämtliche Materialien können kostenlos über den LfM-Warenkorb bestellt werden (www.lfmpublicationen.lfm-nrw.de/catalog).

Zur Unterstützung der Lehrerinnen und Lehrer bei der Vermittlung von Medienkompetenz haben die Landesregierung NRW, die Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (LfM) und die Medienberatung NRW die Initiative „Medienpass NRW“ initiiert (www.medienpass.nrw.de). Die Initiative entwickelt Hilfestellungen und stärkt den Austausch zwischen Eltern, Jugendarbeit und Schule mit drei verschiedenen Bausteinen: Ein **Kompetenzrahmen** bietet pädagogischen Fachkräften Orientierung, über welche Fähigkeiten Kinder und Jugendliche im Umgang mit Medien verfügen sollten. Er unterscheidet zwischen Kindern im Elementarbereich und im Grundschulalter, Heranwachsenden in der 5./6. Klasse und Jugendlichen in der Sekundarstufe I (7. bis 10. Klasse). Ein **Lehrplankompass** zeigt auf, wo und wie die Anforderungen des Kompetenzrahmens in den Schulunterricht integriert werden können, und gibt praktische Hinweise und Anregungen für Lehrerinnen und Lehrer. Als drittes Element dokumentiert der eigentliche **Medienpass** das Kompetenzniveau der Schülerinnen und Schüler und motiviert zur weiteren Beschäftigung mit Medien.

Ziele der Handreichung

Die vorliegende Handreichung nimmt Bezug auf den erstgenannten Baustein der Initiative, den Kompetenzrahmen, und möchte Sie bei der Umsetzung der Medienpass-Kompetenzen im Unterricht unterstützen. Den einzelnen Kompetenzen aus dem übergeordneten Bereich der Kompetenzstufe 2 (Schülerinnen und Schüler der Grundschule) werden konkrete Materialien aus dem Angebot der LfM zugeordnet, mit denen Sie im Unterricht arbeiten können.

Um der Zielgruppe gerecht zu werden, handelt es sich bei den Materialempfehlungen um Angebote der LfM-Medienkompetenzförderungsprojekte Internet-ABC und AUDITORIX, die sich an Fünf- bis Zwölfjährige richten.

Aufbau der Handreichung

Darstellung und Einordnung der Medienpass-Kompetenzen

Im ersten Teil der Handreichung finden Sie einen Überblick über alle Teilkompetenzen des Kompetenzrahmens für die Grundschule sowie eine Zuordnung der Kompetenzen zu den entsprechenden Lehrplänen. Die Sortierung nach Fächern ermöglicht es Ihnen, Ihren Unterricht an den Kompetenzen auszurichten.

Umsetzung der Medienpass-Kompetenzen mit Internet-ABC und AUDITORIX

Der Hauptteil der Handreichung soll Ihnen als Wegweiser bei der Umsetzung der Kompetenzen im Unterricht dienen. Dies manifestiert sich in zwei Zugangswegen:

Zugangsweg 1 richtet sich an Lehrkräfte, die ihren Unterricht gerne an einer oder mehrerer der Teilkompetenzen des Kompetenzrahmens ausrichten möchten und geeignete Materialien zur Umsetzung suchen. Jede der 20 Teilkompetenzen wird einzeln vorgestellt und um passende Materialvorschläge ergänzt. Exemplarisch wird dabei ein konkreter Materialvorschlag ausführlich präsentiert und didaktisch kommentiert. Weitere Materialien werden nacheinander aufgelistet und kurz erläutert.

Zugangsweg 2 richtet sich an Lehrkräfte, die die Angebote Internet-ABC und/oder AUDITORIX bereits kennen und wissen möchten, welche der Materialien der beiden Projekte sich zur Abdeckung welcher Teilkompetenzen eignen. Die verschiedenen Materialien werden nacheinander aufgelistet und mit den entsprechenden Kompetenzen verknüpft.

Weiterführende Informationen

Im dritten Teil der Handreichung finden Sie eine Auswahl weiterer LfM-Materialien, die die Arbeit mit Medien unterstützen. Das Kapitel enthält einerseits zusätzliche Material-Tipps zur Medienkompetenzförderung und andererseits Informationen für die Elternarbeit. Die Materialien werden in Form einer kommentierten Linkliste präsentiert.

: Legende: In der Handreichung verwendete Icons

Projekt



Internet-ABC



AUDITORIX

Bezugsquellen



online



CD-ROM



Lehrerhandbuch

Didaktische Hinweise



Zeit / Methode / technische Voraussetzungen



Kompetenz Bedienen/Anwenden



Kompetenz Informieren/Recherchieren



Kompetenz Kommunizieren/Kooperieren



Kompetenz Produzieren/Präsentieren



Kompetenz Analysieren/Reflektieren

: 1.1 Kompetenzrahmen der Initiative „Medienpass NRW“, Stufe 2 (1.–4. Klasse)

Quelle: Projektwebsite der Initiative „Medienpass NRW“ (www.medienpass.nrw.de/?q=de/inhalt/kompetenzrahmen)

Bedienen/Anwenden

Bedienen und Anwenden: Schülerinnen und Schüler kennen unterschiedliche Nutzungsmöglichkeiten analoger und digitaler Medien und wenden sie zielgerichtet an.

Die Schülerinnen und Schüler ...

nutzen analoge Medien (z. B. Zeitung, Fernsehen, Radio) zur Unterhaltung und Information.

wenden Basisfunktionen digitaler Medien (z. B. Computer, Radio, Fernsehen, Zeitung, Handy) an.

wenden Basisfunktionen eines Textverarbeitungsprogramms an (Formatierungen, Rechtschreibhilfe, Einfügen von Grafiken, Druckfunktion).

wenden Basisfunktionen des Internets an (Angabe der vollständigen URL, Nutzung von Links, Suchmaschinen).

Informieren/Recherchieren

Schülerinnen und Schüler entnehmen zielgerichtet Informationen aus altersgerechten Informationsquellen.

Die Schülerinnen und Schüler ...

formulieren ihren Wissensbedarf.
recherchieren unter Anleitung in altersgemäßen Lexika, Kindersuchmaschinen und Bibliotheksangeboten.

entnehmen Medien gezielt Informationen und geben sie wieder.

unterscheiden zwischen Informations- und Werbebeiträgen.

Kommunizieren/Kooperieren

Schülerinnen und Schüler wenden grundlegende Regeln für eine sichere und zielgerichtete Kommunikation an und nutzen sie zur Zusammenarbeit.

Die Schülerinnen und Schüler ...

beschreiben ihr eigenes Kommunikationsverhalten (z. B. Telefon, SMS, E-Mail, Chat).

wenden altersgemäße Möglichkeiten der Online Kommunikation (z. B. Chat, E-Mail) an.

entwickeln Regeln und Empfehlungen für eine sichere Kommunikation im Internet.

nutzen unter Anleitung altersgemäße Medien (z. B. Wiki, Lernplattform) zur Zusammenarbeit bei schulischen Projekten.

Produzieren/Präsentieren

Schülerinnen und Schüler erarbeiten unter Anleitung altersgemäße Medienprodukte und stellen ihre Ergebnisse vor.

Die Schülerinnen und Schüler ...

beschreiben unterschiedliche Arten der Präsentation von Informationen (z. B. Plakat, Bildschirmpräsentation, Audio-/Videobeitrag).

beschreiben Vor- und Nachteile unterschiedlicher Medienprodukte (z. B. in Hinblick auf Zielgruppe, Gestaltungs- und Distributionsmöglichkeiten).

erstellen unter Anleitung ein einfaches Medienprodukt (z. B. Plakat, Bildschirmpräsentation, Handyclip).

stellen ihre Arbeitsergebnisse vor.

Analysieren/Reflektieren

Schülerinnen und Schüler beschreiben und hinterfragen ihr eigenes Medienverhalten. Sie unterscheiden verschiedene Medienangebote und Zielsetzungen.

Die Schülerinnen und Schüler ...

beschreiben die eigene Medienutzung und -erfahrung und erkennen daraus resultierende Chancen und Risiken für ihren Alltag.

kennen Regeln zum sinnvollen Umgang mit Unterhaltungsmedien.

vergleichen und bewerten altersgemäße Medienangebote und stellen die Vielfalt der Medienangebote und ihre Zielsetzungen dar.

beschreiben an ausgewählten Beispielen (z. B. Film oder Werbung) die Wirkung stilistischer Merkmale.

: 1.2 Lehrplanbezüge

! Bedienen/Anwenden*

Schülerinnen und Schüler nutzen analoge Medien (z. B. Zeitung, Fernsehen, Radio) zur Unterhaltung und Information.	
Fächer- übergreifend (Richtlinien)	Die elektronischen Informations- und Kommunikationstechnologien sind [...] Hilfsmittel des Lernens und Gegenstand des Unterrichts. (S. 15) Der Unterricht in der Grundschule vermittelt den Kindern eine Orientierung über wichtige Informationsmöglichkeiten und leitet sie (die Schülerinnen und Schüler) an, vorhandene Informations- und Kommunikationsmedien sinnvoll zu nutzen. (S. 15)
Deutsch	Die Schülerinnen und Schüler erfahren, dass Lesen und der bewusste Umgang mit unterschiedlichen Texten und Medien Vergnügen bereiten und zu einer intensiven Auseinandersetzung mit der Welt führen können. Bereich: Lesen – mit Texten und Medien umgehen Schwerpunkt: Über Lesefähigkeit verfügen (S. 31) Die Schülerinnen und Schüler finden in Texten gezielt Informationen und können sie wiedergeben. Schwerpunkt: Mit Medien umgehen (S. 33) Die Schülerinnen und Schüler nutzen Angebote in Zeitungen und Zeitschriften, in Hörfunk und Fernsehen, auf Ton- und Bildträgern sowie im Internet und wählen sie begründet aus. Die Schülerinnen und Schüler recherchieren in Druck- und elektronischen Medien zu Themen oder Aufgaben.
Sach- unterricht	Bereich: Zeit und Kultur Die Schülerinnen und Schüler recherchieren in/mit Medien und nutzen die Informationen (z. B. Internet, Bibliothek) für eine Präsentation.
Schülerinnen und Schüler wenden Basisfunktionen digitaler Medien (z. B. Computer, digitaler Fotoapparat) an.	
Fächer- übergreifend (Richtlinien)	Die systematische Arbeit mit Medien trägt dazu bei, die Medienkompetenz der Schülerinnen und Schüler zu entwickeln. (S. 15)
Kunst	Bereich: Gestalten mit technisch-visuellen Medien Schwerpunkt: Präsentieren (S. 107) Schülerinnen und Schüler nutzen Kameras [für] Dokumentationen in Gestaltungs- und Präsentationszusammenhängen, Klassenaufführungen und Projektstage (z. B. fotografieren und videografieren). Schwerpunkt: Zielgerichtet gestalten Schülerinnen und Schüler setzen einfache Formen digitaler Bildbearbeitung ein. Schwerpunkt: Erproben von Materialien, Techniken und Werkzeugen Schülerinnen und Schüler legen Archive für Bild- und Sprachdokumente an und verwalten sie (z. B. nach Themen strukturiert).
Musik	Kompetenzbereich: Musik machen – mit der Stimme Schwerpunkt: Mit der Stimme improvisieren (S. 92) Die Schülerinnen und Schüler zeichnen die Improvisationsergebnisse auf Tonträger auf [...]. Kompetenzbereich: Musik machen – mit Instrumenten Schwerpunkt: Mit Instrumenten improvisieren und experimentieren (S. 92) Die Schülerinnen und Schüler halten Klangergebnisse auf Tonträger fest [...].

Schülerinnen und Schüler wenden Basisfunktionen eines Textverarbeitungsprogramms an (Formatierungen, Rechtschreibhilfe, Einfügen von Grafiken, Druckfunktion).	
Fächerübergreifend (Richtlinien)	Die systematische Arbeit mit Medien trägt dazu bei, die Medienkompetenz der Schülerinnen und Schüler zu entwickeln. (S. 15)
Deutsch	<p>Bereich: Schreiben Schwerpunkt: Über Schreibfähigkeit verfügen (S. 29) Die Schülerinnen und Schüler nutzen Gestaltungs- und Überarbeitungsmöglichkeiten herkömmlicher und neuer Medien (z. B. Schmuckblätter, Korrekturlinien, Clip-Art und Rechtschreibprogramme des PC).</p> <p>Bereich: Schreiben Schwerpunkt: Texte situations- und adressatengerecht gestalten (S. 29) Die Schülerinnen und Schüler gestalten die überarbeiteten Texte in Form und Schrift für die Endfassung (z. B. für eine Veröffentlichung oder Präsentation).</p> <p>Schwerpunkt: Richtig Schreiben (S. 30) Die Schülerinnen und Schüler verwenden Hilfsmittel (z. B. Wörterbuch, Lernkartei, Rechtschreibhilfe des PC).</p>
Sachunterricht	<p>Bereich: Zeit und Kultur Die Schülerinnen und Schüler arbeiten am PC mit Textverarbeitungs-, Lern- und Übungsprogrammen.</p>
Kunst	<p>Bereich: Gestalten mit technisch-visuellen Medien Schwerpunkt: Erproben von Materialien, Techniken und Werkzeugen (S. 107): Die Schülerinnen und Schüler nutzen Layouts im Schreibprogramm des Computers für eigene Arbeiten (z. B. Wort- und Bildkombinationen erstellen und gestalten, Über- und Unterschriften wählen und gestalten).</p>
Schülerinnen und Schüler wenden Basisfunktionen des Internets an (Angabe der vollständigen URL, Nutzung von Links, Suchmaschinen).	
Fächerübergreifend (Richtlinien)	Die Schülerinnen und Schüler sollen insbesondere lernen [...] mit Medien verantwortungsbewusst und sicher umzugehen. (S. 11)
Sachunterricht	<p>Bereich: Zeit und Kultur Die Schülerinnen und Schüler recherchieren mit/in Medien (z. B. Internet, Bibliothek) und nutzen die Informationen für eine Präsentation.</p>
Kunst	<p>Bereich: Gestalten mit technischvisuellen Medien Schwerpunkt: Erproben von Materialien, Techniken und Werkzeugen (S. 107) Die Schülerinnen und Schüler nutzen das Internet als Rechercheinstrument.</p>

* Quelle: Lehrplankompass NRW der Medienberatung NRW, Kompetenzbereich „Bedienen/Anwenden“ (www.lehrplankompass.nrw.de/bedienenanwenden.htm)

! Informieren/Recherchieren*

	Schülerinnen und Schüler formulieren ihren Wissensbedarf.
Deutsch	<p>Schreiben. Texte situations- und adressatengerecht verfassen Die Schülerinnen und Schüler klären Schreibabsicht, Schreibsituation und adressatenbezug [...]. (S. 29)</p> <p>Lesen. Mit Texten und Medien umgehen. Mit Medien umgehen. Die Schülerinnen und Schüler wählen Texte interessenbezogen aus und begründen ihre Auswahl. (S. 31)</p>
	Schülerinnen und Schüler recherchieren unter Anleitung in altersgemäßen Lexika, Kindersuchmaschinen und Bibliotheksangeboten.
Fächer- übergreifend (Richtlinien)	Der Unterricht in der Grundschule vermittelt den Kindern eine Orientierung über wichtige Informationsmöglichkeiten und leitet sie an, vorhandene Informations- und Kommunikationsmedien sinnvoll zu nutzen. (S. 15)
Deutsch	<p>Lesen. Mit Texten und Medien umgehen. Mit Medien umgehen. Schülerinnen und Schüler recherchieren in Druck- und elektronischen Medien zu Themen und Aufgaben (z. B. Kinderlexika, Sachbüchern, Suchmaschinen für Kinder). (S. 33)</p> <p>Schülerinnen und Schüler nutzen Angebote in Zeitungen und Zeitschriften, in Hörfunk und Fernsehen, auf Ton und Bildträgern sowie im Internet und wählen sie begründet aus. (S. 33)</p>
Sachunterricht	<p>Medien unterstützen in spezifischer Weise Kommunikations- und Rechercheprozesse [...]. (S. 40)</p> <p>Zeit und Kultur. Medien als Informationsmittel. In diesem Schwerpunkt spielen Medien als zeitgeschichtliche bzw. historische Informationsquelle [...] eine besondere Rolle. (S. 42)</p> <p>Schülerinnen und Schüler recherchieren mit/in Medien (z. B. Internet/Bibliothek) und nutzen die Informationen für eine Präsentation. (S. 50)</p> <p>Raum, Umwelt und Mobilität. Umweltschutz und Nachhaltigkeit. Schülerinnen und Schüler recherchieren und diskutieren die Bedeutung und Nutzung von Ressourcen und erproben den sparsamen Umgang mit ihnen (z. B. Wasser, Energie, Boden, Luft und Papier). (S. 47)</p> <p>Mensch und Gemeinschaft. Aufgaben des Gemeinwesens. Schülerinnen und Schüler recherchieren und erkunden Aufgabenbereiche im Gemeinwesen und stellen diese dar (z. B. Bürgermeister, Polizei, Feuerwehr). (S. 48)</p>
Kunst	<p>Textiles Gestalten, Erprobung von Materialien, Techniken und Werkzeugen. Schülerinnen und Schüler nutzen das Internet als Rechercheinstrument. (S. 106)</p>
	Schülerinnen und Schüler entnehmen Medien gezielt Informationen und geben sie wieder.
Fächer- übergreifend (Richtlinien)	Der Unterricht in der Grundschule vermittelt den Kindern eine Orientierung über wichtige Informationsmöglichkeiten und leitet sie an, vorhandene Informations- und Kommunikationsmedien sinnvoll zu nutzen. (S. 15)
Deutsch	<p>Sprechen und Zuhören. Zu anderen sprechen Die Schülerinnen und Schüler fassen gelernte Sachverhalte zusammen und tragen sie – auch durch Medien gestützt – vor. (S. 28)</p> <p>Lesen. Mit Texten und Medien umgehen. Über Lesefähigkeiten verfügen. Schülerinnen und Schüler finden in Texten gezielt Informationen und können sie wiedergeben. (S. 31)</p> <p>Texte erschließen/Lesestrategien nutzen. Schülerinnen und Schüler erfassen zentrale Aussagen von Texten und geben sie zusammenfassend wieder (z. B. als Stichwortzettel, Inhaltsangabe, Skizze, Grafik). (S. 32)</p>

Schülerinnen und Schüler unterscheiden zwischen Informations- und Werbebeiträgen.	
Fächer- übergreifend (Richtlinien)	Die Schülerinnen und Schüler sollen insbesondere lernen, mit Medien verantwortungsbewusst und sicher umzugehen. (S. 11)
Deutsch	Lesen. Mit Texten und Medien umgehen. Mit Medien umgehen. Schülerinnen und Schüler bewerten Medienbeiträge kritisch (z. B. durch Unterscheiden und Trennen von Information und Werbebeiträgen). (S. 33)
Sach- unterricht	Zeit und Kultur. Mediennutzung Die Schülerinnen und Schüler untersuchen kritisch Angebote der Unterhaltungs- und Informationsmedien und begründen Regeln zum sinnvollen Umgang mit ihnen. (S. 50)

* Quelle: Lehrplankompass NRW der Medienberatung NRW, Kompetenzbereich „Informieren/Recherchieren“ (www.lehrplankompass.nrw.de/informierenrecherchieren.htm)

Kommunizieren/Kooperieren *

Schülerinnen und Schüler beschreiben ihr eigenes Kommunikationsverhalten (z. B. Telefon, SMS, E-Mail, Chat).	
Fächer- übergreifend (Richtlinien)	Wahrnehmen und Kommunizieren sind wichtige Voraussetzungen für (beginnende) Lernprozesse, Fragehaltungen und inhaltliche Auseinandersetzungen. [...] Schülerinnen und Schüler lernen, eigene Beobachtungen, Einschätzungen und Überlegungen in unterschiedlicher aber angemessener Weise anderen mitzuteilen. (S. 13)
Deutsch	Sprache und Sprachgebrauch untersuchen. Sprachliche Verständigung untersuchen. (S. 33) Schülerinnen und Schüler berücksichtigen die unterschiedlichen Bedingungen mündlicher und schriftlicher Kommunikation beim Sprechen und Schreiben. Die Schülerinnen und Schüler sprechen über Verstehens- und Verständigungsprobleme bei Missverständnissen.
Sach- unterricht	Bereits vorhandene Vorstellungen, Erfahrungen, Deutungsmuster und Handlungsmöglichkeiten der Schülerinnen und Schüler werden genutzt [...]. (S. 39) Zeit und Kultur. Mediennutzung. Schülerinnen und Schüler vergleichen alte und neue Medien miteinander und dokumentieren ihre Ergebnisse. (S. 50)

Schülerinnen und Schüler wenden altersgemäße Möglichkeiten der Online-Kommunikation (z. B. Chat, E-Mail) an.	
Fächer- übergreifend (Richtlinien)	Der Unterricht in der Grundschule [...] leitet sie [die Kinder] an, vorhandene Informations- und Kommunikationsmedien sinnvoll zu nutzen. (S. 15)
Deutsch	Sprache und Sprachgebrauch untersuchen. Sprachliche Verständigung untersuchen (S. 33) Schülerinnen und Schüler berücksichtigen die unterschiedlichen Bedingungen mündlicher und schriftlicher Kommunikation beim Sprechen und Schreiben.
Englisch	Interkulturelles Lernen: Handeln in Begegnungssituationen (S. 80) Schülerinnen und Schüler nehmen mit Hilfe des Englischen Kontakt zu Kindern außerhalb des eigenen Landes auf (z. B. E-Mail, SMS, Postkarten, kurze Briefe).

Schülerinnen und Schüler entwickeln Regeln und Empfehlungen für eine sichere Kommunikation im Internet.	
Fächer- übergreifend (Richtlinien)	Die Schülerinnen und Schüler sollen insbesondere lernen [...] mit Medien verantwortungsbewusst und sicher umzugehen. (S. 11)
Deutsch	Sprechen und Zuhören. Gespräche führen (S. 28) Schülerinnen und Schüler beachten gemeinsam entwickelte Gesprächsregeln [...]. Zu anderen sprechen (S. 28) Schülerinnen und Schüler sprechen funktionsangemessen: erzählen, informieren, argumentieren.
Sachunterricht	Zeit und Kultur. Mediennutzung. Schülerinnen und Schüler untersuchen kritisch Angebote der Unterhaltungs- und Informationsmedien und begründen Regeln zum sinnvollen Umgang mit ihnen. Mensch und Gemeinschaft. Freundschaft und Sexualität. Schülerinnen und Schüler kennen Verhaltensempfehlungen in Konfliktsituationen (z. B. sexuelle Belästigung).
Schülerinnen und Schüler nutzen unter Anleitung altersgemäße Medien (z. B. Wiki, Lernplattform) zur Zusammenarbeit bei schulischen Projekten.	
Fächer- übergreifend (Richtlinien)	Der Unterricht fördert die Fähigkeit und die Bereitschaft, das eigene Lernen bewusst und zielgerecht zu gestalten und mit anderen zusammenzuarbeiten. (S. 14) Die systematische Arbeit mit Medien trägt dazu bei, die Medienkompetenz der Schülerinnen und Schüler zu entwickeln. (S. 15)
Deutsch	Sprechen und Zuhören (S. 25) Sprechen und Zuhören ist immer auch soziales Handeln. Es geht darum [...], Verantwortung zu übernehmen und mit anderen zusammenzuarbeiten.
Sach- unterricht	Teamfähigkeit, Arbeitsteilung und soziale Kooperation werden im Sachunterricht gezielt gefördert. (S. 39) Medien unterstützen in spezifischer Weise Kommunikations- und Rechercheprozesse und werden für veranschaulichende und interaktive Formen der Darstellung von Ergebnissen genutzt. (S. 40)
Mathematik	Prozessbezogene Bereiche/Kompetenzen (S. 58) Darstellen/Kommunizieren (S. 58 ff.) Schülerinnen und Schüler bearbeiten komplexere Aufgabenstellungen gemeinsam, treffen dabei Verabredungen und setzen eigene und fremde Standpunkte in Beziehung (kooperieren und kommunizieren).

* Quelle: Lehrplankompass NRW der Medienberatung NRW, Kompetenzbereich „Kommunizieren/Kooperieren“ (www.lehrplankompass.nrw.de/kommunizierenkooperieren.htm)



Produzieren/Präsentieren*

Schülerinnen und Schüler beschreiben unterschiedliche Arten der Präsentation von Informationen (z. B. Plakat, Bildschirmpräsentation, Audio-/Videobeitrag).	
Fächer- übergreifend (Richtlinien)	Schülerinnen und Schüler lernen, eigene Beobachtungen, Einschätzungen und Überlegungen in unterschiedlicher aber angemessener Weise anderen mitzuteilen. [...]
Deutsch	<p>Schülerinnen und Schüler erfahren, dass Lesen und der bewusste Umgang mit unterschiedlichen Texten und Medien Vergnügen bereiten und zu einer intensiveren Auseinandersetzung mit der Welt führen können. (S. 26)</p> <p>Bereich: Lesen – mit Texten und Medien umgehen Schwerpunkt: Mit Medien umgehen Die Schülerinnen und Schüler nutzen Medien als Anreiz zum Sprechen, Schreiben und Lesen.</p> <p>Bereich: Schreiben Schwerpunkt: Texte situations- und adressatengerecht verfassen Die Schülerinnen und Schüler verfassen Texte verschiedener Textsorten funktionsangemessen: [...] darstellende Texte verständlich und strukturiert (z. B. Sachtexte, Lernergebnisse), [...].</p>
Schülerinnen und Schüler beschreiben Vor- und Nachteile unterschiedlicher Medienprodukte (z. B. in Hinblick auf Zielgruppe, Gestaltungs- und Distributionsmöglichkeiten).	
Fächer- übergreifend (Richtlinien)	Schülerinnen und Schüler lernen, neue Erkenntnisse mit vorhandenen Kenntnissen und Mustern zu vergleichen, um zu neuen Bewertungen und Einschätzungen zu kommen. (S. 13)
Deutsch	<p>Bereich: Lesen – mit Texten und Medien umgehen Schwerpunkt: Mit Medien umgehen Die Schülerinnen und Schüler vergleichen die unterschiedliche Wirkung von Text-, Film/Video oder Hörfassungen.</p>
Sach- unterricht	<p>Bereich: Zeit und Kultur Schwerpunkt: Mediennutzung Schülerinnen und Schüler vergleichen alte und neue Medien miteinander und dokumentieren ihre Ergebnisse (z. B. Herstellung, Konsum, Wirkungen).</p>

	Schülerinnen und Schüler erstellen unter Anleitung ein einfaches Medienprodukt (z. B. Plakat, Bildschirmpräsentation, Handyclip).
Fächer- übergreifend (Richtlinien)	Indem die Medien selbst zum Gegenstand der Arbeit im Unterricht werden, erfahren die Schülerinnen und Schüler Möglichkeiten und Beschränkungen einer durch Medien geprägten Lebenswirklichkeit. (S. 15)
Deutsch	Der Deutschunterricht erweitert die Kompetenzen der Schülerinnen und Schüler in Bezug [...] auf eine sinnvolle Mediennutzung. Anregende Gesprächs- und Erzählanlässe sowie Situationen, in denen Schülerinnen und Schüler Vorträge und Präsentationen gestalten, sind Teil des Unterrichts. (S. 23) Bereich: Lesen – mit Texten und Medien umgehen Schwerpunkt: Mit Medien umgehen Schülerinnen und Schüler nutzen Medien zum Gestalten eigener Medienbeiträge. Schwerpunkt: Texte präsentieren Schülerinnen und Schüler gestalten sprechend und darstellend Texte (auch) auswendig [...]. Bereich: Sprechen und Zuhören Schwerpunkt: Szenisch spielen Schülerinnen und Schüler versetzen sich in eine Rolle und gestalten sie sprecherisch, gestisch und mimisch.
Sachunterricht	Von besonderer Bedeutung ist es, dass die Schülerinnen und Schüler dazu angeleitet werden, die eigenen Lern- ergebnisse zu dokumentieren, sie anderen zu erklären und sie gemeinsam auch kritisch zu reflektieren. (S. 39) Bereich: Zeit und Kultur Schwerpunkt: Medien als Informationsmittel Schülerinnen und Schüler recherchieren mit/in Medien (z. B. Internet, Bibliothek) und nutzen die Informationen für eine Präsentation.
Mathematik	Prozessbezogene Kompetenzen Darstellen/Kommunizieren Schülerinnen und Schüler entwickeln und nutzen für die Präsentation ihrer Lösungswege, Ideen und Ergebnisse geeignete Darstellungsformen und Präsentationsmedien wie Folie oder Plakat und stellen sie nachvollziehbar dar (z. B. im Rahmen von Rechenkonferenzen). (präsentieren und austauschen)
Kunst	Bereich: Gestalten mit technisch-visuellen Medien Schwerpunkt: Erproben von Materialien, Techniken und Werkzeugen Schülerinnen und Schüler nutzen Layouts im Schreibprogramm des Computers für eigene Arbeiten (z. B. Wort- und Bildkombination erstellen und gestalten, Über- und Unterschriften wählen und gestalten). Schwerpunkt: Präsentieren Schülerinnen und Schüler nutzen Kameras [für] Dokumentationen in Gestaltungs- und Präsentations- zusammenhängen, Klassenaufführungen und Projekttagen (z. B. fotografieren und videografieren). Schwerpunkt: Zielgerichtet gestalten Schülerinnen und Schüler setzen einfache Formen digitaler Bildbearbeitung ein.
Musik	Musik machen Schülerinnen und Schüler halten Klangergebnisse auf Tonträger fest und reflektieren sie kritisch.

Schülerinnen und Schüler stellen ihre Arbeitsergebnisse vor.	
Fächer- übergreifend (Richtlinien)	Strukturieren und Darstellen sind Kompetenzen, die Schülerinnen und Schüler dazu befähigen, aus der Auseinandersetzung mit einem Unterrichtsinhalt heraus Erkenntnisse, Einsichten und Ergebnisse zu formulieren und diese angemessen festzuhalten. (S. 13)
Deutsch	<p>Sie [die Schülerinnen und Schüler] gehen handelnd mit Texten um und präsentieren ihre Produkte, indem sie Texte inszenieren, vortragen oder sprachlich umgestalten. (S. 26)</p> <p>Bereich: Sprechen und Zuhören Schwerpunkt: Zu anderen sprechen Schülerinnen und Schüler fassen gelernte Sachverhalte zusammen und tragen sie auch durch Medien gestützt vor.</p> <p>Bereich: Lesen – Mit Texten und Medien umgehen Schwerpunkt: Texte präsentieren: Schülerinnen und Schüler wirken bei Lesungen und Aufführungen mit.</p>
Sach- unterricht	<p>Medien [...] werden für veranschaulichende und interaktive Formen der Darstellung von Ergebnissen genutzt. (S. 40)</p> <p>Durch Präsentationen [...] bekommen Schülerinnen und Schüler Rückmeldungen zu ihren Arbeitsergebnissen und erfahren die Wertschätzung ihrer Lernanstrengungen [...] (S. 40)</p>

* Quelle: Lehrplankompass NRW der Medienberatung NRW, Kompetenzbereich „Produzieren/Präsentieren“ (www.lehrplankompass.nrw.de/produzierenpraesentieren.htm)

! Analysieren/Reflektieren*

Die Schülerinnen und Schüler beschreiben die eigene Mediennutzung und -erfahrung und erkennen daraus resultierende Chancen und Risiken für ihren Alltag.	
Fächer- übergreifend (Richtlinien)	<p>Die Schülerinnen und Schüler sollen insbesondere lernen</p> <ul style="list-style-type: none"> – die eigene Meinung zu vertreten und die Meinung anderer zu achten. – mit Medien verantwortungsbewusst und sicher umzugehen. (S. 11)
Deutsch	<p>Deutsch, Bereich: Sprechen und Zuhören Schwerpunkt: Gespräche führen (S. 28) Schülerinnen und Schüler beschreiben eigene Gefühle (z. B. Angst in Streitsituationen) und reagieren auf Befindlichkeiten anderer. Schülerinnen und Schüler diskutieren gemeinsam Anliegen und Konflikte und suchen nach Lösungen.</p>
Sachunter- richt	<p>Sachunterricht, Zeit und Kultur Schwerpunkt: Mediennutzung (S. 50) Schülerinnen und Schüler untersuchen kritisch Angebote der Unterhaltungs- und Informationsmedien und begründen Regeln zum sinnvollen Umgang mit ihnen.</p>
Kunst	<p>Kunst, Bereich: Gestalten mit technischvisuellen Medien Schwerpunkt: Zielgerichtet gestalten (S. 107) Schülerinnen und Schüler hinterfragen und nutzen Bildsprache und Bildinformationen visueller Medien nach ihrer Aussage und Botschaft kritisch.</p>

Die Schülerinnen und Schüler kennen Regeln zum sinnvollen Umgang mit Unterhaltungsmedien.	
Deutsch	Die Fähigkeit, eigene Arbeits- und Lernprozesse zu entwickeln und mit anderen zu reflektieren, nimmt [...] einen wichtigen Stellenwert ein. (S. 25)
Sachunterricht	Sachunterricht, Mensch und Gemeinschaft Schwerpunkt: Zusammenleben in der Klasse, in der Schule und in der Familie Schülerinnen und Schüler entwickeln Lösungsmöglichkeiten für Konfliktsituationen, stellen diese dar und überprüfen ihre Wirkung (z. B. im Rollenspiel). Schwerpunkt: Freundschaft und Sexualität Schülerinnen und Schüler kennen Verhaltensempfehlungen in Konfliktsituationen (z. B. sexuelle Belästigung).
Die Schülerinnen und Schüler vergleichen und bewerten altersgemäße Medienangebote und stellen die Vielfalt der Medienangebote und ihre Zielsetzungen dar.	
Fächerübergreifend (Richtlinien)	Indem die Medien selbst zum Gegenstand der Arbeit im Unterricht werden, erfahren die Schülerinnen und Schüler Möglichkeiten und Beschränkungen einer durch Medien geprägten Lebenswirklichkeit.
Deutsch	Deutsch, Bereich: Mit Texten und Medien umgehen Schwerpunkt: Mit Medien umgehen (S. 33) Schülerinnen und Schüler vergleichen die unterschiedliche Wirkung von Text, Film/Video und Hörfassungen. Schülerinnen und Schüler bewerten Medienbeiträge kritisch (z. B. durch Unterscheiden und Trennen von Information und Werbebeiträgen).
Sachunterricht	Sachunterricht, Bereich: Mensch und Gemeinschaft Schwerpunkt: Interessen und Bedürfnisse (S. 48) Schülerinnen und Schüler beschreiben, wie eigene Konsumwünsche durch Werbung beeinflusst werden.
Kunst	Kunst, Bereich: Szenisches Gestalten Schwerpunkt: Zielgerichtet gestalten (S. 108) Schülerinnen und Schüler setzen musikalische und choreografische Darstellungsmittel und -formen ein und reflektieren deren Wirkung.
Die Schülerinnen und Schüler beschreiben an ausgewählten Beispielen (z. B. Film, Werbung) die Wirkung stilistischer Merkmale.	
Deutsch	Im reflektierenden Gespräch über die Wirkung der eingesetzten Mittel entwickeln sie [die Schülerinnen und Schüler] ihre Ausdrucksmöglichkeiten und damit ihre Persönlichkeit. (S. 25)
Kunst	Kunst, Bereich: Auseinandersetzung mit Bildern und Objekten Schwerpunkt: Wahrnehmen und Deuten (S. 109) Schülerinnen und Schüler präzisieren eigene Wahrnehmungen und äußern Assoziationen.

* Quelle: Lehrplankompass NRW der Medienberatung NRW, Kompetenzbereich „Analysieren/Reflektieren“ (www.lehrplankompass.nrw.de/analysierenreflektieren.htm)

: 2.1 Zu den Projekten



Wissen, wie's geht! Zeigen, wie's geht! – Das Internet-ABC ist ein spielerisches und sicheres Angebot für den Einstieg ins Internet. Als Ratgeber im Netz bietet es konkrete Hilfestellungen und Informationen zum verantwortungsvollen Umgang mit dem World Wide Web. Die werbefreie Plattform richtet sich mit Erklärungen, Tipps und Tricks an Kinder von fünf bis zwölf Jahren sowie an Eltern und pädagogische Fachkräfte. Das Projekt wird von dem gemeinnützigen Verein Internet-ABC e. V. getragen, dem 13 Landesmedienanstalten angehören. Zentrales Ziel der Vereinsarbeit ist es, Kinder und Erwachsene beim Erwerb und der Vermittlung von Internetkompetenz zu unterstützen.

Die Kinderseite

Kinder von fünf bis zwölf Jahren können unter www.internet-abc.de spielerisch Wissen rund um das Netz erwerben. Tierische Weggefährten begleiten sie auf spannenden Seiten zum Spielen, Lernen und Kommunizieren in vier Themenbereichen: Computer & Internet, Schule & Hobby, Spiel & Spaß und Mitreden & Mitmachen.

Wissen, wie's geht!

Besonders geeignet für den Einsatz im Unterricht sind die verschiedenen Lernmodule des Bereichs „Wissen, wie's geht!“ aus der Rubrik „Computer & Internet“. In Kleingruppen oder Partnerarbeit können die Schülerinnen und Schüler mit Hilfe der vertonten „Wissen wie's geht!“-Module spielerisch Themenschwerpunkte wie zum Beispiel Datenschutz, Chat und Soziale Netzwerke erarbeiten und ihr Wissen in interaktiven Übungen festigen.

Für türkeistämmige Kinder und Eltern hat das Internet-ABC fünf „Wissen wie's geht!“-Module ins Türkische übersetzen lassen. Auf diese Weise können sich die Kinder zunächst in ihrer Muttersprache mit den Inhalten vertraut machen, um dann zwischen den deutschsprachigen und türkischsprachigen Bereichen hin und her zu wechseln.

Surfschein

Anschließend können die Heranwachsenden ihre Kenntnisse im Surfschein testen. Der Surfschein bietet Kindern und Lehrkräften die Möglichkeit, das in den „Wissen wie's geht!“-Modulen Erlernte gemeinsam spielerisch abzufragen und noch bestehende Lücken aufzudecken. Dabei geht es unter anderem um die Themen Urheberrecht, richtiges Verhalten im Chat, Mobbing im Netz, Musik-Downloads, den sicheren Umgang mit Passwörtern oder ums Mailen. Wie beim echten Führerschein entscheidet die Gesamt-Punktzahl über „bestanden“ oder „nicht bestanden“. Und wer es beim ersten Anlauf nicht schafft, kann jederzeit erneut sein Wissen testen – bis der Führerschein endlich ausgedruckt werden kann.

Weitere Angebote für Kinder

Zur Vertiefung ihres Wissens können die Kinder auch im Baukasten kreativ werden oder üben, wie man zielgerichtet Informationen sucht, etwa für die Hausaufgaben. Der Schulfachnavigator bietet sortiert nach Unterrichtsfächern viele Links zu kindgerechten Seiten, die hilfreiche Informationen für Hausaufgaben, Referate und Klassenarbeiten bereithalten. Des Weiteren können die Schülerinnen und Schüler ihre Meinung zu verschiedenen Themen im Forum posten, eine eigene Umfrage erstellen oder ein Online-Fotoalbum gestalten. Alle Angebote sind redaktionell betreut und können ergänzend im Unterricht eingesetzt werden.



Link zum Portal für Kinder: www.internet-abc.de

Portal für Eltern und pädagogische Fachkräfte

Informationen und Hilfestellungen

Die Seiten für Eltern und pädagogische Fachkräfte erklären das World Wide Web mit all seinen Möglichkeiten, aber auch Tücken. Laien und Profis finden hier Informationen zu aktuellen Entwicklungen, Tipps zum sicheren und lohnenden Umgang mit dem Internet und vor allem konkrete Hilfestellungen, wie man Kindern den Einstieg in das Medium Internet vermittelt: Wann erlaube ich meinem Kind die ersten Schritte durch das WWW? Wie leite ich es an, und was muss ich dabei beachten? Zu den umfangreichen Informationsangeboten gehören auch Softwareverzeichnisse, die in einer Positivauswahl pädagogische Empfehlungen zu rund 600 Spielen und 250 Lernprogrammen geben.



Link zum Portal für Eltern und pädagogische Fachkräfte: www.internet-abc.de/eltern

Link zum türkischsprachigen Bereich für Eltern: www.internet-abc.de/eltern/turkce.php

Hinweise zur Nutzung des Internet-ABC im Unterricht

Auf den Erwachsenenseiten des Internet-ABC finden Sie zudem wichtige Hinweise und Materialien zur Nutzung des Internet-ABC im Unterricht. Diese umfassen Erläuterungen, warum das Internet überhaupt Thema in der Schule sein sollte, welche Voraussetzungen (Lehrpläne, Computer und Software, Ausbildung der Lehrkräfte) gegeben sein müssen und wie medienpädagogische Projekte sowie ein thematisch ausgerichteter Elternabend praktisch durchgeführt werden können.



Material Tipps

Internet in der Schule – so geht's!

Der Artikel zeigt auf, welche technischen und infrastrukturellen Voraussetzungen für den Unterricht mit Computer und Internet gegeben sein müssen.



Link zum Fachartikel: www.internet-abc.de/eltern/internet-pc-schule.php

Warum Internet im Unterricht?

Dieser Fachartikel beantwortet Ihnen die Frage: Inwieweit kann das Internet gewinnbringend in den Unterricht integriert werden?



Link zum Fachartikel: www.internet-abc.de/eltern/internet-im-unterricht.php

Medienpädagogische Projekte in der Schule: Ein Leitfaden

Schritt für Schritt werden in diesem Leitfaden die verschiedenen Stationen der Planung und Durchführung eines eigenen Medienprojekts beschrieben.



Link zum Fachartikel: www.internet-abc.de/eltern/medienpaedagogische-projekte-schule.php

Tipps für Lehrkräfte zum Einstieg von Kindern ins Netz

Dieser Flyer bietet Ihnen Informationen, wie Sie das Internet-ABC gemeinsam mit Ihren Schülerinnen und Schülern entdecken und nutzen können.



Bestellung des Flyers: www.lfmpublikationen.lfm-nrw.de/catalog



Download des Flyers: www.internet-abc.de/eltern/internet-abc-flyer-broschueren.php

Konkrete Materialien für den Unterricht

Daneben sind im „Unterrichten“-Bereich des Online-Angebots verschiedene Unterrichtseinheiten, Methodenbausteine und Materialien zu finden, die Ihnen helfen, Medienerziehung in Grund- und weiterführenden Schulen praktisch umzusetzen. Informationen und Tipps zum Bau einer schulischen Internetseite sowie zahlreiche Linktipps runden das Angebot ab.

Unterrichtseinheiten

Während Lehrerhandbuch und CD-ROM des Internet-ABC einzelne Themen aus dem Bereich „Computer und Internet“ ausführlich für Kinder erklären, sollen diese gebündelten Materialien aufzeigen, wie der Computer und das Internet für einzelne Schulfächer nutzbringend eingesetzt werden können. Die Unterrichtseinheiten für die Klassen 3 bis 6 enthalten Erläuterungen, welche Kompetenzen vermittelt werden, Kurzinformationen und didaktisch-methodische Kommentare, Erklärungen zum Ablauf der Einheit sowie die eigentlichen Arbeitsblätter. Die Arbeit zu den einzelnen Themen erfordert jeweils mehrere Unterrichtsstunden. Von jeder Einheit wird jedoch auch eine Kurzfassung angeboten, die sich besonders für Vertretungsstunden eignet.



Link zu den Unterrichtseinheiten: www.internet-abc.de/eltern/unterrichtsmaterialien-schulfaecher.php

Medienpädagogische Methodenbausteine

Die medienpädagogischen Methoden des Internet-ABC sind beispielhafte Methodenbausteine für die Praxis. Sie bieten konkrete Ideen und Anleitungen, wie das Internet-ABC kreativ und spielerisch sowohl für kleine Einheiten als auch im Rahmen von Projektwochen zielgerichtet eingesetzt werden kann.



Link zu den Methodenbausteinen: www.internet-abc.de/eltern/medienpaedagogische-methoden.php

Lehrerhandbuch und CD-ROM

Das Lehrerhandbuch bietet Lehrkräften Informationen, wie sie mit ihren Schülerinnen und Schülern das weltweite Netz mit all seinen Chancen und Gefahren gemeinsam kennenlernen und erkunden können: Wie funktioniert das Internet, worauf muss ich achten, wie werde ich selbst aktiv? Die verschiedenen Themenbereiche spiegeln die Lernmodule der Online-Version wider, ergänzt durch didaktisch-methodische Kommentare für den Unterricht.

Die CD-ROM „Wissen, wie’s geht!“ ist parallel zum Lehrerhandbuch entwickelt worden und im Idealfall mit dieser gemeinsam im Unterricht zu verwenden. Im Handbuch befinden sich Arbeitsblätter, die nahezu alle Texte und Aufgaben zu den interaktiven Lernmodulen auf der CD-ROM beinhalten. Dieses kopierfähige Übungsmaterial ermöglicht es, die Inhalte der Lernmodule auch Schulklassen mit wenigen oder gar keinen Computerarbeitsplätzen nahe zu bringen. Praxisnah, anschaulich und kindgerecht wird damit Basiswissen zu Inhalten wie Surfen und Navigieren, Internetsicherheit, Medien im Internet oder E-Mail und Chat vermittelt.



Bestellung von Lehrerhandbuch und CD-ROM: www.lfmpublikationen.lfm-nrw.de/catalog



Download des Lehrerhandbuchs: www.internet-abc.de/eltern/cd-rom-handbuch-bestellen.php

Flyer und Broschüren

Das Internet-ABC hat diverse Broschüren und Flyer für Kinder und Erwachsene entwickelt, die zum einen durch das umfangreiche Angebot führen und zum anderen vertiefende Informationen für Kinder, Eltern und pädagogische Fachkräfte bereithalten. Sie eignen sich damit sowohl für den Einsatz im Unterricht als auch für Elternabende oder andere medienpädagogische Veranstaltungen.



Bestellung der Broschüren und Flyer: www.lfmpublikationen.lfm-nrw.de/catalog



Download der Broschüren und Flyer: www.internet-abc.de/eltern/internet-abc-flyer-broschueren.php



AUDITORIX ist ein Gemeinschaftsangebot der LfM und der INITIATIVE HÖREN. Die INITIATIVE HÖREN ist ein bundesweiter Zusammenschluss von Verbänden und Institutionen, der für das Hören in seiner gesamten Komplexität sensibilisieren möchte.

AUDITORIX bietet interaktive Angebote rund um die Themen Hörspiel und Hörspiele selber machen. Der neugierige Löffelhund Auditorix will Kinder für das wichtige Thema Hören sensibilisieren, ihre Hör- und Zuhörkompetenzen fördern sowie ihr Qualitätsempfinden und Urteilsvermögen in Bezug auf Hörmedien aller Art schulen. Das Angebot orientiert sich an den curricularen Vorgaben der Grundschule, kann aber auch im Offenen Ganztage, in der Freien Jugendarbeit oder Medienpädagogik eingesetzt werden.

Zudem verleiht AUDITORIX jährlich das AUDITORIX-Hörbuchsiegel. Das Qualitätssiegel für Kinderhörbücher (drei bis 13 Jahre) bietet für Kinder, Eltern und pädagogische Fachkräfte eine solide Orientierungshilfe im schwer zu überschauenden Hörbuchmarkt. Die AUDITORIX-Website präsentiert alle ausgezeichneten Hörbücher mit Hörproben, Inhaltsangaben und kindgerechten Jurybegründungen. Über ein Voting-Tool können die Kinder eine eigene Bewertung abgeben.

Hörwerkstatt (CD ROM)

Auditorix – ein neugieriger, kleiner Löffelhund mit großen Ohren – führt als Leitfigur durch die im Jahr 2008 veröffentlichte gleichnamige Hörwerkstatt. Entstanden sind die Materialien für Kinder im Grundschulalter im Rahmen des Gemeinschaftsprojekts „Hören mit Qualität“ der INITIATIVE HÖREN und der Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (LfM). Die von der SCHULE DES HÖRENS entwickelte CD-ROM ist kein Computer-Spiel, sondern eine in Lehrer- und Schülerteil gegliederte und aufeinander abgestimmte Lernsoftware. In fünf Modulen geht es von der Sinneswahrnehmung Hören über das Spiel mit der eigenen Stimme bis hin zur Produktion kleiner Hörstücke.

Interaktive Spiele, Filme, Mini-Features, Interviews mit Hörspielprofis, eine Geräusche-Sammlung, Geräusch-Rezepte, Textvorlagen, Arbeitsblätter, eine Schnittsoftware, eine große Auswahl an frei nutzbaren Musikstücken – die Hörwerkstatt bietet didaktisch vielseitig einsetzbares Material rund um das Thema Hörspiel.



Bestellung der CD-ROM: www.lfmpublikationen.lfm-nrw.de/catalog

Kinderseite

Die Kinderseite www.auditorix.de ist, wie auch die AUDITORIX-Hörwerkstatt, in fünf Module unterteilt: Welt des Hörens, Welt der Hörbücher, Welt der Geräusche, Welt der Stimme und Welt der Musik. Sie präsentiert neben animierten Clips, illustrierten und vertonten Wissensbeiträgen, Online-Spielen, einer Geräusche-Sammlung und Geräusch-Rezepten auch eine umfangreiche Musikauswahl für den rechtfreien Download, eine interaktive Instrumenten- und Gerätekunde sowie eine Technik-BOX mit konkreten Technik-Anleitungen und Informationen. Zudem stellt die Kinderseite alle mit dem AUDITORIX-Hörbuchsiegel ausgezeichneten Kinderhörbücher vor. Kinder und Erwachsene können in die Hörbücher hineinhören, sich selber ein Urteil bilden, die ausgezeichneten Hörbücher bewerten und ihren Favoriten für den AUDITORIX-Publikumspreis wählen.



Link zum Portal für Kinder: www.auditorix.de

Portal für Eltern und pädagogische Fachkräfte

Die Seiten für Eltern, pädagogische Fachkräfte und andere interessierte Erwachsene liefern grundlegende Informationen zu den verschiedenen Modulen der Kinderseite. Sie enthalten Informationen zu den Themen Hören, Hörspiele, Geräusche und Musik sowie zu den Online-Spielen auf der AUDITORIX-Kinderseite. Interessierte können hier die AUDITORIX-Hörwerkstatt kostenlos bestellen. Für pädagogische Fachkräfte stehen außerdem diverse Unterrichtsmaterialien zur Verfügung.



Link zum Portal für Erwachsene: www.auditorix.de/erwachsene



Material Tipp

Das Hörspiel im Unterricht

Warum die Arbeit an und mit Hörspielen im Grundschulunterricht und im Offenen Ganztage empfehlenswert ist, schildert diese Einführung von AUDITORIX.



Download des PDF: www.auditorix.de/index.php?id=329

Konkrete Materialien für den Unterricht: www.auditorix.de/schule

Materialien, die sich explizit für den Einsatz im Unterricht eignen, sind in einer eigenen Rubrik gebündelt worden und unter dem Direktlink www.auditorix.de/schule erreichbar.

AUDITORIX Blitz-Übungen

Die AUDITORIX Blitz-Übungen dienen einem schnellen und niedrigschwelligen Einstieg in die medienpraktische Arbeit mit der AUDITORIX-Website und der AUDITORIX-Hörwerkstatt in der Grundschule. Sie nehmen dabei konkret Bezug auf den Kompetenzrahmen und den Lehrplankompass der Initiative „Medienpass NRW“. Eine Blitz-Übung besteht jeweils aus 1. einem didaktischen Begleitblatt für die Lehrkräfte, 2. einem Arbeitsblatt für Kinder und 3. einem Übungsblatt für Lehrkräfte.



Link zu den Blitz-Übungen: www.auditorix.de/index.php?id=357

Modulare Lerneinheiten

Aus der Fülle an Materialien, interaktiven Angeboten, Spielen und Arbeitsblättern, die in der AUDITORIX-Hörwerkstatt in fünf Modulen zur freien Kombination rund um das Thema Hörspiel zur Verfügung stehen, werden zu verschiedenen Themenschwerpunkten praxisorientierte Lerneinheiten angeboten. Zu jeder modularen Lerneinheit bietet AUDITORIX didaktische Anregungen und Informationen mit konkreten Vorschlägen, die miteinander kombiniert und gemeinsam mit den Kindern erarbeitet werden können. Ferner wird aufgezeigt, wie die jeweilige Lerneinheit ganz konkret im Rahmen der Initiative „Medienpass NRW“ eingesetzt werden kann, welchen Bezug es zum NRW-Lehrplan für die Grundschule gibt und welche im Medienpass genannten Kern- und Teilkompetenzen mit den Lerneinheiten gezielt geschult werden können.



Link zu den Lerneinheiten: www.auditorix.de/index.php?id=344

Hörspiel-Pakete

AUDITORIX hat Hörspiel-Pakete mit jeweils vier Praxis-Vorlagen geschnürt: 1. Hörspielskript, 2. Vorlesegeschichte, 3. Musik- und Geräuschefundus und 4. didaktische Anleitung. Sie können die Vorlagen zur freien Gestaltung von Hörspielprojekten im privaten und im Bildungsbereich nutzen, gerne auch variieren oder mit den Kindern eigene Ideen, neue Figuren, Dialoge oder Geräusche hinzu erfinden. Die Vorlagen korrespondieren mit den Angeboten der AUDITORIX-Website und der AUDITORIX-Hörwerkstatt. Das zur Verfügung gestellte Skript soll den Entstehungsprozess erleichtern und zeitliche Freiräume zum Geräuschemachen, Spielen, Sprechen, Musizieren und Aufnehmen schaffen.



Link zu den Hörspiel-Paketen: www.auditorix.de/index.php?id=343

Didaktik-Infos zu den AUDITORIX-Spielen

Auf der AUDITORIX-Website und in der AUDITORIX-Hörwerkstatt können Kinder 14 interaktive AUDITORIX-Spiele eigenständig am Computer spielen. Sie dienen der spielerischen Wissensvermittlung und thematischen Vertiefung. Mit Hilfe eines Beamer oder Whiteboards können Sie die Spiele auch gemeinschaftlich mit der ganzen Klasse oder Gruppe spielen. Das bietet eine gute Ausgangsbasis für ein anschließendes Reflektieren im Gespräch.

Zu allen Spielen werden im Erwachsenen-Bereich der AUDITORIX-Website didaktische Kommentare sowie Arbeitsblätter angeboten, die die Thematiken der Spiele noch einmal aufgreifen. Ohne Computer können die Kinder so das im Spiel erworbene Wissen durch selber Ausprobieren, Experimentieren usw. vertiefen. Sie stellen einen konkreten Bezug zwischen digitalem Medienangebot und realer Welt her.



Link zu den Didaktik-Infos: www.auditorix.de/index.php?id=86

: 2.2 Zugangsweg 1: Von der Medienpass-Kompetenz zum Material

! Bedienen/Anwenden: Teilkompetenz 1

Schülerinnen und Schüler nutzen analoge Medien (z. B. Zeitung, Fernsehen, Radio) zur Unterhaltung und Information.

Material-Tipp zur Umsetzung der Kompetenz im Unterricht



AUDITORIX-Hörwerkstatt: Lernmodul „Hören und Zuhören“

Das Modul „Hören und Zuhören“ fokussiert den Umgang mit Audio-Medien, indem es Informationen, Filme, Spiele und Audio-dateien zum Thema Hören bereitstellt. Ergänzend stehen Arbeitsblätter, Infotexte und didaktische Hinweise für den Einsatz im Unterricht zur Verfügung. Mit dem Material werden bei den Schülerinnen und Schülern die Grundlagen dafür geschaffen, durch genaues Hören zu einer kompetenten Informationsentnahme aus Audioquellen zu gelangen.

Die einzelnen Inhalte

Auditorix nimmt's wörtlich

Der Film bietet einen kurzen, animierten Einstieg in das Thema Hören und Zuhören.

Hört, hört: Das Ohr!

Das etwa drei Minuten lange Radio-Mini-Feature kann ebenfalls als Einführung in das Thema Hören und Zuhören verwendet werden.

Ein blinder Musiker erzählt

Dieses von Kindern geführte Interview mit dem blinden Musiker Jörg Siebenhaar wird unterstützt durch eine kleine, während des Interviews entstandene Fotoreportage.

Ohren-Puzzle

Bei diesem Spiel setzen die Kinder das äußere und das innere Hörorgan des Menschen zusammen. Am Ende erscheint automatisch die Beschriftung der einzelnen Teile des menschlichen Hörorgans.

Geräusche-Memory

Dieses Spiel folgt dem Prinzip des klassischen Memory-Spiels. Statt einer identischen Bild/Bild-Paarung geht es jedoch um die Zuordnung von Geräuschen zu Geräuschquellen.

Spitz die Ohren

Beim Spiel „Spitz die Ohren“ werden bis zu sechs Geräusche nach und nach überlagert mit dem Ziel, das differenzierte Hören zu schulen.

Heuschrecken hören

Hierbei handelt es sich um eine Art Suchspiel mit den Cursortasten. Das Spiel trainiert das auditive Gedächtnis.

Der unterschätzte Sinn

Hier erfahren Kinder mit Hilfe von kurzen, kindgerechten Texten, Illustrationen und Audiobeiträgen mehr zur Funktion des Hörsinns.

Ohrengeschichten

Die Entwicklungsgeschichte des Hörsinns wird anhand eines leicht verständlichen und illustrierten Wissenstextes aufbereitet.

Lärm lässt Ohren leiden

Die Gefahren von Lärm und hoher Lautstärke werden in dieser Einheit anhand von Texten, Illustrationen und Audiobeiträgen thematisiert.

Arbeiten mit dem Lernmodul

Die unterschiedlich medial aufbereiteten Elemente stehen in der AUDITORIX-Hörwerkstatt (CD-ROM) zur Verfügung. Einzelne Elemente wie der Einführungsfilm „Auditorix nimmt’s wörtlich“ oder das Radio-Mini-Feature „Hört, hört: Das Ohr!“ befinden sich auch auf der AUDITORIX- Website unter „Welt des Hörens“.

Im Lehrerbereich der AUDITORIX-Hörwerkstatt finden Sie zu jedem dieser Angebote eine kurze Erläuterung, weiterführende Informationen sowie Schülerarbeitsblätter für die Vor- und Nachbereitung des Stoffes im Unterricht im PDF-Format zum Ausdrucken.

Es bietet sich an, zunächst die einführenden Film- und Audiodateien wie „Auditorix nimmt’s wörtlich“ gemeinsam zu hören und zu besprechen. Nach den Einführungen können Sie die Kinder aktiv werden lassen, indem Sie zunächst die spielerischen Angebote der Arbeitsblätter nutzen, die das konzentrierte und selektive Zuhören schulen. Ergänzend können die vier interaktiven Spiele eingesetzt werden.

Anschließend erarbeiten die Kinder die altersgerecht aufbereiteten Sachinformationen rund um das Thema Hören und Zuhören. Die kurzen Texte sind illustriert und werden größtenteils durch thematisch ergänzte Hörbeiträge unterstützt. Alle Informationen mit den transkribierten Audio-Inhalten stehen Ihnen im Lehrerteil der CD-ROM auch als Druckdatei zur Verfügung.

In Kombination mit den Wissens-Elementen können vertiefende Arbeitsblätter wie zum Beispiel „Der Aufbau des Ohrs“ oder „Film ohne Bild“ eingesetzt werden.

Materialvorschau

Beim hier beispielhaft erwähnten Geräusche-Memory sollen die Kinder zehn versteckte Geräusche-Pärchen finden. Es geht darum, herauszufinden, welches Geräusch zu welchem Bild passt. So werden das Hörgedächtnis spielerisch geschult und das konzentrierte Zuhören gefördert.

So geht’s zum Lernmodul



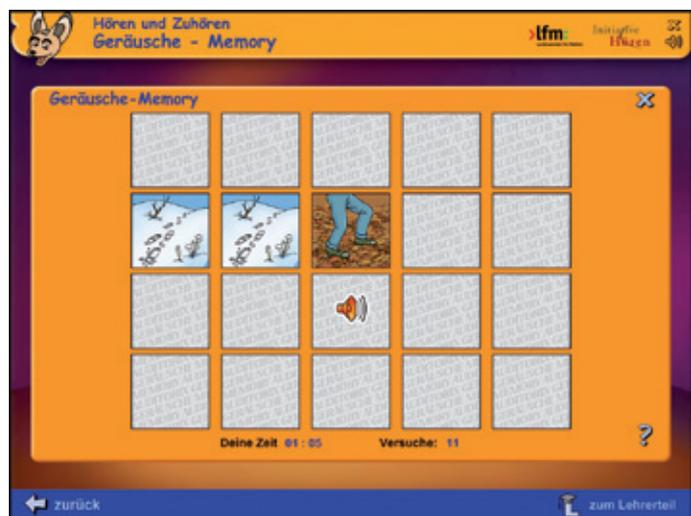
Pfadbeschreibung CD-ROM:
Schülerteil ▶ Hören und Zuhören



Pfadbeschreibung CD-ROM –
gesammelte Unterrichtsmaterialien zum Modul:
Zum Lehrerteil ▶ Unterrichtsmaterial ▶
Hören – Schülervorlagen & Hören – Lehrervorlagen



Link zum Online-Modul „Welt des Hörens“:
www.auditorix.de/de/welt-des-hoerens.html



Didaktisch-methodische Tipps zum Lernmodul



ca. 2–4 Unterrichtsstunden / Einzel- oder Gruppenarbeit / mehrere Computer, ggf. Internet-Anschluss

Einstieg ins Modul

Neben dem Sprechen, Lesen und Schreiben ist das Hören eine Grundfähigkeit, die im Schulunterricht gefördert werden sollte. Um Kinder für das Thema zu sensibilisieren, stehen verschiedene Arbeitsblätter zur Verfügung. Bei der Übung „Mund zu! Ohren auf!“ machen die Kinder zum Beispiel einen Hörspaziergang. Sie überlegen sich einen ganz bestimmten Weg – durch die Klasse, durch das Schulgebäude, über den Schulhof oder in der freien Natur. Jedes Kind darf diesen Weg einmal gehen – allerdings mit geschlossenen oder verbundenen Augen an der Hand eines verlässlich sehenden Partners. Aufgabe ist es, sich mit den Ohren zu orientieren und auf alle Geräusche in dieser besonderen Situation zu achten.



Pfadbeschreibung CD ROM zum Arbeitsblatt: Zum Lehrerteil ▶ Unterrichtsmaterial ▶ Hören – Schülervorlagen ▶ Mund zu Ohren auf – ein Hörspaziergang (Arbeitsblatt).pdf

Eigene Hörspiel-Erfahrungen erheben

Nachdem die Schülerinnen und Schüler für den Umgang mit Audio-Medien sensibilisiert wurden, bietet sich eine konkrete Erarbeitung der persönlichen Nutzungsgewohnheiten an. Mit Hilfe des in der AUDITORIX-Hörwerkstatt bereitgestellten Hörspiel-Fragebogens können die Kinder beispielsweise reflektieren, wie sie selbst Hör-Medien nutzen. Sie beschreiben, was sie am liebsten hören und welche Kriterien für sie ein gutes Hörspiel ausmachen.



Pfadbeschreibung CD ROM zum Arbeitsblatt: Zum Lehrerteil ▶ Unterrichtsmaterial ▶ Hören – Lehrervorlagen ▶ Ideen für den Einstieg in das Hörspielthema.pdf

Weitere Materialvorschläge zur Teilkompetenz 1



Internet-ABC

Wissen, wie's geht: Mit Reporter Eddie im Dschungel

Die Kinder beschäftigen sich in diesem Lernmodul mit verschiedenen Medienarten wie Radio und Zeitung. Zwar stehen hier deren digitale Varianten im Fokus, es werden jedoch auch allgemeine Charakteristika dieser Medientypen herausgearbeitet.



2–3 Unterrichtsstunden / Einzelarbeit, Gruppen- oder Partnerarbeit, Plenum / mehrere Computer, ggf. Internet-Anschluss



Link zum Online-Modul: www.internet-abc.de/kinder/medien.php



Pfadbeschreibung CD-ROM: Fit für's Internet ▶ Lesen, Hören, Sehen ▶ Mit Reporter Eddie im Dschungel



Pfadbeschreibung Lehrerhandbuch: Lesen, Hören, Sehen ▶ Seiten 153–167



AUDITORIX

AUDITORIX-Hörbuchsiegel

Das AUDITORIX-Hörbuchsiegel bietet Orientierung auf dem Hörbuchmarkt. Die Kinder erhalten eine Inhaltsangabe und kindgerechte Jurybegründungen und können in die ausgezeichneten Hörbücher un Hörspiele hineinhören. Über ein Voting-Tool können sie eine eigene Bewertung abgeben.



Link zum AUDITORIX-Hörbuchsiegel:
www.auditorix.de/de/welt-der-hoerbuecher/hoerbuecher-2013.html

! Bedienen/Anwenden: Teilkompetenz 2

Schülerinnen und Schüler wenden Basisfunktionen digitaler Medien (z. B. Computer, digitaler Fotoapparat) an.

Material-Tipp zur Umsetzung der Kompetenz im Unterricht



Internet-ABC – Wissen, wie’s geht: Lerneinheit „Von Tasten und Mäusen“

In dieser Lerneinheit aus der Internet-ABC-Reihe „Wissen wie’s geht!“ beschäftigen sich die Schülerinnen und Schüler mit Basisfunktionen, die für die Nutzung von Computer und Internet essentiell sind. Sie lernen mit Hilfe von einführenden Texten und kleinen Übungen, wie sie eine Computer-Maus benutzen und welche Tastaturbefehle es gibt.

Die einzelnen Inhalte

Von Tasten und Mäusen – Teil 1

Der erste Teil dieser Lerneinheit beschäftigt sich mit der Tastatur. Die Kinder lernen spielerisch die verschiedenen Bestandteile einer gängigen Tastatur kennen.

Von Tasten und Mäusen – Teil 2

Im zweiten Teil liegt der Schwerpunkt auf der Computer-Maus. Die Schülerinnen und Schüler beschäftigen sich mit den einzelnen Bestandteilen der Maus und wenden sie direkt an.

Arbeit mit dem Lernmodul

Die Lerneinheit steht sowohl online als auch auf CD-ROM und als Printversion im Lehrerhandbuch des Internet-ABC zur Verfügung. Alle drei Varianten können für sich bestehen, da sie gleich aufgebaut sind und nur im Hinblick auf einzelne Übungen oder sonstige Einzelbestandteile variieren.

Die Schülerinnen und Schüler bearbeiten die Lerneinheit in Kleingruppen oder Einzelarbeit. Sie lesen zunächst die Einführungstexte bzw. sehen die Einführungsfilme an und bearbeiten anschließend die verschiedenen Übungsaufgaben. Um das Lernmodul effizient im Unterricht zu nutzen, können einige Kinder die Papierversion, andere parallel dazu die interaktiven Aufgaben der Online-Variante bzw. CD-ROM bearbeiten. Die interaktiven Aufgaben der Online-Version bzw. CD-ROM sind wichtig, um Lösungen auszuprobieren. Am Computer gibt es sofort eine Rückmeldung über richtig oder falsch.

Die Schülerinnen und Schüler haben die Möglichkeit, so lange zu üben, bis sich die richtige Lösung gefestigt hat. Die Arbeitsblätter hingegen entzerren vor allem in Klassenräumen mit nur wenigen Computerarbeitsplätzen Engpässe an den Computern.

Materialvorschau

In dieser Online-Übung aus dem Bereich „Von Tasten und Mäusen – Teil 1“ bewegen die Kinder den Mauszeiger über die Zahlen. Sie lesen die Beschreibungen und vergleichen sie mit den Tasten auf dem Bild. Zu jeder Beschreibung wählen sie den richtigen Tastennamen aus der Auswahlbox. Die Übung steht im Lehrerhandbuch des Internet-ABC auch als Domino-Spiel zum Ausschneiden zur Verfügung.

Aufgabe: 2. Von Tasten und Mäusen

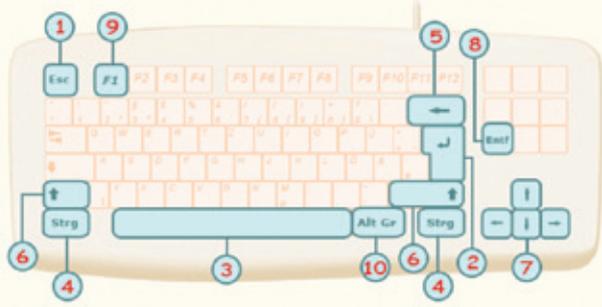
Deine Aufgabe

Bewege den Mauszeiger über die Zahlen. Lies die Beschreibungen 1-10 unter dem Bild und vergleiche sie mit den Tasten auf dem Bild. Wähle zu jeder Beschreibung den richtigen Tastennamen aus der Auswahlbox.

Zusatzwissen

Film Podcast
Tonendes Lesekon Hilfe

Computertastatur
Zwei Tasten sind doppelt. Siehst du, welche das sind?



Mein Tipp

➔ [tasten.pdf](#)
 ⚠ Drucke dir doch die 10 Beschreibungen aus und lege sie neben die Tastatur, dann musst du dir nicht alles auf einmal merken.

Wie kann man mit der Tastatur Befehle geben?

1. Die unterbricht einen Vorgang oder macht ihn rückgängig.

2. Mit der wird ein Befehl bestätigt oder eine neue Zeile erstellt.

So geht's zur Lerneinheit

Link zum Online-Modul: www.internet-abc.de/kinder/wwg-computertastatur.php

Türkischsprachige Version von „Von Tasten und Mäusen“: www.internet-abc.de/kinder/143925.php



Pfadbeschreibung CD-ROM: Fit für's Internet ▶ Surfen & Internet ▶ Kapitän Eddie erobert das WWW-Weltmeer ▶ Die Stationen der Reise ▶ Von Tasten und Mäusen



Pfadbeschreibung Lehrerhandbuch: Surfen und Internet ▶ Seiten 15 und 21

Didaktisch-methodische Tipps zur Lerneinheit

ca. 1 Unterrichtsstunde / Einzel- oder Partnerarbeit / Computer oder mehrere Computer, ggf. Internet-Anschluss

Vertiefende Übung 1: Tastatur und Maus in Texten anwenden

Die interaktiven Übungen der Lerneinheit „Von Tasten und Mäusen“ eignen sich gut als Einstieg in die Arbeit mit dem Computer und zur Vermittlung von Basiskenntnissen. Um das gelernte Wissen zu Tastatur und Maus praktisch anzuwenden, bietet es sich an, die Kinder direkt am Anschluss mit ersten Textverarbeitungs-Übungen vertraut zu machen. So können sie Tastaturfunktionen wie Steuerungstaste, Leertaste und Eingabetaste erneut üben.

Geben Sie den Schülerinnen und Schülern beispielsweise einen Dreizeiler vor, den sie in einem Textverarbeitungsprogramm abtippen sollen. Anschließend haben die Kinder ca. 15 Minuten Zeit, die zuvor gelernten Tastaturfunktionen anhand dieses Dreizeilers aktiv auszuprobieren.

Vertiefende Übung 2: Dateien speichern

Auch das Speichern von Dateien gehört zu den Basisfunktionen digitaler Medien. Lassen Sie die Kinder ihre zuvor erstellten Texte auf dem Computer abspeichern. In Vorbereitung auf diese Übung bietet sich der Film „Ordnung halten mit Ordnern“ des Internet-ABC an. Dieser erklärt kindgerecht, wie Ordner angelegt und genutzt werden können.



Link zum Film: www.internet-abc.de/kinder/video-ordner-dateien.php

Weitere Materialvorschläge zur Teilkompetenz 2**Internet-ABC: Basismaterialien****Spiele**

Mit den vielfältigen Spielen des Internet-ABC trainieren die Schülerinnen und Schüler den Umgang mit Tastatur und Maus.



Zeit variiert je nach Spiel / Einzel- oder Partnerarbeit / mehrere Computer, ggf. mit Internetzugang



Link zu den Spielen: www.internet-abc.de/kinder/spiele.php



Pfadbeschreibung CD-ROM: Flizzy Spiel und Spaß ▶ Computerspiele



Internet-ABC: Weitere Materialien für den Unterricht

Mein Lieblingsbuch

Die Kinder erarbeiten in dieser Unterrichtseinheit Rezensionen zu ihren Lieblingsbüchern. Sie arbeiten in einer vorbereiteten Datei im Textverarbeitungsprogramm.



2–3 Doppelstunden / Einzel- oder Partnerarbeit / mehrere Computer mit Internetzugang, Beamer



Link zur Unterrichtseinheit: www.internet-abc.de/eltern/unterrichtsmaterialien-schulfaecher.php

Tierforscher im Internet: Erstellen eines Tier-ABC-Buches

Die Kinder lernen in dieser Unterrichtseinheit unter anderem, Grafiken aus dem Internet auf ihrem Computer abzuspeichern.



ca. 6 Unterrichtsstunden / Einzel- und Partnerarbeit, Klassengespräch / mehrere Computer mit Internetzugang, Beamer



Link zur Unterrichtseinheit: www.internet-abc.de/eltern/unterrichtsmaterialien-schulfaecher.php

Mein eigener Comic

Die Schülerinnen und Schüler erstellen mit der kostenlosen Software „Paint“ einen Comic und erlernen den Umgang mit PowerPoint. Sie erfahren dabei auch, wie sie zusammengehörende Dateien sinnvoll abspeichern können.



ca. 8 Unterrichtsstunden / Lehrervortrag, Partnerarbeit, Klassengespräch / mehrere Computer mit installiertem Präsentations- und Grafikprogramm, Beamer



Link zur Unterrichtseinheit: www.internet-abc.de/eltern/unterrichtsmaterialien-schulfaecher.php

„Geht dir ein Licht auf?“ – Grundkenntnisse zum Thema Strom und Stromsparen

In dieser Unterrichtseinheit erstellen die Schülerinnen und Schüler am Computer ein eigenes „Strom-Buch“. Sie lernen dabei auch, Dateien sinnvoll auf dem Computer abzuspeichern.



ca. 6–8 Unterrichtsstunden / Leherdemonstration, Gruppenarbeit, Klassengespräch / mehrere Computer mit Internetzugang, Farbdrucker



Link zur Unterrichtseinheit: www.internet-abc.de/eltern/unterrichtsmaterialien-schulfaecher.php



AUDITORIX: Basismaterialien

Hörwerkstatt – Aufnahme- und Abspieltechnik

Das Modul fördert das technische Verständnis in Bezug auf Audio-Aufnahmen und Audio-Abspielgeräte.



ca. 2–4 Unterrichtsstunden / Einzel- oder Gruppenarbeit / mehrere Computer, ggf. Internet-Anschluss



Pfadbeschreibung CD-ROM: Schülerenteil ▶ Aufnahme- und Abspieltechnik



Pfadbeschreibung CD-ROM zu den gesammelten Unterrichtsmaterialien zum Modul:
Lehrerteil ▶ Unterrichtsmaterial ▶ Technik – Schülervorlagen & Technik – Lehrervorlagen



Link zum Bereich „Technik“: www.auditorix.de/de/technik-box.html

Mini-Tonstudio

Das Mini-Tonstudio erklärt Kindern Schritt für Schritt, wie sie selbstständig mit dem Computer Töne aufnehmen und ihre Audioaufnahmen anschließend mit der kostenfreien Schnittsoftware Audacity bearbeiten können.



ca. 2–4 Unterrichtsstunden / Einzel- oder Partnerarbeit / mehrere Computer mit installierter Audacity-Software, Mikrofon und Lautsprecher



Link zum Mini-Tonstudio: www.auditorix.de/index.php?id=344

Spiele

Auf der AUDITORIX-Website und in der AUDITORIX-Hörwerkstatt können Kinder 14 interaktive AUDITORIX-Spiele eigenständig am Computer bearbeiten.



Zeit variiert ja nach Spiel / Einzel- oder Partnerarbeit / mehrere Computer, ggf. mit Internetzugang



Link zu den Spielen: www.auditorix.de/spiele.html



Pfadbeschreibung CD-ROM: Schülerteil ▶ Spiele-Box



Link zu den Didaktik-Infos zu den Spielen: www.auditorix.de/index.php?id=86



AUDITORIX: Weitere Materialien für den Unterricht (www.auditorix.de/schule)

Blitz-Übung 1: Geräusche aufnehmen

In dieser medienpraktischen Übung lernen die Schülerinnen und Schüler, den Computer zu nutzen und Aufnahmetechnik zu bedienen.



ca. 3–4 Unterrichtsstunden / Gruppenarbeit / mehrere Computer mit Internetanschluss, Aufnahmegerät mit Mikrofon und Kopfhörer, Abspielgerät



Link zur Blitz-Übung: www.auditorix.de/index.php?id=360

Blitz-Übung 2: Eigene Musik aufnehmen

Die Kinder üben den Umgang mit Computer und Aufnahmetechnik, indem sie ein kurzes Musikstück gestalten.



ca. 3–4 Unterrichtsstunden / Gruppenarbeit / mehrere Computer mit Internetanschluss, Aufnahmegerät mit Mikrofon und Kopfhörer, Abspielgerät



Link zur Blitz-Übung: www.auditorix.de/index.php?id=362

Modulare Lerneinheit Technik 1 – Aufnehmen von Ton

Ziel dieser Einheit ist es, Kinder zur Nutzung von Aufnahmetechnik zu befähigen, sodass sie eigene Sprachaufnahmen erstellen können.



ca. 3–4 Unterrichtsstunden / Gruppenarbeit, Plenum / Aufnahmegeräte für jeweils ca. fünf Kinder, Lehrkraft-Computer mit Mikrofon, Beamer, Lautsprecher



Link zur Lerneinheit: www.auditorix.de/index.php?id=345

Modulare Lerneinheit Technik 2 – Schneiden von Tonaufnahmen

In dieser Lerneinheit lernen die Kinder, Tonbeiträge zu schneiden und Fehler in Tonaufzeichnungen mit Hilfe eines Schnittprogramms zu entfernen.



ca. 2–3 Unterrichtsstunden / Gruppenarbeit, Plenum / mehrere Computer mit Internetzugang und installierter Software Audacity, Mikrofone und Lautsprecher, Beamer, Lautsprecherboxen



Link zur Lerneinheit: www.auditorix.de/index.php?id=346

Modulare Lerneinheit Technik 3 – Mischen von Tonaufnahmen

In der Lerneinheit lernen die Kinder, Sprache, Musik und Geräusche mittels einer Audiosoftware (hier: Audacity) zu mischen.



ca. 2–3 Unterrichtsstunden / Gruppenarbeit, Plenum / mehrere Computer mit Internetzugang und Audacity, Mikrofone und Lautsprecher, Beamer, Lautsprecherboxen



Link zur Lerneinheit: www.auditorix.de/index.php?id=347

Bedienen/Anwenden: Teilkompetenz 3

Schülerinnen und Schüler wenden Basisfunktionen eines Textverarbeitungsprogramms an (z. B. Formatierungen, Rechtschreibhilfe, Einfügen von Grafiken, Druckfunktion).

Material-Tipp zur Umsetzung der Kompetenz im Unterricht



Internet-ABC – Unterrichten: Unterrichtseinheit „Mein Lieblingsbuch“

Die Schülerinnen und Schüler erarbeiten in dieser Unterrichtseinheit Rezensionen zu ihren Lieblingsbüchern. Dabei erstellen sie Texte mit einem Textverarbeitungsprogramm und präsentieren ihre Ergebnisse am Ende mit Hilfe von Computer und Internet.

Ablauf der Unterrichtseinheit

Phase 1: Inhaltliche Vorbereitung der Texte

Die Schülerinnen und Schüler recherchieren zunächst Informationen für ihre Texte im Internet. Mit Hilfe von Kindersuchmaschinen gelangen sie an aktuelle Informationen über Bücher, Autorinnen und Autoren.

Phase 2: Texte schreiben am Computer

Die Schülerinnen und Schüler sammeln Informationen zu ihren Lieblingsbüchern und schreiben diese mit Hilfe eines Textverarbeitungsprogramms auf. Sie reflektieren den Inhalt des Buches, fassen ihn zusammen und lernen Autorin/Autor, Titel, Cover-Abbildung, eventuell Grafiken und Inhalt als zentrale vorzustellende Elemente kennen.

Phase 3: Präsentation der Texte und Bilder

Mit Hilfe einer Präsentations-Software oder Online-Präsentation stellen die Kinder abschließend ihre Texte und Cover-Abbildungen sowie selbst gemalte und eingescannte Bilder zu ihrem Lieblingsbuch vor.

Arbeit mit der Unterrichtseinheit

Diese Unterrichtseinheit für die Klassen 3 bis 6 besteht im Einzelnen aus Erläuterungen, welche Kompetenzen vermittelt werden sollen, aus Kurzinformationen und didaktisch-methodischen Kommentaren, aus Erklärungen zum Ablauf der Einheit sowie aus den eigentlichen Arbeitsblättern.

Die einzelnen Phasen erfordern jeweils mehrere Unterrichtsstunden. Von dieser Einheit wird jedoch online auch eine Kurzfassung angeboten, die sich besonders für Vertretungsstunden eignet.

Materialvorschau

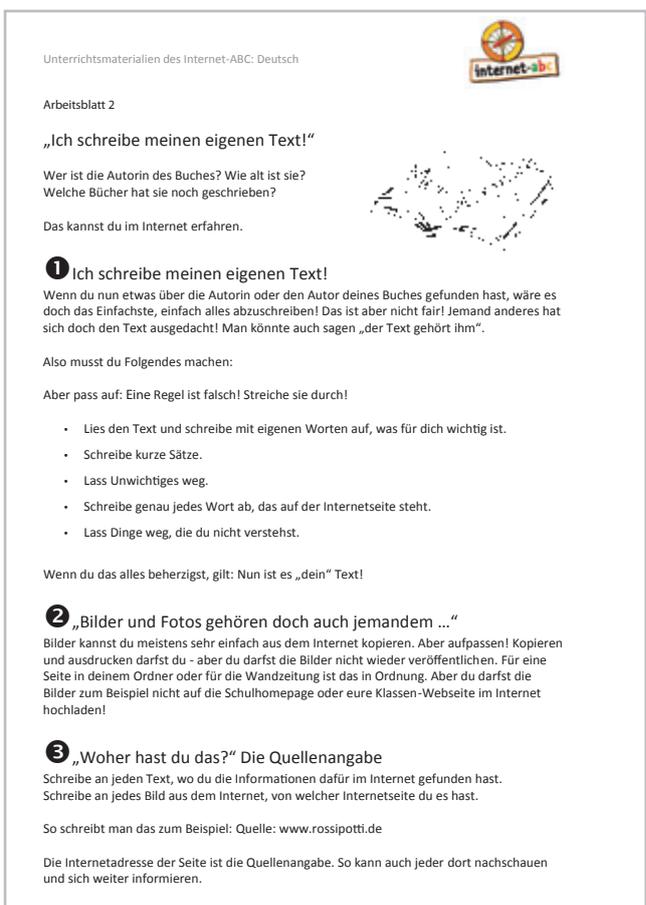
Mit Hilfe dieses Arbeitsblattes erfahren die Kinder, was sie beim Schreiben ihrer Texte beachten müssen.

So geht's zur Unterrichtseinheit



Link zur Unterrichtseinheit:

www.internet-abc.de/eltern/unterrichtsmaterialien-schulfaecher.php



Unterrichtsmaterialien des Internet-ABC: Deutsch

Arbeitsblatt 2

„Ich schreibe meinen eigenen Text!“

Wer ist die Autorin des Buches? Wie alt ist sie?
Welche Bücher hat sie noch geschrieben?

Das kannst du im Internet erfahren.

1 Ich schreibe meinen eigenen Text!

Wenn du nun etwas über die Autorin oder den Autor deines Buches gefunden hast, wäre es doch das Einfachste, einfach alles abzuschreiben! Das ist aber nicht fair! Jemand anderes hat sich doch den Text ausgedacht! Man könnte auch sagen „der Text gehört ihm“.

Also musst du Folgendes machen:

Aber pass auf: Eine Regel ist falsch! Streiche sie durch!

- Lies den Text und schreibe mit eigenen Worten auf, was für dich wichtig ist.
- Schreibe kurze Sätze.
- Lass Unwichtiges weg.
- Schreibe genau jedes Wort ab, das auf der Internetseite steht.
- Lass Dinge weg, die du nicht verstehst.

Wenn du das alles beherzigst, gilt: Nun ist es „dein“ Text!

2 „Bilder und Fotos gehören doch auch jemandem ...“

Bilder kannst du meistens sehr einfach aus dem Internet kopieren. Aber aufpassen! Kopieren und ausdrucken darfst du - aber du darfst die Bilder nicht wieder veröffentlichen. Für eine Seite in deinem Ordner oder für die Wandzeitung ist das in Ordnung. Aber du darfst die Bilder zum Beispiel nicht auf die Schulhomepage oder eure Klassen-Webseite im Internet hochladen!

3 „Woher hast du das?“ Die Quellenangabe

Schreibe an jeden Text, wo du die Informationen dafür im Internet gefunden hast.
Schreibe an jedes Bild aus dem Internet, von welcher Internetseite du es hast.

So schreibt man das zum Beispiel: Quelle: www.rossipotti.de

Die Internetadresse der Seite ist die Quellenangabe. So kann auch jeder dort nachschauen und sich weiter informieren.

Didaktisch-methodische Tipps zur Unterrichtseinheit



2–3 Doppelstunden / Einzel- oder Partnerarbeit / mehrere Computer mit Internetzugang, Beamer

Vorteile der Texterstellung am Computer

Den Umgang mit einem Textverarbeitungsprogramm zu lernen, ist über mehrere Jahrgangsstufen hinweg ein Thema für den Unterricht. Zunächst geht es darum, Texte zu digitalisieren, um sie dann bearbeiten und weiter verwenden zu können (online, Plakat, Sammelhefter, Wandzeitung).

Besonders die Erstellung eines fehlerfreien Textes (keine Korrekturspuren zu sehen) und die variable Vergrößerung und Formatierung des Textes, zum Beispiel für ein Wandplakat, sind als Vorteile gegenüber handschriftlicher Arbeit hervorzuheben.

Hilfestellungen für die Kinder

Grundschul Kinder benötigen in der Regel noch viele Hilfestellungen bei der Textverarbeitung, denn sie müssen einige zentrale Kompetenzen mitbringen: 1. Textverarbeitung öffnen, 2. Tastatur kennen, 3. einfache Formatierungen vornehmen und 4. sicheres Speichern.

Es ist deshalb sinnvoll, grundlegende Arbeitsschritte in laminierten Anleitungen zu dokumentieren. Bei plötzlich auftretender Vergesslichkeit können sich die Kinder jederzeit daran orientieren. Das erspart ständige Wiederholung und fördert Selbstständigkeit und Leseverständnis. Mehrere laminierte Exemplare, die mit an den Arbeitsplatz genommen werden können, verringern die Lauferei!

Weitere Materialvorschläge zur Teilkompetenz 3



Internet-ABC

Tierforscher im Internet: Erstellen eines Tier-ABC-Buches

In dieser Unterrichtseinheit wird ein Tier-ABC-Buch erstellt. Die Schülerinnen und Schüler arbeiten dabei mit einem Textverarbeitungsprogramm.



ca. 6 Unterrichtsstunden / Einzel- und Partnerarbeit, Klassengespräch / mehrere Computer mit Textverarbeitungsprogramm und Internetzugang, Overhead-Projektor oder Beamer, Farbdrucker



Link zur Unterrichtseinheit: www.internet-abc.de/eltern/unterrichtsmaterialien-schulfaecher.php

Mein eigener Comic

Die Schülerinnen und Schüler erstellen in dieser Unterrichtseinheit mit der kostenlosen Software „Paint“ einen Comic und erlernen den Umgang mit PowerPoint. Sie fügen Objekte in ein Textdokument ein und formatieren dieses passend zum Inhalt.



ca. 8 Unterrichtsstunden / Lehrervortrag, Partnerarbeit, Klassengespräch / mehrere Computer mit installiertem Präsentations- und Grafikprogramm, Beamer oder interaktives Whiteboard



Link zur Unterrichtseinheit: www.internet-abc.de/eltern/unterrichtsmaterialien-schulfaecher.php

„Geht dir ein Licht auf?“ – Grundkenntnisse zum Thema Strom und Stromsparen

In dieser Unterrichtseinheit erstellen die Schülerinnen und Schüler mit Hilfe eines Textverarbeitungsprogrammes ein eigenes „Strom-Buch“ inklusive Titelblatt und Inhaltsverzeichnis.



ca. 6–8 Unterrichtsstunden / Lehrerdemonstration, Gruppenarbeit, Klassengespräch / mehrere Computer mit Internetzugang, Farbdrucker



Link zur Unterrichtseinheit: www.internet-abc.de/eltern/unterrichtsmaterialien-schulfaecher.php

Bedienen/Anwenden: Teilkompetenz 4

Schülerinnen und Schüler wenden Basisfunktionen des Internets an (Angabe der vollständigen URL, Nutzung von Links, Suchmaschinen).

Material-Tipp zur Umsetzung der Kompetenz im Unterricht



Internet-ABC – Wissen wie's geht: Lernmodul „Kapitän Eddie erobert das WWW-Weltmeer“

Das Lernmodul „Kapitän Eddie erobert das WWW-Weltmeer“ aus der Internet-ABC-Reihe „Wissen wie's geht!“ begleitet Kinder bei ihren ersten Schritten im Netz. Spielerisch erlernen sie die wichtigsten Begriffe und Verhaltensregeln.

Die einzelnen Themenbereiche

Fachchinesisch

Die Lerneinheit erklärt Kindern die wichtigsten internetspezifischen Begriffe. Mit einem Buchstabenrätsel vertiefen sie ihr Wissen.

Von Tasten und Mäusen

Die Schülerinnen und Schüler lernen mit Hilfe von einführenden Texten und kleinen Übungen, wie sie eine Computer-Maus benutzen und welche Tastaturbefehle es gibt.

Weitsprung leicht gemacht

Was sind Hyperlinks und woran erkennt man sie? In einer Übungsaufgabe vertiefen die Schülerinnen und Schüler ihr erlerntes Wissen zum Thema.

So öffnest du das Fenster zur Welt

Welche Aufgaben haben die Symbole am Bildschirmfenster? Anhand eines kurzen Films sowie einer Übungsaufgabe beschäftigen sich die Kinder mit den wichtigsten Zeichen.

Die ganze Welt in drei Buchstaben

Was ist das Internet und was bedeutet WWW? Mit Hilfe einer Lückentextaufgabe testen die Lernenden ihr Wissen zum Thema.

Was haben Popcorn und Pop-up gemeinsam?

Diese Einheit behandelt das Thema Pop-ups: Die Kinder erfahren, was es mit den kleinen Fenstern auf sich hat und wie sie deren plötzliches Auftauchen verhindern können.

Eine englische Ladezone

Die Einheit „Eine englische Ladezone“ beschäftigt sich mit dem Thema Downloads. Die Lernenden erfahren, was ein Download ist, und festigen ihr Wissen in einer Übung.

Der Browser

Was ist ein Browser? Die Schülerinnen und Schüler lernen in diesem Komplex die verschiedenen Bestandteile sowie unterschiedlichen Arten von Browsern kennen.

Arbeit mit dem Lernmodul

Das Lernmodul steht sowohl online als auch auf CD-ROM und als Printversion im Lehrerhandbuch des Internet-ABC zur Verfügung. Alle drei Varianten können für sich bestehen, da sie gleich aufgebaut sind und nur im Hinblick auf einzelne Übungen oder sonstige Einzelbestandteile variieren.

Die Schülerinnen und Schüler bearbeiten das Lernmodul in Kleingruppen. Sie lesen zunächst die Einführungstexte bzw. sehen die Einführungsfilme an und bearbeiten anschließend die verschiedenen Übungsaufgaben. Um das Lernmodul effizient im Unterricht zu nutzen, können einige Kinder die Papierversion, andere parallel dazu die interaktiven Aufgaben der Online-Variante bzw. CD-ROM bearbeiten. Die interaktiven Aufgaben der Online-Version bzw. CD-ROM sind wichtig, um Lösungen auszuprobieren. Am Computer gibt es sofort eine Rückmeldung über richtig oder falsch.

Die Schülerinnen und Schüler haben die Möglichkeit, so lange zu üben, bis sich die richtige Lösung gefestigt hat. Die Arbeitsblätter hingegen entzerren vor allem in Klassenräumen mit nur wenigen Computerarbeitsplätzen Engpässe an den Computern.

Materialvorschau

Bei dieser Übung informieren sich die Schülerinnen und Schüler zunächst über die verschiedenen Elemente eines Browsers. Anschließend testen sie ihr Wissen in einer Lückentextübung. Die Übung ist Bestandteil des Themenbereichs „Ein Browser taugt nicht zum Duschen“.

So geht's zum Lernmodul



Link zum Online-Modul: www.internet-abc.de/kinder/grundlagen-internet.php

Link zur türkischsprachigen Version:

www.internet-abc.de/kinder/143829.php



Pfadbeschreibung CD-ROM: Fit für's Internet ▶ Surfen & Internet ▶ Kapitän Eddie erobert das WWW-Weltmeer



Pfadbeschreibung Lehrerhandbuch: Surfen und Internet ▶ Seiten 11–32

Browserfenster

Über den Browser

Provider Browser Computerprogramm

Das Wort kommt aus der englischen Sprache. Es heißt soviel wie "blättern" oder "schmökern".

Ein Browser ist ein , mit dem du Internetseiten im WWW (World Wide Web) anschauen kannst.

Das Programm bekommt man kostenlos von der Firma, bei der man den Internetanschluss bestellt, man nennt sie .

Didaktisch-methodische Tipps zum Lernmodul



4–5 Unterrichtsstunden / Gruppen- oder Partnerarbeit, Einzelarbeit, Plenum / mehrere Computer, ggf. Internet-Anschluss

Einstieg ins Modul

Um erfolgreich im Internet arbeiten zu können, muss man die dazugehörigen Instrumente kennen und beherrschen. Zur thematischen Einstimmung der Schülerinnen und Schüler auf die verschiedenen Bestandteile und Gefahren des World Wide Web kann das Modul-Spiel „SOS im WWW-Weltmeer“ eingesetzt werden. Ziel ist es, mit Pinguin Eddie durch das Internet-Meer zu paddeln und dabei spielerisch Wichtiges zum Thema zu lernen. Alternativ bietet sich das Puzzle-Spiel „Kapitän Eddie auf großer Fahrt“ aus dem Lehrerhandbuch an.



Link zum Spiel „SOS im WWW-Weltmeer“: www.internet-abc.de/kinder/wwg-spiel-weltmeer.php



Pfadbeschreibung Lehrerhandbuch zum Spiel „Kapitän Eddie auf großer Fahrt“: Surfen und Internet ▶ Seite 30



Pfadbeschreibung CD-ROM zum Spiel „Kapitän Eddie auf großer Fahrt“: Fit für's Internet ▶ Kapitän Eddie erobert das WWW-Weltmeer ▶ Spiele ▶ Puzzle „Kapitän Eddie auf großer Fahrt“ (PDF-Dokument)

Wissen im Surfschein testen

Auch zum Abschluss des Moduls bietet sich eine spielerische Herangehensweise an. Lassen Sie die Schülerinnen und Schüler doch den Surfschein machen – eine Art Führerschein für's Internet! Besonders viel Spaß macht es den Kindern, wenn sie gegeneinander antreten können. Da der Surfschein diese Option bereithält, können zum Beispiel Mädchen gegen Jungen spielen. Das Gewinnerteam kann sich den Surfschein am Ende ausdrucken.



Link zum Surfschein: www.internet-abc.de/kinder/surfschein.php

Weitere Materialvorschläge zur Teilkompetenz 4



Internet-ABC: Basismaterialien

Wissen, wie's geht: In Meister Eddies Internetwerkstatt

Hier geht es vor allem um die Technik, die hinter einer Internetverbindung steckt. Kinder lernen unter anderem, wie Router, Splitter und Co. funktionieren.



ca. 4 Unterrichtsstunden / Gruppen- oder Partnerarbeit, Einzelarbeit, Plenum / mehrere Computer, ggf. Internet-Anschluss



Link zum Online-Modul: www.internet-abc.de/kinder/internet-technik.php



Pfadbeschreibung CD-ROM: Fit für's Internet ▶ Surfen & Internet ▶ In Meister Eddies Internetwerkstatt



Pfadbeschreibung Lehrerhandbuch: Surfen und Internet ▶ Seiten 55–74

Bedienung des Browsers

Der Film erklärt Kindern, was ein Browser ist, woher der Name kommt und wie man einen Browser benutzt. Dabei wird auch erläutert, wie man eine URL korrekt eingibt.



5 Minuten, 40 Sekunden / Einzelarbeit oder Plenum / Computer mit Internet-Anschluss, ggf. Beamer oder Whiteboard



Link zum Film: www.internet-abc.de/kinder/video-browser-bedienen.php

Lexikon

Im Lexikon finden die Nutzerinnen und Nutzer internetspezifische Begriffe alphabetisch geordnet und kindgerecht erklärt.



Zeit variiert je nach Gestaltung des Unterrichts / Gruppen- oder Einzelarbeit / Computer mit Internet-Anschluss



Link zum Lexikon: www.internet-abc.de/kinder/lexikon.php

Internetmeister

Was ist eine URL? Was macht ein Systemadministrator? Wer das meiste weiß, wird Internet-ABC-Internetmeister. Das Spiel ist mit bis zu vier Personen spielbar.



5–10 Minuten / Gruppen- oder Einzelarbeit / mehrere Computer mit Internet-Anschluss



Pfadbeschreibung Website: Flizzy Spiel und Spaß ▶ Spiele ▶ Internetmeister



Internet-ABC: Weitere Materialien für den Unterricht

Medienpädagogische Methoden zur Internetanalyse

Was ist das Internet eigentlich und wie funktioniert es? Wo können Kinder ohne Sorgen surfen und wo sind Gefahren versteckt? Der Methodenbaustein hilft bei der Erarbeitung dieser Themenbereiche.



Zeit variiert je nach Methode / Partner- oder Gruppenarbeit / mehrere Computer mit Internet-Anschluss



Link zum Methodenbaustein: www.internet-abc.de/eltern/unterrichtsmaterialien-internetanalyse.php

Mein Lieblingsbuch

In dieser Unterrichtseinheit werden Wege aufgezeigt, wie Kinder im Internet Informationen über ihre Lieblingsbücher finden und wie sie diese mit Hilfe des Computers und im Netz präsentieren können.



2–3 Doppelstunden / Einzel- oder Partnerarbeit / mehrere Computer mit Internetzugang, Beamer



Link zur Unterrichtseinheit: www.internet-abc.de/eltern/unterrichtsmaterialien-schulfaecher.php

Tierforscher im Internet: Erstellen eines Tier-ABC-Buches

In dieser Unterrichtseinheit wird ein Tier-ABC-Buch erstellt. Die Schülerinnen und Schüler suchen dabei mit Hilfe von vorgegebenen Links im Internet nach Inhalten.



ca. 6 Unterrichtsstunden / Gruppen- oder Partnerarbeit / mehrere Computer mit Textverarbeitungsprogramm und Internetzugang, Beamer, Farbdrucker



Link zur Unterrichtseinheit: www.internet-abc.de/eltern/unterrichtsmaterialien-schulfaecher.php

„Geht dir ein Licht auf?“ – Grundkenntnisse zum Thema Strom und Stromsparen

In dieser Unterrichtseinheit erstellen die Schülerinnen und Schüler am Computer ein eigenes „Strom-Buch“. Mit Hilfe von vorgegebenen Links suchen sie nach Informationen im Netz.



ca. 6–8 Unterrichtsstunden / Lehrerdemonstration, Gruppenarbeit, Klassengespräch / mehrere Computer mit Internetzugang, Farbdrucker



Link zur Unterrichtseinheit: www.internet-abc.de/eltern/unterrichtsmaterialien-schulfaecher.php



AUDITORIX: Basismaterialien

Spiele

Um die 14 AUDITORIX-Spiele auf der Website zu finden, müssen die Kinder diese gezielt suchen.



Zeit variiert je nach Spiel / Einzel- oder Partnerarbeit / mehrere Computer, ggf. mit Internetzugang



Link zu den Spielen: www.auditorix.de/spiele.html



Pfadbeschreibung CD-ROM: Schülerteil ▶ Spiele-Box



Link zu den Didaktik-Infos zu den Spielen: www.auditorix.de/index.php?id=86

Musik-Box

Die Kinder üben das Herunterladen von Musik aus dem Internet und beschäftigen sich mit dem Thema Urheberrecht.



Zeit variiert je nach Projekt / Einzel- oder Gruppenarbeit / mehrere Computer, ggf. mit Internetzugang



Link zur Musik-Box: www.auditorix.de/musik-box/musik-auswahl-i.html



Pfadbeschreibung CD-ROM: Schülerteil ▶ Musik-Box



Weitere Materialien für den Unterricht: www.auditorix.de/schule

Blitz-Übung 1: Geräusche aufnehmen

In dieser medienpraktischen Übung lernen die Kinder, sich auf der AUDITORIX-Website zu orientieren.



ca. 3–4 Unterrichtsstunden / Gruppenarbeit / mehrere Computer mit Internetanschluss, Aufnahmegerät mit Mikrofon und Kopfhörer, Abspielgerät



Link zur Blitz-Übung: www.auditorix.de/index.php?id=360

Blitz-Übung 2: Eigene Musik aufnehmen

Die Schülerinnen und Schüler lernen, sich auf einer Website zu orientieren und gezielt nach Informationen im Netz zu suchen.



ca. 3–4 Unterrichtsstunden / Gruppenarbeit / mehrere Computer mit Internetanschluss, Aufnahmegeräte mit Mikrofon und Kopfhörer, Abspielgerät



Link zur Blitz-Übung: www.auditorix.de/index.php?id=362

Modulare Lerneinheit Technik 1 – Aufnehmen von Ton

Die Kinder wenden Basisfunktionen des Internets an, indem sie sich auf der AUDITORIX-Website zum Thema Audioaufnahme informieren.



ca. 3–4 Unterrichtsstunden / Gruppenarbeit, Plenum / ein Aufnahmegerät für jeweils etwa fünf Kinder, Lehrkraft-Computer mit Mikrofon, Beamer, Lautsprecherboxen



Link zur Lerneinheit: www.auditorix.de/index.php?id=345

Modulare Lerneinheit Technik 2 – Schneiden von Tonaufnahmen

Die Kinder nutzen die AUDITORIX-Website zur Vermittlung von Hintergrundwissen. Zur Verfügung stehen Wissenstexte und Hörbeiträge zum Thema.



ca. 2–3 Unterrichtsstunden / Gruppenarbeit, Plenum / mehrere Computer mit Internetzugang und installierter Software Audacity, Mikrofone und Lautsprecher, Beamer, Lautsprecherboxen



Link zur Lerneinheit: www.auditorix.de/index.php?id=346

Modulare Lerneinheit Technik 3 – Mischen von Tonaufnahmen

Die Schülerinnen und Schüler nutzen die AUDITORIX-Website zur Information sowie Recherche nach passenden Geräuschen und geeigneter Musik.



ca. 2–3 Unterrichtsstunden / Gruppenarbeit, Plenum / mehrere Computer mit Internetzugang und installierter Software Audacity, Mikrofone und Lautsprecher, Beamer, Lautsprecherboxen



Link zur Lerneinheit: www.auditorix.de/index.php?id=347

! Informieren/Recherchieren: Teilkompetenz 1

Schülerinnen und Schüler formulieren ihren Wissensbedarf.

Material-Tipp zur Umsetzung der Kompetenz im Unterricht



Internet-ABC – Unterrichten: Unterrichtseinheit „Tierforscher im Internet“

In dieser Unterrichtseinheit wird ein Tier-ABC-Buch erstellt. Die Kinder suchen dabei gemeinsam Tiere aus, zu denen sie gerne eine Seite des Tier-ABC gestalten würden, und stellen selbst inhaltliche Recherche-Kriterien auf, an denen sie ihre Internetrecherche ausrichten.

Ablauf der Unterrichtseinheit

Phase 1: Wahl eines Tieres

Die Kinder wählen zu Beginn der Unterrichtseinheit Tiere aus. Im Plenum berichten sie von ihren Vorschlägen. Im Einvernehmen mit den Kindern tragen Sie als Lehrkraft dann auf einem Aushang ein, welches Tier die jeweilige Partnergruppe bearbeiten wird.

Phase 2: Formulieren von Kategorien für das Tierporträt

Die Kinder entwickeln zunächst Ideen, welche Informationen über ihr Tier sie als wichtig einstufen. Sie beginnen mit einer ersten Materialsichtung. Anschließend sammelt die Klasse Kategorien, die zu jedem Tier gesucht und aufgeschrieben werden. Die Schülerinnen und Schüler besprechen zunächst mit dem Partnerkind, dann in der gesamten Klasse, was sie über „ihr“ Tier erfahren haben und was davon sie den anderen Kindern mitteilen möchten. Gemeinsam erstellen sie eine Liste inhaltlicher Anforderungen an das Tierporträt, die die Grundlage der folgenden Recherche liefert.

Phase 3: Reflektion der Arbeitsergebnisse

Die Schülerinnen und Schüler tauschen zunächst ihre Arbeitspartnerin bzw. ihren Arbeitspartner, um die bisher entstandenen Ergebnisse mit einer anderen Person zu reflektieren. Letzte Korrekturen werden von der ursprünglichen Partnergruppe vorgenommen. Nach einer Endredaktion wird das Ergebnis ausgedruckt und die Seiten werden in einem Ordner zusammengefasst.

Arbeit mit der Unterrichtseinheit

Diese Unterrichtseinheit für die Klassen 3 bis 6 umfasst Erläuterungen, welche Kompetenzen vermittelt werden sollen, Kurzinformationen und didaktisch-methodische Kommentare, Erklärungen zum Ablauf der Einheit sowie die eigentlichen Arbeitsblätter.

Die einzelnen Themen erfordern jeweils mehrere Unterrichtsstunden. Von dieser Einheit wird jedoch auch eine Kurzfassung angeboten, die sich besonders für Vertretungsstunden eignet.

Materialvorschau

In dieser Sequenz erstellt eine Lerngruppe gemeinsam ein „ABC der Tiere“. Um ein einheitliches Layout zu erhalten, nutzen alle Kinder eine Dateivorlage:

So geht's zur Unterrichtseinheit



Link zur Unterrichtseinheit:

www.internet-abc.de/eltern/unterrichtsmaterialien-schulfaecher.php

Arbeitsblatt 1

Tier-ABC

Tragt das Tier, das ihr euch ausgesucht habt, in der richtigen Zeile des ABC ein!

A
B
C
D
E
F
G
H
I
J
K
L
M
N
O
P
Q
R
S
T
U
V
W
X
Y
Z

Didaktisch-methodische Tipps zur Unterrichtseinheit



ca. 6 Unterrichtsstunden / Einzel- und Partnerarbeit, Klassengespräch / mehrere Computer mit Textverarbeitungsprogramm und Internetzugang, Beamer, Farbdrucker

Wünsche der Kinder berücksichtigen

Wie oben beschrieben, tragen Sie im Einvernehmen mit den Kindern auf einem Aushang ein, welches Tier die jeweilige Partnergruppe bearbeiten wird. Hierbei ist es sinnvoller, den Wünschen der Kinder Rechnung zu tragen als dafür zu sorgen, dass wirklich zu jedem Buchstaben des ABC eine Seite erstellt wird. Erfahrungsgemäß regelt sich das im Verlauf des Projekts dadurch von selbst, dass schneller arbeitende Partnergruppen noch eine zweite Seite erarbeiten.

Inhaltliche Anforderungen an das Tierporträt

In der ersten Zwischenreflexion sammelt die Klasse Kriterien, die zu jedem Tier gesucht und aufgeschrieben werden.

Beispielhafte Fragestellungen lauten: Wie groß ist das Tier? Wo lebt das Tier? Was frisst das Tier? Wie alt wird das Tier? Wie viele Junge bekommt das Tier? etc.

Die gesammelten Fragen dienen als Gerüst bei der Sinnentnahme und sollten in den nächsten Stunden für alle lesbar präsent sein: Ob als Kategorien auf der Dateivorlage „Tier-ABC“, in Papierform an der Wand oder als Tafelanschrieb, ist je nach den organisatorischen Voraussetzungen zu entscheiden.

Weitere Materialvorschläge zur Teilkompetenz 1



AUDITORIX

Hörspiel-Plakat

Die Schülerinnen und Schüler sammeln verschiedene Fragen zum Thema Hörspiel und halten die Antworten auf einem Plakat fest.



ca. 1 Unterrichtsstunde / Gruppenarbeit / keine technischen Voraussetzungen



Pfadbeschreibung CD-ROM:

Zum Lehrerteil ▶ Unterrichtsmaterial ▶ Technik – Schülervorlagen ▶ Ein Hörspiel-Plakat (Arbeitsblatt).pdf

Informieren/Recherchieren: Teilkompetenz 2

Schülerinnen und Schüler recherchieren unter Anleitung in altersgemäßen Lexika, Kindersuchmaschinen und Bibliotheksangeboten.

Material-Tipp zur Umsetzung der Kompetenz im Unterricht



Internet-ABC – Wissen, wie's geht: Lernmodul „Suchen und Finden: Mit Detektiv Eddie auf Spurensuche“

Das Lernmodul „Suchen und Finden: Mit Detektiv Eddie auf Spurensuche“ aus der Internet-ABC-Reihe „Wissen wie's geht!“ führt Kinder an das Thema Internet-Recherche heran. Sie erfahren, wie Suchmaschinen funktionieren und wie sie effektiv im Netz recherchieren können.

Die einzelnen Themenbereiche

Suchmaschinen – solche und solche

In diesem Modul lernen Heranwachsende das Recherche-Medium Suchmaschine kennen und erfahren, welche Arten von Suchmaschinen es gibt.

Die Suchergebnisse – Treffer oder Nieten?

In dieser Lerneinheit beschäftigen sich die Schülerinnen und Schüler mit der Platzierung von Suchergebnissen.

Suchmaschinen richtig bedienen – Volltreffer!

Mit der Suchmaschinen-Bedienungsanleitung erfahren Kinder, wie sie bei ihrer Recherche die besten Treffer erzielen.

Gezielte Suche mit Linktipps

Die Kinder lernen eine weitere altersgemäße Recherche-Möglichkeit kennen, die Linkliste. Sie erarbeiten Vorteile von Linklisten und testen ihr Wissen in einer Lückentext-Übung.

Nachschlagen in Lexika

Die Schülerinnen und Schüler beschäftigen sich mit den Charakteristika von Online-Lexika und testen ihr Wissen in einer interaktiven Übung.

Geduld, Geduld – So gehst du bei schwierigen Themen vor

Was kann man tun, wenn man einfach keine passenden Suchergebnisse findet? Die Kinder erarbeiten Tipps, wie sie mit schwierigen Themenbereichen umgehen können.

Arbeit mit dem Lernmodul

Das Lernmodul steht sowohl online als auch auf CD-ROM und als Printversion im Lehrerhandbuch des Internet-ABC zur Verfügung. Alle drei Varianten können für sich bestehen, da sie gleich aufgebaut sind und nur im Hinblick auf einzelne Übungen oder sonstige Einzelbestandteile variieren.

Die Schülerinnen und Schüler bearbeiten das Lernmodul in Kleingruppen. Sie lesen zunächst die Einführungstexte bzw. sehen die Einführungsfilme an und bearbeiten anschließend die verschiedenen Übungsaufgaben. Um das Lernmodul effizient im Unterricht zu nutzen, können einige Kinder die Papierversion, andere parallel dazu die interaktiven Aufgaben der Online-Variante bzw. CD-ROM bearbeiten. Die interaktiven Aufgaben der Online-Version bzw. CD-ROM sind wichtig, um Lösungen auszuprobieren. Am Computer gibt es sofort eine Rückmeldung über richtig oder falsch.

Die Schülerinnen und Schüler haben die Möglichkeit, so lange zu üben, bis sich die richtige Lösung gefestigt hat. Die Arbeitsblätter hingegen entzerren vor allem in Klassenräumen mit nur wenigen Computerarbeitsplätzen Engpässe am Computer.

Materialvorschau

Diese Übungs-Aufgabe ist Bestandteil des Themenbereichs „Suchmaschinen richtig bedienen – Volltreffer!“. Die Kinder füllen einen Lückentext zum Thema aus und lernen, wie sie Suchmaschinen richtig bedienen.

So geht's zum Lernmodul



Link zum Online-Modul: www.internet-abc.de/kinder/suchen-finden-suchmaschinen.php
 Link zur türkischsprachigen Version: www.internet-abc.de/kinder/144677.php



Pfadbeschreibung CD-ROM: Fit für's Internet ▶ Surfen & Internet ▶ Suchen und Finden: Mit Detektiv Eddie auf Spurensuche



Pfadbeschreibung Lehrerhandbuch: Surfen und Internet ▶ Seiten 33–53

Aufgabe: 3. Suchmaschinen richtig bedienen - Volltreffer!

Deine Aufgabe

Füge mit gedrückter Maustaste die fehlenden Wortteile in die Sätze ein.

Zusatzwissen

Film Podcast
Tausendes Leichen Hilfe

Wenn ich mit einer Suchmaschine nach etwas suche, sollte ich mir gut überlegen, welche Begriffe ich .

Mit einem "und" oder Leerschritt kann ich gleich nach mehreren Wörtern .

Mit einem Minus (-) kann ich Wörter .

Auf jeden Fall muss ich meine Suchbegriffe richtig ,

weil die Suchmaschine nicht kann und den Sinn der Wörter nicht versteht.

Praktisch ist auch die Suche mit , denn damit lassen sich ganze Sätze und Textteile finden.

Didaktisch-methodische Tipps zum Lernmodul



ca. 4 Unterrichtsstunden / Gruppen- oder Partnerarbeit / mehrere Computer, ggf. Internet-Anschluss.

Einstieg ins Modul

Im Internet gibt es Milliarden von Seiten, und sich dort zurechtzufinden, wenn man Namen oder genaue Adresse einer Internetseite nicht kennt, ist selbst für Erwachsene unmöglich. Zur thematischen Einstimmung der Schülerinnen und Schüler auf eben diese Vielfältigkeit des World Wide Web kann das Modul-Spiel „Nadel im Heuhaufen“ eingesetzt werden. Ziel ist es, möglichst viele Nadeln in einem Heuhaufen aufzuspüren. Alternativ bietet sich das Spiel „Labyrinth“ aus dem Lehrerhandbuch des Internet-ABC an.



Link zum Spiel „Nadel im Heuhaufen“: www.internet-abc.de/kinder/wwg-spiel-suchen.php



Pfadbeschreibung Lehrerhandbuch zum Spiel „Labyrinth“: Surfen und Internet ▶ Seite 52

Anschließend: Ab ins Netz!

Im Anschluss an die Erarbeitung des Lernmoduls „Suchen und Finden“ kann das neue Wissen praktisch angewendet werden. Recherchieren Sie also gemeinsam mit Ihren Schülerinnen und Schülern im Netz! Hier einige Hinweise, die die Recherche erleichtern:

- ▶ Am besten lassen Sie die Schülerinnen und Schüler nicht nach beliebigen Themen recherchieren, sondern geben konkrete Themenbereiche oder Suchbegriffe vor. Die Kinder notieren Fragen und Stichpunkte dazu, bevor sie mit der Suche beginnen.
- ▶ Teilen Sie die Klasse auf und lassen Sie die Kinder in Kleingruppen arbeiten. Idealerweise recherchieren die Gruppen in unterschiedlichen Medien (Bücher, Internet, Zeitschriften etc.) und arbeiten Unterschiede und Gemeinsamkeiten heraus.
- ▶ Um die Schülerinnen und Schüler nicht zu überfordern, empfiehlt es sich außerdem, die Suche vorher auf zwei bis drei konkrete Internetseiten/Bücher/Zeitschriften pro Gruppe zu beschränken.

Weitere Materialvorschläge zur Teilkompetenz 2



Internet-ABC: Basismaterialien

Recherchieren lernen mit dem Internet

Die Broschüre gibt Kindern Tipps und geeignete Internet-Adressen zum Recherchieren im Netz an die Hand.



Zeit variiert je nach Einsatz im Unterricht / Einzel- oder Gruppenarbeit / keine technischen Voraussetzungen



Bestellung der Broschüre: www.lfmpublikationen.lfm-nrw.de/catalog



Download der Broschüre: www.internet-abc.de/eltern/internet-abc-flyer-broschueren.php

Percys Recherche-Ratgeber

Percys Recherche-Ratgeber gibt Kindern Tipps, wo sie altersgemäße Informationen für den Unterricht und ihre Hausaufgaben finden.



Zeit variiert je nach Einsatz im Unterricht / Einzel- oder Gruppenarbeit / Computer, ggf. Internet-Anschluss



Link zum Recherche-Ratgeber: www.internet-abc.de/kinder/recherche-ratgeber-schule.php



Pfadbeschreibung CD-ROM: Fit für's Internet ▶ Surfen & Internet ▶ Suchen und Finden:

Mit Detektiv Eddie auf Spurensuche ▶ Auf geht's: Die einzelnen Themen ▶ Extra: Percys Recherche-Ratgeber

Schulfachnavigator

Der Schulfachnavigator stellt passende Linktipps zu allen Schulfächern bereit und unterstützt bei der Unterrichtsvorbereitung.



Zeit variiert je nach Einsatz im Unterricht / Einzel- oder Gruppenarbeit / Computer mit Internet-Anschluss



Link zum Schulfachnavigator: www.internet-abc.de/kinder/linktipps-hausaufgaben.php



Internet-ABC: Weitere Materialien für den Unterricht

Medienpädagogische Methoden zur Internetrecherche

In diesem Bereich werden einzelne Bausteine vorgestellt, die den Kindern die erfolgreiche Suche im Internet erleichtern sollen.



Zeit variiert je nach Methode / Partner- oder Gruppenarbeit, Plenum / mehrere Computer mit Internet-Anschluss



Link zum Methodenbaustein: www.internet-abc.de/eltern/unterrichtsmaterialien-suchen-internet.php

Mein Lieblingsbuch

Mit Hilfe von Computer und Internet recherchieren, erarbeiten und präsentieren Schülerinnen und Schüler eigene Rezensionen ihrer Lieblingsbücher.



2–3 Doppelstunden / Einzel- oder Partnerarbeit / mehrere Computer mit Internetzugang, Beamer



Link zur Unterrichtseinheit: www.internet-abc.de/eltern/unterrichtsmaterialien-schulfaecher.php

Tierforscher im Internet: Erstellen eines Tier-ABC-Buches

In dieser Unterrichtseinheit recherchieren Kinder eigenständig zu ihren Lieblingstieren. Das Endergebnis – ein Tier-ABC-Buch – ist ein Gemeinschaftsprodukt der gesamten Lerngruppe.



ca. 6 Unterrichtsstunden / Gruppen- oder Partnerarbeit / mehrere Computer mit Textverarbeitungsprogramm und Internetzugang, Beamer, Farbdrucker



Link zur Unterrichtseinheit: www.internet-abc.de/eltern/unterrichtsmaterialien-schulfaecher.php

„Geht dir ein Licht auf?“ – Grundkenntnisse zum Thema Strom und Stromsparen

Die Schülerinnen und Schüler sollen mit Hilfe des Internets Möglichkeiten finden, Strom zu sparen. Die Ergebnisse halten sie in ihren „Büchern vom Strom“ fest.



ca. 6–8 Unterrichtsstunden / Lehrerdemonstration, Gruppenarbeit, Klassengespräch / mehrere Computer mit Internetzugang, Farbdrucker



Link zur Unterrichtseinheit: www.internet-abc.de/eltern/unterrichtsmaterialien-schulfaecher.php



AUDITORIX

Blitz-Übung 1: Geräusche aufnehmen

In dieser medienpraktischen Übung recherchieren die Kinder gezielt nach Geräusch-Rezepten in der Geräusche-Box von AUDITORIX.



ca. 3–4 Unterrichtsstunden / Gruppenarbeit / mehrere Computer mit Internetanschluss, Aufnahmegeräte mit Mikrofon und Kopfhörer, Abspielgerät



Link zur Blitz-Übung: www.auditorix.de/index.php?id=360

Blitz-Übung 2: Eigene Musik aufnehmen

Die Schülerinnen und Schüler suchen in der Musik-Box von AUDITORIX nach Tipps und Tricks, mit denen sie Musik machen können.



ca. 3–4 Unterrichtsstunden / Gruppenarbeit / mehrere Computer mit Internetanschluss, Aufnahmegerät mit Mikrofon und Kopfhörer, Abspielgerät



Link zur Blitz-Übung: www.auditorix.de/index.php?id=362

Modulare Lerneinheit Technik 1 – Aufnahmen von Ton

In kleinen Arbeitsgruppen informieren sich die Kinder in der Technik-Box über technische Begriffe und die für die unterrichtliche Arbeit benötigten technischen Geräte.



ca. 3–4 Unterrichtsstunden / Gruppenarbeit, Plenum / ein Aufnahmegerät für jeweils etwa fünf Kinder, Lehrkraft-Computer mit Mikrofon, Beamer, Lautsprecherboxen



Link zur Lerneinheit: www.auditorix.de/index.php?id=345

! Informieren/Recherchieren: Teilkompetenz 3

Schülerinnen und Schüler entnehmen Medien gezielt Informationen und geben sie wieder.

Material-Tipp zur Umsetzung der Kompetenz im Unterricht



Internet-ABC – Unterrichten: Unterrichtseinheit „Geht dir ein Licht auf?“

In dieser Unterrichtseinheit machen sich die Schülerinnen und Schüler das Thema Strom mit Hilfe des Internets selbstständig und in ihrem eigenen Tempo zugänglich. Die erstellten „Bücher vom Strom“ werden in einer Klassenbibliothek ausgestellt und können von den Mitschülerinnen und Mitschülern ausgeliehen werden.

Ablauf der Unterrichtseinheit

Phase 1: Gruppenfindung und Hinführung zum Thema

Zur Einführung sollen sich die Schülerinnen und Schüler in Vierergruppen zusammenfinden und gemeinsam erarbeiten, wie ein Leben ohne Strom aussehen würde. Die Gruppen-Ergebnisse werden im Plenum vorgestellt. Zudem sammeln die Schülerinnen und Schüler, was sie schon über Strom wissen. Sie erfahren, dass sie in dieser Unterrichtseinheit ein „Buch vom Strom“ erstellen.

Phase 2: Medien Informationen entnehmen

Die Schülerinnen und Schüler erarbeiten sich in verschiedenen Praxisphasen Wissen zum Thema Strom. Unter anderem suchen sie mit Hilfe des Internets Möglichkeiten, Strom zu sparen.

Phase 3: Informationen wiedergeben und vergleichen

Die Ergebnisse der verschiedenen Praxisphasen halten sie in ihren „Büchern vom Strom“ fest. Sie präsentieren diese abschließend vor der Klasse und vergleichen sie mit den Resultaten der anderen.

Arbeit mit der Unterrichtseinheit

Diese Unterrichtseinheit für die Klassen 3 bis 6 besteht im Einzelnen aus Erläuterungen, welche Kompetenzen vermittelt werden sollen, aus Kurzinformationen und didaktisch-methodischen Kommentaren, aus Erklärungen zum Ablauf der Einheit sowie aus den eigentlichen Arbeitsblättern.

Die einzelnen Phasen erfordern jeweils mehrere Unterrichtsstunden. Von dieser Einheit wird jedoch auch eine Kurzfassung angeboten, die sich besonders für Vertretungsstunden eignet.

Materialvorschau

Die Schülerinnen und Schüler erarbeiten sich in verschiedenen Praxisphasen Wissen zum Thema Strom. Unter anderem suchen sie im Internet Bilder für ihr „Strom-Buch“, die sie in ihr Titelblatt integrieren.

So geht's zur Unterrichtseinheit



Link zur Unterrichtseinheit:

www.internet-abc.de/eltern/unterrichtsmaterialien-schulfaecher.php

Arbeitsblatt 2

Mein Buch vom Strom

Füge hier ein Strom-Bild ein!
Beachte die Urheberrechte!

Von: _____

Didaktisch-methodische Tipps zur Unterrichtseinheit



ca. 6–8 Unterrichtsstunden / Leherdemonstration, Gruppenarbeit, Klassengespräch / mehrere Computer mit Internetzugang, Farbdrucker

Linkliste erleichtert die gezielte Rechercharbeit

Die Schülerinnen und Schüler sollen mit Hilfe des Internets Möglichkeiten finden, Strom zu sparen.

Um die Rechercharbeit zu erleichtern, bietet es sich an, den Kindern eine Linkliste zur Verfügung zu stellen und diese in dem Ordner zu speichern, in dem die Kinder ihre Arbeiten zum Thema ablegen. So können die Schülerinnen und Schüler die Linkliste zu Beginn der Arbeit öffnen und durch Klick auf die Links die ausgewählten Seiten ohne Umweg erreichen.

Exkurs Urheberrecht: Entnahme von Bildern aus dem Netz

Sollten die Kinder ein Bild aus dem Internet für das Titelblatt ihres „Strom-Buches“ verwenden, muss belegt werden, aus welcher Quelle das verwendete Bild stammt. Auf der Website des Internet-ABC erhalten die Kinder Informationen zum Thema Urheberrecht und können ihr Wissen in einem Online-Test überprüfen. Eine gute Möglichkeit, die Urheberrechte-Problematik bei Bildern zu umgehen, bietet die Bildersuchmaschine „Find das Bild“, denn alle dort eingestellten Bilder dürfen von Kindern kostenlos und ohne Anmeldung heruntergeladen und weiterverwendet werden.



Link zum Online-Modul „Texte, Filme, Musik aus dem Netz – Was ist erlaubt?“:
www.internet-abc.de/kinder/musik-videos-download-kopien.php



Link zu „Find das Bild“: www.find-das-bild.de

Weitere Materialvorschläge zur Teilkompetenz 3



Internet-ABC

Mein Lieblingsbuch

Die Schülerinnen und Schüler recherchieren in dieser Unterrichtseinheit zu ihren Lieblingsbüchern und verarbeiten die Informationen in eigenen Rezensionen, die sie der Klasse vorstellen.



2–3 Doppelstunden / Einzel- oder Partnerarbeit / mehrere Computer mit Internetzugang, Beamer



Link zur Unterrichtseinheit: www.internet-abc.de/eltern/unterrichtsmaterialien-schulfaecher.php

Tierforscher im Internet: Erstellen eines Tier-ABC-Buches

In dieser Unterrichtseinheit wird ein Tier-ABC-Buch erstellt. Die Kinder recherchieren im Netz zu bestimmten Tieren und geben die gesammelten Informationen schriftlich wieder.



ca. 6 Unterrichtsstunden / Gruppen- oder Partnerarbeit / mehrere Computer mit Textverarbeitungsprogramm und Internetzugang, Beamer, Farbdrucker



Link zur Unterrichtseinheit: www.internet-abc.de/eltern/unterrichtsmaterialien-schulfaecher.php



AUDITORIX

Arbeitsblätter zu den Modulen der Hörwerkstatt

In den Arbeitsblättern zu den Modulen der Hörwerkstatt geben die Kinder ihr in den Modulen gelerntes Wissen wieder und vertiefen es.



Zeit variiert je nach Arbeitsblatt / Einzel-, Gruppen- oder Hausarbeit / technische Voraussetzung varrieren je nach Arbeitsblatt



Pfadbeschreibung CD-ROM: Zum Lehrerteil ▶ Unterrichtsmaterial ▶ Schülervorlagen zum jeweiligen Modul

Modulare Lerneinheit Technik 1 – Aufnahmen von Ton

Die Kinder recherchieren in der Technik-Box von AUDITORIX und stellen ihre Ergebnisse anschließend den anderen Kindern vor.



ca. 3–4 Unterrichtsstunden / Gruppenarbeit, Plenum / Aufnahmegerät für jeweils ca. fünf Kinder, Lehrkraft-Computer mit Mikrofon, Beamer, Lautsprecherboxen



Link zur Lerneinheit: www.auditorix.de/index.php?id=345

Spiele

Auf der AUDITORIX-Website finden Kinder 14 interaktive Spiele. Sie müssen diese gezielt auf der Website suchen, die Spielanleitung lesen und anschließend danach handeln (spielen).



Zeit variiert je nach Spiel / Einzel- oder Partnerarbeit / mehrere Computer, ggf. Internetzugang



Link zu den Spielen: www.auditorix.de/spiele.html



Pfadbeschreibung CD-ROM: Schülerteil ▶ Spiele-Box



Link zu den Didaktik-Infos zu den Spielen: www.auditorix.de/index.php?id=86

! Informieren/Recherchieren: Teilkompetenz 4

Schülerinnen und Schüler unterscheiden zwischen Informations- und Werbebeiträgen.

Material-Tipp zur Umsetzung der Kompetenz im Unterricht



Internet-ABC – Wissen, wie's geht: Lernmodul „Werbung und Einkaufen im Internet“

Werbung gibt es nicht nur im Fernsehen. Auch im Internet wird geworben – und manchmal erkennt man dies gar nicht. Mit diesem Modul aus der Internet-ABC-Reihe „Wissen wie's geht!“ bearbeiten Kinder alle wichtigen Punkte zum Thema.

Die einzelnen Themenbereiche

Werbung auf Internetseiten

In dieser Lerneinheit wird den Schülerinnen und Schülern erklärt, wie sie Werbebanner erkennen und was sie gegen diese tun können.

Gut getarnt: Schleichwerbung

Die Kinder erfahren, was Schleichwerbung ist, und vertiefen das Gelernte in einem Buchstabenrätsel.

Werbung per E-Mail oder Gewinnspiel

Die Schülerinnen und Schüler erarbeiten, welche Arten von Spam es gibt und wie sie sich vor den Werbemails schützen können.

Willkommen im Club

Um Mitglieder zu werben und zu halten, arbeiten viele Online-Firmen mit Clubs, in denen die User Mitglied werden können. Hintergründe und Nachteile einer Mitgliedschaft werden hier thematisiert.

Vorsicht beim Online-Einkauf

Online-Shops sind auch für Heranwachsende von großem Interesse. Die Kinder erfahren, welche Regeln beim Einkaufen im Internet gelten.

Arbeit mit dem Lernmodul

Das Lernmodul steht sowohl online als auch auf CD-ROM und als Printversion im Lehrerhandbuch des Internet-ABC zur Verfügung. Alle drei Varianten können für sich bestehen, da sie gleich aufgebaut sind und nur im Hinblick auf einzelne Übungen oder sonstige Einzelbestandteile variieren.

Die Schülerinnen und Schüler bearbeiten das Lernmodul in Kleingruppen. Sie lesen zunächst die Einführungstexte bzw. sehen die Einführungsfilmchen an und bearbeiten anschließend die verschiedenen Übungsaufgaben. Um das Lernmodul effizient im Unterricht zu nutzen, können einige Kinder die Papierversion, andere parallel dazu die interaktiven Aufgaben der Online-Variante bzw. CD-ROM bearbeiten. Am Computer gibt es sofort eine Rückmeldung über richtig oder falsch.

Die Schülerinnen und Schüler haben die Möglichkeit, so lange zu üben, bis sich die richtige Lösung gefestigt hat. Die Arbeitsblätter hingegen entzerren vor allem in Klassenräumen mit nur wenigen Computerarbeitsplätzen Engpässe am Computer.

Materialvorschau

Wie gut wissen die Schülerinnen und Schüler über Werbung Bescheid? Mit dieser Lückentext-Aufgabe testen sie ihr Wissen. Die Übung ist Bestandteil des Themenbereichs „Werbung auf Internetseiten“.

So geht's zum Lernmodul



Link zum Online-Modul: www.internet-abc.de/kinder/werbung-einkaufen.php



Pfadbeschreibung CD-ROM:
Fit für's Internet ▶ Achtung! Die Gefahren ▶ Werbung und Einkaufen im Internet



Pfadbeschreibung Lehrerhandbuch:
Achtung! Die Gefahren ▶ Seiten 115–132

Aufgabe: 1. Werbung auf Internetseiten

Deine Aufgabe

Wie gut weißt du Bescheid über Werbung im Internet? Fülle die Lücken in den Sätzen mit einem Wort aus der Liste.

Zusatzwissen

Film Podcast
Tänzendes Leukon Hilfe

tauchen plötzlich auf dem Bildschirm auf.

So genannte können die ganze Internetseite bedecken.

Mit machen Leute im Internet auf sich aufmerksam, um etwas zu verkaufen.

Ein Banner ist so etwas wie ein im Internet.

Didaktisch-methodische Tipps zum Lernmodul



ca. 2 Unterrichtsstunden / Gruppen- oder Partnerarbeit, Plenum, Einzelarbeit / mehrere Computer, ggf. Internet-Anschluss

Einstieg ins Modul

Zur thematischen Einstimmung der Kinder auf das Thema Werbung im Netz bietet sich das Spiel „Achtung Reklame“ an. Alternativ eignet sich auch das Memory-Spiel „Bilderreihen finden“ aus dem Lehrerhandbuch.



Link zum Spiel „Achtung Reklame“: www.internet-abc.de/kinder/onlinespiel-reklame.php



Pfadbeschreibung CD-ROM zum Spiel „Achtung Reklame“:
Fit für's Internet ▶ Achtung! Die Gefahren ▶ Werbung und Einkaufen im Internet ▶ Spiele ▶ Achtung Reklame



Pfadbeschreibung Lehrerhandbuch zum Spiel „Bilderreihen finden“: Achtung! Die Gefahren ▶ Seiten 130–131

Platzierung von Suchergebnissen thematisieren

Im Kontext dieser Lerneinheit bietet es sich auch an, das Ranking von Suchmaschinenergebnissen in Erwachsenen-Suchmaschinen zu besprechen. Idealerweise lassen Sie die Kinder ihnen bekannte Begriffe wie „Handy“, „Laptop“, oder „Flüge“ recherchieren und diskutieren anschließend gemeinsam die Suchergebnisse. Die Schülerinnen und Schüler sollen erkennen, dass die ersten Ergebnisse nicht immer die besten sind, sondern sich häufig aus Werbeanzeigen generieren. Die Beiträge sind oft kaum merklich mit dem kleinen, grauen Wort „Anzeige“ versehen. Die Kinder lernen so, Werbe- von Informationsbeiträgen im Netz zu unterscheiden.

Weitere Materialvorschläge zur Teilkompetenz 4



Internet-ABC

Wissen, wie's geht: Was haben Popcorn und Pop-up gemeinsam?

Die Kinder erfahren, was Pop-ups sind und werden dafür sensibilisiert, dass es sich dabei häufig um Werbeanzeigen handelt.



ca. 15–20 Minuten / Einzel- oder Partnerarbeit / mehrere Computer, ggf. Internet-Anschluss



Link zur Lerneinheit: www.internet-abc.de/kinder/wwg-popup.php



Pfadbeschreibung CD-ROM:

Fit für's Internet ▶ Surfen & Internet ▶ Kapitän Eddie erobert das WWW-Weltmeer ▶ Was haben Popcorn und Pop-up gemeinsam?

Wissen, wie's geht: Werbemails (Spam) und Viren

Die Schülerinnen und Schüler erarbeiten, was es mit Spam auf sich hat und wie sie sich davor schützen können.



ca. 15–20 Minuten / Einzel- oder Partnerarbeit / mehrere Computer, ggf. Internet-Anschluss



Link zur Lerneinheit: www.internet-abc.de/kinder/wwg-email-spam-viren.php



Pfadbeschreibung CD-ROM:

Fit für's Internet ▶ Mitreden & Mitmachen ▶ E-Mail und Newsletter ▶ Werbemails (Spam) und Viren



Pfadbeschreibung Lehrerhandbuch: Mitreden & Mitmachen ▶ Seiten 174 und 182

Kommunizieren/Kooperieren: Teilkompetenz 1

Schülerinnen und Schüler beschreiben ihr eigenes Kommunikationsverhalten (z. B. Telefon, SMS, E-Mail, Chat).

Material-Tipp zur Umsetzung der Kompetenz im Unterricht



Internet-ABC – Unterrichten: Methodenbaustein „Internetbiografie und Internetnutzung“

Die medienpädagogischen Methoden des Internet-ABC sind beispielhafte Methodenbausteine für die Praxis. Mit diesem Methodenbaustein besprechen die Kinder ihr Kommunikations- und Nutzungsverhalten im Hinblick auf das Internet.

Die einzelnen Themenbereiche

Unter uns gesagt ...

Die Kinder reden über ihre Lieblingsbeschäftigungen und Lieblingsseiten im Netz und reflektieren deren Bedeutung im Alltag.

Internettorte und Diskussion

Die Internetnutzung soll am Beispiel eines Wochentages mit Hilfe eines Tortendiagramms dargestellt werden.

Mein Internet

Die Kinder zeichnen ihre Vorstellung vom Internet bzw. ihre Lieblingsseite. Anschließend stellen sie ihre Zeichnungen vor.

Internetsteckbrief

Im Rahmen eines Partnerinterviews werden mit einem Formblatt persönliche Daten und netzspezifische Interessen abgefragt.

Internet-Wäscheleine

Aus einer Vielzahl von Bildern bekannter und weniger bekannter Internetseiten für Kinder bzw. von Seiten, die Kinder häufig nutzen, wählen die Heranwachsenden beliebte und weniger beliebte.

Arbeit mit dem Methodenbaustein

Die verschiedenen Methoden des Methodenbausteines stehen online im Erwachsenen-Bereich des Internet-ABC zur Verfügung. Sie können einzeln oder gebündelt im Unterricht eingesetzt werden.

Die Methodenbausteine wurden vor allem im Hinblick auf die Arbeit mit dem Bereich „Wissen, wie’s geht!“ des Internet-ABC entwickelt und bieten einen einfachen Einstieg bzw. eine thematisch passende Ergänzung zu den jeweiligen Lerneinheiten.

Materialvorschau

Die Schülerinnen und Schüler befragen sich in dieser Übung gegenseitig zu ihren netzspezifischen Interessen. Die Internet-Steckbriefe dienen als Grundlage für die Diskussion über die Nutzung des World Wide Web. Dabei setzen sich die Kinder mit eigenen Vorlieben und denen der anderen auseinander. Die Steckbriefe können im Klassenzimmer aufgehängt oder für spätere Aktivitäten aufbewahrt werden. Das Arbeitsblatt ist Teil der Methode „Internetsteckbrief“.

So geht’s zum Methodenbaustein



Link zum Methodenbaustein:
[www.internet-abc.de/eltern/
unterrichtsmaterialien-nutzung-internet.php](http://www.internet-abc.de/eltern/unterrichtsmaterialien-nutzung-internet.php)

internet-ABC: Materialien für die Methodenbausteine



Internetsteckbrief

Was bedeutet Internet für Dich?

Hast Du eine Lieblingsseite? Wenn ja, welche ist das?

Was gefällt Dir besonders am Internet?

Was gefällt Dir nicht am Internet?

Didaktisch-methodische Tipps zum Methodenbaustein



ca. 15–25 Minuten pro Methode / Partnerarbeit, Plenum / keine technischen Voraussetzungen

Verknüpfung mit dem Themenbereich „Mitreden & Mitmachen“

Die Methodenbausteine liefern ergänzende Anregungen und Tipps zur Arbeit mit dem Bereich „Wissen, wie’s geht!“.

Mit Hilfe des Methodenbausteins „Internetbiografie und Internetnutzung“ werden die internetspezifischen Präferenzen der Kinder erhoben. Dabei ist es sehr wahrscheinlich, dass Chats, Mailprogramme und Social Communities häufig genannt werden. Die Beschäftigung mit den persönlichen Vorlieben der Kinder kann direkt im Anschluss mit den Modulen zum Thema Kommunikation (Mitreden & Mitmachen) verknüpft werden. Die Kinder erfahren dort Genaueres zu E-Mail, Sozialen Netzwerken, Chats und Co. und können ihr Wissen in interaktiven Übungen vertiefen.

Weitere Methode zur Erhebung des Kommunikationsverhaltens

Um neben dem Kommunikationsverhalten im Netz zum Beispiel auch die Nutzung von Telefon, SMS und Co. abfragen zu können, bietet sich ergänzend eine spielerische Fragerunde an. Auf dem Boden werden zunächst Ja-/Nein-Felder platziert. Sie können anschließend Fragen wie „Wer schreibt täglich eine SMS?“ oder „Wer wird morgens von seinem Handy geweckt?“ stellen. Indem die Kinder zu den jeweiligen Ja-/Nein-Feldern springen, erhalten Sie einen Eindruck von den Kommunikationsgewohnheiten Ihrer Schülerinnen und Schüler.

Weitere Materialvorschläge zur Teilkompetenz 1



Internet-ABC

Medienpädagogische Methoden zu Web 2.0-Angeboten

Diese Methoden regen Schülerinnen und Schüler dazu an, von ihren Erfahrungen mit Web 2.0-Angeboten zu erzählen. Dabei werden verschiedene Seiten beleuchtet und Probleme angesprochen.



ca. 15–20 Minuten pro Methode / Gruppenarbeit, Plenum / mehrere Computer, Internet-Anschluss



Link zum Methodenbaustein: www.internet-abc.de/eltern/unterrichten-web20.php

Medienpädagogische Methoden zu Risiken des Internets

Welche Gefahren lauern im Netz? Welche Erfahrungen haben die Kinder gemacht? Der Methodenbaustein gibt Anregungen zur Erarbeitung des Themas.



ca. 15–20 Minuten pro Methode / Gruppenarbeit, Plenum / mehrere Computer, Internet-Anschluss



Link zum Methodenbaustein: www.internet-abc.de/eltern/unterrichten-risiken-internet.php

Kommunizieren/Kooperieren: Teilkompetenz 2

Schülerinnen und Schüler wenden altersgemäße Möglichkeiten der Online-Kommunikation (z. B. Chat, E-Mail) an.

Material-Tipp zur Umsetzung der Kompetenz im Unterricht



Internet-ABC – Wissen, wie's geht: Lernmodul „E-Mail und Newsletter“

Das interaktive Lernmodul aus der Internet-ABC-Reihe „Wissen wie's geht!“ erklärt technische Zusammenhänge und zeigt anschaulich, was eine E-Mail ist, wie E-Mail-Programme funktionieren, wie man mit Werbemails und Spam umgeht und was Newsletter sind.

Die einzelnen Themenbereiche

E-Mail, die elektronische Post

Die Schülerinnen und Schüler beschäftigen sich mit wesentlichen Merkmalen der elektronischen Post und vertiefen ihr Wissen in einer Lückentext-Übung.

Die E-Mail-Adresse

Dieses Kapitel erklärt Kindern, welche verschiedenen E-Mail-Dienste es gibt und aus welchen Daten sich E-Mail-Adressen zusammensetzen.

Was ist Webmail?

Webmail-Services ermöglichen, E-Mails direkt über den Browser zu versenden. Die Kinder erhalten Informationen über diese Option.

Das E-Mail-Programm

Ein E-Mail-Programm wird auf dem Computer installiert. Die Kinder erfahren alles, was sie über E-Mail-Programme wissen müssen.

E-Mails schreiben und versenden

Die Schülerinnen und Schüler erfahren, wie das Schreiben von E-Mails funktioniert und was sie dabei beachten müssen.

Werbemails (Spam) und Viren

Die Schülerinnen und Schüler erarbeiten, was es mit Spam und Viren auf sich hat und wie sie sich davor schützen können.

Newsletter – eine Form von E-Mail

Was sind Newsletter im Vergleich zu Werbemails? Mit einem einführenden Film bzw. Text und kurzen Übung erwerben die Kinder Wissen.

Arbeit mit dem Lernmodul

Das Lernmodul steht sowohl online als auch auf CD-ROM und als Printversion im Lehrerhandbuch des Internet-ABC zur Verfügung. Alle drei Varianten können für sich bestehen, da sie gleich aufgebaut sind und nur im Hinblick auf einzelne Übungen oder sonstige Einzelbestandteile variieren.

Die Schülerinnen und Schüler bearbeiten das Lernmodul in Kleingruppen. Sie lesen zunächst die Einführungstexte bzw. sehen die Einführungsfilme an und bearbeiten die Übungsaufgaben. Um das Lernmodul effizient im Unterricht zu nutzen, können einige Kinder die Papierversion, andere parallel dazu die interaktiven Aufgaben der Online-Variante bzw. CD-ROM bearbeiten. Am Computer gibt es sofort eine Rückmeldung über richtig oder falsch.

Die Schülerinnen und Schüler haben die Möglichkeit, so lange zu üben, bis sich die richtige Lösung gefestigt hat. Die Arbeitsblätter hingegen entzerren vor allem in Klassenräumen mit nur wenigen Computerarbeitsplätzen Engpässe am Computer.

Materialvorschau

In dieser Übung beschäftigen sich die Schülerinnen und Schüler mit der Zusammensetzung von E-Mail-Adressen. Sie lesen einen Text, der beschreibt, aus welchen Daten sich eine E-Mail-Adresse generiert und müssen darauf basierend die richtige E-Mail-Adresse auswählen. Die Aufgabe ist Bestandteil des Themenbereichs „Die E-Mail-Adresse“.

So geht's zum Lernmodul



Link zum Online-Modul:
www.internet-abc.de/kinder/email.php



Pfadbeschreibung CD-ROM: Fit für's Internet ▶ Mitreden & Mitmachen ▶ E-Mail und Newsletter



Pfadbeschreibung Lehrerhandbuch:
Mitreden & Mitmachen ▶ Seiten 169–186

Aufgabe: 2. Die E-Mail-Adresse

Deine Aufgabe

Lies dir den Text durch und bestimme anschließend, welches Beispiel die richtige Adresse zeigt. Klicke dazu in das Feld vor der Adresse deiner Wahl.

Zusatzwissen



Jumpys neue E-Mail-Adresse

Eddie möchte seinem Freund Jumpy eine Geburtstagsfeier einladen. Da Jumpy noch keine E-Mail-Adresse hat, erklärt ihm Eddie, wie er sie bekommen kann und wie sie aussehen wird.

Eddies Erklärung:

"Besuche doch die Webseite der Firma Eisscholle. Dort kannst du eine kostenlose E-Mail-Adresse bekommen. Es ist ganz einfach:

1. Du wirst bei der Anmeldung nach einem Benutzernamen (also: **Jumpy**) gefragt. Der steht dann immer vorne in deiner E-Mail-Adresse.
2. Nach dem Benutzernamen kommt dann das @-Zeichen. Das steht für 'at' und heißt 'bei'.
3. Und weil du den Dienst der Firma Eisscholle nutzt, steht dann hinter dem @ dieser Firmenname (also: bei **Eisscholle**).
4. Danach kommt ein **Punkt**.
5. Zuletzt wird noch angegeben, in welchem Land sich die Firma befindet, denn jedes Land hat eine eigene Abkürzung. Das Länderkürzel für Deutschland lautet **de**.

So, fertig ist die E-Mail-Adresse!"



Didaktisch-methodische Tipps zum Lernmodul



ca. 2–3 Unterrichtsstunden / Gruppen- oder Partnerarbeit, Plenum, Einzelarbeit / mehrere Computer, ggf. Internet-Anschluss

Einstieg ins Modul

Brauchen wir E-Mails und Newsletter unbedingt in der Schule? Unbestreitbar ist, dass es heutzutage keine Firma mehr gibt, die entsprechende Kenntnisse bei ihren Angestellten nicht voraussetzt. Je früher Kinder also lernen, mit elektronischen Medien umzugehen, desto gelassener können Eltern und Lehrkräfte sie der Zukunft entgegenschicken.

Zur thematischen Einstimmung der Schülerinnen und Schüler auf das Thema E-Mail bietet sich das Spiel „Schneckenpost“ an. Ziel ist es, mit Hilfe einer Schnecke Briefe auszuliefern. Alternativ können die Methoden des medienpädagogischen Bausteins „Internetbiografie und Internetnutzung“ genutzt werden, mit deren Hilfe die Kinder ihr Kommunikations- und Nutzungsverhalten im Netz reflektieren. Es ist sehr wahrscheinlich, dass Kommunikationsmöglichkeiten wie E-Mail oder Chat bei der Erarbeitung von Nutzungsgewohnheiten häufig genannt werden. Deshalb ist es sinnvoll, die Beschäftigung mit den persönlichen Vorlieben der Kinder direkt im Anschluss mit dem Modul „E-Mail und Newsletter“ zu verknüpfen.



Link zum Spiel „Schneckenpost“: www.internet-abc.de/kinder/wwg-spiel-schneckenpost.php



Pfadbeschreibung CD-ROM zum Spiel „Schneckenpost“:
Fit für's Internet ▶ Mitreden & Mitmachen ▶ E-Mail und Newsletter ▶ Spiele ▶ Schneckenpost



Link zum Methodenbaustein: www.internet-abc.de/eltern/unterrichtsmaterialien-nutzung-internet.php

Anschließend: E-Mail-Adresse anlegen

Falls eine Mehrzahl der Kinder noch nicht über eigene E-Mail-Adresse verfügt, können Sie im Anschluss an die Erarbeitung des Moduls „E-Mail und Newsletter“ gemeinsam mit den Kindern eine E-Mail-Adresse anlegen – zum Beispiel bei Mail4Kidz, einem E-Mail-Dienst für Kinder. Zeigen Sie den Kindern im Vorfeld Schritt für Schritt, wie das Anlegen funktioniert, und thematisieren sie die wichtigsten Regeln und Funktionen. Darauf aufbauend können sich die Kinder dann mit Ihrer Begleitung eine Mail-Adresse anlegen.

Weitere Materialvorschläge zur Teilkompetenz 2



Internet-ABC

Wissen, wie's geht: Chat oder: Gespräche im Internet

Das Modul beschreibt, was ein Chat ist, wie er funktioniert und welche Regeln man beim Chatten beachten muss.



ca. 4 Unterrichtsstunden / Plenum, Gruppen- oder Partnerarbeit, Einzelarbeit / mehrere Computer, ggf. mit Internet-Anschluss



Link zum Online-Modul: www.internet-abc.de/kinder/chat.php

Link zur türkischsprachigen Version des Online-Moduls: www.internet-abc.de/kinder/145435.php



Pfadbeschreibung CD-ROM: Fit für's Internet ▶ Mitreden & Mitmachen ▶ Chat oder: Gespräche im Internet



Pfadbeschreibung Lehrerhandbuch: Mitreden & Mitmachen ▶ Seiten 187–206

Wissen, wie's geht: Instant Messaging – Eine andere Art von Chat

Wie Instant Messaging funktioniert und worauf Kinder dabei achten müssen, erfahren sie anhand von Übungen und Rätseln in diesem Lernmodul.



ca. 3 Unterrichtsstunden / Plenum, Gruppen- oder Partnerarbeit, Einzelarbeit / mehrere Computer, ggf. mit Internet-Anschluss



Link zum Online-Modul: www.internet-abc.de/kinder/instant-messaging-icq.php



Pfadbeschreibung CD-ROM: Fit für's Internet ▶ Mitreden & Mitmachen ▶ Instant Messaging – eine andere Art von Chat



Pfadbeschreibung Lehrerhandbuch: Mitreden & Mitmachen ▶ Seiten 207–222

Wissen, wie's geht: Soziale Netzwerke – Treffpunkte im Internet

Das Modul listet alle Punkte auf, die zum Thema Soziale Netzwerke wichtig sind.



ca. 3–4 Unterrichtsstunden / Plenum, Gruppen- oder Partnerarbeit, Einzelarbeit / mehrere Computer, ggf. mit Internet-Anschluss



Link zum Online-Modul: www.internet-abc.de/kinder/soziale-netzwerke.php

Link zur türkischsprachigen Version: www.internet-abc.de/kinder/sosyal-aglar.php



Pfadbeschreibung CD-ROM: Fit für's Internet ▶ Mitreden & Mitmachen ▶ Instant Messaging – eine andere Art von Chat



Pfadbeschreibung Lehrerhandbuch: Mitreden & Mitmachen ▶ Seiten 207–222

Eine eigene E-Mail-Adresse erstellen

Der Film erklärt Kindern einfach und praktisch, woher sie eine E-Mail-Adresse bekommen und wie ein sicheres Passwort aussieht.



6 Minuten, 30 Sekunden / Methode variiert je nach Einsatz im Unterricht / Computer mit Internet-Anschluss



Link zum Film: www.internet-abc.de/kinder/video-email-adresse-erstellen.php

Freunde-Suchspiel

In diesem Spiel geht es darum, im Netz so viele Freunde wie möglich aufzustöbern, die gleichzeitig mit Pinguin Eddie online sind.



30 Sekunden pro Durchgang / Einzel- oder Partnerarbeit / Computer, ggf. mit Internet-Anschluss



Pfadbeschreibung Website: Flizzy Spiel und Spaß ▶ Spiele ▶ Freunde-Suchspiel



Pfadbeschreibung CD-ROM: Spiel & Spaß ▶ Computerspiele ▶ Freunde-Suchspiel

Forum

Im Forum des Internet-ABC können Kinder zu redaktionell vorgegebenen Themen miteinander diskutieren.



Zeit variiert je nach Einsatz im Unterricht / Einzel- oder Gruppenarbeit / Computer mit Internet-Anschluss



Link zum Forum: www.internet-abc.de/kinder/forum-internet-pc-schule.php

Frag mich!

Im Bereich „Frag mich!“ können sich Kinder gegenseitig Fragen zum Thema Internet und Computer stellen.



Zeit variiert je nach Einsatz im Unterricht / Einzel – oder Gruppenarbeit / Computer mit Internet-Anschluss



Link zum Bereich „Frag mich!“: www.internet-abc.de/kinder/frag-mich.php

Meine Umfrage

In diesem Bereich können Kinder selbst eine Umfrage starten, die von der Redaktion online gestellt wird.



Zeit variiert je nach Einsatz im Unterricht / Einzelarbeit / Computer mit Internet-Anschluss



Link zum Bereich „Meine Umfrage“: www.internet-abc.de/kinder/umfragen-erstellen.php

Postkarten

Das Internet-ABC stellt digitale Postkarten bereit, die Kinder an ihre Freunde versenden können.



Zeit variiert je nach Einsatz im Unterricht / Einzelarbeit / Computer mit Internet-Anschluss



Link zu den Postkarten: www.internet-abc.de/kinder/postkarten.php



AUDITORIX

E-Cards

Hier können Kinder ihren Freunden oder ihrer Familie E-Cards mit AUDITORIX-Motiven schicken.



Zeit variiert je nach Einsatz im Unterricht / Einzelarbeit / Computer mit Internet-Anschluss



Link zu den E-Cards: www.auditorix.de/index.php?id=315

Kommunizieren/Kooperieren: Teilkompetenz 3

Schülerinnen und Schüler entwickeln Regeln und Empfehlungen für eine sichere Kommunikation im Internet.

Material-Tipp zur Umsetzung der Kompetenz im Unterricht



Internet-ABC – Wissen, wie's geht: Lernmodul „Ein Fall für Kommissar Eddie“

Das Lernmodul aus der Internet-ABC-Reihe „Wissen wie's geht!“ vermittelt Grundwissen über das Internet, sensibilisiert mit Blick auf die Gefahren und erläutert anschaulich die wichtigsten Verhaltensregeln im Netz.

Die einzelnen Themenbereiche

Was haben eine Stadt und das Internet gemeinsam?

Dieser Themenbereich stimmt Schülerinnen und Schüler auf das Thema Gefahren im Netz ein. Der bildliche Vergleich mit einer Großstadt verdeutlicht die Problematik.

Schattenseiten des Internets

In dieser Übung beschäftigen sich die Heranwachsenden mit dem Fall, dass sie sich im Internet verirren und auf unheimliche Inhalte stoßen.

Ist im Internet alles erlaubt?

Die Schülerinnen und Schüler werden mit rechtlichen Grundlagen vertraut gemacht. Im Fokus steht dabei die Frage, wann Internetseiten von wem verboten werden können.

Schütze dich selbst!

In diesem Bereich lernen die Kinder einige präventive Verhaltensregeln für eine sichere Kommunikation im Netz kennen.

Was tust du, wenn ...?

Die Lernenden erfahren, wie sie sich verhalten sollen, wenn sie tatsächlich mit unangenehmen Situationen im Netz konfrontiert werden.

Cyber-Mobbing

Mobbing im Internet wird zu einem immer bedeutsameren Problem. Dieser Themenbereich erklärt das Phänomen und schlägt Lösungswege vor.

Keine Chance für Abzocker!

Der ungewollte Abschluss von Verträgen ist kein seltenes Phänomen. Die Kinder erarbeiten gängige Betrugsmethoden und Handlungsmöglichkeiten.

Arbeit mit dem Lernmodul

Das Lernmodul steht sowohl online als auch auf CD-ROM und als Printversion im Lehrerhandbuch des Internet-ABC zur Verfügung. Alle drei Varianten können für sich bestehen, da sie gleich aufgebaut sind und nur im Hinblick auf einzelne Übungen oder sonstige Einzelbestandteile variieren.

Die Schülerinnen und Schüler bearbeiten das Lernmodul in Kleingruppen. Sie lesen zunächst die Einführungstexte bzw. sehen die Einführungsfilme an und bearbeiten anschließend die verschiedenen Übungsaufgaben. Um das Lernmodul effizient im Unterricht zu nutzen, können einige Kinder die Papierversion, andere parallel dazu die interaktiven Aufgaben der Online-Variante bzw. CD-ROM bearbeiten. Die interaktiven Aufgaben der Online-Version bzw. CD-ROM sind wichtig, um Lösungen auszuprobieren. Am Computer gibt es sofort eine Rückmeldung über richtig oder falsch.

Die Schülerinnen und Schüler haben die Möglichkeit, so lange zu üben, bis sich die richtige Lösung gefestigt hat. Die Arbeitsblätter hingegen entzerren vor allem in Klassenräumen mit nur wenigen Computerarbeitsplätzen Engpässe am Computer.

Materialvorschau

In dieser Übung beschäftigen sich die Schülerinnen und Schüler mit einigen wichtigen Verhaltensregeln im Netz, indem sie Wörter in die richtige Reihenfolge bringen. Die Aufgabe ist Bestandteil des Themenbereichs „Schütze dich selbst!“.

So geht's zum Lernmodul



Link zum Online-Modul:

www.internet-abc.de/kinder/sicher-surfen.php



Pfadbeschreibung CD-ROM: Fit für's Internet ▶ Surfen & Internet ▶ Ein Fall für Kommissar Eddie



Pfadbeschreibung Lehrerhandbuch: Achtung! Die Gefahren ▶ Seiten 75–92

Aufgabe: 4. Schütze dich selbst!

Deine Aufgabe

Bringe die Wörter der Sätze in die richtige Reihenfolge, indem du sie nacheinander anklickst. Wenn du dich vertan hast, klicke einfach auf die Textzeile, dann wird sie wieder leer.

Zusatzwissen

 Film
  Podcast
 Tonspeicher Lexikon
  Hilfe

So verhältst du dich richtig

Weiter mit >>
5. Was tust du, wenn...?

Mein Tipp

 Wenn du dich bedroht fühlst, beschimpft wirst oder dir etwas Angst macht: Sprich immer mit deinen Eltern darüber. Wenn es in einem Chat passiert, melde es außerdem den Betreuern des Chats. Im Kapitel >> [Chat](#) kannst du einige Tipps zum richtigen Chatten finden.

Didaktisch-methodische Tipps zum Lernmodul



ca. 3 Unterrichtsstunden / Gruppen- oder Partnerarbeit, Plenum, Einzelarbeit / mehrere Computer, ggf. Internet-Anschluss

Einstieg ins Modul

Niemand kann und darf sich der Tatsache verschließen, dass im Internet besonders für Kinder Gefahren verborgen sind. Ein grundsätzliches Internetverbot für Kinder ist aber keine Lösung. Vielmehr müssen sie mit den entsprechenden Kompetenzen ausgestattet werden, die es ihnen ermöglichen, Gefahren frühzeitig zu erkennen.

Zur thematischen Einstimmung der Schülerinnen und Schüler eignen sich die Methoden aus dem medienpädagogischen Methodenbaustein „Risiken des Internets“. Diese sind einzeln oder in Kombination einsetzbar und bieten vielfältige Herangehensweisen. Die Schülerinnen und Schüler experimentieren mit optischen Täuschungen, stellen einen Katalog mit Verhaltensregeln auf oder diskutieren im Plenum eigene Erfahrungen.



Link zum Methodenbaustein: www.internet-abc.de/eltern/unterrichten-risiken-internet.php

Spielerischer Abschluss

Zur Vertiefung des erworbenen Wissens bietet sich ein spielerischer Abschluss an. Beim Gesellschaftsspiel „Sei auf der Hut!“, das als Kopiervorlage im Lehrerhandbuch des Internet-ABC bereitsteht, beantworten die Spielenden Fragen zu Verhaltens- und Kommunikationsregeln im Netz. Siegerin oder Sieger ist, wer die meisten Fragen richtig beantwortet. Auch im Surfschein, einer Art Führerschein für's Netz, können die Kinder ihr Wissen über die Gefahren des Internets testen. Besonders viel Spaß macht es ihnen, wenn sie gegeneinander antreten können. Da der Surfschein diese Option bereithält, können zum Beispiel Mädchen gegen Jungen spielen. Das Gewinnerteam kann sich den Surfschein am Ende ausdrucken.



Link zum Surfschein: www.internet-abc.de/kinder/surfschein.php



Pfadbeschreibung Lehrerhandbuch zum Spiel „Sei auf der Hut!“: Achtung! Die Gefahren ▶ Seiten 89–90

Weitere Materialvorschläge zur Teilkompetenz 3



Internet-ABC

Wissen, wie's geht: E-Mail und Newsletter

Die Schülerinnen und Schüler erfahren, wie sie sich bei der Kommunikation per E-Mail vor Spam und Viren schützen können.



ca. 4 Unterrichtsstunden / Plenum, Gruppen- oder Partnerarbeit, Einzelarbeit / mehrere Computer, ggf. mit Internet-Anschluss



Link zum Online-Modul: www.internet-abc.de/kinder/email.php



Pfadbeschreibung CD-ROM: Fit für's Internet ▶ Mitreden & Mitmachen ▶ E-Mail und Newsletter



Pfadbeschreibung Lehrerhandbuch: Mitreden & Mitmachen ▶ Seiten 169–186

Wissen, wie's geht: Chat oder Gespräche im Internet

Das Modul umfasst grundlegende Informationen zur Kommunikation in Chatrooms und sensibilisiert mit Blick auf Datenschutz.



ca. 3 Unterrichtsstunden / Plenum, Gruppen- oder Partnerarbeit, Einzelarbeit / mehrere Computer, ggf. mit Internet-Anschluss



Link zum Online-Modul: www.internet-abc.de/kinder/chat.php

Link zur türkischsprachigen Version: www.internet-abc.de/kinder/145435.php



Pfadbeschreibung CD-ROM: Fit für's Internet ▶ Mitreden & Mitmachen ▶ Chat oder: Gespräche im Internet



Pfadbeschreibung Lehrerhandbuch: Mitreden & Mitmachen ▶ Seiten 187–206

Wissen, wie's geht: Instant Messaging – Eine andere Art von Chat

Welche Regeln Kinder bei der Nutzung von Instant Messengern beachten müssen, wird in diesem Modul erklärt.



ca. 3 Unterrichtsstunden / Plenum, Gruppen- oder Partnerarbeit, Einzelarbeit / mehrere Computer, ggf. mit Internet-Anschluss



Link zum Online-Modul: www.internet-abc.de/kinder/instant-messaging-icq.php



Pfadbeschreibung CD-ROM: Fit für's Internet ▶ Mitreden & Mitmachen ▶ Instant Messaging – eine andere Art von Chat



Pfadbeschreibung Lehrerhandbuch: Mitreden & Mitmachen ▶ Seiten 207–222

Wissen, wie's geht: Soziale Netzwerke – Treffpunkte im Internet

Soziale Netzwerke können großen Spaß machen, aber auch Ärger mit sich bringen. Das Modul behandelt alle Punkte, die zu dem Thema wichtig sind.



ca. 3–4 Unterrichtsstunden / Plenum, Gruppen- oder Partnerarbeit, Einzelarbeit / mehrere Computer, ggf. mit Internet-Anschluss



Link zum Online-Modul: www.internet-abc.de/kinder/soziale-netzwerke.php

Link zur türkischsprachigen Version: www.internet-abc.de/kinder/sosyal-aglar.php



Pfadbeschreibung CD-ROM: Fit für's Internet ▶ Mitreden & Mitmachen ▶ Instant Messaging – eine andere Art von Chat



Pfadbeschreibung Lehrerhandbuch: Mitreden & Mitmachen ▶ Seiten 207–222

Jumpys tausend Gesichter

Das Spiel sensibilisiert für das Thema Anonymität im Netz. Ziel ist es, sich ein vorgegebenes Gesicht zu merken und es aus einer Fülle von verschiedenen Gesichtern wiederzuerkennen.



45 Sekunden pro Durchgang / Einzel- oder Partnerarbeit / Computer mit Internet-Anschluss



Pfadbeschreibung Website: Flizy Spiel und Spaß ▶ Spiele ▶ Jumpys tausend Gesichter

! Kommunizieren/Kooperieren: Teilkompetenz 4

Schülerinnen und Schüler nutzen unter Anleitung altersgemäße Medien (z. B. Wiki, Lernplattform) zur Zusammenarbeit bei schulischen Projekten.

Material-Tipp zur Umsetzung der Kompetenz im Unterricht



Internet-ABC – Unterrichten: Unterrichtseinheit „Mein eigener Comic“

Die Schülerinnen und Schüler erstellen im Rahmen eines schulischen Projekts Comics mit Hilfe der altersgemäßen, kostenfreien Software Paint. Die Hauptfiguren können sie in einem gemeinsamen Ordner ablegen, der dann von jedem Kind genutzt werden kann.

Ablauf der Unterrichtseinheit

Phase 1: In Partnerarbeit Figuren entwerfen

Die Schülerinnen und Schüler erstellen in Partnerarbeit mit Hilfe des Zeichenprogramms eine mögliche Hauptfigur ihres Comics. Zum Abschluss der Stunde wird entschieden, ob alle erstellten Figuren von jeder Mitschülerin und jedem Mitschüler genutzt werden dürfen. Die Kinder können entscheiden, ob sie diesem Vorschlag folgen wollen oder nicht.

Phase 2: Bedeutungsunterschiede von Sprechblasen diskutieren

Eines der zentralen Elemente des Comics sind die Sprech- und Denkblasen. Die Kinder diskutieren die Bedeutung von Sprechblasen und entwerfen anschließend in Partnerarbeit eigene Sprechblasen. Dabei entwickelt sich oft ein regelrechter Wettbewerb, wie die eingefügten Sprechblasen verändert werden können.

Phase 3: Gemeinsam Comic entwickeln und reflektieren

In dieser Phase erstellen die Kinder in Partnerarbeit ihren Comic. Sie entwickeln eine Geschichte und fügen die Figuren, Sprechblasen und ggf. Animationen in ein Präsentationsprogramm ein. In einer Zwischenreflexion tauschen sie ihre Arbeitspartnerinnen und -partner, um die bisher entstandenen Ergebnisse mit einer anderen Person zu reflektieren. Ausgewählte Einzelprojekte werden der Klasse vorgestellt und von den Mitschülerinnen und -schülern kritisch gewürdigt.

Phase 4: Abschluss: Endredaktion und Veröffentlichung

Die Partnergruppen nehmen letzte Korrekturen vor. Nach einer gemeinsam mit der Lehrkraft durchgeführten Endredaktion werden die Comics von allen Schülerinnen und Schülern mit Hilfe des Beamer oder am interaktiven Whiteboard angesehen.

Umsetzung der Unterrichtseinheit

Diese Unterrichtseinheit für die Klassen 3 bis 6 besteht im Einzelnen aus Erläuterungen, welche Kompetenzen vermittelt werden sollen, aus Kurzinformationen und didaktisch-methodischen Kommentaren, aus Erklärungen zum Ablauf der Einheit sowie aus den eigentlichen Arbeitsblättern.

Die einzelnen Themen erfordern jeweils mehrere Unterrichtsstunden. Von dieser Einheit wird jedoch auch eine Kurzfassung angeboten, die sich besonders für Vertretungsstunden eignet.

Materialvorschau

Zu Beginn der ersten Erarbeitungsphase erhalten die Schülerinnen und Schüler ein Arbeitsblatt mit Auszügen aus unterschiedlichsten Comics, in denen verschiedene Situationen und Gefühle anhand von Sprechblasen, Linien etc. verdeutlicht oder hervorgehoben werden. Ziel ist, gemeinsam zu erarbeiten, welche Bedeutungen die unterschiedlichen Darstellungsweisen von Sprechblasen haben. Diese Vorlage kann für die Erstellung eines eigenen Arbeitsblattes mit Comic-Auszügen genutzt werden.

So geht's zur Unterrichtseinheit



Link zur Unterrichtseinheit:

www.internet-abc.de/eltern/unterrichtsmaterialien-schulfaecher.php

Arbeitsblatt 1

Die geheimen Zeichen der Comics

- Betrachte die **Sprechblasen**! Entdeckst du Unterschiede? Was bedeuten Fragezeichen, Musiknoten, unterschiedliche Formen, „DAAA“ mit drei a...? Wer denkt, wer spricht, wer schreit?
- Achte auf die **Linien** in den Bildern! Woran erkennst du, dass jemand schwindlig ist, dass er schnell läuft oder fährt, dass etwas riecht, dass jemand zittert, den Kopf schüttelt, strahlt vor Freude?

Hier bitte Beispiele für Comic-Szenen einfügen.		

Didaktisch-methodische Tipps zur Unterrichtseinheit



ca. 8 Unterrichtsstunden / Lehrervortrag, Partnerarbeit, Klassengespräch / mehrere Computer mit installiertem Präsentations- und Grafikprogramm, Beamer

Methode „Ich – Du – Wir“

Ziel der ersten Erarbeitungsphase ist es, zu erarbeiten, welche Bedeutungen die unterschiedlichen Darstellungsweisen von Sprechblasen haben. Die zumeist von Leserinnen und Lesern unbewusst wahrgenommenen und verarbeiteten Informationen, die allein durch Form und Farbe einer Sprechblase sowie durch Art, Größe und Farbe der Schrift vermittelt werden, sollen den Kindern bewusst werden, damit sie sie für ihren eigenen Comic nutzen können. Hierfür bietet sich die Methode „Ich – Du – Wir“ an:

- Ich (Think): Die Kinder setzen sich zunächst eigenständig mit verschiedenen Comics auseinander.
- Du (Pair): In Partnerarbeit werden danach erste Ideen für den eigenen Comic ausgetauscht und Fragen gestellt.
- Wir (Share): Kommunikation im Klassenteam – zuletzt werden Sprechblasen, die mit dem Präsentationprogramm erstellt wurden, als vertiefender Impuls gezeigt.

Den Kindern Zeit lassen

Die Anfangsphase der Comicerstellung nimmt viel Zeit in Anspruch, die den Kindern aber bewusst gelassen werden sollte. Es formen sich erste Ideen, was im Comic geschehen könnte und welche Rolle eine Figur spielen soll. Bei Klassen, die sich dafür entschieden haben, die Figuren zu teilen, entsteht manchmal ein ganz eigenes Grundkonzept der Figuren, wenn ein Kind die Idee eines anderen aufnimmt und weiterverarbeitet. Die gemeinsame Nutzung der Figuren führt meistens nicht zu einfachen Kopien, sondern zu Weiterentwicklungen.

Weitere Materialvorschläge zur Teilkompetenz 4



Internet-ABC

Mein Lieblingsbuch

Die Kinder erarbeiten in dieser Unterrichtseinheit zusammen mit einem Partner oder einer Partnerin Rezensionen zu ihren Lieblingsbüchern und tauschen ihre Lese-Erfahrungen aus.



2–3 Doppelstunden / Einzel- oder Partnerarbeit / mehrere Computer mit Internetzugang, Beamer



Link zur Unterrichtseinheit: www.internet-abc.de/eltern/unterrichtsmaterialien-schulfaecher.php

Tierforscher im Internet: Erstellen eines Tier-ABC-Buches

In dieser Unterrichtseinheit erstellen Kinder gemeinsam ein Tier-ABC-Buch. Das Endergebnis ist ein Gemeinschaftsprodukt der gesamten Lerngruppe.



ca. 6 Unterrichtsstunden / Einzelarbeit, Partnerarbeit, Klassengespräch / mehrere Computer mit Textverarbeitungsprogramm und Internetzugang, Overhead-Projektor oder Beamer, Farbdrucker



Link zur Unterrichtseinheit: www.internet-abc.de/eltern/unterrichtsmaterialien-schulfaecher.php

„Geht dir ein Licht auf?“ – Grundkenntnisse zum Thema Strom und Stromsparen

Die Schülerinnen und Schüler erstellen in Partnerarbeit Bücher zum Thema Strom. Sie lernen, Mitschülerinnen und -schüler als kompetente Ratgeber zu akzeptieren.



ca. 6–8 Unterrichtsstunden / Leherdemonstration, Gruppenarbeit, Klassengespräch / mehrere Computer mit Internetzugang, Farbdrucker



Link zur Unterrichtseinheit: www.internet-abc.de/eltern/unterrichtsmaterialien-schulfaecher.php



AUDITORIX

Blitz-Übung 1: Geräusche aufnehmen

Bei dieser Blitz-Übung experimentieren die Kinder gemeinsam mit Geräuschutensilien und dem Aufnahmegerät/Mikro.



ca. 3–4 Unterrichtsstunden / Gruppenarbeit / mehrere Computer mit Internetanschluss, Aufnahmegeräte mit Mikrofon und Kopfhörer, Abspielgeräte



Link zur Blitz-Übung: www.auditorix.de/index.php?id=360

Blitz-Übung 2: Eigene Musik aufnehmen

Die Schülerinnen und Schüler nehmen gemeinsam kurze Musikstücke und einen Sprecher-Text auf.



ca. 3–4 Unterrichtsstunden / Gruppenarbeit / mehrere Computer mit Internetanschluss, Aufnahmegeräte mit Mikrofon und Kopfhörer, Abspielgeräte



Link zur Blitz-Übung: www.auditorix.de/index.php?id=362

Modulare Lerneinheit Technik 1 – Aufnehmen von Ton

Gemeinsam erstellen die Schülerinnen und Schüler eigene Audiobeiträge und werten diese im Plenum aus.



ca. 3–4 Unterrichtsstunden / Gruppenarbeit, Plenum / Aufnahmegeräte für jeweils ca. fünf Kinder, Lehrkraft-Computer mit Mikrofon, Beamer, Lautsprecherboxen



Link zur Lerneinheit: www.auditorix.de/index.php?id=345

Modulare Lerneinheit Technik 2 – Schneiden von Tonaufnahmen

Die Kinder bearbeiten in Kleingruppen Audiodateien am Computer und präsentieren die Ergebnisse abschließend im Plenum.



ca. 2–3 Unterrichtsstunden / Gruppenarbeit, Plenum / mehrere Computer mit Internetzugang und installierter Software Audacity, Mikrofone und Lautsprecher oder Headsets, Beamer, Lautsprecherboxen



Link zur Lerneinheit: www.auditorix.de/index.php?id=346

Modulare Lerneinheit Technik 3 – Mischen von Tonaufnahmen

In Kleingruppen lernen die Schülerinnen und Schüler Musik, Geräusche und Sprache zu einer Einheit zu mischen.



ca. 2–3 Unterrichtsstunden / Gruppenarbeit, Plenum / mehrere Computer mit Internetzugang und installierter Software Audacity, Mikrofone und Lautsprecher, Beamer, Lautsprecherboxen



Link zur Lerneinheit: www.auditorix.de/index.php?id=347

Hörspiel-Paket I: Pipopaja-Papagei

Mit diesem Hörspiel-Paket können Schulklassen eine vorgegebene Geschichte gemeinsam zum Hörbuch werden lassen.



ca. 14–16 Stunden / Gruppenarbeit / mehrere Computer, Mikrofone und Lautsprecher oder Headsets, Lautsprecherboxen



Link zum Hörspiel-Paket: www.auditorix.de/index.php?id=343

Hörspiel-Paket II: Stress im Kickerteam

Auch mit diesem Hörspiel-Paket können Lerngruppen aus einer vorgegebenen Geschichte zusammen ein Hörbuch entwickeln.



ca. 6–8 Stunden / Gruppenarbeit / mehrere Computer, Aufnahmegerät mit Mikrofon und Kopfhörer, Abspielgerät



Link zum Hörspiel-Paket: www.auditorix.de/index.php?id=343

Eine Tiergeschichte zum Vertonen mit Stimme und Körper

Mit diesen Arbeitsblättern können Sie gemeinsam mit Ihren Schülerinnen und Schülern eine Tiergeschichte vertonen.



ca. 6–8 Stunden / Gruppenarbeit / mehrere Computer, Aufnahmegeräte mit Mikrofon und Kopfhörer, Abspielgerät



Link zur Tiergeschichte: www.auditorix.de/index.php?id=343

Produzieren/Präsentieren: Teilkompetenz 1

Schülerinnen und Schüler beschreiben unterschiedliche Arten der Präsentation von Informationen (z. B. Plakat, Bildschirmpräsentation, Audio-/Videobeitrag).

Material-Tipp zur Umsetzung der Kompetenz im Unterricht



Internet-ABC – Wissen, wie's geht: Lernmodul „Mit Reporter Eddie im Dschungel“

Die Schülerinnen und Schüler beschäftigen sich in diesem Lernmodul aus der Internet-ABC-Reihe „Wissen wie's geht!“ mit vielfältigen Präsentationsformen. Sie lernen, dass Medien auf unterschiedliche Art und Weise Informationen weitergeben.

Die einzelnen Themenbereiche

Der Reisekatalog

Dieser Bereich beschäftigt sich mit der Vielfalt der Medienarten im Netz. In einer Lückentextaufgabe erwerben die Schülerinnen und Schüler Wissen zu den verschiedenen Medienformen.

Im Blätterwald

Die Lernenden befassen sich mit Zeitungen im Internet – den sogenannten Online- oder Web-Zeitungen.

Auf der Tonspur

In dieser Rubrik geht es um die Präsentationsform Musik und speziell um Musik im Internet. Die Kinder erfahren, welche Möglichkeiten von Musikverbreitung und -rezeption es gibt und worauf sie achten müssen.

Empfang von Funksignalen

Auch mit Radiobeiträgen werden Informationen präsentiert. Diese Rubrik beschäftigt sich mit dem Thema Radio im Netz.

Töne aus dem Dschungel

Die Rubrik „Töne aus dem Dschungel“ befasst sich mit dem Thema Podcasting. Die Kinder erfahren, was es mit dieser Präsentationsform auf sich hat und wie Podcasts funktionieren.

Auf Bildersafari

Auch Videobeiträge werden häufig verwendet, um Informationen zu präsentieren. Dieser Bereich beleuchtet das Thema im Kontext des Internets.

Arbeit mit dem Lernmodul

Das Lernmodul steht sowohl online als auch auf CD-ROM und als Printversion im Lehrerhandbuch des Internet-ABC zur Verfügung. Alle drei Varianten können für sich bestehen, da sie gleich aufgebaut sind und nur im Hinblick auf einzelne Übungen oder sonstige Einzelbestandteile variieren.

Die Schülerinnen und Schüler bearbeiten das Lernmodul in Kleingruppen. Sie lesen zunächst die Einführungstexte bzw. sehen die Einführungsfilme an und bearbeiten anschließend die verschiedenen Übungsaufgaben. Um das Lernmodul effizient im Unterricht zu nutzen, können einige Kinder die Papierversion, andere parallel dazu die interaktiven Aufgaben der Online-Variante bzw. CD-ROM bearbeiten. Die interaktiven Aufgaben der Online-Version bzw. CD-ROM sind wichtig, um Lösungen auszuprobieren. Am Computer gibt es sofort eine Rückmeldung über richtig oder falsch.

Die Schülerinnen und Schüler haben die Möglichkeit, so lange zu üben, bis sich die richtige Lösung gefestigt hat. Die Arbeitsblätter hingegen entzerren vor allem in Klassenräumen mit nur wenigen Computerarbeitsplätzen Engpässe am Computer.

Materialvorschau

In dieser Übung befassen sich die Schülerinnen und Schüler mit multimedialen Präsentationsformen im Netz, indem sie Sätze mit den jeweils passenden Begriffen aus der Auswahlbox ergänzen. Die Aufgabe ist Bestandteil des Themenbereichs „Der Reisekatalog“.

So geht's zum Lernmodul



Link zum Online-Modul:

www.internet-abc.de/kinder/medien.php



Pfadbeschreibung CD-ROM:

Fit für's Internet ▶ Lesen, Hören, Sehen ▶
Mit Reporter Eddie im Dschungel



Pfadbeschreibung Lehrerhandbuch:

Lesen, Hören, Sehen ▶ Seiten 153–168

Aufgabe: 1. Der Reisekatalog

Deine Aufgabe

Ergänze die Sätze mit dem jeweils passenden Begriff aus der Auswahlbox.

Zusatzwissen

Film Podcast

Tänzendes Lesikon Hilfe

Was weißt du über Medien?

Informationen werden durch übermittelt.

Schrift-Medien sind beispielsweise , Bücher oder Plakate.

Audio bedeutet hören und visuell beschreibt das .

Fernsehen, Film und Video zählen also zu den Medien.

Medien, die sehr viele Menschen erreichen, nennt man .

Als bezeichnet man Inhalte, die aus mehreren Medien bestehen.

Texte, Bilder, Töne und bilden zusammen Multimedia (= viele Medien).

Du findest Multimedia-Dateien auf dem Computer, in Spielen oder im , beispielsweise hier bei "Wissen, wie's geht".

Multimedia-Angebote, bei denen man selber etwas machen kann, nennt man .

Didaktisch-methodische Tipps zum Lernmodul



ca. 2–3 Unterrichtsstunden / Einzelarbeit, Gruppen- oder Partnerarbeit, Plenum / mehrere Computer, ggf. Internet-Anschluss

Einstieg ins Modul

Zur inhaltlichen Einstimmung der Schülerinnen und Schüler auf die verschiedenen Präsentationsmöglichkeiten von Informationen eignet sich das Spiel „Auf Bildersafari“ aus dem Lehrerhandbuch des Internet-ABC. In dem Memory-Spiel werden verschiedene Medienarten thematisiert, die gut als Aufhänger benutzt werden können. Alternativ kann das Spiel „Geräusche-Paare finden“ eingesetzt werden.



Pfadbeschreibung Lehrerhandbuch zum Spiel „Auf Bildersafari“: Lesen, Hören, Sehen ▶ Seite 166



Link zum Spiel „Geräusche-Paare finden“: www.internet-abc.de/kinder/wwg-spiel-geraeusche-finden.php



Pfadbeschreibung CD-ROM zu den Spielen:

Fit für's Internet ▶ Mit Reporter Eddie im Dschungel ▶ Die Etappen der Dschungel-Safari ▶ Spiele

Zusammenfassung der Ergebnisse mit MindMaps

Im Anschluss an die Erarbeitung des Moduls können die Schülerinnen und Schüler die verschiedenen Präsentationsformen (Web-Zeitung, Podcast, Videos etc.) in einer MindMap zusammenfassen. MindMapping ist eine Technik, mit der Lernstoff strukturiert und veranschaulicht werden kann. Die Kinder schreiben dabei zunächst ungesammelt alle Stichwörter auf, mit denen sie im Modul gearbeitet haben. Anschließend können die Wortsammlungen an der Tafel oder via Computer und Beamer zusammengeführt, ergänzt und nach Thema, Ober- und Unterbegriffen geordnet werden.

Weitere Materialvorschläge zur Teilkompetenz 1



Internet-ABC

Mein Lieblingsbuch

In dieser Unterrichtseinheit werden Wege aufgezeigt, wie Kinder Informationen über ihre Lieblingsbücher mit Hilfe des Computers auf unterschiedliche Art und Weise präsentieren können.



2–3 Doppelstunden / Einzel- oder Partnerarbeit / mehrere Computer mit Internetzugang, Beamer



Link zur Unterrichtseinheit: www.internet-abc.de/eltern/unterrichtsmaterialien-schulfaecher.php

Fotoalbum

Das Fotoalbum des Internet-ABC eignet sich gut für die Präsentation von Arbeitsergebnissen der Schülerinnen und Schüler.



ca. 2–3 Unterrichtsstunden / Einzel- oder Partnerarbeit / mehrere Computer mit Internetzugang



Link zum Fotoalbum: www.internet-abc.de/kinder/fotoalbum.php



AUDITORIX

Hör-Konserven

Dieses Feature beschäftigt sich mit der Konservierung von Musik – von der Vinylplatte über die Kassette bis hin zum MP3-Format. Alte und neue Präsentationsmöglichkeiten werden dabei vorgestellt und verglichen.



3 Minuten, 10 Sekunden / Einzel- oder Partnerarbeit / Computer, ggf. Internet-Anschluss



Link zum Feature: www.auditorix.de/technik-box/konservierte-hoerwelten.html



Pfadbeschreibung CD-ROM: Schülerteil ▶ Aufnahme- und Abspieltechnik ▶ Hör-Konserven



Pfadbeschreibung CD-ROM zum Manuskript:

Zum Lehrerteil ▶ Unterrichtsmaterial ▶ Technik – Lehrervorlagen ▶ Manuskript Hör-Konserven.pdf

Ideen für den Einstieg in das Hörspielthema

Dieses Arbeitsblatt listet verschiedene Methoden zum Einstieg in das Thema Hörspiele auf. Dabei werden unter anderem die Unterschiede zwischen den Präsentationsformen Hörbuch und Hörspiel thematisiert.



Zeit variiert je nach Methode / Gruppenarbeit oder Plenum / technische Voraussetzungen variieren, in der Regel Auswahl an Hörspielen und Hörbüchern, Abspielgeräte



Pfadbeschreibung CD-ROM:

Zum Lehrerteil ▶ Unterrichtsmaterial ▶ Inhalt – Lehrervorlagen ▶ Ideen für den Einstieg in das Hörspielthema.pdf

Hörspiel-Plakat

Was gehört alles zu einem Hörspiel? Das Arbeitsblatt stellt wichtige Fragen und gibt Anregungen zur Gestaltung eines Plakats.



ca. 1 Unterrichtsstunde / Gruppenarbeit / keine technischen Voraussetzungen



Pfadbeschreibung CD-ROM:

Zum Lehrerteil ▶ Unterrichtsmaterial ▶ Technik – Schülervorlagen ▶ Ein Hörspiel-Plakat (Arbeitsblatt).pdf

Modulare Lerneinheit Technik 3 – Mischen von Tonaufnahmen

Die Kinder lernen, Audioaufnahmen zu mischen, und erfahren dadurch, auf welcher unterschiedlichen Art und Weise Informationen präsentiert werden können.



ca. 2–3 Unterrichtsstunden / Gruppenarbeit, Plenum / mehrere Computer mit Internetzugang und installierter Software Audacity, Mikrofone und Lautsprecher, Beamer, Lautsprecherboxen



Link zur Lerneinheit: www.auditorix.de/index.php?id=347

! Produzieren/Präsentieren: Teilkompetenz 2

Schülerinnen und Schüler beschreiben Vor- und Nachteile unterschiedlicher Medienprodukte (z. B. im Hinblick auf Zielgruppe, Gestaltungs- und Distributionsmöglichkeiten).

Material-Tipp zur Umsetzung der Kompetenz im Unterricht



Internet-ABC – Wissen, wie's geht: Lernmodul „Mit Reporter Eddie im Dschungel“

Die Schülerinnen und Schüler beschäftigen sich in diesem Lernmodul aus der Internet-ABC-Reihe „Wissen wie's geht!“ mit den Eigenschaften verschiedener Medienarten. Auf dieser Grundlage lassen sich gut Vor- und Nachteile erarbeiten.

Die einzelnen Themenbereiche

Der Reisekatalog

Dieser Bereich beschäftigt sich mit der Vielfalt der Medienarten im Netz. In einer Lückentextaufgabe erwerben die Schülerinnen und Schüler Wissen zu den verschiedenen Medienformen.

Im Blätterwald

Die Lernenden befassen sich mit Zeitungen im Internet – den sogenannten Online- oder Web-Zeitungen.

Auf der Tonspur

Musikfreunde können sich hier über Musik im Internet informieren. Sie erfahren dabei auch, worauf sie bei der Verwendung von Musik achten müssen.

Empfang von Funksignalen

Das Internet ist eine riesige Empfangsstation von Radiosendern aus der ganzen Welt. In einer Geräusche-Übung schulen die Kinder ihr Gehör.

Töne aus dem Dschungel

Die Rubrik „Töne aus dem Dschungel“ beschäftigt sich mit dem Thema Podcasting. Die Kinder erfahren, was es mit dieser Medienform auf sich hat.

Auf Bildersafari

Viele Fernsehsendungen oder Ausschnitte von Kinofilmen gibt es mittlerweile auch im Internet. In einem Bilderrätsel vertiefen die Kinder ihr Wissen zum Thema.

Arbeit mit dem Lernmodul

Das Lernmodul steht sowohl online als auch auf CD-ROM und als Printversion im Lehrerhandbuch des Internet-ABC zur Verfügung. Alle drei Varianten können für sich bestehen, da sie gleich aufgebaut sind und nur im Hinblick auf einzelne Übungen oder sonstige Einzelbestandteile variieren.

Die Schülerinnen und Schüler bearbeiten das Lernmodul in Kleingruppen. Sie lesen zunächst die Einführungstexte bzw. sehen die Einführungsfilmchen an und bearbeiten anschließend die verschiedenen Übungsaufgaben. Um das Lernmodul effizient im Unterricht zu nutzen, können einige Kinder die Papierversion, andere parallel dazu die interaktiven Aufgaben der Online-Variante bzw. CD-ROM bearbeiten. Die interaktiven Aufgaben der Online-Version bzw. CD-ROM sind wichtig, um Lösungen auszuprobieren. Am Computer gibt es sofort eine Rückmeldung über richtig oder falsch. Die Arbeitsblätter hingegen entzerren vor allem in Klassenräumen mit nur wenigen Computerarbeitsplätzen Engpässe am Computer.

Materialvorschau

In dieser Übung beschäftigen sich die Schülerinnen und Schüler mit dem Thema Musik im Netz. Sie erarbeiten dabei sowohl im Einführungstext als auch in untenstehender Übung, welche vielfältigen Möglichkeiten Musik im Netz bietet, aber auch, welche Risiken damit verbunden sind. Die Aufgabe ist Bestandteil des Themenbereichs „Auf der Tonspur“.

So geht's zum Lernmodul



Link zum Online-Modul:

www.internet-abc.de/kinder/medien.php



Pfadbeschreibung CD-ROM:

Fit für's Internet ▶ Lesen, Hören, Sehen ▶ Mit Reporter Eddie im Dschungel



Pfadbeschreibung Lehrerhandbuch:

Lesen, Hören, Sehen ▶ Seiten 153–168

Aufgabe: 3. Auf der Tonspur

Deine Aufgabe

Bringe die Wörter der Sätze in die richtige Reihenfolge, indem du sie nacheinander anklickst. Wenn du dich vertan hast, klicke einfach auf die Textzeile, dann wird sie wieder leer.

Zusatzwissen

Film Podcast
Tänzendes Lexikon Hilfe

Musik im Internet

oder Musik enthalten, nennt man Dateien, die Sprache Audiodateien.

der Computer von Audiodateien Zum Abspielen eine Soundkarte benötigt.

der Browser Durch Hilfsprogramme wiedergeben, Musik und Sprache kann

enthalten, Viren Musikdateien können

Musikdateien nur von Seiten herunterladen, Man sollte vertrauenswürdigen

erlaubt ist, Musik darf wo es ausdrücklich dort herunterladen, man nur

Fertig Wiederholen

Didaktisch-methodische Tipps zum Lernmodul



ca. 2–3 Unterrichtsstunden / Einzelarbeit, Gruppen- oder Partnerarbeit, Plenum / mehrere Computer, ggf. Internet-Anschluss

Einstieg ins Modul

Bevor Sie mit der Erarbeitung des Moduls „Mit Reporter Eddie im Dschungel“ beginnen, können Sie den Kindern eine kleine Hausaufgabe aufgeben. Bitten Sie sie, in Form eines kurzen Fragebogens oder kleinen Tagebuchs ihre Medienutzung zu beobachten und festzuhalten. Im Fokus sollte die Frage stehen, welche Medien die Kinder warum nutzen.

Zu Beginn der Lerneinheit können die Ergebnisse dann im Plenum besprochen werden. Ziel ist es, den Kindern zu verdeutlichen, dass die positiven und negativen Seiten verschiedener Medienprodukte zu einer individuellen Nutzungsweise führen. Ein Beispiel: Manche Kinder lesen gerne Sachbücher, weil sie dort gebündelt umfassende Informationen zu ihrem Lieblingsthema finden, andere recherchieren eher in Kindersuchmaschinen, weil sie dort gezielter suchen können. Vor- und Nachteile verschiedener Medien können so thematisiert und in der anschließenden Arbeit mit dem Modul vertieft werden.

Anschließend: Praktische Vertiefung

Im Anschluss an die Erarbeitung des Moduls bietet es sich an, die verschiedenen Medienformen in einem praktischen Kontext zu betrachten. Geben Sie den Schülerinnen und Schülern dafür eine bestimmte Information vor – zum Beispiel eine kurze, kindgerechte Meldung aus den tagesaktuellen Nachrichten. Anschließend teilen Sie jeder Gruppe eine im Lernmodul „Mit Reporter Eddie im Dschungel“ thematisierte Medienform zu (Web-Zeitung, Podcast, Fernsehsendung oder Musik). Die Gruppen überlegen, wie sie die vorgegebene Information mit ihrem jeweiligen Medium präsentieren könnten, und erstellen ein entsprechendes Medienprodukt. Sie schreiben einen kurzen Zeitungsartikel, denken sich ein Lied aus oder drehen einen Mini-Fernsehbeitrag. Die Ergebnisse werden am Ende vorgestellt und hinsichtlich ihrer Unterschiede besprochen.

Weitere Materialvorschläge zur Teilkompetenz 2



Internet-ABC

Werbung und Einkaufen im Internet

Die Schülerinnen und Schüler erarbeiten Grundelemente und Merkmale von Werbung. Darauf basierend können Vor- und Nachteile von Werbung analysiert werden.



ca. 2 Unterrichtsstunden / Gruppen- oder Partnerarbeit, Plenum, Einzelarbeit / mehrere Computer, ggf. Internet-Anschluss



Link zum Online-Modul: www.internet-abc.de/kinder/werbung-einkaufen.php



Pfadbeschreibung CD-ROM: Fit für's Internet ▶ Achtung! Die Gefahren ▶ Werbung und Einkaufen im Internet



Pfadbeschreibung Lehrerhandbuch: Achtung! Die Gefahren ▶ Seiten 115–132



AUDITORIX

Modulare Lerneinheit Technik 3 – Mischen von Tonaufnahmen

Die Schülerinnen und Schüler erörtern Technik und Glaubwürdigkeit verschiedener Audiobeiträge. Somit werden auch Vor- und Nachteile verschiedener Präsentationsformen thematisiert.



ca. 2–3 Unterrichtsstunden / Gruppenarbeit, Plenum / mehrere Computer mit Internetzugang und installierter Software Audacity, Mikrofone und Lautsprecher, Beamer, Boxen



Link zur Lerneinheit: www.auditorix.de/index.php?id=347

Hör-Konserven

Alte und neue Präsentationsmöglichkeiten von Musik werden vorgestellt und verglichen. Auf dieser Grundlage können Vor- und Nachteile erarbeitet werden.



3 Minuten, 10 Sekunden / Einzel- oder Partnerarbeit / Computer, ggf. Internet-Anschluss



Link zum Feature: www.auditorix.de/technik-box/konservierte-hoerwelten.html



Pfadbeschreibung CD-ROM:
Schülerteil ▶ Aufnahme- und Abspieltechnik ▶ Hör-Konserven



Pfadbeschreibung CD-ROM zum Manuskript:
Zum Lehrerteil ▶ Unterrichtsmaterial ▶ Technik – Lehrervorlagen ▶ Manuskript Hör-Konserven.pdf

Ideen für den Einstieg in das Hörspielthema

Auf diesem Arbeitsblatt werden unter anderem die Unterschiede zwischen Hörbüchern und Hörspielen thematisiert. Darauf basierend können Vor- und Nachteile dieser beiden Medienformen diskutiert werden.



Zeit variiert je nach Methode / Gruppenarbeit oder Plenum / in der Regel Auswahl an Hörspielen und Hörbüchern, Abspielgeräte



Pfadbeschreibung CD-ROM:
Zum Lehrerteil ▶ Unterrichtsmaterial ▶ Inhalt – Lehrervorlagen ▶ Ideen für den Einstieg in das Hörspielthema.pdf

Produzieren/Präsentieren: Teilkompetenz 3

Schülerinnen und Schüler erstellen unter Anleitung ein einfaches Medienprodukt (z. B. Plakat, Bildschirmpräsentation, Handyclick).

Material-Tipp zur Umsetzung der Kompetenz im Unterricht



AUDITORIX – AUDITORIX im Unterricht: Hörspiel-Paket Pipopaja-Papagei

Ein Hörspiel selber zu realisieren, macht Spaß. Manchmal fehlt aber die Zeit, um alles von Anfang bis Ende mit Kindern gemeinsam umzusetzen. AUDITORIX stellt Ihnen fertige Skripte zur Verfügung, die den Entstehungsprozess erleichtern und zeitliche Freiräume für das Geräuschemachen, Spielen, Sprechen, Musizieren und Aufnehmen schaffen sollen. Das Erstellen eines eigenen Medienproduktes ist so kinderleicht möglich.

Die einzelnen Inhalte des Hörspiel-Pakets

Lesetext

Der Lesetext beinhaltet die Geschichte „Pipopaja-Papagei“. In dieser geht es um eine alte Dame, die ihren Mann verloren hat und sich nach dessen Tod sehr einsam fühlt. Die beiden Nachbarskinder Jan und Tine bringen sie auf die Idee, sich ein Haustier anzuschaffen, damit sie nicht mehr so alleine ist. Das gibt prompt Ärger mit dem Hausmeister.

Hörspiel-Skript

Das Hörspiel-Skript kann als eine Art Drehbuch für die Vertonung der Geschichte „Pipopaja-Papagei“ verstanden werden. Neben den verschiedenen Sprecherrollen werden auch Vorschläge für passende Geräusche und Musik aufgeführt.

Musik- und Geräuschefundus

Das Dokument „Musik- und Geräuschefundus“ bietet Hilfestellungen zum Einsatz von Musik und Geräuschen im Hörspiel. Die Schülerinnen und Schüler erfahren, wo sie Musik und Geräusche herunterladen und wie sie diese selbst machen können.

Didaktische Anleitung

Dieses Dokument unterstützt Sie als Lehrkraft bei der Umsetzung des Hörspiels. Sie erfahren, wie Sie mit den verschiedenen Materialien arbeiten können.

Arbeiten mit dem Hörspiel-Paket

Die Vorlagen zu „Pipopaja-Papagei“ können Sie zur freien Gestaltung von Hörspielprojekten im privaten und im Bildungsbereich nutzen und gerne auch variieren bzw. mit den Kindern eigene Ideen, neue Figuren, Dialoge oder Geräusche hinzuerfinden. Die Vorlagen korrespondieren mit den Angeboten der AUDITORIX-Website und der AUDITORIX-Hörwerkstatt.

Sowohl die im Hörspiel-Manuskript beschriebenen Geräusche als auch die Platzierung der Musik sind als Vorschläge zu verstehen. Je nach Kapazität und Experimentierfreude der Kinder können auch andere Geräusche in das Hörspiel eingebaut werden. Dabei dienen die Geräusch-Rezepte als Anregung zum Selbermachen, inspirieren aber vielleicht auch zum Erfinden neuer Geräusche. Je nachdem, ob Kinder in der Gruppe ein Instrument spielen, kann auch die Musik zu dem Hörspiel selbst gemacht werden.

Ebenso frei ist der Umgang mit dem Hörspielmanuskript zu verstehen. Es besteht die Möglichkeit, das Skript mit eigenen Ideen zu bereichern, indem Sie zum Beispiel andere Dialoge einbauen, weglassen oder/und weitere Figuren hinzufügen. Die Kinder können ihr Hörspiel auch ausschließlich anhand des Lesetextes entwickeln. Oder sie greifen, wie oben beschrieben, auf einzelne Elemente des fertigen Hörspiels zurück und „füttern“ es mit eigenen Vorstellungen. Alles ist möglich. Die Vorgabe erleichtert lediglich den Entstehungsprozess und schafft zeitliche Freiräume zum Geräuschemachen, Spielen, Sprechen und Musizieren.

Materialvorschau

Im Hörspiel-Skript zu „Pipopaja-Papagei“ werden Vorschläge für die Gestaltung der Sprecherrollen sowie für passende Geräusche und Musik aufgeführt. Das Skript kann individuell variiert werden.

So geht's zum Hörspiel-Paket



Link zum Hörspiel-Paket:
www.auditorix.de/index.php?id=343

AUDITORIX – Hören mit Qualität

Pipopaja-Papagei – Hörspielskript

Geräuschemacher: Musik

ERZÄHLER 1: An einem schönen Frühlingmorgen – die Sonne schien, die Vögel zwitscherten, ...

Geräuschemacher: Vogelgezwitscher

ERZÄHLER 2: ... Klingelte es an der Wohnungstür von Frau Schmitt Stumm.

Geräuschemacher: heftiges Türklingeln

FRAU SCHMITT: Nun mal langsam. Ich komme ja schon. Eine alte Frau ist doch kein D-Zug!

ERZÄHLER 2: Frau Schmitt erhob sich aus ihrem Leisessel, ging zur Wohnungstür und öffnete. Die Nachbarkinder Jan und Tine kamen hereingestürmt.

JAN: Frau Schmitt, Frau Schmitt, wir haben eine super tolle Idee!

TINE: Ja, die tollste Idee überhaupt!

FRAU SCHMITT: Jan, Tine – habt ihr denn keine Schule heute?

JAN: Aber es ist doch Sonntag! Wissen Sie das nicht?

FRAU SCHMITT: (betroffen) Ach ja? Meine Güte, das habe ich gar nicht mitbekommen.

ERZÄHLER 1: Frau Schmitt sah die Kinder betroffen an. Sie hatte es wirklich nicht gemerkt. Es war nämlich noch gar nicht lange her, da war Frau Schmitts Mann gestorben. Seitdem war sie oft traurig und vergaß über ihren Erinnerungen die Zeit. Jan und Tine mochten die alte Dame. Jedes Mal, wenn der Hausmeister Krummholz herumschimpfte, weil sie angeblich zu laut waren, verteidigte sie Frau Schmitt, als wären Jan und Tine ihre Enkelkinder.

TINE: Also Frau Schmitt, wir haben uns was überlegt.

FRAU SCHMITT: Ach ja? Ihr macht mich richtig neugierig.

JAN: Was halten Sie davon, wenn Sie sich einen Hund anschaffen?

Geräuschemacher: Handebellen

TINE: (eifrig) Ja. Dann wären Sie nicht mehr so allein. Und wenn Sie mal keine Lust haben oder keine Zeit, dann können wir ja mit dem Hund spazieren gehen.

Frau Schmitt lacht.

FRAU SCHMITT: Aha, daher weht der Wind. Eigentlich wünscht ihr zwei euch einen Hund, stimmt's?

JAN: (ertappt, verlegen) Na ja...

TINE: (schnell) Unsere Eltern erlauben uns aber kein Haustier. Und für Sie wäre es doch toll, einen Hund zu haben. Der Sie morgens begrüßt und einfach immer da ist.

Ein Gemeinschaftsprojekt von

AUDITORIX Projektbüro, Marienstr. 3, 50825 Köln
team@auditorix.de, www.auditorix.de

1

Didaktisch-methodische Tipps zum Hörspiel-Paket



ca. 14–16 Stunden / Gruppenarbeit / Aufnahmegeräte, mehrere Computer, ggf. Internetzugang, ggf. Audioschnitt-Programm

Einstieg in die Hörspiel-Arbeit

In der AUDITORIX-Hörwerkstatt finden Sie zahlreiche didaktische Hinweise und Materialien zum Einstieg in die Hörspiel-Arbeit. Um Hemmungen bei den Kindern abzubauen und die Fantasie zu wecken, eignet sich zum Beispiel ein Warming up. Die PDFs „Szenisches Spiel 1“ und „Szenisches Spiel 2“ bieten Spiele und Übungen zum Thema.

Auch empfiehlt es sich, Stimme und Sprechen vorab zu trainieren. Die Arbeitsblätter „Ah ist nicht gleich Ah“ oder „Ein Satz – tausend Gefühle“ helfen, die Stimme lebendig werden zu lassen, indem die Schülerinnen und Schüler ein- und dieselbe Situation unterschiedlich interpretieren.



Pfadbeschreibung CD-ROM zu den Arbeitsblättern:
 Zum Lehrerteil ▶ Unterrichtsmaterial ▶ Stimme – Lehrervorlagen/Stimme – Schülervorlagen

Checkliste für den Ablauf

Des Weiteren finden Sie in der AUDITORIX-Hörwerkstatt vielfältige Hilfestellungen im Hinblick auf die Produktion des Hörspiels. Eine Checkliste für den Ablauf fasst beispielsweise alle notwendigen Informationen zusammen, die bei der Planung und Erstellung eines Audiobeitrages berücksichtigt werden sollten. Mit Hilfe der Liste stellen Sie sicher, dass Sie sowohl inhaltlich als auch technisch an alle wichtigen Punkte denken und ein strukturierter, reibungsloser Ablauf des Projekts ermöglicht wird.



Pfadbeschreibung CD-ROM zur Checkliste:
 Zum Lehrerteil ▶ Technik – Lehrervorlagen ▶ Wir machen ein Hörspiel – Eine Checkliste für den Ablauf.pdf

Weitere Materialvorschläge zur Teilkompetenz 3



Internet-ABC: Basismaterialien

Mein eigener Comic

Die Unterrichtseinheit erklärt anschaulich und einfach die einzelnen Arbeitsschritte zur Erstellung eines eigenen Comics.



ca. 8 Unterrichtsstunden / Lehrervortrag, Partnerarbeit, Klassengespräch / mehrere Computer mit installiertem Präsentations- und Grafikprogramm, Beamer



Link zur Unterrichtseinheit: www.internet-abc.de/eltern/unterrichtsmaterialien-schulfaecher.php

Mein Lieblingsbuch

Die Kinder erstellen in dieser Unterrichtseinheit mit Hilfe einer Präsentations-Software oder online eine eigene Buchpräsentation.



2–3 Doppelstunden / Einzel- oder Partnerarbeit / mehrere Computer mit Internetzugang, Beamer



Link zur Unterrichtseinheit: www.internet-abc.de/eltern/unterrichtsmaterialien-schulfaecher.php

Tierforscher im Internet: Erstellen eines Tier-ABC-Buches

Die Kinder recherchieren im Netz zu vorher festgelegten Tieren und halten die gesammelten Informationen in einer WordArt fest.



ca. 6 Unterrichtsstunden / Einzelarbeit, Partnerarbeit, Klassengespräch / mehrere Computer mit Internetzugang, Beamer



Link zur Unterrichtseinheit: www.internet-abc.de/eltern/unterrichtsmaterialien-schulfaecher.php

„Geht dir ein Licht auf?“ – Grundkenntnisse zum Thema Strom und Stromsparen

In dieser Unterrichtseinheit erhalten die Schülerinnen und Schüler einen Überblick darüber, was Strom ist. Seine Ergebnisse dokumentiert jedes Kind in einem eigenen „Strom-Buch“.



ca. 6–8 Unterrichtsstunden / Leherdemonstration, Gruppenarbeit, Klassengespräch / mehrere Computer mit Internetzugang, Farbdrucker



Link zur Unterrichtseinheit: www.internet-abc.de/eltern/unterrichtsmaterialien-schulfaecher.php



AUDITORIX: Basismaterialien

Inhalt, Figuren, Dramaturgie

Auf dem Weg zur Erarbeitung eines eigenen Hörspiels steht an erster Stelle ein Text. Wie man zu einer Geschichte und ihrem Text findet, wird im Lernmodul „Inhalt und Dramaturgie“ erarbeitet.



Zeit variiert je nach Einsatz im Unterricht / Einzel- oder Gruppenarbeit / mehrere Computer, ggf. mit Internetzugang



Pfadbeschreibung CD-ROM: Schülerteil ▶ Inhalt, Figuren, Dramaturgie



Link zum Online-Modul „Welt der Hörbücher“: www.auditorix.de/de/welt-der-hoerbuecher.html



Pfadbeschreibung CD-ROM zu den gesammelten Unterrichtsmaterialien zum Modul:
Zum Lehrerteil ▶ Unterrichtsmaterial ▶ Inhalt – Schülervorlagen & Inhalt – Lehrervorlagen

Stimme und Sprechen

Das Modul „Stimme und Sprechen“ bietet Informationen und Übungen, die die Stimme lebendig werden lassen – eine wichtige Voraussetzung für die sprachliche Umsetzung eines Hörspiels.



Zeit variiert je nach Einsatz im Unterricht / Einzel- oder Gruppenarbeit / mehrere Computer, ggf. mit Internetzugang



Pfadbeschreibung CD-ROM: Schülerteil ▶ Stimme und Sprechen



Link zum Online-Modul „Welt der Stimme“: www.auditorix.de/de/welt-der-stimme.html



Pfadbeschreibung CD-ROM zu den gesammelten Unterrichtsmaterialien zum Modul:
Zum Lehrerteil ▶ Unterrichtsmaterial ▶ Stimme – Schülervorlagen & Stimme – Lehrervorlagen

Aufnahme- und Abspieltechnik

Das Modul „Abspiel- und Aufnahmetechnik“ fördert mit verschiedenen Materialien das technische Verständnis in Bezug auf Audio-Aufnahmen und Audio-Abspielgeräte.



Zeit variiert je nach Einsatz im Unterricht / Einzel- oder Gruppenarbeit / mehrere Computer, ggf. mit Internetzugang



Pfadbeschreibung CD-ROM: Schülerteil ▶ Aufnahme- und Abspieltechnik



Link zum Online-Bereich „Technik“: www.auditorix.de/technik-box.html



Pfadbeschreibung CD-ROM zu den gesammelten Unterrichtsmaterialien zum Modul:
Zum Lehrerteil ▶ Unterrichtsmaterial ▶ Technik – Schülervorlagen & Technik – Lehrervorlagen

Geräusche und Musik

Im Modul „Geräusche und Musik“ lernen die Kinder auf spielerische Weise den Einsatz von Geräuschen und Musik in Hörspielen kennen.



Zeit variiert je nach Einsatz im Unterricht / Einzel- oder Gruppenarbeit / mehrere Computer, ggf. mit Internetzugang



Pfadbeschreibung CD-ROM: Schülerteil ▶ Geräusche & Musik



Link zu den Online-Modulen: www.auditorix.de/welt-der-musik.html, www.auditorix.de/welt-der-geraeusche.html



Pfadbeschreibung CD-ROM zu den gesammelten Unterrichtsmaterialien zum Modul:
Zum Lehrerteil ▶ Unterrichtsmaterial ▶ Musik/Geräusche – Schülervorlagen & Musik/Geräusche – Lehrervorlagen

Geräusche-Box

Bei AUDITORIX finden Sie und Ihre Schülerinnen und Schüler Geräusch-Rezepte und fertige Geräusche für Ihre eigenen Audio-produktionen.



Zeit variiert je nach Einsatz im Unterricht / Einzel- oder Gruppenarbeit / mehrere Computer, ggf. mit Internetzugang



Link zur Geräusche-Box: www.auditorix.de/geraeusche-box.html



Pfadbeschreibung CD-ROM: Schülerteil ▶ Geräusche-Box/Geräusch-Rezepte

Musik-Box

Hier finden Sie und Ihre Schülerinnen und Schüler „fertige“ Musik und eine interaktive Instrumentenkunde für Ihr Hörspiel. Die Musik kann im privaten und nicht-kommerziellen Bildungsbereich frei verwendet werden.



Zeit variiert je nach Einsatz im Unterricht / Einzel- oder Gruppenarbeit / mehrere Computer, ggf. mit Internetzugang



Link zur Musik-Box: www.auditorix.de/musik-box/musik-auswahl-i.html



Pfadbeschreibung CD-ROM: Schülerteil ▶ Musik-Box

Mini-Tonstudio

Das Mini-Tonstudio erklärt Kindern Schritt für Schritt, wie sie selbstständig mit dem Computer Ton aufnehmen und ihre Audioaufnahmen anschließend mit der kostenfreien Schnittsoftware Audacity bearbeiten können.



ca. 2–4 Unterrichtsstunden / Einzel- oder Partnerarbeit / mehrere Computer mit installierter Audacity-Software, Mikrofon und Lautsprecher



Link zum Mini-Tonstudio: www.auditorix.de/index.php?id=344



AUDITORIX: Weitere Materialien für den Unterricht

Hörspiel-Paket II: Stress im Kickerteam

„Stress im Kickerteam“ ist ein weiteres Hörspiel-Paket mit je vier Praxis-Vorlagen: 1. Hörspielskript, 2. Vorlesegeschichte, 3. Musik- und Geräuschefundus, 4. didaktische Anleitung.



ca. 14–16 Stunden / Gruppenarbeit / Aufnahmegeräte, mehrere Computer, ggf. Internetzugang, ggf. Audioschnitt-Programm



Link zum Hörspiel-Paket: www.auditorix.de/index.php?id=343

Eine Tiergeschichte zum Vertonen mit Stimme und Körper

Mit diesen Arbeitsblättern können Sie gemeinsam mit Ihren Schülerinnen und Schülern eine Tiergeschichte vertonen.



ca. 6–8 Stunden / Gruppenarbeit / mehrere Computer, Aufnahmegeräte mit Mikrofon und Kopfhörer, Abspielgeräte



Link zur Tiergeschichte: www.auditorix.de/index.php?id=343

Blitz-Übung 1: Geräusche aufnehmen

Die Kinder experimentieren mit Geräusch-Utensilien und dem Aufnahmegerät/Mikrofon und nehmen sowohl ein Geräusch als auch einen kurzen Sprecher-Text auf.



ca. 3–4 Unterrichtsstunden / Gruppenarbeit / mehrere Computer mit Internetanschluss, Aufnahmegeräte mit Mikrofon und Kopfhörer, Abspielgeräte



Link zur Blitz-Übung: www.auditorix.de/index.php?id=360

Blitz-Übung 2: Eigene Musik aufnehmen

Die Schülerinnen und Schüler lernen in dieser Blitzübung, mit selbstgebastelten Instrumenten Musik zu machen und ein kurzes Musikstück aufzunehmen.



ca. 3–4 Unterrichtsstunden / Gruppenarbeit / mehrere Computer mit Internetanschluss, Aufnahmegeräte mit Mikrofon und Kopfhörer, Abspielgeräte



Link zur Blitz-Übung: www.auditorix.de/index.php?id=362

Modulare Lerneinheit Technik 1 – Aufnehmen von Ton

Ziel dieser Lerneinheit ist es, Kinder zur Nutzung von Aufnahmetechnik zu befähigen, sodass sie eigene Sprachaufnahmen erstellen können.



ca. 3–4 Unterrichtsstunden / Gruppenarbeit, Plenum / Aufnahmegeräte für jeweils ca. fünf Kinder, Lehrkraft-Computer mit Mikrofon, Beamer, Lautsprecher



Link zur Lerneinheit: www.auditorix.de/index.php?id=345

Modulare Lerneinheit Technik 2 – Schneiden von Tonaufnahmen

In dieser Lerneinheit schneiden die Kinder Tonbeiträge und entfernen mit Hilfe eines Schnittprogramms „Fehler“ in Tonaufzeichnungen.



ca. 2–3 Unterrichtsstunden / Gruppenarbeit, Plenum / mehrere Computer mit Internetzugang und installierter Software Audacity, Mikrofone und Lautsprecher, Beamer, Lautsprecher



Link zur Lerneinheit: www.auditorix.de/index.php?id=346

Modulare Lerneinheit Technik 3 – Mischen von Tonaufnahmen

In der Lerneinheit mischen die Schülerinnen und Schüler mittels einer Audiosoftware (hier: Audacity) Sprache, Musik und Geräusche.



ca. 2–3 Unterrichtsstunden / Gruppenarbeit, Plenum / mehrere Computer mit Internetzugang und installierter Software Audacity, Mikrofone und Lautsprecher, Beamer, Lautsprecherboxen



Link zur Lerneinheit: www.auditorix.de/index.php?id=347



Produzieren/Präsentieren: Teilkompetenz 4

Schülerinnen und Schüler erstellen unter Anleitung ein einfaches Medienprodukt (z. B. Plakat, Bildschirmpräsentation, Handyclip).

Material-Tipp zur Umsetzung der Kompetenz im Unterricht



Internet-ABC – Mitreden & Mitmachen: Fotoalbum

Im Fotoalbum des Internet-ABC können Schülerinnen und Schüler kinderleicht ihre Arbeitsergebnisse präsentieren, indem sie Bilder und kurze Texte zu einer kleinen Internetseite zusammenstellen. Das Tool ermöglicht es ihnen beispielsweise, eine Projektwoche zu dokumentieren oder die Ergebnisse eines Foto-Projekts vorzustellen.

Die verschiedenen Schritte zum Fotoalbum

Phase 1: Vorbereitende Schritte

Um das Fotoalbum nutzen zu können, müssen sich die Schülerinnen und Schüler registrieren. Die Registrierung muss von den Eltern via E-Mail bestätigt werden. Dann entscheiden die Kinder, in welcher Kategorie sie ein Fotoalbum anlegen möchten (freies Thema oder ein von der Redaktion des Internet-ABC vorgegebenes).

Phase 2: Erstellen der Foto-Präsentation

In einem zweiten Schritt wählen die Kinder eine Hintergrundfarbe für ihr Fotoalbum aus, laden die gewünschten Bilder hoch, benennen diese und schreiben kurze Texte zu den jeweiligen Fotos.

Phase 3: Veröffentlichung der Foto-Präsentation

Nach Fertigstellung des Fotoalbums schicken die Kinder eine E-Mail an die Redaktion des Internet-ABC. Diese prüft den Inhalt und gibt das Fotoalbum anschließend zur Veröffentlichung frei – insofern die Inhalte kindgerecht und unbedenklich sind.

Materialvorschau

Das Fotoalbum des Internet-ABC eignet sich gut für die Präsentation von Arbeitsergebnissen der Schülerinnen und Schüler. Mit nur wenigen Klicks generieren sie aus Bildern und dazugehörigen Bildbeschreibungen kleine Internetseiten.

So geht's zum Fotoalbum



Link zum Fotoalbum:

www.internet-abc.de/kinder/fotoalbum.php



Didaktisch-methodische Tipps zum Fotoalbum



ca. 2–3 Unterrichtsstunden / Einzel- oder Partnerarbeit / mehrere Computer mit Internetzugang

Was Sie vorbereiten können

Wenn Sie das Fotoalbum-Tool im Unterricht einsetzen möchten, ist es sinnvoll, im Vorfeld bereits einige Vorbereitungen zu treffen:

- › Geben Sie den Kindern bereits einige Tage vor der Arbeit mit dem Fotoalbum als Hausaufgabe auf, sich auf www.internet-abc.de zu registrieren. So haben die Eltern genügend Zeit, die Anmeldung ihrer Kinder abzuschließen.
- › Legen Sie fest, wie viele Fotoalben insgesamt entstehen und wie viele Kinder zusammen in einer Gruppe arbeiten sollen.
- › Bringen Sie die Fotos, die in das Fotoalbum gestellt werden sollen, schon vorab in eine kompatible Größe, um Probleme mit dem Upload der Bilder zu vermeiden.
- › Sorgen Sie dafür, dass die entsprechenden Bilder leicht auffindbar auf den Computern der Kinder oder in einer zentralen Dateiablage abgespeichert sind.

Öffentliche Präsentation der Fotoalben

Die Fotoalben sind nach Veröffentlichung unter einer eigenen Internetadresse im Netz zu finden und können von Freunden, Familie und Bekannten angeschaut werden. Idealerweise ermöglichen Sie es den Schülerinnen und Schülern zusätzlich, ihre Fotoalben im Rahmen eines Elternabends oder vor anderen Lerngruppen vorzustellen. Dies bereitet nicht nur den Projektteilnehmenden Freude, sondern kann auch andere Kinder und Erwachsene zur interaktiven Beschäftigung mit Medien motivieren.

Weitere Materialvorschläge zur Teilkompetenz 4



Internet-ABC

Mein Lieblingsbuch

Die Schülerinnen und Schüler erstellen in dieser Unterrichtseinheit eine eigene Buchrezension.



2–3 Doppelstunden / Einzel- oder Partnerarbeit / mehrere Computer mit Internetzugang, Beamer



Link zur Unterrichtseinheit: www.internet-abc.de/eltern/unterrichtsmaterialien-schulfaecher.php

Tierforscher im Internet: Erstellen eines Tier-ABC-Buches

Die Kinder präsentieren ein selbst gemachtes Buch sowohl im Rahmen von Zwischenreflexionen als auch in Form eines Printproduktes.



ca. 6 Unterrichtsstunden / Einzelarbeit, Partnerarbeit, Klassengespräch / mehrere Computer mit Internetzugang, Beamer



Link zur Unterrichtseinheit: www.internet-abc.de/eltern/unterrichtsmaterialien-schulfaecher.php

Mein eigener Comic

In dieser Unterrichtseinheit erstellen die Lernenden einen Comic. Die Ergebnisse präsentieren sie mit Hilfe des Beamers oder Whiteboards.



ca. 8 Unterrichtsstunden / Lehrervortrag, Partnerarbeit, Klassengespräch / mehrere Computer mit installiertem Präsentations- und Grafikprogramm, Beamer



Link zur Unterrichtseinheit: www.internet-abc.de/eltern/unterrichtsmaterialien-schulfaecher.php

„Geht dir ein Licht auf?“ – Grundkenntnisse zum Thema Strom und Stromsparen

Die Kinder erarbeiten, wie ein Leben ohne Strom aussehen würde. Die Ergebnisse werden im Plenum vorgestellt.



ca. 6–8 Unterrichtsstunden / Leherdemonstration, Gruppenarbeit, Klassengespräch / mehrere Computer mit Internetzugang, Farbdrucker



Link zur Unterrichtseinheit: www.internet-abc.de/eltern/unterrichtsmaterialien-schulfaecher.php



AUDITORIX

Blitz-Übung 1: Geräusche aufnehmen

Die Kinder nehmen in dieser Blitz-Übung sowohl ein Geräusch als auch einen kurzen Sprecher-Text auf, den sie ihren Mitschülerinnen und -schülern vorstellen.



ca. 3–4 Unterrichtsstunden / Gruppenarbeit / Computer mit Internetanschluss, Aufnahmegerät mit Mikrofon und Kopfhörer, Abspielgerät



Link zur Blitz-Übung: www.auditorix.de/index.php?id=360

Blitz-Übung 2: Eigene Musik aufnehmen

In dieser Blitz-Übung nehmen die Kinder kurze Musikstücke und einen Sprecher-Text auf, den sie den anderen Kindern präsentieren.



ca. 3–4 Unterrichtsstunden / Gruppenarbeit / mehrere Computer mit Internetanschluss, Aufnahmegerät mit Mikrofon und Kopfhörer, Abspielgerät



Link zur Blitz-Übung: www.auditorix.de/index.php?id=362

Modulare Lerneinheit Technik 1 – Aufnahmen von Ton

Die Kinder lernen, eigene Aufnahmen zu erstellen. Sie experimentieren mit verschiedenen Sprechübungen und werten die Übungen im Plenum aus.



ca. 3–4 Unterrichtsstunden / Gruppenarbeit, Plenum / Aufnahmegeräte für jeweils ca. fünf Kinder, Lehrkraft-Computer mit Mikrofon, Beamer, Lautsprecher



Link zur Lerneinheit: www.auditorix.de/index.php?id=345

Modulare Lerneinheit Technik 2 – Schneiden von Tonaufnahmen

Die Kinder bearbeiten Audiodateien am Computer und präsentieren die Ergebnisse abschließend im Plenum.



ca. 2–3 Unterrichtsstunden / Gruppenarbeit, Plenum / mehrere Computer mit Internetzugang und vorinstallierter Software Audacity, Mikrofone und Lautsprecher, Beamer, Lautsprecherboxen



Link zur Lerneinheit: www.auditorix.de/index.php?id=346

Modulare Lerneinheit Technik 3 – Mischen von Tonaufnahmen

Die Schülerinnen und Schüler lernen, Musik, Geräusche und Sprache zu einer Einheit zu mischen. Zum Abschluss präsentieren und besprechen sie ihre Ergebnisse.



ca. 2–3 Unterrichtsstunden / Gruppenarbeit, Plenum / mehrere Computer mit Internetzugang und vorinstallierter Software Audacity, Mikrofone und Lautsprecher, Beamer, Lautsprecherboxen



Link zur Lerneinheit: www.auditorix.de/index.php?id=347

! Analysieren/Reflektieren: Teilkompetenz 1

Schülerinnen und Schüler beschreiben die eigene Mediennutzung und -erfahrung und erkennen daraus resultierende Chancen und Risiken für ihren Alltag.

Material-Tipp zur Umsetzung der Kompetenz im Unterricht



Internet-ABC – Unterrichten: Methodenbaustein „Risiken des Internets“

Welche Gefahren lauern im Netz? Welche Erfahrungen haben die Kinder gemacht? Der Methodenbaustein gibt Anregungen, wie Kinder dazu animiert werden können, ihre Erfahrungen im Internet zu reflektieren.

Die einzelnen Themenbereiche

Gefahren im Internet

Die Schülerinnen und Schüler lernen das Modul „Ein Fall für Kommissar Eddie“ kennen. In der sich anschließenden Diskussion tauschen sie sich darüber aus, was sie über die riskanten Seiten des Internets wissen.

Stadt und Internet

Was haben eine Stadt und das Internet gemeinsam? Die Kinder füllen ein Arbeitsblatt aus und diskutieren gemeinsam die Ergebnisse. Anschließend gestalten sie eine Wandzeitung zum Thema.

Internetguide: Gefahren, Probleme

In Gruppen entwickeln die Schülerinnen und Schüler einen Katalog mit Verhaltensregeln für das Internet. Dabei bringen sie eigene Erfahrungen und Standpunkte ein und diskutieren diese.

Schein und Sein

Den Kindern werden mehrere Bilder gezeigt, auf denen reale wie fiktive Bilder zu sehen sind. Sie setzen sich mit ihrer visuellen Wahrnehmung auseinander und erkennen, dass diese immer subjektiv ist.

Arbeit mit dem Methodenbaustein

Die verschiedenen Methoden des Methodenbausteines stehen online im Erwachsenen-Bereich des Internet-ABC zur Verfügung. Sie können einzeln oder gebündelt im Unterricht eingesetzt werden.

Die Methodenbausteine wurden vor allem im Hinblick auf die Arbeit mit dem Bereich „Wissen, wie's geht!“ des Internet-ABC entwickelt und bieten einen einfachen Einstieg bzw. eine thematisch passende Ergänzung zu den dort präsentierten Lerneinheiten.

Materialvorschau

Mit Hilfe dieses Arbeitsblattes setzen sich die Schülerinnen und Schüler mit ihrer visuellen Wahrnehmung auseinander und erkennen, dass diese immer subjektiv ist. Das Arbeitsblatt ist Teil der Methode „Schein und Sein“.

So geht's zum Methodenbaustein



Link zum Methodenbaustein:
www.internet-abc.de/eltern/unterrichten-risiken-internet.php



Didaktisch-methodische Tipps zum Methodenbaustein



ca. 15–20 Minuten pro Methode / Gruppenarbeit, Plenum / mehrere Computer, Internetzugang

Verknüpfung mit den Lernmodulen des Internet-ABC

Die medienpädagogischen Methodenbausteine liefern ergänzende Anregungen und Tipps zur Arbeit mit dem Bereich „Wissen, wie’s geht!“. Hier bietet sich vor allem eine Verknüpfung mit dem Lernmodul „Ein Fall für Kommissar Eddie“ an, da dieses Kinder über die Gefahren des Internets aufklärt. Sie erfahren, worauf sie achten müssen und wie sie sich schützen können.

Aber auch andere Lernmodule des Internet-ABC können im Vorfeld oder im Anschluss an die verschiedenen Methodenbausteine behandelt werden. Die Module „Chat oder: Gespräche im Internet“ sowie „Instant Messaging – eine andere Art von Chat“ thematisieren unter anderem Risiken und Verhaltensregeln in Chaträumen. Die Rubrik „Soziale Netzwerke – Treffpunkte im Internet“ beschäftigt sich mit potenziellen Gefahren dieser Treffpunkte im Netz.

Problematik des Cyber-Mobbings

Mobbing im Internet wird zu einem immer bedeutenderen Thema – vor allem bei Schülerinnen und Schülern. Es bietet sich deshalb an, das Thema Cyber-Mobbing im Anschluss an die Arbeit mit dem Methodenbaustein „Risiken des Internets“ gesondert zu vertiefen. Sollte das Problem im Rahmen der Mediennutzungs-Erhebung nicht schon von selbst thematisiert werden, können weitere Methoden wie anonyme Befragungen zum Einsatz kommen. Eine kreative Herangehensweise eignet sich, um auch jüngere Kinder für das Thema zu sensibilisieren. Die Schülerinnen und Schüler könnten beispielsweise typische Mobbing-Szenen pantomimisch darstellen oder in einer Fotostory festhalten.

Weitere Materialvorschläge zur Teilkompetenz 1



Internet-ABC

Medienpädagogische Methoden zu Onlinespielen

Welche Spiele sind bei Kindern besonders beliebt? Auf welchen Plattformen spielen sie? Hier werden unter anderem Methoden vorgeschlagen, bei denen die Kinder ihre diesbezügliche Mediennutzung reflektieren.



ca. 10–25 Minuten pro Methode / Gruppenarbeit, Plenum / mehrere Computer, Internetzugang



Link zum Methodenbaustein: www.internet-abc.de/eltern/unterrichten-onlinespiele.php

Medienpädagogische Methoden zur Internetbiografie und Internetnutzung

Mit diesem Methodenbaustein des Internet-ABC reflektieren die Kinder ihr Mediennutzungsverhalten im Hinblick auf das Internet.



ca. 15–25 Minuten pro Methode / Partnerarbeit, Plenum / keine technischen Voraussetzungen



Link zum Methodenbaustein: www.internet-abc.de/eltern/unterrichtsmaterialien-nutzung-internet.php

Medienpädagogische Methoden zu Web 2.0-Angeboten

Diese Methoden regen Schülerinnen und Schüler dazu an, von ihren Erfahrungen mit Web 2.0-Angeboten zu erzählen.



ca. 15–20 Minuten pro Methode / Gruppenarbeit, Plenum / mehrere Computer, Internet-Anschluss



Link zum Methodenbaustein: www.internet-abc.de/eltern/unterrichten-web20.php



AUDITORIX: Basismaterialien

Ideen für den Einstieg in das Hörspielthema

Dieses Arbeitsblatt zeigt verschiedene Methoden zum Einstieg in das Thema Hörspiele auf.



Zeit variiert je nach Methode / Gruppenarbeit oder Plenum / in der Regel Auswahl an Hörspielen oder Hörbüchern, Abspielgeräte



Pfadbeschreibung CD-ROM:

Zum Lehrerteil ▶ Unterrichtsmaterial ▶ Inhalt – Lehrervorlagen ▶ Ideen für den Einstieg in das Hörspielthema.pdf

Unsere Hörgewohnheiten

Die Lernenden analysieren, welche Geräusche sie bewusst im Alltag hören und welche nicht. Sie beschreiben, was sie in verschiedenen Alltagssituationen wahrnehmen.



Zeit variiert von Kind zu Kind / Einzelarbeit / keine technischen Voraussetzungen



Pfadbeschreibung CD-ROM:

Zum Lehrerteil ▶ Unterrichtsmaterial ▶ Hören – Schülervorlagen ▶ Hörgewohnheiten (Arbeitsblatt).pdf

Mund zu! Ohren auf!

Die Schülerinnen und Schüler erkunden mit geschlossenen oder verbundenen Augen einen Weg und besprechen anschließend, welche Geräusche sie als „Blinde“ wahrgenommen haben.



ca. 1–2 Unterrichtsstunden / Gruppenarbeit / keine technischen Voraussetzungen



Pfadbeschreibung CD-ROM:

Zum Lehrerteil ▶ Unterrichtsmaterial ▶ Hören – Schülervorlagen ▶ Mund zu Ohren auf – ein Hörspaziergang (Arbeitsblatt).pdf

Was ist Lärm?

Lärm ist individuell verschieden. Die Schülerinnen und Schüler beschreiben, was sie im Alltag als Lärm empfinden.



Zeit variiert von Kind zu Kind / Einzelarbeit / keine technischen Voraussetzungen



Pfadbeschreibung CD-ROM:

Zum Lehrerteil ▶ Unterrichtsmaterial ▶ Hören – Schülervorlagen ▶ Was ist Lärm? (Arbeitsblatt).pdf



AUDITORIX: Weitere Materialien für den Unterricht

Blitz-Übung 1: Geräusche aufnehmen

Die Kinder nehmen bei dieser Blitzübung eigene Geräusche auf. Im Gespräch reflektieren sie ihre Arbeitsschritte und fassen in Kleingruppen zusammen, was sie gemacht haben.



ca. 3–4 Unterrichtsstunden / Gruppenarbeit / Computer mit Internetanschluss, Aufnahmegerät mit Mikrofon und Kopfhörer, Abspielgerät



Link zur Blitz-Übung: www.auditorix.de/index.php?id=360

Blitz-Übung 2: Eigene Musik aufnehmen

Die Lernenden nehmen eigene Musikstücke auf und reflektieren in Kleingruppen ihre Arbeitsschritte.



ca. 3–4 Unterrichtsstunden / Gruppenarbeit / mehrere Computer mit Internetanschluss, Aufnahmegerät mit Mikrofon und Kopfhörer, Abspielgerät



Link zur Blitz-Übung: www.auditorix.de/index.php?id=362

Modulare Lerneinheit Technik 2 – Schneiden von Tonaufnahmen

Die Kinder bearbeiten Audiodateien am Computer und präsentieren die Ergebnisse abschließend im Plenum. Sie diskutieren, ob technisch alles geklappt hat und was sie als schwierig empfunden haben.



ca. 2–3 Unterrichtsstunden / Gruppenarbeit, Plenum / mehrere Computer mit Internetzugang und installierter Software Audacity, Mikrofone und Lautsprecher, Beamer, Lautsprecherboxen



Link zur Lerneinheit: www.auditorix.de/index.php?id=346

Analysieren/Reflektieren: Teilkompetenz 2

Schülerinnen und Schüler kennen Regeln zum sinnvollen Umgang mit Unterhaltungsmedien.

Material-Tipp zur Umsetzung der Kompetenz im Unterricht



Internet-ABC – Wissen, wie's geht: Lernmodul „Ein Fall für Kommissar Eddie“

Das Internet ist für viele Grundschul Kinder bereits ein wichtiges Unterhaltungsmedium. Umso bedeutender ist es, dass sie sich mit Verhaltensregeln im Netz beschäftigen. Das Lernmodul „Ein Fall für Kommissar Eddie“ aus der Internet-ABC-Reihe „Wissen wie's geht!“ vermittelt Grundwissen zum Thema und sensibilisiert mit Blick auf die Risiken.

Die einzelnen Themenbereiche

Was haben eine Stadt und das Internet gemeinsam?

Dieser Themenbereich stimmt Schülerinnen und Schüler auf das Thema „Gefahren im Netz“ ein. Der bildliche Vergleich des Internets mit einer Großstadt verdeutlicht die Problematik.

Schattenseiten des Internets

In dieser Übung beschäftigen sich die Heranwachsenden mit dem Fall, dass sie sich im Internet verirren und auf unheimliche Inhalte stoßen.

Ist im Internet alles erlaubt?

Die Schülerinnen und Schüler werden mit rechtlichen Grundlagen vertraut gemacht.

Schütze dich selbst!

In diesem Bereich lernen die Kinder einige präventive Verhaltensregeln für eine sichere Kommunikation im Netz kennen.

Was tust du, wenn ...?

Die Lernenden erfahren, wie sie sich verhalten sollen, wenn sie tatsächlich mit unangenehmen Situationen im Netz konfrontiert werden.

Cyber-Mobbing

Mobbing im Internet wird zu einem immer bedeutsameren Problem. Dieser Themenbereich erklärt das Phänomen und schlägt Lösungswege vor.

Keine Chance für Abzocker!

Der ungewollte Abschluss von Verträgen im Internet ist kein seltenes Phänomen. Die Kinder erarbeiten gängige Betrugsmethoden und Handlungsmöglichkeiten.

Arbeit mit dem Lernmodul

Das Lernmodul steht sowohl online als auch auf CD-ROM und als Printversion im Lehrerhandbuch des Internet-ABC zur Verfügung. Alle drei Varianten können für sich bestehen, da sie gleich aufgebaut sind und nur im Hinblick auf einzelne Übungen oder sonstige Einzelbestandteile variieren.

Die Schülerinnen und Schüler bearbeiten das Lernmodul in Kleingruppen. Sie lesen zunächst die Einführungstexte bzw. sehen die Einführungsfilmchen an und bearbeiten anschließend die verschiedenen Übungsaufgaben. Um das Lernmodul effizient im Unterricht zu nutzen, können einige Kinder die Papierversion, andere parallel dazu die interaktiven Aufgaben der Online-Variante bzw. CD-ROM bearbeiten. Am Computer gibt es sofort eine Rückmeldung über richtig oder falsch. Die Arbeitsblätter hingegen entzerren vor allem in Klassenräumen mit nur wenigen Computerarbeitsplätzen Engpässe am Computer.

Materialvorschau

Unterhaltende Internetangebote wie Persönlichkeitstests und witzige Klingeltöne kommen bei Heranwachsenden gut an. In dieser Übung beschäftigen sich die Schülerinnen und Schüler mit Abzock-Methoden, die häufig mit solchen Angeboten einhergehen. Sie erarbeiten, wie sie diese erkennen und sich davor schützen können. Die Aufgabe ist Bestandteil des Themenbereichs „Keine Chance für Abzocker!“.

So geht's zum Lernmodul

Link zum Online-Modul:

www.internet-abc.de/kinder/sicher-surfen.php



Pfadbeschreibung CD-ROM: Fit für's Internet ▶ Surfen & Internet ▶ Ein Fall für Kommissar Eddie



Pfadbeschreibung Lehrerhandbuch: Achtung! Die Gefahren ▶ Seiten 75–92

Aufgabe: 7. Keine Chance für Abzocker!**Deine Aufgabe**

Vervollständige die Sätze, indem du den richtigen Begriff aus der Auswahlbox wählst.

**Zusatzwissen**

Film



Podcast



Täglich Lesiken



Hilfe

Richtiges Verhalten gegen Abzocke

Bevor du etwas im Internet herunterlädst oder einen Vertrag abschließt, besprich dich auf jeden Fall mit deinen .

Vorsicht! Oft will man dich im Netz mit Gratis-Angeboten ködern, doch meist gibt es irgendwo auf der Internetseite eine versteckte .

Hast du trotz aller Vorsicht versehentlich einen Vertrag abgeschlossen, sei beruhigt: In deinem Alter ist er ungültig ohne die .

Sprich mit deinen Eltern und lasst euch nicht einschüchtern von .

Wenn du eine sehr hohe Handy-Rechnung hast oder viel Guthaben von deiner Prepaid-Karte abgebucht wurde, sprich mit deinem .

Fertig

Wiederholen

Geschafft! 🎉

Klasse! Du bist sicher und unverehrt mit mir bis zur letzten Seite gesurft. Wenn du meine Ratschläge befolgst, wirst du auch in Zukunft allen Gefahren des Internets ausweichen können.

Und nach all dieser Lernerlei kannst du dich bei einem schönen Spiel entspannen: Kofferkontrolle!

Didaktisch-methodische Tipps zum Lernmodul

ca. 3 Unterrichtsstunden / Gruppen- oder Partnerarbeit, Plenum, Einzelarbeit / mehrere Computer, ggf. Internet-Anschluss

Verknüpfung mit Lernmodul zum Thema Urheberrecht

Sich an Blogs zu beteiligen, eigene Texte einzugeben oder Fotos ins Netz zu laden, ist auch für Grundschul Kinder mittlerweile kein Problem mehr, denn die Handhabung ist relativ einfach. Was viele von ihnen nicht wissen: Sie können dabei schnell gegen Gesetze wie das Urheberrecht verstoßen. Wenn Sie also mit Ihren Schülerinnen und Schülern über einen sinnvollen Umgang mit Unterhaltungsmedien sprechen, sollten Sie unbedingt auch das Thema Urheberrecht behandeln.

Das Lernmodul „Texte, Filme, Musik aus dem Netz – Was ist erlaubt?“ aus der Internet-ABC-Reihe „Wissen wie's geht!“ möchte Kinder mit dem Urheberrecht bekannt machen. Die Schülerinnen und Schüler erfahren, was in Sachen Brennen und Vervielfältigen erlaubt ist und was nicht. Mit Hilfe von einführenden Texten und Filmen, fünf Aufgaben sowie einem umfangreichen Spiel lernen sie, was das Urheberrecht ist und wie sie sich und andere vor Urheberrechtsverletzungen schützen können.



Link zum Online-Modul „Texte, Filme, Musik aus dem Netz – Was ist erlaubt?“:

www.internet-abc.de/kinder/musik-videos-download-kopien.php



Pfadbeschreibung CD-ROM:

Fit für's Internet ▶ Lesen, Hören, Sehen ▶ Texte, Filme, Musik aus dem Netz – Was ist erlaubt?



Pfadbeschreibung Lehrerhandbuch: Lesen, Hören, Sehen ▶ Seiten 133–151

Spielerischer Abschluss: Surfschein

Zur Vertiefung des erworbenen Wissens ist ein spielerischer Abschluss besonders gut geeignet. Im Surfschein, einer Art Führerschein für's Netz, können die Kinder ihr Wissen zu den Verhaltensregeln im Netz testen. Besonders viel Spaß macht es ihnen, wenn sie gegeneinander antreten können. Da der Surfschein diese Option bereithält, können zum Beispiel Mädchen gegen Jungen spielen. Das Gewinnerteam kann sich den Surfschein am Ende ausdrucken.



Link zum Surfschein: www.internet-abc.de/kinder/surfschein.php

Weitere Materialvorschläge zur Teilkompetenz 2



Internet-ABC: Basismaterialien

Wissen, wie's geht: Dr. Eddie weiß Rat gegen Viren

Hier erfahren Kinder, was Computerviren sind, welche Unterschiede es gibt und wie sie sich vor Würmern und Co. schützen können.



ca. 4 Unterrichtsstunden / Gruppen- oder Partnerarbeit, Plenum, Einzelarbeit / mehrere Computer, ggf. mit Internet-Anschluss



Link zum Online-Modul: www.internet-abc.de/kinder/viren-wuermer-trojaner.php



Pfadbeschreibung CD-ROM: Fit für's Internet ▶ Achtung! Die Gefahren ▶ Dr. Eddie weiß Rat gegen Viren



Pfadbeschreibung Lehrerhandbuch: Achtung! Die Gefahren ▶ Seiten 93–113

Wissen, wie's geht: E-Mail und Newsletter

Die Schülerinnen und Schüler erfahren in diesem Lernmodul unter anderem, wie sie sich bei der Kommunikation per E-Mail vor Spam und Viren schützen können.



ca. 2–3 Unterrichtsstunden / Gruppen- oder Partnerarbeit, Plenum, Einzelarbeit / mehrere Computer, ggf. mit Internet-Anschluss



Link zum Online-Modul: www.internet-abc.de/kinder/email.php



Pfadbeschreibung CD-ROM: Fit für's Internet ▶ Mitreden & Mitmachen ▶ E-Mail und Newsletter



Pfadbeschreibung Lehrerhandbuch: Mitreden & Mitmachen ▶ Seiten 169–186

Wissen, wie's geht: Chat oder Gespräche im Internet

Das Modul umfasst grundlegende Informationen zu Verhaltensregeln in Chatrooms und sensibilisiert mit Blick auf den Datenschutz.



ca. 4 Unterrichtsstunden / Plenum, Gruppen- oder Partnerarbeit, Einzelarbeit / mehrere Computer, ggf. mit Internet-Anschluss



Link zum Online-Modul: www.internet-abc.de/kinder/chat.php

Link zur türkischsprachigen Version: www.internet-abc.de/kinder/145435.php



Pfadbeschreibung CD-ROM: Fit für's Internet ▶ Mitreden & Mitmachen ▶ Chat oder: Gespräche im Internet



Pfadbeschreibung Lehrerhandbuch: Mitreden & Mitmachen ▶ Seiten 187–206

Wissen, wie's geht: Instant Messaging – Eine andere Art von Chat

Welche Verhaltensregeln Kinder bei der Nutzung von Instant Messagern beachten müssen, wird in diesem Modul erklärt.



ca. 3 Unterrichtsstunden / Plenum, Gruppen- oder Partnerarbeit, Einzelarbeit / mehrere Computer, ggf. mit Internet-Anschluss



Link zum Online-Modul: www.internet-abc.de/kinder/instant-messaging-icq.php



Pfadbeschreibung CD-ROM: Fit für's Internet ▶ Mitreden & Mitmachen ▶ Instant Messaging – eine andere Art von Chat



Pfadbeschreibung Lehrerhandbuch: Mitreden & Mitmachen ▶ Seiten 207–222

Wissen, wie's geht: Soziale Netzwerke – Treffpunkte im Internet

Wie sollte man sich in Sozialen Netzwerken verhalten? Das Modul listet alle Punkte auf, die zu dem Thema wichtig sind.



ca. 3–4 Unterrichtsstunden / Plenum, Gruppen- oder Partnerarbeit, Einzelarbeit / mehrere Computer, ggf. mit Internet-Anschluss



Link zum Online-Modul: www.internet-abc.de/kinder/soziale-netzwerke.php

Link zur türkischsprachigen Version: www.internet-abc.de/kinder/sosyal-aglar.php



Pfadbeschreibung Lehrerhandbuch: Mitreden & Mitmachen ▶ Seiten 223–242



Internet-ABC: Weitere Materialien für den Unterricht

Medienpädagogische Methoden zu Risiken des Internets

Welche Gefahren lauern im Netz? Der Methodenbaustein gibt Anregungen zur Erarbeitung des Themas.



ca. 15–20 Minuten pro Methode / Gruppenarbeit, Plenum / mehrere Computer, Internetzugang



Link zum Methodenbaustein: www.internet-abc.de/eltern/unterrichten-risiken-internet.php

Mein Lieblingsbuch

Die Kinder suchen in dieser Unterrichtseinheit Buchcover im Netz und werden für das Urheberrecht sensibilisiert.



2–3 Doppelstunden / Einzel- oder Partnerarbeit / mehrere Computer mit Internetzugang, Beamer



Link zur Unterrichtseinheit: www.internet-abc.de/eltern/unterrichtsmaterialien-schulfaecher.php

Tierforscher im Internet: Erstellen eines Tier-ABC-Buches

Die Kinder suchen eigenständig nach Tier-Bildern im Netz und beschäftigen sich dabei mit dem Thema Urheberrecht.



ca. 6 Unterrichtsstunden / Einzel- und Partnerarbeit, Klassengespräch / mehrere Computer mit Internetzugang, Beamer



Link zur Unterrichtseinheit: www.internet-abc.de/eltern/unterrichtsmaterialien-schulfaecher.php

„Geht dir ein Licht auf?“ – Grundkenntnisse zum Thema Strom und Stromsparen

Die Kinder suchen in dieser Unterrichtseinheit Bilder für ihr „Strom-Buch“ und achten auf die Wahrung der Urheberrechte.



ca. 6–8 Unterrichtsstunden / Lehrerdemonstration, Gruppenarbeit, Klassengespräch / mehrere Computer mit Internetzugang, Farbdrucker



Link zur Unterrichtseinheit: www.internet-abc.de/eltern/unterrichtsmaterialien-schulfaecher.php

Analysieren/Reflektieren: Teilkompetenz 3

Schülerinnen und Schüler vergleichen und bewerten altersgemäße Medienangebote und stellen die Vielfalt der Medienangebote und ihre Zielsetzungen dar.

Material-Tipp zur Umsetzung der Kompetenz im Unterricht



Internet-ABC – Wissen, wie's geht: Lernmodul „Mit Reporter Eddie im Dschungel“

Die Schülerinnen und Schüler beschäftigen sich mit den Eigenschaften altersgemäßer Medienarten wie Online-Zeitung, Internet-Radio und Podcasts. Sie werden dadurch auf die vielfältigen medialen Möglichkeiten des Internets aufmerksam gemacht und können auf dieser Grundlage Ziele sowie Vor- und Nachteile erarbeiten.

Die einzelnen Themenbereiche

Der Reisekatalog

Dieser Bereich beschäftigt sich mit der Vielfalt der Medienarten im Netz. In einer Lückentextaufgabe erwerben die Schülerinnen und Schüler Wissen zu den verschiedenen Medienformen.

Im Blätterwald

Die Lernenden befassen sich mit Zeitungen im Internet – den sogenannten Online- oder Web-Zeitungen.

Auf der Tonspur

Musikfreunde können sich hier über Musikportale im Internet informieren. Sie erfahren, welche Möglichkeiten es diesbezüglich im Netz gibt.

Empfang von Funksignalen

Das Internet ist eine riesige Empfangsstation von Radiosendern aus der ganzen Welt. Diese Einheit beschäftigt sich mit dem Thema Web-Radio.

Töne aus dem Dschungel

Die Rubrik „Töne aus dem Dschungel“ behandelt das Thema Podcasting. Die Kinder erfahren, was es mit dieser Medienform auf sich hat.

Auf Bildersafari

Viele Fernsehsendungen oder Ausschnitte von Kinofilmen gibt es auch im Internet. In einem Bilderrätsel vertiefen die Kinder ihr Wissen zum Thema.

Arbeit mit dem Lernmodul

Das Lernmodul steht sowohl online als auch auf CD-ROM und als Printversion im Lehrerhandbuch des Internet-ABC zur Verfügung. Alle drei Varianten können für sich bestehen, da sie gleich aufgebaut sind und nur im Hinblick auf einzelne Übungen oder sonstige Einzelbestandteile variieren.

Die Schülerinnen und Schüler bearbeiten das Lernmodul in Kleingruppen. Sie lesen zunächst die Einführungstexte bzw. sehen die Einführungsfilmchen an und bearbeiten anschließend die verschiedenen Übungsaufgaben. Um das Lernmodul effizient im Unterricht zu nutzen, können einige Kinder die Papierversion, andere parallel dazu die interaktiven Aufgaben der Online-Variante bzw. CD-ROM bearbeiten. Die interaktiven Aufgaben der Online-Version bzw. CD-ROM sind wichtig, um Lösungen auszuprobieren. Am Computer gibt es sofort eine Rückmeldung über richtig oder falsch.

Die Schülerinnen und Schüler haben die Möglichkeit, so lange zu üben, bis sich die richtige Lösung gefestigt hat. Die Arbeitsblätter hingegen entzerren vor allem in Klassenräumen mit nur wenigen Computerarbeitsplätzen Engpässe am Computer.

Materialvorschau

In dieser Übung befassen sich die Schülerinnen und Schüler mit multimedialen Präsentationsformen, indem sie Sätze mit Begriffen aus der Auswahlbox ergänzen. Die Aufgabe ist Bestandteil des Themenbereichs „Der Reisekatalog“.

So geht's zum Lernmodul



Link zum Online-Modul:

www.internet-abc.de/kinder/medien.php



Pfadbeschreibung CD-ROM:

Fit für's Internet ▶ Lesen, Hören, Sehen ▶
Mit Reporter Eddie im Dschungel



Pfadbeschreibung Lehrerhandbuch:

Lesen, Hören, Sehen ▶ Seiten 153–168

Aufgabe: 1. Der Reisekatalog

Deine Aufgabe

Ergänze die Sätze mit dem jeweils passenden Begriff aus der Auswahlbox.

Zusatzwissen

Film Podcast

Tänzer Lesikon Hilfe

Was weißt du über Medien?

Informationen werden durch übermittelt.

Schrift-Medien sind beispielsweise , Bücher oder Plakate.

Audio bedeutet hören und visuell beschreibt das .

Fernsehen, Film und Video zählen also zu den Medien.

Medien, die sehr viele Menschen erreichen, nennt man .

Als bezeichnet man Inhalte, die aus mehreren Medien bestehen.

Texte, Bilder, Töne und bilden zusammen Multimedia (= viele Medien).

Du findest Multimedia-Dateien auf dem Computer, in Spielen oder im , beispielsweise hier bei "Wissen, wie's geht".

Multimedia-Angebote, bei denen man selber etwas machen kann, nennt man .

Didaktisch-methodische Tipps zum Lernmodul



2–3 Unterrichtsstunden / Einzelarbeit, Gruppen- oder Partnerarbeit, Plenum / mehrere Computer, ggf. Internet-Anschluss

Einstieg ins Modul

Zur thematischen Einstimmung der Schülerinnen und Schüler auf die Vielfalt der Medienangebote eignet sich das Spiel „Auf Bildersafari“ aus dem Lehrerhandbuch des Internet-ABC. In dem Memory-Spiel werden verschiedene Medienarten thematisiert, die gut als Aufhänger genutzt werden können. Alternativ kann das Spiel „Geräusche-Paare finden“ eingesetzt werden.

Anschließend können Sie besprechen, welche der im Spiel aufgeführten Medien die Kinder gerne nutzen. Vor- und Nachteile verschiedener Medienarten können so thematisiert und in der Arbeit mit dem Modul vertieft werden.



Pfadbeschreibung Lehrerhandbuch zum Spiel „Auf Bildersafari“: Lesen, Hören, Sehen ▶ Seite 166



Link zum Spiel „Geräusche-Paare finden“: www.internet-abc.de/kinder/wwg-spiel-geraeusche-finden.php



Pfadbeschreibung CD-ROM zu den Spielen: Fit für's Internet ▶ Lesen, Hören, Sehen – Mit Reporter Eddie im Dschungel ▶ Die Etappen der Dschungel-Safari ▶ Spiele

Verknüpfung mit Lernmodul zum Thema Werbung

Um die Zielsetzungen bestimmter Medienangebote herauszuarbeiten, können Sie ergänzend mit dem Lernmodul „Werbung und Einkaufen im Internet“ aus der Internet-ABC-Reihe „Wissen wie's geht!“ arbeiten. Werbung ist geradezu prädestiniert dafür, die unterschiedlichen Intentionen von Medienbeiträgen zu beleuchten. In dem Modul erfahren die Schülerinnen und Schüler, wie sie Werbefbanner erkennen, was es mit Schleichwerbung und Spam auf sich hat und wie sie sich in Online-Shops verhalten sollten.



Link zum Online-Modul: www.internet-abc.de/kinder/werbung-einkaufen.php



Pfadbeschreibung CD-ROM: Fit für's Internet ▶ Achtung! Die Gefahren ▶ Werbung und Einkaufen im Internet



Pfadbeschreibung Lehrerhandbuch: Achtung! Die Gefahren ▶ Seiten 115–132

Weitere Materialvorschläge zur Teilkompetenz 3



AUDITORIX

AUDITORIX-Hörbuchsiegel

Über ein Voting-Tool können Kinder eine eigene Bewertung zu ausgewählten Hörbüchern und Hörspielen abgeben.



Link zum AUDITORIX-Hörbuchsiegel: www.auditorix.de/de/welt-der-hoerbuecher/hoerbuecher-2013.html

Hör-Konserven

Alte und neue Präsentationsmöglichkeiten von Musik werden in diesem Feature thematisiert.



3 Minuten, 10 Sekunden / Einzel- oder Partnerarbeit / Computer, ggf. Internet-Anschluss



Link zum Feature: www.auditorix.de/technik-box/konservierte-hoerwelten.html



Pfadbeschreibung CD-ROM: Schülerteil ▶ Aufnahme- und Abspieltechnik ▶ Hör-Konserven



Pfadbeschreibung CD-ROM zum Manuskript:
Zum Lehrerteil ▶ Unterrichtsmaterial ▶ Technik – Lehrervorlagen ▶ Manuskript Hör-Konserven.pdf

Ideen für den Einstieg in das Hörspielthema

Mit diesem Arbeitsblatt können die Unterschiede zwischen Hörbüchern und Hörspielen thematisiert werden.



Zeit variiert je nach Methode / Gruppenarbeit oder Plenum / in der Regel Auswahl an Hörspielen/Hörbüchern, Abspielgeräte



Pfadbeschreibung CD-ROM:
Zum Lehrerteil ▶ Unterrichtsmaterial ▶ Inhalt – Lehrervorlagen ▶ Ideen für den Einstieg in das Hörspielthema.pdf



Analysieren/Reflektieren: Teilkompetenz 4

Schülerinnen und Schüler beschreiben an ausgewählten Beispielen (z. B. Film oder Werbung) die Wirkung stilistischer Merkmale.

Material-Tipp zur Umsetzung der Kompetenz im Unterricht



AUDITORIX – AUDITORIX im Unterricht: Modulare Lerneinheit „Technik 3 – Mischen von Tonaufnahmen“

Die Kinder erfahren, wie sie Sprache, Musik und Geräusche mittels einer Audiosoftware mischen können. Sie lernen dabei die stilistischen Wirkungen kennen, die durch das Mischen von verschiedenen Aufnahmen erzielt werden können.

Ablauf der Lerneinheit

Phase 1: Spielerischer Einstieg ins Thema

In der Einführungsphase spielen die Kinder in Kleingruppen mit verteilten Rollen Alltagsszenen nach. Dabei vermischen sich Geräusche, Texte und Musik, die in jeder Gruppe zu einem anderen Ergebnis mit unterschiedlicher Wirkung führen.

Phase 2: Wirkung von Hör szenen analysieren

In dieser Phase hören die Kinder die einzelnen Geräusche und Stimmen einer Hör szenen und analysieren deren Wirkung. Sie nehmen einen Satz auf und hören diesen jeweils mit und ohne entsprechende Hintergrundgeräusche an.

Phase 3: Tonaufnahmen eigenständig mischen

Die Schülerinnen und Schüler nehmen mit der kostenfreien Audiosoftware Audacity zunächst einen vorgegebenen Satz auf und ergänzen diesen durch Musik und Geräusche der AUDITORIX-Website. Anschließend mischen sie selbstständig einzelne Tonaufnahmen zu Hör szenen zusammen. Zum Abschluss werden alle Ergebnisse im Plenum besprochen.

Arbeit mit der Lerneinheit

Die Lerneinheit verknüpft ausgewählte Materialien der AUDITORIX-Hörwerkstatt zu einer kompakten, praxisorientierten Unterrichts Anregung, die beliebig erweitert und variierbar ist.

Sie erhalten didaktische Anregungen und Informationen mit konkreten Vorschlägen, wie Sie bestimmte Elemente der Hörwerkstatt oder extra für diese Lerneinheit neu entwickelte Materialien miteinander kombinieren und gemeinsam mit den Kindern erarbeiten können. Ferner zeigt AUDITORIX Ihnen auf, wie Sie die jeweilige Lerneinheit ganz konkret im Rahmen der Initiative „Medienpass NRW“ einsetzen können, welchen Bezug es zum NRW-Lehrplan für die Grundschule gibt und welche im Medienpass genannten Kern- und Teilkompetenzen Sie mit den Praxismodulen gezielt schulen können.

Materialvorschau

Das Arbeitsblatt „Übungen mit mehreren Tonspuren“ enthält zwei Übungen zum eigenständigen Mischen von Tonaufnahmen. Die Schülerinnen und Schüler erkennen dabei auch, welche unterschiedlichen Stimmungen Hörscenen erzeugen können.

So geht's zum Lerneinheit



Link zur Lerneinheit:

www.auditorix.de/index.php?id=347

AUDITORIX im Unterricht
 Modulare Lerneinheit Technik 2 - Schneiden von Tonaufnahmen
 Übung für Kinder: Ich glaub, ich steh im Wald - Seite 2

Übung 2: „Misch mal!“

In dieser Übung kommt es nun auf die Mischung an der richtigen Stelle und in der richtigen Lautstärke an:

Du nimmst drei kleine Szenen/Figuren auf.

- Ein weinendes Kind
- Eine Frau, die „Guten Tag“ sagt
- einen Mann der sich räuspert.

Aus den drei einzelnen Tonaufnahmen machst du nun eine Szene. Stell dir zum Beispiel vor: eine Frau kommt mit ihrem Baby in ein Wartezimmer. Die Aufnahmen sollen in einer bestimmten Reihenfolge und in verschiedenen Lautstärken zu hören sein:

1. Erst soll man das Kind hören, dann die Frau, dann den Mann.
2. Dabei soll das Kind im Hintergrund leise weinen,
3. das „Guten Tag“ deutlich und
4. das Räuspern ganz leise zu hören sein.

Denk dir nun eigene Szenen mit den entsprechenden Lauten und Geräuschen aus.
 Greif auf Geräusche von www.auditorix.de zurück.

Ein Gemeinschaftsprojekt von © AUDITORIX 2012 AUDITORIX Projektbüro, Marienstr. 3, 50825 Köln team@auditorix.de, www.auditorix.de/schule

Didaktisch-methodische Tipps zur Lerneinheit



2–3 Unterrichtsstunden / Gruppenarbeit, Plenum / mehrere Computer mit Internetzugang und vorinstallierter Software Audacity, Mikrofone und Lautsprecher, Beamer, Lautsprecherboxen

Kombination mit der Hörwerkstatt

In der AUDITORIX-Hörwerkstatt finden Sie zahlreiche Materialien, die sich mit der Lerneinheit verknüpfen lassen. Zur Erarbeitung von stilistischen Merkmalen kann beispielsweise das Arbeitsblatt „Film ohne Bild“ eingesetzt werden. Die Schülerinnen und Schüler vergleichen die Wirkung von Text, Musik und Geräuschen, indem sie einen Filmausschnitt anhören, ohne das Bild zu sehen.

Auch in der Übung „Schall im Raum“ reflektieren sie unterschiedliche Wirkungen. Sie überlegen, wie verschiedene Räume aussehen und wie eine Unterhaltung dort klingen würde.



Pfadbeschreibung CD-ROM zu den Arbeitsblättern:

Zum Lehrerteil ▶ Unterrichtsmaterial ▶ Hören – Lehrervorlagen/Hören – Schülervorlagen ▶ Film ohne Bild (Arbeitsblatt).pdf/Schall im Raum (Arbeitsblatt).pdf

Lieblings-Hörspiele unter die Lupe nehmen

Weiterführend können Sie die Hörspiel-Erfahrungen der Kinder aufgreifen und stilistische Merkmale in einem lebensweltnahen Kontext erarbeiten. Lassen Sie die Schülerinnen und Schüler ihre Lieblings-Hörspiele zu Hause genauer unter die Lupe nehmen: Die Kinder wählen konkrete Stellen, die ihnen gut gefallen, für die nächste Unterrichtsstunde aus und machen sich Notizen, welche Stimmen und Geräusche vorkommen und was ihnen daran gefällt. Im Plenum berichten sie am nächsten Tag davon.

Weitere Materialvorschläge zur Teilkompetenz 4



AUDITORIX

Ein Satz – tausend Gefühle

Die Kinder versetzen sich in unterschiedliche Stimmungslagen und präsentieren Texte aus verschiedenen Perspektiven.



ca. 1 Unterrichtsstunde / Gruppenarbeit / keine technischen Voraussetzungen



Pfadbeschreibung CD-ROM:

Zum Lehrerteil ▶ Unterrichtsmaterial ▶ Stimme – Schülervorlagen ▶ Ein Satz – tausend Gefühle (Arbeitsblatt).pdf

Ah ist nicht gleich Ah

Ah, Äh, Aha und Aaaah – mit einem Buchstaben, nämlich dem A, können viele Stimmungen und Situationen ausgedrückt werden. Die Kinder experimentieren diesbezüglich mit verschiedenen Satzbeispielen.



ca. 10–15 Minuten / Gruppenarbeit / keine technischen Voraussetzungen



Pfadbeschreibung CD-ROM:

Zum Lehrerteil ▶ Unterrichtsmaterial ▶ Stimme und Sprechen – Schülervorlagen ▶ Ah ist nicht gleich Ah (Arbeitsblatt).pdf

Traurig oder froh? Wie ist die Musik?

Die Kinder hören bei dieser Übung nacheinander vier verschiedene Melodien. Sie wählen für jede Musik einen bunten Farbstift aus und umkreisen in den verschiedenen Farben die Worte auf dem Arbeitsblatt, die diese ihrer Meinung nach am besten beschreiben.



ca. 1 Unterrichtsstunde / Einzelarbeit / Abspielgerät



Pfadbeschreibung CD-ROM:

Zum Lehrerteil ▶ Unterrichtsmaterial ▶ Musik/Geräusche – Schülervorlagen ▶ Traurig oder froh (Arbeitsblatt).pdf

Du führst Regie!

In diesem Spiel setzen die Kinder aus verschiedenen Komponenten ein Mini-Hörspiel zusammen und reflektieren dessen Wirkung.



ca. 10–15 Minuten / Einzel- oder Partnerarbeit / keine technischen Voraussetzungen



Link zum Spiel: www.auditorix.de/welt-der-hoerbuecher/du-fuehrt-regie.html



Pfadbeschreibung CD-ROM: Schülerteil ▶ Inhalt, Figuren, Dramaturgie ▶ Du führst Regie!

Dur oder Moll

Musik kann verschiedene Stimmungen transportieren. Die Kinder versuchen in diesem Spiel herauszuhören, ob ein Musikstück in Dur oder Moll komponiert wurde.



ca. 5–10 Minuten / Einzel- oder Partnerarbeit / keine technischen Voraussetzungen



Link zum Spiel: www.auditorix.de/welt-der-musik/dur-oder-moll.html



Pfadbeschreibung CD-ROM: Schülerteil ▶ Geräusche & Musik ▶ Dur oder Moll

: 2.3 Zugangsweg 2: Vom Material zur Medienpass-Kompetenz



Zuordnung der Kompetenzen zu den Materialien des Internet-ABC

Basismaterialien: Wissen, wie's geht!

Kapitän Eddie erobert das WWW-Weltmeer

Kinder lernen Tastatur und Maus kennen und entdecken, wie Browser und Hyperlinks funktionieren.



Link zum Online-Modul: www.internet-abc.de/kinder/grundlagen-internet.php

Link zur türkischsprachigen Version: www.internet-abc.de/kinder/143829.php



Pfadbeschreibung CD-ROM: Fit für's Internet ▶ Surfen & Internet ▶ Kapitän Eddie erobert das WWW-Weltmeer



Pfadbeschreibung Lehrerhandbuch: Surfen und Internet ▶ Seiten 11–32

KOMPETENZEN



Bedienen/Anwenden

TK 2: Schülerinnen und Schüler wenden Basisfunktionen digitaler Medien (z. B. Computer, Radio, Fernsehen, Zeitung, Handy) an.

TK 4: Schülerinnen und Schüler wenden Basisfunktionen des Internets an (Angabe der vollständigen URL, Nutzung von Links, Suchmaschinen).

Suchen und Finden: Mit Detektiv Eddie auf Spurensuche

Die Kinder lernen das Recherche-Medium Suchmaschine kennen. Sie erfahren, welche Arten von Suchmaschinen es gibt, und beschäftigen sich mit der Platzierung und Auswertung von Suchergebnissen.



Link zum Online-Modul: www.internet-abc.de/kinder/suchen-finden-suchmaschinen.php

Link zur türkischsprachigen Version: www.internet-abc.de/kinder/144677.php



Pfadbeschreibung CD-ROM: Fit für's Internet ▶ Surfen & Internet ▶ Suchen und Finden: Mit Detektiv Eddie auf Spurensuche



Pfadbeschreibung Lehrerhandbuch: Surfen und Internet ▶ Seiten 33–53

KOMPETENZEN



Informieren/Recherchieren

TK 2: Schülerinnen und Schüler recherchieren unter Anleitung in altersgemäßen Lexika, Kindersuchmaschinen und Bibliotheksangeboten.

In Meister Eddies Internetwerkstatt

Hier geht es um die Technik, die hinter einer Internetverbindung steckt. Kinder lernen Router, Splitter und Co. kennen.



Link zum Online-Modul: www.internet-abc.de/kinder/internet-technik.php



Pfadbeschreibung CD-ROM: Fit für's Internet ▶ Surfen & Internet ▶ In Meister Eddies Internetwerkstatt



Pfadbeschreibung Lehrerhandbuch: Surfen und Internet ▶ Seiten 55–74

KOMPETENZEN



Bedienen/Anwenden

TK 4: Schülerinnen und Schüler wenden Basisfunktionen des Internets an (Angabe der vollständigen URL, Nutzung von Links, Suchmaschinen).

Ein Fall für Kommissar Eddie

Über die Gefahren im Internet werden Kinder in diesem Lernmodul aufgeklärt. Sie erfahren, worauf sie achten müssen und wie sie sich schützen können.



Link zum Online-Modul: www.internet-abc.de/kinder/sicher-surfen.php



Pfadbeschreibung CD-ROM: Fit für's Internet ▶ Surfen & Internet ▶ Ein Fall für Kommissar Eddie



Pfadbeschreibung Lehrerhandbuch: Achtung! Die Gefahren ▶ Seiten 75–91

KOMPETENZEN



Kommunizieren/Kooperieren TK 3: Schülerinnen und Schüler entwickeln Regeln und Empfehlungen für eine sichere Kommunikation im Internet.



Analysieren/Reflektieren TK 2: Schülerinnen und Schüler kennen Regeln zum sinnvollen Umgang mit Unterhaltungsmedien.

Dr. Eddie weiß Rat gegen Viren

Hier erfahren Kinder, was Computerviren sind, welche Unterschiede es gibt und wie sie sich vor Würmern und Co. schützen können.



Link zum Online-Modul: www.internet-abc.de/kinder/viren-wuermer-trojaner.php



Pfadbeschreibung CD-ROM: Fit für's Internet ▶ Achtung! Die Gefahren ▶ Dr. Eddie weiß Rat gegen Viren



Pfadbeschreibung Lehrerhandbuch: Achtung! Die Gefahren ▶ Seiten 93–113

KOMPETENZEN



Analysieren/Reflektieren TK 2: Schülerinnen und Schüler kennen Regeln zum sinnvollen Umgang mit Unterhaltungsmedien.

Werbung und Einkaufen im Internet

Werbung gibt es nicht nur im Fernsehen. Auch im Internet wird geworben – und manchmal erkennt man dies gar nicht. Mit diesem Modul bearbeiten Kinder alle wichtigen Punkte zum Thema.



Link zum Online-Modul: www.internet-abc.de/kinder/werbung-einkaufen.php



Pfadbeschreibung CD-ROM: Fit für's Internet ▶ Achtung! Die Gefahren ▶ Werbung und Einkaufen im Internet



Pfadbeschreibung Lehrerhandbuch: Achtung! Die Gefahren ▶ Seiten 115–132

KOMPETENZEN



Informieren/Recherchieren TK 4: Schülerinnen und Schüler unterscheiden zwischen Informations- und Werbebeiträgen.



Produzieren/Präsentieren TK 2: Schülerinnen und Schüler beschreiben Vor- und Nachteile unterschiedlicher Medienprodukte (z. B. im Hinblick auf Zielgruppe, Gestaltungs- und Distributionsmöglichkeiten).



Analysieren/Reflektieren TK 3: Schülerinnen und Schüler vergleichen und bewerten altersgemäße Medienangebote und stellen die Vielfalt der Medienangebote und ihre Zielsetzung dar.

Texte, Filme, Musik aus dem Netz – Was ist erlaubt?

Das Lernmodul möchte Kindern das Urheberrecht nahebringen. Sie erfahren, was in Sachen Speichern, Brennen und Vervielfältigen erlaubt ist und was nicht.



Link zum Online-Modul: www.internet-abc.de/kinder/musik-videos-download-kopien.php



Pfadbeschreibung CD-ROM:

Fit für's Internet ▶ Lesen, Hören, Sehen ▶ Texte, Filme, Musik aus dem Netz – Was ist erlaubt?



Pfadbeschreibung Lehrerhandbuch: Lesen, Hören, Sehen ▶ Seiten 133–151

KOMPETENZEN



Analysieren/Reflektieren

TK 2: Schülerinnen und Schüler kennen Regeln zum sinnvollen Umgang mit Unterhaltungsmedien.

Mit Reporter Eddie im Dschungel

Die Schülerinnen und Schüler beschäftigen sich in diesem Lernmodul mit vielfältigen Medienarten wie Zeitung, Radio und Fernsehen.



Link zum Online-Modul: www.internet-abc.de/kinder/medien.php



Pfadbeschreibung CD-ROM: Fit für's Internet ▶ Lesen, Hören, Sehen ▶ Mit Reporter Eddie im Dschungel



Pfadbeschreibung Lehrerhandbuch: Lesen, Hören, Sehen ▶ Seiten 153–167

KOMPETENZEN



Bedienen/Anwenden

TK 1: Schülerinnen und Schüler nutzen analoge Medien (z. B. Zeitung, Fernsehen, Radio) zur Unterhaltung und Information.



Produzieren/Präsentieren

TK 1: Schülerinnen und Schüler beschreiben unterschiedliche Arten der Präsentation von Informationen (z. B. Plakat, Bildschirmpräsentation, Audio-/Videobeitrag).

TK 2: Schülerinnen und Schüler beschreiben Vor- und Nachteile unterschiedlicher Medienprodukte (z. B. im Hinblick auf Zielgruppe, Gestaltungs- und Distributionsmöglichkeiten).



Analysieren/Reflektieren

TK 3: Schülerinnen und Schüler vergleichen und bewerten altersgemäße Medienangebote und stellen die Vielfalt der Medienangebote und ihre Zielsetzungen dar.

E-Mail und Newsletter

Das interaktive Lernmodul erklärt technische Zusammenhänge und zeigt anschaulich, was eine E-Mail ist und wie man mit Werbemails und Spam umgeht.



Link zum Online-Modul: www.internet-abc.de/kinder/email.php



Pfadbeschreibung CD-ROM: Fit für's Internet ▶ Mitreden & Mitmachen ▶ E-Mail und Newsletter



Pfadbeschreibung Lehrerhandbuch: Mitreden & Mitmachen ▶ Seiten 169–185

KOMPETENZEN



Kommunizieren/Kooperieren

TK 2: Schülerinnen und Schüler wenden altersgemäße Möglichkeiten der Online-Kommunikation (z. B. Chat, E-Mail) an.

TK 3: Schülerinnen und Schüler entwickeln Regeln und Empfehlungen für eine sichere Kommunikation im Internet.



Analysieren/Reflektieren

TK 2: Schülerinnen und Schüler kennen Regeln zum sinnvollen Umgang mit Unterhaltungsmedien.

Chat oder: Gespräche im Internet

Das Modul umfasst grundlegende Informationen zur Kommunikation in Chatrooms und sensibilisiert im Hinblick auf den Datenschutz.



Link zum Online-Modul: www.internet-abc.de/kinder/chat.php
Link zur türkischsprachigen Version: www.internet-abc.de/kinder/145435.php



Pfadbeschreibung CD-ROM: Fit für's Internet ▶ Mitreden & Mitmachen ▶ Chat oder: Gespräche im Internet



Pfadbeschreibung Lehrerhandbuch: Mitreden & Mitmachen ▶ Seiten 187–205

KOMPETENZEN



Kommunizieren/Kooperieren TK 2: Schülerinnen und Schüler wenden altersgemäße Möglichkeiten der Online-Kommunikation (z. B. Chat, E-Mail) an.
TK 3: Schülerinnen und Schüler entwickeln Regeln und Empfehlungen für eine sichere Kommunikation im Internet.



Analysieren/Reflektieren TK 2: Schülerinnen und Schüler kennen Regeln zum sinnvollen Umgang mit Unterhaltungsmedien.

Instant Messaging – Eine andere Art von Chat

Wie Instant Messaging funktioniert und worauf Kinder dabei achten müssen, erfahren sie in Übungen und Rätseln.



Link zum Online-Modul: www.internet-abc.de/kinder/instant-messaging-icq.php



Pfadbeschreibung CD-ROM: Fit für's Internet ▶ Mitreden & Mitmachen ▶ Instant Messaging ▶ Eine andere Art von Chat



Pfadbeschreibung Lehrerhandbuch: Mitreden & Mitmachen ▶ Seiten 207–222

KOMPETENZEN



Kommunizieren/Kooperieren TK 2: Schülerinnen und Schüler wenden altersgemäße Möglichkeiten der Online-Kommunikation (z. B. Chat, E-Mail) an.
TK 3: Schülerinnen und Schüler entwickeln Regeln und Empfehlungen für eine sichere Kommunikation im Internet.



Analysieren/Reflektieren TK 2: Schülerinnen und Schüler kennen Regeln zum sinnvollen Umgang mit Unterhaltungsmedien.

Soziale Netzwerke – Treffpunkte im Internet

Soziale Netzwerke können großen Spaß bereiten, aber auch Ärger mit sich bringen. Das Modul listet alle Punkte auf, die zu dem Thema wichtig sind.



Link zum Online-Modul: www.internet-abc.de/kinder/soziale-netzwerke.php
Link zur türkischsprachigen Version: www.internet-abc.de/kinder/sosyal-aglar.php



Pfadbeschreibung Lehrerhandbuch: Mitreden & Mitmachen ▶ Seiten 223–242

KOMPETENZEN



Kommunizieren/Kooperieren TK 2: Schülerinnen und Schüler wenden altersgemäße Möglichkeiten der Online-Kommunikation (z. B. Chat, E-Mail) an.
TK 3: Schülerinnen und Schüler entwickeln Regeln und Empfehlungen für eine sichere Kommunikation im Internet.



Analysieren/Reflektieren TK 2: Schülerinnen und Schüler kennen Regeln zum sinnvollen Umgang mit Unterhaltungsmedien.

Basismaterialien: Tipps für die Schule

Percys Recherche-Ratgeber

Percys Recherche-Ratgeber gibt Kindern Tipps, wo sie altersgemäße Informationen für den Unterricht und ihre Hausaufgaben finden.



Link zum Recherche-Ratgeber: www.internet-abc.de/kinder/recherche-ratgeber-schule.php



Pfadbeschreibung CD-ROM: Fit für's Internet ▶ Recherche-Ratgeber

KOMPETENZEN



Informieren/Recherchieren TK 2: Schülerinnen und Schüler recherchieren unter Anleitung in altersgemäßen Lexika, Kindersuchmaschinen und Bibliotheksangeboten.

Schulfachnavigator

Der Schulfachnavigator stellt passende Linktipps zu allen Schulfächern bereit und kann für die Hausaufgaben oder die Vorbereitung von Klassenarbeiten und Referaten genutzt werden.



Link zum Schulfachnavigator: www.internet-abc.de/kinder/linktipps-hausaufgaben.php

KOMPETENZEN



Informieren/Recherchieren TK 2: Schülerinnen und Schüler recherchieren unter Anleitung in altersgemäßen Lexika, Kindersuchmaschinen und Bibliotheksangeboten.

Lexikon

Im Lexikon finden die Nutzerinnen und Nutzer internetspezifische Begriffe alphabetisch geordnet und kindgerecht erklärt.



Link zum Lexikon: www.internet-abc.de/kinder/lexikon.php



Pfadbeschreibung CD-ROM: Fit für's Internet ▶ Lexikon

KOMPETENZEN



Bedienen/Anwenden TK 4: Schülerinnen und Schüler wenden Basisfunktionen des Internets an (Angabe der vollständigen URL, Nutzung von Links, Suchmaschinen).

Basismaterialien: Mitmach-Angebote

Forum

Im Forum können Kinder zu redaktionell vorgegebenen Themen miteinander diskutieren. Die Beiträge der Kinder werden von der Redaktion überprüft und freigegeben.



Link zum Forum: www.internet-abc.de/kinder/forum-internet-pc-schule.php

KOMPETENZEN



Kommunizieren/Kooperieren TK 2: Schülerinnen und Schüler wenden altersgemäße Möglichkeiten der Online-Kommunikation (z. B. Chat, E-Mail) an.

Frag mich!

Wie bekomme ich eine E-Mail-Adresse? Wie kann ich im Internet Musik hören? Im Bereich „Frag mich!“ können sich Kinder gegenseitig Fragen zum Thema Internet und Computer stellen.



Link zum Forum: www.internet-abc.de/kinder/frag-mich.php

KOMPETENZEN



Kommunizieren/Kooperieren TK 2: Schülerinnen und Schüler wenden altersgemäße Möglichkeiten der Online-Kommunikation (z. B. Chat, E-Mail) an.

Meine Umfrage

In diesem Bereich können Kinder selbst eine Umfrage starten. Aus eingesandten Vorschlägen wählt die Internet-ABC-Redaktion ein Thema aus und stellt die Umfrage online.



Link zum Forum: www.internet-abc.de/kinder/umfragen-erstellen.php

KOMPETENZEN



Kommunizieren/Kooperieren TK 2: Schülerinnen und Schüler wenden altersgemäße Möglichkeiten der Online-Kommunikation (z. B. Chat, E-Mail) an.

Postkarten

Online-Grußkarten werden gern verschickt. Auch das Internet-ABC stellt digitale Postkarten bereit, die Kinder an ihre Freunde versenden können.



Link zu den Postkarten: www.internet-abc.de/kinder/postkarten.php

KOMPETENZEN



Kommunizieren/Kooperieren TK 2: Schülerinnen und Schüler wenden altersgemäße Möglichkeiten der Online-Kommunikation (z. B. Chat, E-Mail) an.

Basismaterialien: Filme

Ordnung halten mit Ordnern

Wo speichert man Dateien ab und wie erstellt man Ordner? Der Film erklärt kindgerecht, wie Ordner angelegt und genutzt werden können.



Link zum Film: www.internet-abc.de/kinder/video-ordner-dateien.php

KOMPETENZEN



Bedienen/Anwenden TK 2: Schülerinnen und Schüler wenden Basisfunktionen digitaler Medien (z. B. Computer, digitaler Fotoapparat) an.

Bedienung des Browsers

Der Film erklärt Kindern, was ein Browser ist, woher der Name kommt und wie man einen Browser benutzt. Dabei wird auch erläutert, wie man eine URL korrekt eingibt.



Link zum Film: www.internet-abc.de/kinder/video-browser-bedienen.php

KOMPETENZEN



Bedienen/Anwenden

TK 4: Schülerinnen und Schüler wenden Basisfunktionen des Internets an (Angabe der vollständigen URL, Nutzung von Links, Suchmaschinen).

Eine eigene E-Mail-Adresse erstellen

Der Film erklärt Kindern einfach und praxisorientiert, woher und wie sie eine E-Mail-Adresse bekommen und wie ein sicheres Passwort aussieht.



Link zum Film: www.internet-abc.de/kinder/video-email-adresse-erstellen.php

KOMPETENZEN



Kommunizieren/Kooperieren

TK 2: Schülerinnen und Schüler wenden altersgemäße Möglichkeiten der Online-Kommunikation (z. B. Chat, E-Mail) an.

Basismaterialien: Spiele und Werkzeuge

Surfschein

Mit diesem Spiel können die Schülerinnen und Schüler ihr vorhandenes Wissen zum Thema Internet umfassend testen und Wissenslücken aufdecken. Es empfiehlt sich, den Surfschein nach Bearbeitung der „Wissen wie’s geht!“-Module durchzuspielen.



Link zum Surfschein: www.internet-abc.de/kinder/surfschein.php

KOMPETENZEN



Bedienen/Anwenden

TK 4: Schülerinnen und Schüler wenden Basisfunktionen des Internets an (Angabe der vollständigen URL, Nutzung von Links, Suchmaschinen).



Kommunizieren/Kooperieren

TK 3: Schülerinnen und Schüler entwickeln Regeln und Empfehlungen für eine sichere Kommunikation im Internet.



Analysieren/Reflektieren

TK 2: Schülerinnen und Schüler kennen Regeln zum sinnvollen Umgang mit Unterhaltungsmedien.

Baukasten

Mit dem digitalen Baukasten können Kinder einfach und schnell ein Kunstwerk schaffen. Sie üben dabei die Bedienung der Computer-Maus und können eine kleine Geschichte zu ihrem Bild schreiben.



Link zum Baukasten: www.internet-abc.de/kinder/baukasten-malen.php

KOMPETENZEN



Bedienen/Anwenden

TK 2: Schülerinnen und Schüler wenden Basisfunktionen digitaler Medien (z. B. Computer, digitaler Fotoapparat) an.

Internet-ABC-Fotoalbum

Das Fotoalbum im Kinderbereich des Internet-ABC eignet sich gut für die Präsentation von Arbeitsergebnissen der Schülerinnen und Schüler.



Link zum Fotoalbum: www.internet-abc.de/kinder/fotoalbum.php

KOMPETENZEN



Produzieren/Präsentieren

TK 1: Schülerinnen und Schüler beschreiben unterschiedliche Arten der Präsentation von Informationen (z. B. Plakat, Bildschirmpräsentation, Audio-/Videobeitrag).

TK 3: Schülerinnen und Schüler erstellen unter Anleitung ein einfaches Medienprodukt (z. B. Plakat, Bildschirmpräsentation, Handyclip).

TK 4: Schülerinnen und Schüler stellen ihre Arbeitsergebnisse vor (z. B. Computer, digitaler Fotoapparat) an.

Internetmeister

Was ist eine URL? Was macht ein Systemadministrator? Wer das meiste weiß, wird Internet-ABC-Internetmeister. Das Spiel ist mit bis zu vier Spielern spielbar.



Pfadbeschreibung Website: Flizzy Spiel und Spaß ▶ Spiele ▶ Internetmeister

KOMPETENZEN



Bedienen/Anwenden

TK 4: Schülerinnen und Schüler wenden Basisfunktionen des Internets an (Angabe der vollständigen URL, Nutzung von Links, Suchmaschinen).

Jumpys tausend Gesichter

Das Spiel sensibilisiert für das Thema Anonymität im Netz. Ziel ist es, sich ein vorgegebenes Gesicht zu merken und aus einer Fülle von verschiedenen Gesichtern wiederzuerkennen.



Pfadbeschreibung Website: Flizzy Spiel und Spaß ▶ Spiele ▶ Jumpys tausend Gesichter

KOMPETENZEN



Kommunizieren/Kooperieren

TK 3: Schülerinnen und Schüler entwickeln Regeln und Empfehlungen für eine sichere Kommunikation im Internet.

Weitere Spiele des Internet-ABC

Mit den vielfältigen weiteren Spielen des Internet-ABC trainieren die Schülerinnen und Schüler vor allem den Umgang mit Tastatur und Computer-Maus.



Link zu den Spielen: www.internet-abc.de/kinder/spiele.php



Pfadbeschreibung CD-ROM: Flizzy Spiel und Spaß ▶ Computerspiele

KOMPETENZEN



Bedienen/Anwenden

TK 2: Schülerinnen und Schüler wenden Basisfunktionen digitaler Medien (z. B. Computer, digitaler Fotoapparat) an.

Broschüren/Flyer

Recherchieren lernen mit dem Internet

Die Broschüre gibt Kindern in kompakter Form Tipps und geeignete Internetadressen an die Hand, mit denen sie sicher und altersgemäß im Netz recherchieren können.



Bestellung der Broschüre: www.lfmpublikationen.lfm-nrw.de/catalog



Download der Broschüre: www.internet-abc.de/eltern/internet-abc-flyer-broschueren.php

KOMPETENZEN



Informieren/Recherchieren TK 2: Schülerinnen und Schüler recherchieren unter Anleitung in altersgemäßen Lexika, Kindersuchmaschinen und Bibliotheksangeboten.

Weitere Materialien für den Unterricht: Unterrichtseinheiten

Mein Lieblingsbuch

Die Schülerinnen und Schüler erarbeiten in dieser Unterrichtseinheit Rezensionen zu ihren Lieblingsbüchern und erstellen eine kleine Präsentation.



Link zur Unterrichtseinheit: www.internet-abc.de/eltern/unterrichtsmaterialien-schulfaecher.php

KOMPETENZEN



Bedienen/Anwenden TK 2: Schülerinnen und Schüler wenden Basisfunktionen digitaler Medien (z. B. Computer, digitaler Fotoapparat) an.

TK 3: Schülerinnen und Schüler wenden Basisfunktionen eines Textverarbeitungsprogramms an (z. B. Formatierungen, Rechtschreibhilfe, Einfügen von Grafiken, Druckfunktion).

TK 4: Schülerinnen und Schüler wenden Basisfunktionen des Internets an (Angabe der vollständigen URL, Nutzung von Links, Suchmaschinen).



Informieren/Recherchieren TK 2: Schülerinnen und Schüler recherchieren unter Anleitung in altersgemäßen Lexika, Kindersuchmaschinen und Bibliotheksangeboten.

TK 3: Schülerinnen und Schüler entnehmen Medien gezielt Informationen und geben sie wieder.



Kommunizieren/Kooperieren TK 4: Schülerinnen und Schüler nutzen unter Anleitung altersgemäße Medien (z. B. Wiki, Lernplattform) zur Zusammenarbeit bei schulischen Projekten.



Produzieren/Präsentieren TK 1: Schülerinnen und Schüler beschreiben unterschiedliche Arten der Präsentation von Informationen (z. B. Plakat, Bildschirmpräsentation, Audio-/Videobeitrag).

TK 3: Schülerinnen und Schüler erstellen unter Anleitung ein einfaches Medienprodukt (z. B. Plakat, Bildschirmpräsentation, Handyclip).

TK4: Schülerinnen und Schüler stellen ihre Arbeitsergebnisse vor.



Analysieren/Reflektieren TK 2: Schülerinnen und Schüler kennen Regeln zum sinnvollen Umgang mit Unterhaltungsmedien.

Tierforscher im Internet: Erstellen eines Tier-ABC-Buches

In dieser Unterrichtseinheit wird ein Tier-ABC-Buch erstellt. Die Schülerinnen und Schüler arbeiten dabei mit einem Textverarbeitungsprogramm und recherchieren im Internet.



Link zur Unterrichtseinheit: www.internet-abc.de/eltern/unterrichtsmaterialien-schulfaecher.php

KOMPETENZEN



Bedienen/Anwenden

TK 2: Schülerinnen und Schüler wenden Basisfunktionen digitaler Medien (z. B. Computer, digitaler Fotoapparat) an.

TK 3: Schülerinnen und Schüler wenden Basisfunktionen eines Textverarbeitungsprogramms an (z. B. Formatierungen, Rechtschreibhilfe, Einfügen von Grafiken, Druckfunktion).

TK 4: Schülerinnen und Schüler wenden Basisfunktionen des Internets an (Angabe der vollständigen URL, Nutzung von Links, Suchmaschinen).



Informieren/Recherchieren

TK 1: Schülerinnen und Schüler formulieren ihren Wissensbedarf.

TK 2: Schülerinnen und Schüler recherchieren unter Anleitung in altersgemäßen Lexika, Kindersuchmaschinen und Bibliotheksangeboten.

TK 3: Schülerinnen und Schüler entnehmen Medien gezielt Informationen und geben sie wieder.



Kommunizieren/Kooperieren

TK 4: Schülerinnen und Schüler nutzen unter Anleitung altersgemäße Medien (z. B. Wiki, Lernplattform) zur Zusammenarbeit bei schulischen Projekten.



Produzieren/Präsentieren

TK 3: Schülerinnen und Schüler erstellen unter Anleitung ein einfaches Medienprodukt (z. B. Plakat, Bildschirmpräsentation, Handyclip).

TK 4: Schülerinnen und Schüler stellen ihre Arbeitsergebnisse vor.



Analysieren/Reflektieren

TK 2: Schülerinnen und Schüler kennen Regeln zum sinnvollen Umgang mit Unterhaltungsmedien.

Mein eigener Comic

In dieser Unterrichtseinheit erstellen die Kinder in Partnerarbeit einen eigenen Comic und entwerfen selbst Figuren und Texte.



Link zur Unterrichtseinheit: www.internet-abc.de/eltern/unterrichtsmaterialien-schulfaecher.php

KOMPETENZEN



Bedienen/Anwenden

TK 2: Schülerinnen und Schüler wenden Basisfunktionen digitaler Medien (z. B. Computer, digitaler Fotoapparat) an.

TK 3: Schülerinnen und Schüler wenden Basisfunktionen eines Textverarbeitungsprogramms an (z. B. Formatierungen, Rechtschreibhilfe, Einfügen von Grafiken, Druckfunktion).



Kommunizieren/Kooperieren

TK 4: Schülerinnen und Schüler nutzen unter Anleitung altersgemäße Medien (z. B. Wiki, Lernplattform) zur Zusammenarbeit bei schulischen Projekten.



Produzieren/Präsentieren

TK 3: Schülerinnen und Schüler erstellen unter Anleitung ein einfaches Medienprodukt (z. B. Plakat, Bildschirmpräsentation, Handyclip).

TK 4: Schülerinnen und Schüler stellen ihre Arbeitsergebnisse vor.

„Geht dir ein Licht auf?“ – Grundkenntnisse zum Thema Strom und Stromsparen

Die Unterrichtseinheit erklärt, was Strom ist. Als Ergebnis entsteht ein „Strom-Buch“.



Link zur Unterrichtseinheit: www.internet-abc.de/eltern/unterrichtsmaterialien-schulfaecher.php

KOMPETENZEN



Bedienen/Anwenden

TK 2: Schülerinnen und Schüler wenden Basisfunktionen digitaler Medien (z. B. Computer, digitaler Fotoapparat) an.

TK 3: Schülerinnen und Schüler wenden Basisfunktionen eines Textverarbeitungsprogramms an (z. B. Formatierungen, Rechtschreibhilfe, Einfügen von Grafiken, Druckfunktion).

TK 4: Schülerinnen und Schüler wenden Basisfunktionen des Internets an (Angabe der vollständigen URL, Nutzung von Links, Suchmaschinen).



Informieren/Recherchieren

TK 2: Schülerinnen und Schüler recherchieren unter Anleitung in altersgemäßen Lexika, Kindersuchmaschinen und Bibliotheksangeboten.

TK 3: Schülerinnen und Schüler entnehmen Medien gezielt Informationen und geben sie wieder.



Kommunizieren/Kooperieren

TK 4: Schülerinnen und Schüler nutzen unter Anleitung altersgemäße Medien (z. B. Wiki, Lernplattform) zur Zusammenarbeit bei schulischen Projekten.



Produzieren/Präsentieren

TK 3: Schülerinnen und Schüler erstellen unter Anleitung ein einfaches Medienprodukt (z. B. Plakat, Bildschirmpräsentation, Handyclip).

TK 4: Schülerinnen und Schüler stellen ihre Arbeitsergebnisse vor.



Analysieren/Reflektieren

TK 2: Schülerinnen und Schüler kennen Regeln zum sinnvollen Umgang mit Unterhaltungsmedien.

Weitere Materialien für den Unterricht: Methodenbausteine

Medienpädagogische Methoden zur Internetbiografie und Internetnutzung

Mit diesem Methodenbaustein des Internet-ABC reflektieren die Kinder ihr Nutzungsverhalten im Hinblick auf das Internet.



Link zum Methodenbaustein: www.internet-abc.de/eltern/unterrichtsmaterialien-nutzung-internet.php

KOMPETENZEN



Kommunizieren/Kooperieren

TK 1: Schülerinnen und Schüler beschreiben ihr eigenes Kommunikationsverhalten (z. B. Telefon, SMS, E-Mail, Chat).



Analysieren/Reflektieren

TK 1: Schülerinnen und Schüler beschreiben die eigene Mediennutzung und -erfahrung und erkennen daraus resultierende Chancen und Risiken für ihren Alltag.

Medienpädagogische Methoden zur Internetanalyse

Was ist das Internet eigentlich und wie funktioniert es? Wo können Kinder ohne Sorgen surfen und wo sind Gefahren versteckt? Der Methodenbaustein hilft bei der Erarbeitung dieser Themen.



Link zum Methodenbaustein: www.internet-abc.de/eltern/unterrichtsmaterialien-internetanalyse.php

KOMPETENZEN



Bedienen/Anwenden

TK 4: Schülerinnen und Schüler wenden Basisfunktionen des Internets an (Angabe der vollständigen URL, Nutzung von Links, Suchmaschinen).

Medienpädagogische Methoden zur Internetrecherche

In diesem Bereich werden einzelne Bausteine vorgestellt, die den Kindern die erfolgreiche Suche im Internet nahebringen sollen.



Link zum Methodenbaustein: www.internet-abc.de/eltern/unterrichtsmaterialien-suchen-internet.php

KOMPETENZEN



Informieren/Recherchieren TK 2: Schülerinnen und Schüler recherchieren unter Anleitung in altersgemäßen Lexika, Kindersuchmaschinen und Bibliotheksangeboten.

TK 3: Schülerinnen und Schüler entnehmen Medien gezielt Informationen und geben sie wieder.

Medienpädagogische Methoden zu Onlinespielen

Welche Spiele sind bei Kindern besonders beliebt? Auf welchen Plattformen spielen sie? Hier werden unter anderem Methoden vorgeschlagen, anhand derer die Kinder ihre Mediennutzung reflektieren.



Link zum Methodenbaustein: www.internet-abc.de/eltern/unterrichten-onlinespiele.php

KOMPETENZEN



Analysieren/Reflektieren TK 1: Schülerinnen und Schüler beschreiben die eigene Mediennutzung und -erfahrung und erkennen daraus resultierende Chancen und Risiken für ihren Alltag.

Medienpädagogische Methoden zu Risiken des Internets

Welche Gefahren lauern im Netz? Welche Erfahrungen haben die Kinder gemacht? Der Methodenbaustein gibt Anregungen zur Erarbeitung des Themas.



Link zum Methodenbaustein: www.internet-abc.de/eltern/unterrichten-risiken-internet.php

KOMPETENZEN



Kommunizieren/Kooperieren TK 1: Schülerinnen und Schüler beschreiben ihr eigenes Kommunikationsverhalten (z. B. Telefon, SMS, E-Mail, Chat).



Analysieren/Reflektieren TK 1: Schülerinnen und Schüler beschreiben die eigene Mediennutzung und -erfahrung und erkennen daraus resultierende Chancen und Risiken für ihren Alltag.

TK 2: Schülerinnen und Schüler kennen Regeln zum sinnvollen Umgang mit Unterhaltungsmedien.

Medienpädagogische Methoden zu Web 2.0-Angeboten

Diese Methoden regen Schülerinnen und Schüler dazu an, von ihren Erfahrungen mit Web 2.0-Angeboten zu erzählen. Dabei werden verschiedene Seiten beleuchtet und Probleme angesprochen.



Link zum Methodenbaustein: www.internet-abc.de/eltern/unterrichten-web20.php

KOMPETENZEN



Kommunizieren/Kooperieren TK 1: Schülerinnen und Schüler beschreiben ihr eigenes Kommunikationsverhalten (z. B. Telefon, SMS, E-Mail, Chat).



Analysieren/Reflektieren TK 1: Schülerinnen und Schüler beschreiben die eigene Mediennutzung und -erfahrung und erkennen daraus resultierende Chancen und Risiken für ihren Alltag.



Zuordnung der Kompetenzen zu den Materialien von AUDITORIX

Basismaterialien: Module für Kinder

Hören und Zuhören

Das Modul „Hören und Zuhören“ fokussiert den Umgang mit Audio-Medien, indem es Informationen, Filme, Spiele und Audiodateien zum Thema Hören bereitstellt.



Pfadbeschreibung CD-ROM: Schülerteil ▶ Hören und Zuhören



Link zum Online-Modul „Welt des Hörens“: www.auditorix.de/de/welt-des-hoerens.html

KOMPETENZEN



Bedienen/Anwenden

TK 1: Schülerinnen und Schüler nutzen analoge Medien (z. B. Zeitung, Fernsehen, Radio) zur Unterhaltung und Information.

Inhalt, Figuren, Dramaturgie

Wie man zu einer Geschichte und ihrem Text findet, wird im Modul mit Hilfe von Informationen, Filmen, Spielen und Audiodateien erarbeitet.



Pfadbeschreibung CD-ROM: Schülerteil ▶ Inhalt, Figuren, Dramaturgie



Link zum Online-Modul „Welt der Hörbücher“: www.auditorix.de/de/welt-der-hoerbuecher.html

KOMPETENZEN



Produzieren/Präsentieren

TK 3: Schülerinnen und Schüler erstellen unter Anleitung ein einfaches Medienprodukt (z. B. Plakat, Bildschirmpräsentation, Handyclip).

Stimme & Sprechen

Das Modul „Stimme und Sprechen“ stellt Informationen, Filme, Spiele und Audiodateien zum Thema bereit.



Pfadbeschreibung CD-ROM: Schülerteil ▶ Stimme und Sprechen



Link zum Online-Modul „Welt der Stimme“: www.auditorix.de/de/welt-der-stimme.html

KOMPETENZEN



Produzieren/Präsentieren

TK 3: Schülerinnen und Schüler erstellen unter Anleitung ein einfaches Medienprodukt (z. B. Plakat, Bildschirmpräsentation, Handyclip).

Aufnahme- und Abspieltechnik

Das Modul fördert mit Informationen, Filmen, Spielen und Audiodateien das technische Verständnis.



Pfadbeschreibung CD-ROM: Schülerteil ▶ Aufnahme- und Abspieltechnik



Link zum Online-Bereich „Technik“: www.auditorix.de/de/technik-box.html

KOMPETENZEN



Bedienen/Anwenden

TK 2: Schülerinnen und Schüler wenden Basisfunktionen digitaler Medien (z. B. Computer, digitaler Fotoapparat) an.



Produzieren/Präsentieren

TK 3: Schülerinnen und Schüler erstellen unter Anleitung ein einfaches Medienprodukt (z. B. Plakat, Bildschirmpräsentation, Handyclip).

Geräusche & Musik

Im Modul „Geräusche und Musik“ lernen die Kinder anhand von Informationen, Filmen, Spielen und Audiodateien den Einsatz und die Wirkung von Geräuschen und Musik in Hörspielen kennen.



Pfadbeschreibung CD-ROM: Schülerteil ▶ Geräusche und Musik



Link zu den Online-Modulen: www.auditorix.de/welt-der-geraeusche.html, www.auditorix.de/welt-der-musik.html

KOMPETENZEN



Produzieren/Präsentieren TK 3: Schülerinnen und Schüler erstellen unter Anleitung ein einfaches Medienprodukt (z. B. Plakat, Bildschirmpräsentation, Handyclip).

Weitere Basismaterialien für Kinder

AUDITORIX-Hörbuchsiegel

Das AUDITORIX-Hörbuchsiegel bietet Orientierung auf dem Hörbuchmarkt. Die Kinder erhalten eine Inhaltsangabe und kindgerechte Jurybegründungen und können in die ausgezeichneten Hörbücher und Hörspiele hineinhören. Über ein Voting-Tool können sie eine eigene Bewertung abgeben.



Link zum AUDITORIX-Hörbuchsiegel: www.auditorix.de/de/welt-der-hoerbuecher/hoerbuecher-2013.html

KOMPETENZEN



Bedienen/Anwenden TK 1: Schülerinnen und Schüler nutzen analoge Medien (z. B. Zeitung, Fernsehen, Radio) zur Unterhaltung und Information.



Analysieren/Reflektieren TK 3: Schülerinnen und Schüler vergleichen und bewerten altersgemäße Medienangebote und stellen die Vielfalt der Medienangebote und ihre Zielsetzungen dar.

Mini-Tonstudio

Das Mini-Tonstudio erklärt Kindern Schritt für Schritt, wie sie selbstständig mit dem Computer Töne aufnehmen und ihre Audioaufnahmen anschließend mit der kostenfreien Schnittsoftware Audacity bearbeiten können.



Link zum Mini-Tonstudio: www.auditorix.de/index.php?id=344

KOMPETENZEN



Bedienen/Anwenden TK 2: Schülerinnen und Schüler wenden Basisfunktionen digitaler Medien (z. B. Computer, digitaler Fotoapparat) an.

Geräusche-Box

Bei AUDITORIX finden Sie und Ihre Schülerinnen und Schüler Geräusch-Rezepte und fertige Geräusche für eigene Audio-produktionen.



Link zur Geräusche-Box: www.auditorix.de/geraeusche-box.html



Pfadbeschreibung CD-ROM: Schülerteil ▶ Geräusche-Box/Geräusch-Rezepte

KOMPETENZEN



Produzieren/Präsentieren TK 3: Schülerinnen und Schüler erstellen unter Anleitung ein einfaches Medienprodukt (z. B. Plakat, Bildschirmpräsentation, Handyclip).

Musik-Box

Hier finden Sie und Ihre Schülerinnen und Schüler „fertige“ Musik und eine interaktive Instrumentenkunde für Ihr Hörspiel. Die Musik kann im privaten und nicht-kommerziellen Bildungsbereich frei verwendet werden.



Link zur Musik-Box: www.auditorix.de/musik-box/musik-auswahl-i.html



Pfadbeschreibung CD-ROM: Schülerteil ▶ Musik-Box

KOMPETENZEN



Bedienen/Anwenden

TK 4: Schülerinnen und Schüler wenden Basisfunktionen des Internets an (Angabe der vollständigen URL, Nutzung von Links, Suchmaschinen).



Produzieren/Präsentieren

TK 3: Schülerinnen und Schüler erstellen unter Anleitung ein einfaches Medienprodukt (z. B. Plakat, Bildschirmpräsentation, Handyclip).

Technik-Box

In der Technik-Box von AUDITORIX werden technische Begriffe erklärt sowie technische Geräte und deren Verwendung dargestellt.



Link zur Technik-Box: www.auditorix.de/technik-box.html

KOMPETENZEN



Bedienen/Anwenden

TK 2: Schülerinnen und Schüler wenden Basisfunktionen digitaler Medien (z. B. Computer, digitaler Fotoapparat) an.



Produzieren/Präsentieren

TK 3: Schülerinnen und Schüler erstellen unter Anleitung ein einfaches Medienprodukt (z. B. Plakat, Bildschirmpräsentation, Handyclip).

Spiele

Auf der AUDITORIX-Website und in der AUDITORIX-Hörwerkstatt können Kinder 14 interaktive AUDITORIX-Spiele eigenständig am Computer bearbeiten. Sie dienen der spielerischen Wissensvermittlung und thematischen Vertiefung.



Link zu den Spielen: www.auditorix.de/spiele.html



Pfadbeschreibung CD-ROM: Schülerteil ▶ Spiele-Box

KOMPETENZEN



Bedienen/Anwenden

TK 2: Schülerinnen und Schüler wenden Basisfunktionen digitaler Medien (z. B. Computer, digitaler Fotoapparat) an.

TK 4: Schülerinnen und Schüler wenden Basisfunktionen des Internets an (Angabe der vollständigen URL, Nutzung von Links, Suchmaschinen).



Informieren/Recherchieren

TK 3: Schülerinnen und Schüler entnehmen Medien gezielt Informationen und geben sie wieder.

E-Cards

Hier können Kinder ihren Freunden oder ihrer Familie E-Cards mit AUDITORIX-Motiven schicken – zum Beispiel, um ihnen ein ausgezeichnetes Hörbuch vorzustellen.



Link zu den E-Cards: www.auditorix.de/index.php?id=315

KOMPETENZEN



Kommunizieren/Kooperieren TK 2: Schülerinnen und Schüler wenden altersgemäße Möglichkeiten der Online-Kommunikation (z. B. Chat, E-Mail) an.

Weitere Materialien für den Unterricht: Unterrichtsmaterialien zu den Modulen

Unterrichtsmaterialien zum Modul „Hören und Zuhören“

Hier finden Sie Inhaltsverzeichnisse, didaktische Hilfestellungen und Arbeitsblätter, die bei der Umsetzung der Modulelemente im Unterricht unterstützen.



Pfadbeschreibung CD-ROM:

Zum Lehrerteil ▶ Unterrichtsmaterial ▶ Hören – Schülervorlagen & Hören – Lehrervorlagen

KOMPETENZEN



Bedienen/Anwenden

TK 1: Schülerinnen und Schüler nutzen analoge Medien (z. B. Zeitung, Fernsehen, Radio) zur Unterhaltung und Information.



Informieren/Recherchieren

TK 3: Schülerinnen und Schüler entnehmen Medien gezielt Informationen und geben sie wieder.

Unterrichtsmaterialien zum Modul „Aufnahme- und Abspieltechnik“

Arbeitsblätter, didaktische Hilfestellungen und Hintergrundinformationen zum Modul „Aufnahme- und Abspieltechnik“ erleichtern Ihnen die Arbeit mit dem Modul im Unterricht.



Pfadbeschreibung CD-ROM:

Zum Lehrerteil ▶ Unterrichtsmaterial ▶ Technik – Schülervorlagen & Technik – Lehrervorlagen

KOMPETENZEN



Bedienen/Anwenden

TK 2: Schülerinnen und Schüler wenden Basisfunktionen digitaler Medien (z. B. Computer, digitaler Fotoapparat) an.



Informieren/Recherchieren

TK 3: Schülerinnen und Schüler entnehmen Medien gezielt Informationen und geben sie wieder.



Produzieren/Präsentieren

TK 3: Schülerinnen und Schüler erstellen unter Anleitung ein einfaches Medienprodukt (z. B. Plakat, Bildschirmpräsentation, Handyclip).

Unterrichtsmaterialien zum Modul „Inhalt, Figuren, Dramaturgie“

Hier finden Sie Arbeitsblätter, Hintergrundinformationen und didaktische Hilfestellungen zur Arbeit mit dem Modul „Inhalt, Figuren, Dramaturgie“.



Pfadbeschreibung CD-ROM:

Zum Lehrerteil ▶ Unterrichtsmaterial ▶ Inhalt – Schülervorlagen & Inhalt – Lehrervorlagen

KOMPETENZEN



Informieren/Recherchieren TK 3: Schülerinnen und Schüler entnehmen Medien gezielt Informationen und geben sie wieder.



Produzieren/Präsentieren TK 3: Schülerinnen und Schüler erstellen unter Anleitung ein einfaches Medienprodukt (z. B. Plakat, Bildschirmpräsentation, Handyclip).

Unterrichtsmaterialien zum Thema „Stimme und Sprechen“

Die Arbeitsblätter, didaktischen Hilfestellungen und Hintergrundinformationen helfen Ihnen dabei, Sprech- und Stimmübungen im Unterricht zu realisieren.



Pfadbeschreibung CD-ROM:

Zum Lehrerteil ▶ Unterrichtsmaterial ▶ Stimme – Schülervorlagen & Stimme – Lehrervorlagen

KOMPETENZEN



Informieren/Recherchieren TK 3: Schülerinnen und Schüler entnehmen Medien gezielt Informationen und geben sie wieder.



Produzieren/Präsentieren TK 3: Schülerinnen und Schüler erstellen unter Anleitung ein einfaches Medienprodukt (z. B. Plakat, Bildschirmpräsentation, Handyclip).

Unterrichtsmaterialien zum Thema „Musik und Geräusche“

Arbeitsblätter, didaktische Hilfestellungen und Hintergrundinformationen zum Modul „Musik und Geräusche“ sollen Ihnen die Arbeit mit den einzelnen Modul-Elementen im Unterricht erleichtern.



Pfadbeschreibung CD-ROM:

Zum Lehrerteil ▶ Unterrichtsmaterial ▶ Musik/Geräusche – Schülervorlagen & Musik/Geräusche – Lehrervorlagen

KOMPETENZEN



Informieren/Recherchieren TK 3: Schülerinnen und Schüler entnehmen Medien gezielt Informationen und geben sie wieder.



Produzieren/Präsentieren TK 3: Schülerinnen und Schüler erstellen unter Anleitung ein einfaches Medienprodukt (z. B. Plakat, Bildschirmpräsentation, Handyclip).

Weitere Materialien für den Unterricht: www.auditorix.de/schule

Blitz-Übung 1: Geräusche aufnehmen

In dieser medienpraktischen Übung lernen die Schülerinnen und Schüler, den Computer zu nutzen und Aufnahmetechnik zu bedienen.



Link zur Blitz-Übung: www.auditorix.de/index.php?id=360

KOMPETENZEN



Bedienen/Anwenden

TK 2: Schülerinnen und Schüler wenden Basisfunktionen digitaler Medien (z. B. Computer, digitaler Fotoapparat) an.

TK 4: Schülerinnen und Schüler wenden Basisfunktionen des Internets an (Angabe der vollständigen URL, Nutzung von Links, Suchmaschinen).



Informieren/Recherchieren

TK 2: Schülerinnen und Schüler recherchieren unter Anleitung in altersgemäßen Lexika, Kindersuchmaschinen und Bibliotheksangeboten.



Kommunizieren/Kooperieren

TK 4: Schülerinnen und Schüler nutzen unter Anleitung altersgemäße Medien (z. B. Wiki, Lernplattform) zur Zusammenarbeit bei schulischen Projekten.



Produzieren/Präsentieren

TK 3: Schülerinnen und Schüler erstellen unter Anleitung ein einfaches Medienprodukt (z. B. Plakat, Bildschirmpräsentation, Handyclip).

TK 4: Schülerinnen und Schüler stellen ihre Arbeitsergebnisse vor.



Analysieren/Reflektieren

TK 1: Schülerinnen und Schüler beschreiben die eigene Mediennutzung und -erfahrung und erkennen daraus resultierende Chancen und Risiken für ihren Alltag.

Blitz-Übung 2: Eigene Musik aufnehmen

Die Kinder üben den Umgang mit Computer und Aufnahmetechnik, indem sie ein kurzes Musikstück erstellen.



Link zur Blitz-Übung: www.auditorix.de/index.php?id=362

KOMPETENZEN



Bedienen/Anwenden

TK 2: Schülerinnen und Schüler wenden Basisfunktionen digitaler Medien (z. B. Computer, digitaler Fotoapparat) an.

TK 4: Schülerinnen und Schüler wenden Basisfunktionen des Internets an (Angabe der vollständigen URL, Nutzung von Links, Suchmaschinen).



Informieren/Recherchieren

TK 2: Schülerinnen und Schüler recherchieren unter Anleitung in altersgemäßen Lexika, Kindersuchmaschinen und Bibliotheksangeboten.



Kommunizieren/Kooperieren

TK 4: Schülerinnen und Schüler nutzen unter Anleitung altersgemäße Medien (z. B. Wiki, Lernplattform) zur Zusammenarbeit bei schulischen Projekten.



Produzieren/Präsentieren

TK 3: Schülerinnen und Schüler erstellen unter Anleitung ein einfaches Medienprodukt (z. B. Plakat, Bildschirmpräsentation, Handyclip).

TK 4: Schülerinnen und Schüler stellen ihre Arbeitsergebnisse vor.



Analysieren/Reflektieren

TK 1: Schülerinnen und Schüler beschreiben die eigene Mediennutzung und -erfahrung und erkennen daraus resultierende Chancen und Risiken für ihren Alltag.

Modulare Lerneinheit Technik 1 – Aufnehmen von Ton

Ziel dieser Einheit ist es, Kinder zur Nutzung von Aufnahmetechnik zu befähigen, sodass sie eigene Sprachaufnahmen erstellen können.



Link zur Lerneinheit: www.auditorix.de/index.php?id=345

KOMPETENZEN



Bedienen/Anwenden

TK 2: Schülerinnen und Schüler wenden Basisfunktionen digitaler Medien (z. B. Computer, digitaler Fotoapparat) an.

TK 4: Schülerinnen und Schüler wenden Basisfunktionen des Internets an (Angabe der vollständigen URL, Nutzung von Links, Suchmaschinen).



Informieren/Recherchieren

TK 2: Schülerinnen und Schüler recherchieren unter Anleitung in altersgemäßen Lexika, Kindersuchmaschinen und Bibliotheksangeboten.

TK 3: Schülerinnen und Schüler entnehmen Medien gezielt Informationen und geben sie wieder.



Kommunizieren/Kooperieren

TK 4: Schülerinnen und Schüler nutzen unter Anleitung altersgemäße Medien (z. B. Wiki, Lernplattform) zur Zusammenarbeit bei schulischen Projekten.



Produzieren/Präsentieren

TK 3: Schülerinnen und Schüler erstellen unter Anleitung ein einfaches Medienprodukt (z. B. Plakat, Bildschirmpräsentation, Handyclip).

TK 4: Schülerinnen und Schüler stellen ihre Arbeitsergebnisse vor.

Modulare Lerneinheit Technik 2 – Schneiden von Tonaufnahmen

In dieser Lerneinheit lernen die Kinder, Tonbeiträge zu schneiden und „Fehler“ in Tonaufzeichnungen mit Hilfe eines Schnittprogramms zu entfernen.



Link zur Lerneinheit: www.auditorix.de/index.php?id=346

KOMPETENZEN



Bedienen/Anwenden

TK 2: Schülerinnen und Schüler wenden Basisfunktionen digitaler Medien (z. B. Computer, digitaler Fotoapparat) an.

TK 4: Schülerinnen und Schüler wenden Basisfunktionen des Internets an (Angabe der vollständigen URL, Nutzung von Links, Suchmaschinen).



Kommunizieren/Kooperieren

TK 4: Schülerinnen und Schüler nutzen unter Anleitung altersgemäße Medien (z. B. Wiki, Lernplattform) zur Zusammenarbeit bei schulischen Projekten.



Produzieren/Präsentieren

TK 3: Schülerinnen und Schüler erstellen unter Anleitung ein einfaches Medienprodukt (z. B. Plakat, Bildschirmpräsentation, Handyclip).

TK 4: Schülerinnen und Schüler stellen ihre Arbeitsergebnisse vor.



Analysieren/Reflektieren

TK 1: Schülerinnen und Schüler beschreiben die eigene Mediennutzung und -erfahrung und erkennen daraus resultierende Chancen und Risiken für ihren Alltag.

Modulare Lerneinheit Technik 3 – Mischen von Tonaufnahmen

In der Lerneinheit mischen die Kinder Sprache, Musik und Geräusche mittels einer Audiosoftware (hier: Audacity).



Link zur Lerneinheit: www.auditorix.de/index.php?id=347

KOMPETENZEN



Bedienen/Anwenden

TK 2: Schülerinnen und Schüler wenden Basisfunktionen digitaler Medien (z. B. Computer, digitaler Fotoapparat) an.

TK 4: Schülerinnen und Schüler wenden Basisfunktionen des Internets an (Angabe der vollständigen URL, Nutzung von Links, Suchmaschinen).



Kommunizieren/Kooperieren

TK 4: Schülerinnen und Schüler nutzen unter Anleitung altersgemäße Medien (z. B. Wiki, Lernplattform) zur Zusammenarbeit bei schulischen Projekten.



Produzieren/Präsentieren

TK 1: Schülerinnen und Schüler beschreiben unterschiedliche Arten der Präsentation von Informationen (z. B. Plakat, Bildschirmpräsentation, Audio-/Videobeitrag).

TK 2: Schülerinnen und Schüler beschreiben Vor- und Nachteile unterschiedlicher Medienprodukte (z. B. im Hinblick auf Zielgruppe, Gestaltungs- und Distributionsmöglichkeiten).

TK 3: Schülerinnen und Schüler erstellen unter Anleitung ein einfaches Medienprodukt (z. B. Plakat, Bildschirmpräsentation, Handyclip).

TK 4: Schülerinnen und Schüler stellen ihre Arbeitsergebnisse vor.



Analysieren/Reflektieren

TK 4: Schülerinnen und Schüler beschreiben an ausgewählten Beispielen (z. B. Film oder Werbung) die Wirkung stilistischer Merkmale.

Hörspiel-Paket I: Pipopaja-Papagei

Das Hörspiel-Paket enthält fertige Skripte und Materialien, die Sie beim Entstehungsprozess eines eigenen Hörspiels unterstützen sollen.



Link zum Hörspiel-Paket: www.auditorix.de/index.php?id=343

KOMPETENZEN



Kommunizieren/Kooperieren

TK 4: Schülerinnen und Schüler nutzen unter Anleitung altersgemäße Medien (z. B. Wiki, Lernplattform) zur Zusammenarbeit bei schulischen Projekten.



Produzieren/Präsentieren

TK 3: Schülerinnen und Schüler erstellen unter Anleitung ein einfaches Medienprodukt (z. B. Plakat, Bildschirmpräsentation, Handyclip).

Hörspiel-Paket II: Stress im Kickerteam

Mit diesem Hörspiel-Paket können Schulklassen eine vorgegebene Geschichte zum Hörbuch werden lassen. Während der gemeinsamen Arbeit am Projekt müssen sie sich permanent austauschen.



Link zum Hörspiel-Paket: www.auditorix.de/index.php?id=343

KOMPETENZEN



Kommunizieren/Kooperieren

TK 4: Schülerinnen und Schüler nutzen unter Anleitung altersgemäße Medien (z. B. Wiki, Lernplattform) zur Zusammenarbeit bei schulischen Projekten.



Produzieren/Präsentieren

TK 3: Schülerinnen und Schüler erstellen unter Anleitung ein einfaches Medienprodukt (z. B. Plakat, Bildschirmpräsentation, Handyclip).

Eine Tiergeschichte zum Vertonen mit Stimme und Körper

Mit diesen Arbeitsblättern können Sie gemeinsam mit Ihren Schülerinnen und Schülern eine Tiergeschichte vertonen.



Link zur Tiergeschichte: www.auditorix.de/index.php?id=343

KOMPETENZEN



Kommunizieren/Kooperieren TK 4: Schülerinnen und Schüler nutzen unter Anleitung altersgemäße Medien (z. B. Wiki, Lernplattform) zur Zusammenarbeit bei schulischen Projekten.



Produzieren/Präsentieren TK 3: Schülerinnen und Schüler erstellen unter Anleitung ein einfaches Medienprodukt (z. B. Plakat, Bildschirmpräsentation, Handyclick).

Didaktik-Infos zu den AUDITORIX-Spielen

Zu allen Spielen werden im Erwachsenen-Bereich der AUDITORIX-Website didaktische Kommentare sowie Arbeitsblätter angeboten, die die Thematiken der Spiele noch einmal aufgreifen.



Link zu den Didaktik-Infos: www.auditorix.de/index.php?id=86

KOMPETENZEN



Bedienen/Anwenden TK 2: Schülerinnen und Schüler wenden Basisfunktionen digitaler Medien (z. B. Computer, digitaler Fotoapparat) an.

TK 4: Schülerinnen und Schüler wenden Basisfunktionen des Internets an (Angabe der vollständigen URL, Nutzung von Links, Suchmaschinen).



Informieren/Recherchieren TK 3: Schülerinnen und Schüler entnehmen Medien gezielt Informationen und geben sie wieder.

Informationen zur Medienkompetenzförderung



Internet-ABC

Tipps für Eltern zum Einstieg von Kindern ins Netz

Die Broschüre gibt Eltern praktische Tipps, um Kinder sicher an das Medium Internet heranzuführen. Der Flyer erklärt sowohl in deutscher als auch in türkischer Sprache, was Eltern auf den Websites des Internet-ABC erwartet.



Bestellung der Broschüre: www.lfmpublikationen.lfm-nrw.de/catalog



Download der Broschüre: www.internet-abc.de/eltern/internet-abc-flyer-broschueren.php

INFOS FÜR ELTERN

Leitfaden „Internetkompetenz für Eltern – Kinder sicher im Netz begleiten“ (nur Download)

Dieser Leitfaden richtet sich an Eltern, die sich mit Fragen der Medienerziehung auseinandersetzen möchten und Orientierung für den Umgang der Familie mit dem Internet suchen. Sie sind in Kooperation mit klicksafe und der Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (LfM) entstanden.



Link zum Leitfaden: www.internet-abc.de/eltern/internet-abc-flyer-broschueren.php

INFOS FÜR ELTERN

Software für Kinder zum Spielen und Lernen

Das Angebot an Computerspielen und Lernsoftware ist riesig. Das Internet-ABC gibt praktische Tipps und hält umfangreiche und laufend aktualisierte Datenbanken und Linksammlungen bereit.



Link zu den Software-Tipps: www.internet-abc.de/eltern/lernsoftware-suche.php



Mit der Initiative Eltern+Medien bietet die Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (LfM) Schulen aller Schulformen sowie anderen Einrichtungen in Nordrhein-Westfalen die kostenlose Durchführung von Elternabenden an. Themen der Elternabende reichen von frühkindlicher Mediennutzung über den Bereich „Handy & Internet“ mit allen Chancen und Risiken bis zu dem viel diskutierten Bereich Computer- und Konsolenspiele.

Die Initiative Eltern+Medien bietet in Kooperation mit der Schule des Hörens und der INITIATIVE HÖREN Elternabende für Kitas und Schulen zum Thema „Faszination Hören“ an. Folgende Materialien sind verfügbar:

Faszination Hören – Grundlagen

Diese Grundlagen-Broschüre kann Eltern und Lehrkräften helfen, Kindern die wichtigsten Fakten und das nötige Bewusstsein rund um das Gehör und das Hören zu vermitteln.



Download der Broschüre: www.auditorix.de/index.php?id=84

Faszination Hören – Hinhören.Zuhören

Konkrete Tipps und spielerische Anregungen, um mit Kindern das bewusste Zuhören zu trainieren, liefert diese kleine Broschüre.



Download der Broschüre: www.auditorix.de/index.php?id=84

Faszination Hören – Hörräume.Klassenräume

Das Phänomen Raumakustik wird in dieser Broschüre zum Thema. Zudem gibt sie Tipps für Akustik-Betrachtungen drinnen und draußen.



Download der Broschüre: www.auditorix.de/index.php?id=84

Faszination Hören – Lautstärke.Lärm

Diese Broschüre thematisiert die Wahrnehmung und auch den Schutz vor Gefahren von Lärm und großer Lautstärke anhand praktischer Tipps und nachvollziehbarer Beispiele.



Download der Broschüre: www.auditorix.de/index.php?id=84

Faszination Hören – Stimme.Sprechen

Der Rhythmus der Sprache, Reime oder Artikulationsübungen: Diese Broschüre regt dazu an, die Verbindung von Hören und Sprechen näher zu betrachten und sich beidem spielerisch zu nähern.



Download der Broschüre: www.auditorix.de/index.php?id=84



MIT MEDIEN LEBEN: gewusst wie!

Mit der Reihe „MIT MEDIEN LEBEN: gewusst wie!“ wird der Informationsbedarf der Bürgerinnen und Bürger zu unterschiedlichsten Medienthemen aufgegriffen und exemplarisch anhand von Fragen und Zitaten der Nutzerinnen und Nutzer zum Thema kurz, kompakt und klar verständlich beantwortet.

MIT MEDIEN LEBEN: gewusst wie! Ausgabe 1: Computerspiele

Playstation, X-Box, World of Warcraft – das Thema Computerspiele ist für viele Erwachsene eine Herausforderung. Die Broschüre vermittelt praxisnahe Antworten.



Bestellung der Broschüre: www.lfmpublikationen.lfm-nrw.de/catalog



Download der Broschüre: www.lfm-nrw.de/medienkompetenz/projekte-materialien/computerspiele.html

MIT MEDIEN LEBEN: gewusst wie! Ausgabe 2: Der Sinn des Hörens

Wie wichtig ist für uns das Hören? Warum ist Lärm schädlich, und wie erkenne ich ein gutes Hörbuch? Die in Kooperation mit der INITIATIVE HÖREN entstandene Broschüre beantwortet Fragen rund ums Hören und Gehör.



Bestellung der Broschüre: www.lfmpublikationen.lfm-nrw.de/catalog



Download der Broschüre: www.lfm-nrw.de/de/medienkompetenz/projekte-materialien/hoeren-radio.html

MIT MEDIEN LEBEN: gewusst wie! Ausgabe 3: Recherchieren und Informieren

Orientierung in der Informationsflut: Rund um Google, Wikipedia & Co. tauchen oft Fragen auf. Nützliche Antworten bietet diese Broschüre.



Bestellung der Broschüre: www.lfmpublikationen.lfm-nrw.de/catalog



Download der Broschüre: www.lfm-nrw.de/de/medienkompetenz/projekte-materialien/internet.html

MIT MEDIEN LEBEN: gewusst wie! Ausgabe 4: Fernsehen

Das Fernsehen ist nach wie vor ein Leitmedium. Doch rund um seine Nutzung tauchen oft Fragen auf. Nutzerorientierte Antworten bietet diese Broschüre.



Bestellung der Broschüre: www.lfmpublikationen.lfm-nrw.de/catalog



Download der Broschüre: www.lfm-nrw.de/de/medienkompetenz/projekte-materialien/fernsehen.html

Mediennutzerschutz

In dieser ausführlichen Broschüre zum Thema Mediennutzerschutz finden Sie Fallbeispiele, die jeweilige juristische Grundlage sowie Ihre konkreten Handlungsmöglichkeiten.



Bestellung der Broschüre: www.lfmpublikationen.lfm-nrw.de/catalog

Der Info-Kompass

Der Info-Kompass soll Erwachsenen helfen, Informationen im Internet noch besser finden, bewerten und weitergeben zu können.



Bestellung der Broschüre: www.lfmpublikationen.lfm-nrw.de/catalog



Download der Broschüre: www.lfmpublikationen.lfm-nrw.de/catalog/product_info.php?products_id=289



klicksafe ist eine Initiative zur Förderung der Medienkompetenz im Umgang mit dem Internet und den neuen Medien im Auftrag der Europäischen Union. Unter dem Motto „Mehr Sicherheit im Internet durch Medienkompetenz“ ist klicksafe auf verschiedenen Ebenen aktiv.

Internet-Tipps für Eltern

Diese kurzen Tipps sollen Eltern und ihre Kinder bei der sicheren, verantwortungsvollen und kompetenten Nutzung des Internets unterstützen. Der Flyer ist auch auf Arabisch, Türkisch und Russisch erhältlich.



Bestellung des Flyers: www.lfmpublikationen.lfm-nrw.de/catalog



Download des Flyers: www.klicksafe.de/materialien



Datenschutz im Internet (nur Download)

Die EU-Initiative klicksafe stellt gemeinsam mit dem Internet-ABC ausführliche Informationen zum Thema Datenschutz im Internet bereit.



Download des Flyers: www.klicksafe.de/materialien

Datenschutz-Tipps für Eltern

Der Flyer klärt Eltern darüber auf, welche Folgen die unbedachte Weitergabe und Verbreitung persönlicher Daten im Internet haben können. Er ist auch auf Arabisch, Türkisch und Russisch erhältlich.



Bestellung des Flyers: www.lfmpublikationen.lfm-nrw.de/catalog



Download des Flyers: www.klicksafe.de/materialien



Abzocke im Internet

Der Flyer bietet hilfreiche Tipps gegen Tricks dubioser Online-Dienste. Er ist auch auf Arabisch, Türkisch und Russisch erhältlich.



Bestellung des Flyers: www.lfmpublikationen.lfm-nrw.de/catalog



Download des Flyers: www.klicksafe.de/materialien

Spielregeln im Internet 1 – Durchblicken im Rechte-Dschungel

Die in dieser Broschüre gesammelten Aufsätze beantworten Fragen wie „Darf man Fotos anderer Personen auf sein Social-Network-Profil hochladen?“ oder „Was tun bei Abmahnungen?“.



Bestellung der Broschüre: www.lfmpublikationen.lfm-nrw.de/catalog



Download der Broschüre: www.klicksafe.de/materialien

Nicht alles, was geht, ist auch erlaubt! Urheber- und Persönlichkeitsrechte im Internet

Es heißt, die Zukunft des Internets gehöre den Nutzerinnen und Nutzern, die das Netz zunehmend selbst mit Inhalten füllen. Was im Web genau erlaubt ist, erfahren Eltern und Interessierte in der Broschüre.



Bestellung der Broschüre: www.lfmpublikationen.lfm-nrw.de/catalog



Download der Broschüre: www.klicksafe.de/materialien

Freie Musik im Internet (nur Download)

Leicht verständlich formuliert, liefert diese Broschüre Informationen rund um das deutsche Urheberrecht. So wird beispielsweise erläutert, unter welchen Bedingungen Musik legal aus dem Internet heruntergeladen werden darf, um sie kreativ zu verarbeiten und im Rahmen von Medienprojekten zu nutzen.



Download der Broschüre: www.klicksafe.de/materialien

Musik im Netz: Runterladen ohne Reinfall!

Konkrete Hilfestellungen und Tipps für den legalen Umgang mit Musik aus dem Netz liefert der Info-Flyer „Musik im Netz“.



Bestellung des Flyers: www.lfmpublikationen.lfm-nrw.de/catalog



Download des Flyers: www.klicksafe.de/materialien

Leitfaden zur Installation und Einrichtung von JusProg (nur Download)

Für Eltern und pädagogische Fachkräfte hält diese Broschüre Hilfestellungen zur Installation und Einrichtung des Filterprogramms JusProg bereit.



Download der Broschüre: www.klicksafe.de/materialien

Computerspiele: Tipps für Eltern

Für Kinder und Jugendliche sind Computerspiele eine beliebte Freizeitbeschäftigung. Der Flyer enthält zehn Tipps für Eltern zum Umgang mit Computerspielen.



Bestellung des Flyers: www.lfmpublikationen.lfm-nrw.de/catalog



Download des Flyers: www.klicksafe.de/materialien



Internet- und Computerspielabhängigkeit – klicksafe-Tipps für Eltern

Neben Hintergrundinformationen werden in dieser Broschüre Zeitvorgaben für Computer- und Konsolenspiele sowie Alternativen zu virtuellen Spielen vorgeschlagen.



Bestellung der Broschüre: www.lfmpublikationen.lfm-nrw.de/catalog



Download der Broschüre: www.klicksafe.de/materialien



Sicherer in Sozialen Netzwerken: Tipps für Eltern

Dieser Flyer informiert Eltern über Soziale Netzwerke und Gemeinschaften im Internet sowie über die damit verbundenen Risiken.



Bestellung des Flyers: www.lfmpublikationen.lfm-nrw.de/catalog



Download des Flyers: www.klicksafe.de/materialien



FLIMMO für Eltern, erscheint dreimal pro Jahr als Broschüre. Ziel von FLIMMO ist es, Eltern und Erziehenden die Sichtweise von Kindern auf Fernsehangebote nahe zu bringen.



Bestellung des FLIMMO: www.lfmpublikationen.lfm-nrw.de/catalog



Link zur FLIMMO-Website: www.flimmo.de

Informationen für die Elternarbeit



Elternabende zur Medienerziehung

Mit der Initiative Eltern+Medien kommt die LfM seit 2007 dem deutlich gestiegenen Orientierungs-, Beratungs- und Aufklärungsbedarf von Eltern in der Medienerziehung ihrer Kinder nach.



Bestellung des Flyers: www.lfmpublikationen.lfm-nrw.de/catalog



Internet-ABC

Elternabend: Kinder sicher im Netz

Wissenswertes zu Planung, Durchführung und Nachbereitung eines Elternabends zum Thema Internet in der Schule beinhaltet dieser ausführliche Artikel.



Link zum Fachartikel: www.internet-abc.de/eltern/elternabend-kinder-im-internet.php

Referenten-Hinweise „Internetkompetenz für Eltern – Kinder sicher im Netz begleiten“

Diese Referenten-Hinweise sind eine praktische Arbeitshilfe zur Durchführung von Kursen für Eltern, die ihre Internetkompetenz erweitern wollen, um ihre Kinder sicher im Netz begleiten zu können. Der Leitfaden ist in Kooperation mit Klicksafe und der Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (LfM) entstanden.



Link zum Leitfaden: www.internet-abc.de/eltern/internet-abc-flyer-broschueren.php



Handreichung zur Durchführung von Elternabenden: Internet + Handy

Die Klicksafe-Handreichung für Referentinnen und Referenten ist eine praktische Arbeitshilfe zur Durchführung von medienpädagogischen Elternabenden zu den Themen Internet und Handy.



Bestellung der Handreichung: www.lfmpublikationen.lfm-nrw.de/catalog



Download der Handreichung: www.klicksafe.de/materialien

Handreichung zur Durchführung von Elternabenden: Computerspiele

Diese Handreichung bietet Referentinnen und Referenten das nötige Rüstzeug, um medienpädagogische Elternabende im Bereich Computer- und Online-Nutzung anzubieten.



Bestellung der Handreichung: www.lfmpublikationen.lfm-nrw.de/catalog



Download der Handreichung: www.klicksafe.de/materialien

: Impressum

Herausgeber:

Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (LfM)
Zollhof 2, 40221 Düsseldorf
www.lfm-nrw.de

ISBN 978-3-940929-24-2

Bereich Kommunikation

Verantwortlich: Dr. Peter Widlok

Bereich Medienkompetenz und Bürgermedien

Verantwortlich: Mechthild Appelhoff
Redaktion: Dr. Meike Isenberg

Realisiert von:

LO Lehrer-Online GmbH
www.lehrer-online.de
Text und Redaktion: Gabi Netz, Ariane Bahr

Gestaltung:

Isabel Nonn

Druck:

Boerje Halm, Wuppertal

Bildnachweis:

Quelle: @shotshop.com
Autor: Iaroslav Danylchenko
Bild-ID: Shotshop_mcp-gxg

1. Auflage 2.500 Exemplare
Februar 2013

Stand der verwendeten Internetlinks:
Dezember 2012



Landesanstalt für Medien
Nordrhein-Westfalen (LfM)
Zollhof 2
40221 Düsseldorf
Postfach 10 34 43
40025 Düsseldorf

Telefon

› **02 11 / 7 70 07-0**

Telefax

› **02 11 / 72 71 70**

E-Mail

› **info@lfm-nrw.de**

Internet

› **http://www.lfm-nrw.de**