



Mediencurriculum Grundschule Umsetzung des „Internet-ABCs“

Modul	Klassenstufe/ Halbjahr	Inhalte/ Konkretisierung	Kompetenzen <i>Die Schülerinnen und Schüler...</i>
Vorstufe Allgemeine Regeln im Umgang mit dem PC	Klasse 3 1.Hj	Regeln im Computerraum	<ul style="list-style-type: none">- besprechen mit den Lehrkräften die ausgehängten PC-Raum-Regeln
		Der Computerarbeitsplatz	<ul style="list-style-type: none">- benennen die Bestandteile des Computers und des Zubehörs (Kopfhörer, Scanner, USB-Stick...)
		Orientierung auf Tastatur	<ul style="list-style-type: none">- Lernen, dass spezielle Tasten besondere Funktionen haben (Enter-Taste, Umschalttaste, ESC-Taste, Entfernen-Taste, Leertaste...)
		Den Computer hoch- und herunterfahren	<ul style="list-style-type: none">- lernen wie sie den PC korrekt an- und ausschalten



		Umgang mit dem Schulnetzwerk <ul style="list-style-type: none">- Anmeldung	<ul style="list-style-type: none">- erhalten ihre Zugangsdaten und können diese eingeben, um sich anzumelden
1 Surfen und Internet – so funktioniert das Internet	Klasse 3 1.Hj	Unterwegs im Internet – so geht's <ul style="list-style-type: none">- Einführen der Fachbegriffe Browser, Link und Pop-Up- Wie sind Internetseiten aufgebaut?- Umgang mit Pop-Ups, Werbung und Layern	<ul style="list-style-type: none">- lernen die unterschiedlichen Browser der Schule und die Anwendungsbestandteile des genutzten Browsers kennen- rufen gezielt die Internet-ABC-Seite auf- orientieren sich mit Hilfe der Lehrkraft auf der Homepage des Internet-ABCs- können anhand der Übungen des ersten Moduls den Aufbau einer Internetseite nachvollziehen und Links finden und nutzen.- Sie können gezielt auf Pop-Ups und Layer reagieren und deren Inhalte für sich einordnen.- nutzen das Gelernte, um selbstständig Links auf der Internet-ABC zu finden.



		<p>Suchen und Finden im Internet</p> <ul style="list-style-type: none">- Welche Arten von Suchmaschinen gibt es?- Wie funktioniert eine Suchmaschine- Wie finde ich die besten Treffer?- Bearbeiten eines Arbeitsblattes: Allgemeine Fragen mit Hilfe einer der drei Kindersuchmaschinen beantworten (Was ist Mumps, was ist ein Mandrill)	<ul style="list-style-type: none">- Verstehen, dass Unterschiede zwischen Kinder- und Erwachsenensuchmaschinen bestehen- finden passende Schlagworte für die Internetsuche- unterscheiden hilfreiche und nicht passende Suchergebnisse.- wählen passende Informationen aus- können gefundene Informationen verschriftlichen- wenden die Suchmaschine an, um einen Tiersteckbrief zu gestalten
		<p>So funktioniert das Internet – die Technik</p> <ul style="list-style-type: none">- Film: Wie funktioniert das Internet? https://www.youtube.com/watch?v=e9FJPnFQWi8	<ul style="list-style-type: none">- stellen Zusammenhänge zwischen der Technik und der Funktionsweise des Internets her
		<p>ZUSATZ Mobil im Internet – Tablets und Smartphones</p>	<ul style="list-style-type: none">- kennen verschiedene Endgeräte, Vorteile, Nachteile und ihre Anwendung



2 Mitreden und Mitmachen – selbst aktiv werden	Klasse 3 2.Hj	E-Mail und Newsletter – Post für dich <ul style="list-style-type: none">- Was ist eine E-Mail und wofür nutze ich sie?- Wie werden E-Mails verschickt- Was ist Spam?- Welchen Zweck haben Newsletter?	<ul style="list-style-type: none">- kennen verschiedene einfache Regeln der Kommunikation und des Datenschutzes im Internet- nutzen die eigene E-Mail-Adresse des Schulnetzwerkes, um E-Mails an ihren Mitschülern und Lehrkräften zu schreiben, sie zu senden und zu empfangen- können anhand der Übungen des zweiten Moduls Spam erkennen und sich aktiv für oder gegen diverse Newsletter zu entscheiden
		Chatten und Texten – WhatsApp und mehr <ul style="list-style-type: none">- Was ist ein Chat und wie funktioniert er?- Stress durchs chatten- Auskennen mit den Abkürzungen der Chatsprache - Emojis, Smileys und Co- Cybermobbing – Selbst schon negative Erfahrungen gemacht?- Fallbeispiel Cybermobbing Im Rollenspiel mit Lehrkraft und SuS <p>Elternbrief mit Informationen zum Thema Cybermobbing</p>	<ul style="list-style-type: none">- benennen einfache Regeln der Kommunikation und des Datenschutzes- bewerten eigene Medienerfahrungen und den Einfluss von Medien auf ihren Alltag- werden sich der Gefahren in Bezug auf Chaträume bewusst und kennen grundlegende Schutzmöglichkeiten für ihre eigene Person.- lernen mit Hilfe der Übungen in Modul 3/3 (vorgezogen) Cybermobbing zu beurteilen und für einen Betroffenen Hilfe zu holen.



		<p>Soziale Netzwerke – Facebook und Co</p> <ul style="list-style-type: none"> - Was sind soziale Netzwerke - Umgang mit persönlichen Daten (Arbeitsblatt 3. Anmelden und Mitmachen- Jumpys Profil) 	<ul style="list-style-type: none"> - erlangen erste Hinweise auf den Umgang mit persönlichen Daten (Weiterführung im nächsten Modul) - sind sich der Nutzeraltersgrenzen von Facebook, Instagram, Snapchat, Twitter, WhatsApp und Co bewusst
		<p>ZUSATZ (empfohlen!) Onlinespiele – sicher spielen im Internet</p>	<ul style="list-style-type: none"> - werden sich den Gefahren der Onlinespiele (virtuelle Welten) bewusst und beurteilen den Realitätsbezug und das Suchtpotential
<p>3 Achtung, die Gefahren! – So schützt du dich</p>	<p>4 Klasse 1.Hj</p>	<p>Lügner und Betrüger im Internet</p> <ul style="list-style-type: none"> - Es gibt verschiedene Arten von Lügner und Betrüger im Internet - Hinterfrage und sei kritisch im Internet gegenüber Personen und Informationen - Was sind Kettenbriefe 	<ul style="list-style-type: none"> - verstehen anhand des Moduls 3 Chancen und Gefahren, die das Internet bietet - kennen grundlegende Schutzmöglichkeiten für sich - bewerten eigene Medienerfahrungen und den Einfluss von Medien auf ihren Alltag - berichten über eigene Medienerfahrungen anhand von Beispielen und benennen kritische Problembereiche der Internetnutzung



		Viren, Würmer und Trojaner <ul style="list-style-type: none">- Was sind Viren und Schadprogramme- Geräte und Daten schützen- Schutz und erste Hilfe bei Viren und Trojanern	<ul style="list-style-type: none">- erlernen anhand des Moduls 3 Wege kennen, auf denen sich Schadprogramme verbreiten können und sich davor zu schützen- lernen die Bedeutung von Antivirenprogrammen kennen
		Werbung, Gewinnspiele und Einkaufen <ul style="list-style-type: none">- Datenschutz – das bleibt privat!	<ul style="list-style-type: none">- merken sich, dass private Daten durch Gewinnspiele an Dritte gelangen können.- sind sich der Regeln und Gefahren beim Einkaufen im Internet bewusst (Altersgrenze, Fakeshops...)
4 Lesen, Hören, Sehen – Medien – im Internet	4 Klasse 2.Hj	Text und Bild – kopieren und weitergeben?	<ul style="list-style-type: none">- erstellen ein eigenes Bild mit Hilfe der Anwendung des Internet-ABCs „Baukasten & Galerie“- erlernen das Speichern und Einrichten eines Hintergrundbildes- erlernen anhand der Übungen in Modul 4, was das Urheberrecht bedeutet- wissen welche Texte, Fotos und sonstige Medienprodukte verwendet werden dürfen- haben Erkenntnis darüber, dass jeder eigene Bildrechte besitzt und über die



		ZUSATZ: Erstellen eines eigenen Comics mit Hilfe der Arbeitsblätter Heft 4	Verwendung persönlicher Bilder/Fotos entscheiden kann
		Filme, Videos und Musik – was ist erlaubt? <ul style="list-style-type: none">- Illegale Angebote – Was nicht erlaubt ist- legale Angebote – Was hier erlaubt ist- YouTube ein kritischer Blick	<ul style="list-style-type: none">- wissen um den Unterschied zwischen legalen und Illegalen Musik- und Filmangeboten- können YouTube einschätzen und realisieren damit verbundene Schwierigkeiten und lernen erst zu reflektieren, bevor sie selbst etwas veröffentlichen
		Abschluss der Lernmodule	<ul style="list-style-type: none">- überprüfen ihr Wissen am Ende des Schuljahres anhand des Surfscheins- präsentieren was sie in den 2 Jahren Internet-ABC- Schulung gelernt haben