



# Inhaltsverzeichnis

<b>Vorwort</b> .....	4	<b>KV 23: Bilder einfügen</b> .....	51
<b>Teil 1: Theoretische Vorüberlegungen...</b> 5		<b>KV 24: Arbeitsaufträge: Textverarbeitung (2)</b> ...	52
Einleitung .....	5	<b>KV 25: Internet – Was ist das?</b> .....	53
Warum Medienbildung?.....	6	<b>KV 26: Kindersuchmaschinen</b> .....	54
Möglichkeiten der Informationsweitergabe ...	7	<b>KV 27: Suchaufträge (1)</b> .....	55
Systematisierung von Medien .....	8	<b>KV 28: Suchaufträge (2)</b> .....	57
Kompetenzen der Medienbildung .....	9	<b>KV 29: Vergleich: Lexikon – Kindersuch-</b> <b>maschine</b> .....	58
Prozessanleitung für Kollegien .....	10	<b>KV 30: Informationen in eine Textverarbeitung</b> <b>einfügen</b> .....	59
Medienbildung an der Musterschule in		<b>KV 31: Antolin®</b> .....	60
Beispielstadt .....	12	<b>KV 32: Mauswiesel®</b> .....	61
Empfehlung für eine Medienausstattung		<b>KV 33: Üben mit <a href="http://www.abfrager.de">www.abfrager.de</a>®</b> .....	62
an Grundschulen .....	13	<b>KV 34: Zehn Regeln für das Internet</b> .....	63
<b>Teil 2: Anleitungen &amp; Materialien</b> ..... 15		<b>KV 35: Short Message-Sprache</b> .....	65
<b>KV 1: Medienbegriffe erklären</b> .....	26	<b>KV 36: Schreibe deine eigenen SMS mit</b> <b>Partner</b> .....	66
<b>KV 2: Mediensuchbild</b> .....	30	<b>KV 37: Was darf ich über andere schreiben –</b> <b>und was nicht?</b> .....	67
<b>KV 3: Bild-Wort-Zuordnung</b> .....	31	<b>KV 38: Elterninformation</b> .....	68
<b>KV 4: Auditive Medien</b> .....	32	<b>KV 39: Mediennutzungsprotokoll</b> .....	69
<b>KV 5: Audiovisuelle Medien</b> .....	33	<b>KV 40: Meine Medien</b> .....	70
<b>KV 6: Elektronische Medien</b> .....	34	<b>KV 41: Präsentationen gestalten</b> .....	71
<b>KV 7: Videospiele</b> .....	35	<b>KV 42: Referatsthemen</b> .....	72
<b>KV 8: Geräte rund um den Computer</b> .....	36	<b>KV 43: Werbung</b> .....	74
<b>KV 9: Bild-Wort-Zuordnung: Computer-</b> <b>komponenten</b> .....	37	<b>KV 44: Einen eigenen Werbespot drehen</b> .....	75
<b>KV 10: Computer und Monitor einschalten</b> .....	38	<b>KV 45: Teste dein Wissen (1)</b> .....	76
<b>KV 11: Die Maus</b> .....	39	<b>KV 46: Teste dein Wissen (2)</b> .....	77
<b>KV 12: Malprogramm: Übung mit der Maus</b> ....	40	<b>KV 47: Zertifikat „Medienkompetenz“</b> .....	79
<b>KV 13: Malaufträge</b> .....	41	<b>KV 48: Medienführerschein</b> .....	80
<b>KV 14: Speichern von Dateien</b> .....	42	<b>Teil 3: Medienprojekte</b> .....	
<b>KV 15: Die Tastatur (1)</b> .....	43	81	
<b>KV 16: Lernsoftware Budenberg®</b> .....	44	Projekt: Ein Hörspiel gestalten mit	
<b>KV 17: Lernsoftware Lernwerkstatt®</b> .....	45	Audacity® .....	82
<b>KV 18: Bausteine eines Computers</b> .....	46	Projekt: Trickfilm.....	84
<b>KV 19: Das habe ich verstanden!</b> .....	47	Projekt: GarageBand® .....	86
<b>KV 20: Die Tastatur (2)</b> .....	48	Projekt: Microsoft PowerPoint® für	
<b>KV 21: Textverarbeitung (1)</b> .....	49	Einsteiger .....	88
<b>KV 22: Gestaltungsmöglichkeiten</b> .....	50	Projekt: Lese-Erlebnis-Kiste .....	91



Liebe Leserinnen, liebe Leser,

Medienbildung sollte zu Beginn des 21. Jahrhunderts eigentlich eine Selbstverständlichkeit sein. Unser alltägliches Leben ist geprägt von digitalen Medien. Lebenslang lernfähig und offen für Entwicklungen zu sein, scheint eine Grundkompetenz.

Daneben darf in der Medienbildung nicht vergessen werden, dass es nicht nur digitale Medien gibt, sondern dass Schüler<sup>1</sup> gerade auch auf die Nutzung von traditionellen Medien vorbereitet werden müssen. Ein Lexikon besitzt auch heute noch einen festen Stellenwert und wissenschaftliche Publikationen werden in vielen Fällen in Zeitschriften und Handbüchern veröffentlicht. Die Tageszeitung wird auch heute noch in vielen Haushalten gelesen, wenn auch immer häufiger online. Dies sind nur einige Beispiele. Mit dieser Publikation wollen wir den Medienbegriff weit gefasst wissen und möglichst viele Medien in den Blick nehmen, die im Grundschulunterricht eine Plattform erhalten sollten. Das Besondere an diesem Buch ist, dass Sie die Inhalte, die Sie in Ihrem Unterricht behandeln wollen, selbst auswählen können. Sie stellen die Inhalte zusammen, die Sie für wichtig halten und bei deren Vermittlung Sie sich sicher fühlen. Ziel ist es, Ihnen die nötigen Informationen und Materialien bereitzustellen, um eine fundierte Medienbildung umsetzen zu können.

Die Idee zu diesem Buch entstand im Rahmen einer Fortbildungsreihe der Fachberatung „Grundschule und Neue Medien“ am Staatlichen Schulamt Marburg. Elvira Heck-Schneider, Johanna Weitzel und Frank Rompf erarbeiteten gemeinsam mit den IT-Beauftragten der Grundschulen im Landkreis einen Computerführerschein. Gemeinsam wurde überlegt, welche Kompetenzen Schüler in der Grundschule im Umgang mit neuen Medien erlangen sollen. Ziel war es, einen Minimalplan auszuarbeiten, der als verbindliches Ziel der Medienbildung an den beteiligten Grundschulen dienen sollte. Alle Kinder, die an diesen Schulen unterrichtet werden, sollten am Ende der 4. Klasse diese Kompetenzen erreicht haben. Das Ergebnis dieser Arbeit war ein Heft, welches von den beteiligten Schulträgern allen beteiligten Schulen für jeden Schüler zur Verfügung gestellt wurde. Die ersten Erfahrungen der Kollegen waren durchwegs sehr positiv. Ein Kritikpunkt war allerdings, dass man auf die Inhalte festgelegt ist. Das vorliegende Buch nimmt diese Kritik auf und bietet Ihnen ein modulares System, das es Ihnen ermöglicht, den Medienführerschein an Ihre Wünsche und Bedürfnisse anzupassen.

An dieser Stelle möchten wir uns ganz herzlich bei Frau Heck-Schneider und Frau Weitzel für die vielen wertvollen Gedanken und ihre fachliche Unterstützung bedanken. Ebenso wie bei allen mitwirkenden IT-Beauftragten.

Wir wünschen allen Leserinnen und Lesern, dass Ihnen dieses Buch eine Hilfe für eine flächendeckende Medienbildung bietet. Unsere Schüler haben ein Recht auf Medienbildung, weil darin ein zentraler Schlüssel für ihre Zukunft liegt. Medienbildung darf nicht nur einzelne Kinder erreichen und nicht nur von Lehrern unterrichtet werden, die hier ihre Profession sehen. Medienbildung muss von allen umgesetzt werden und muss alle Schüler einer Schule im gleichen Umfang erreichen.

Dr. Alexandra Rompf, Frank Rompf

<sup>1</sup> Aufgrund der besseren Lesbarkeit ist in diesem Buch mit Schüler auch immer Schülern gemeint, es muss nicht zwingend eine Lehrkraft sein.  
mit Lehrern im Lehrplan.

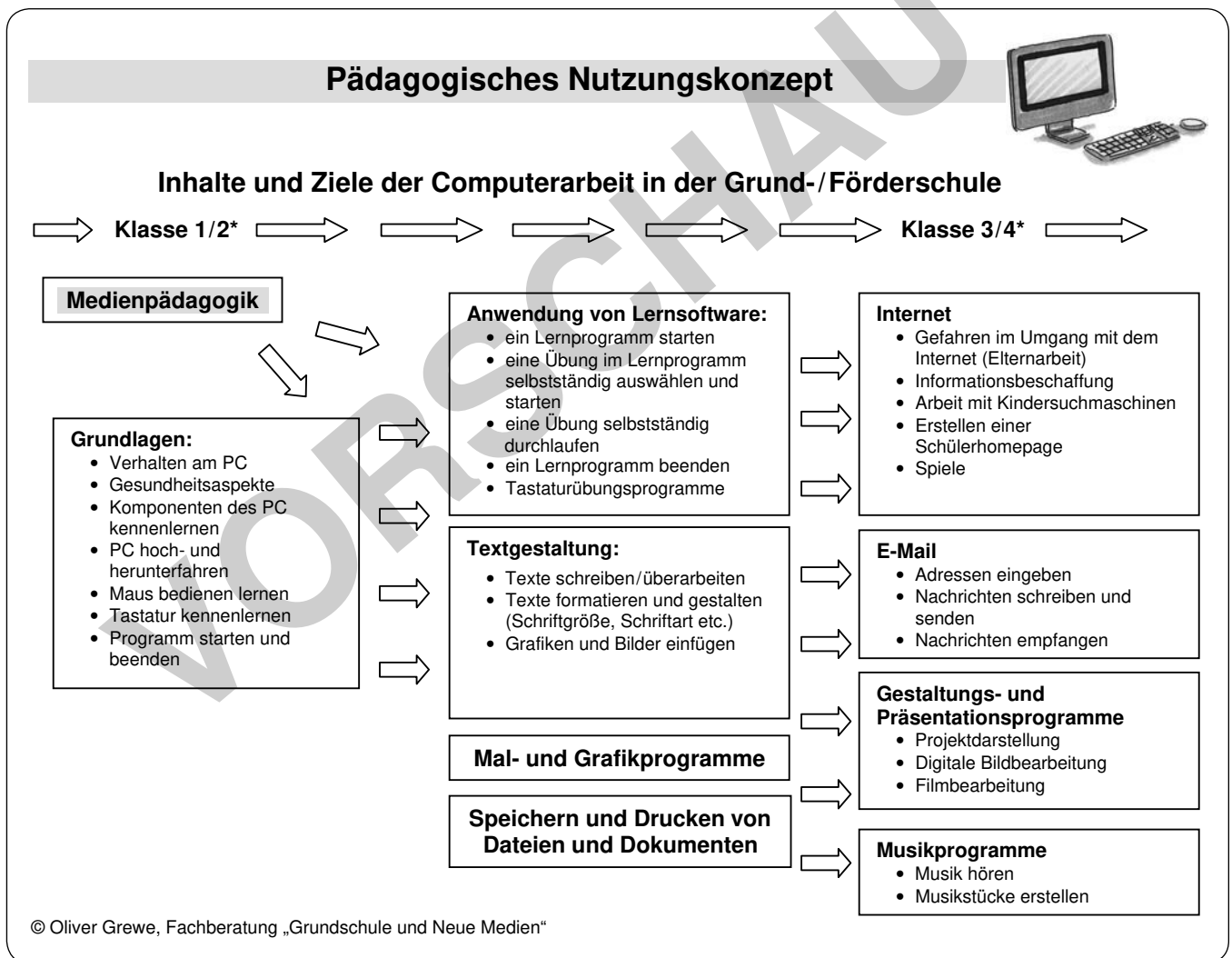


dargestellte Begriffe erraten hat, gewinnt. Die erratenen Begriffe können anschließend nach Medien sortiert werden, die man hören, anschauen, zur Kommunikation nutzen oder anwenden kann.

**Tipp:** Dieser Baustein kann an unterschiedlichen Stellen im Lernprozess für alle Jahrgangsstufen eingesetzt werden. Man kann das Spiel gut mit Kindern der Jahrgangsstufen 1 und 2 spielen, es eignet sich aber auch bestens für ältere Schüler.



## Kompetenzen der Medienbildung

Da eine Systematisierung der Medienbildung und die Bestimmung von Kompetenzen im weiteren Sinne des Begriffs „Medien“ den Rahmen dieser Publikation sprengen würden, werden im Folgenden die Kompetenzen im Bereich „Neue Medien“ formuliert.



\* Die Angaben der Klassenstufen sind nur ein grober Orientierungsrahmen. Sie können je nach Lerngruppe und Beginn der PC-Arbeit sehr differieren.




Jgst.	Baustein	Unterrichtsfach	Inhaltlicher Rahmen
4	Medientagebuch	Sachunterricht 	Wie oft nutze ich welche Medien? Reflexion der eigenen Mediennutzung
4	Elternabend „Umgang mit Medien“		Elterninformationsabend mit externer Unterstützung, um die Eltern für die Gefahren im Umgang mit Medien zu sensibilisieren
4	Internetrecherche	Sachunterricht 	Nutzung von Kindersuchmaschinen zur Informationsbeschaffung: Informationen entnehmen und nutzen
4	Regeln im Umgang mit Internet und Handy	Deutsch und Sachunterricht  	Das, was ich über mich anderen mitteile, bleibt unter Umständen für immer öffentlich sichtbar. Was kann ich von mir erzählen und was sollte ich nie preisgeben? Was kann ich tun, wenn mir etwas komisch vorkommt?
4	Hörspiel oder Videoclip	Deutsch und Sachunterricht  	In Gruppen bekommen die Schüler die Möglichkeit, einen Werbespot als Audio-/Videodokument zu erstellen.
4	Buchvorstellung	Deutsch und Sachunterricht  	Schüler stellen ihr Lieblingsbuch vor. Dabei sollen sie etwas über die Autoren und den Inhalt aufschreiben.
4	Referat	Sachunterricht 	Schüler gestalten ein Plakat zu einem frei gewählten Thema.

## Empfehlungen für eine Medienausstattung an Grundschulen

Es gibt mehrere Möglichkeiten, eine gute Infrastruktur in Grundschulen aufzubauen. Zwei Formen sind in den meisten Schulen anzutreffen: **Medienecken in den Klassenzimmern** oder ein **Computerraum**. Daneben haben einige Schulen einen **Laptopwagen** oder eine **Tablet-Kiste**, die jeweils mit einem Klassensatz an Geräten bestückt sind. Jede dieser Lösungen hat Vor- und Nachteile. Eine Entscheidung hängt sehr stark von der vorherrschenden Unterrichtsgestaltung ab. In Schulen, wo Klassen sehr offen mit Tages- und Wochenplan arbeiten, sind Medienecken sehr sinnvoll, da an den Computern Aufgaben in die Pläne eingebaut werden können. Die Aufträge können dann während der Arbeitsphasen bearbeitet werden. Allerdings kann man bei dieser Lösung nicht gleichzeitig mit allen Kindern an PCs arbeiten. Dies ist der Vorteil von Computerräumen, wo alle Kinder zeitgleich an einer gemeinsamen Aufgabenstellung arbeiten können. Allerdings sind die möglichen Nutzungszeiten je nach Schulgröße sehr begrenzt.

In jedem Fall sollten die Computer vernetzt sein. In der Regel reichen an Grundschulen ein Router (z.B. Fritz!Box®) und eine externe Festplatte, die an den Router angeschlossen wird. Etwas schneller sind LAN-Festplatten, die direkt in das Netzwerk eingebunden werden. Auf diesem Netzlaufwerk werden alle Schülerdokumente abgelegt und hier liegen auch Programmdateien, wie z.B. die Datenablage des Programms Lernwerkstatt.



beiliegenden CD-ROM  passend für die Betriebssysteme Windows 7® und Windows 10®. Um den Computer herunterfahren zu können, müssen die Schüler die Maus bedienen können. Daher bietet es sich an, KV 10 und KV 11 in einer Unterrichtsstunde gemeinsam zu behandeln. Den Befehl zum Herunterfahren findet man je nach Betriebssystem an unterschiedlichen Stellen. Auch hierauf nimmt das Material für Windows 7® und Windows 10® Rücksicht. Besonders sollte man darauf achten, dass nach dem Klick auf „Herunterfahren“ der Knopf für das Einschalten des PC's nicht noch einmal gedrückt wird. Der Monitor muss aber noch ausgeschaltet werden.

### KV 11: Die Maus (Seite 39)

Die Maus ist neben der Tastatur das Haupteingabegerät eines Computers. Die wichtigsten Funktionen lassen sich mit der linken Maustaste steuern. Für Grundschüler sind das Führen der Maus und der Doppelklick nicht ganz so einfach. Dies muss trainiert werden. Hierzu eignet sich besonders das Malen mit der Maus mit dem Malprogramm „Microsoft Paint®“ (siehe KV 12). Zur Einführung ist es wichtig, dass die Schüler lernen, die Hand ganz auf die Maus zu legen und den Zeigefinger auf der linken Maustaste zu platzieren (**KV 11**). Bei den meisten Mäusen ist das Klicken gut hörbar. Der Lehrer führt als akustisches Rätsel einen Einfachklick und einen Doppelklick vor. Dazu sollte sich die Maus irgendwo auf einer freien Fläche des Desktops befinden. Es ist gut, wenn die Schüler dies üben, bevor der Computer eingeschaltet wird. Um ein Programm starten zu können, muss man mit dem Mauszeiger auf das Icon (Programmsymbol) des zu startenden Programms fahren und dann einen Doppelklick ausführen. Schwierigkeiten können dadurch entstehen, dass der Doppelklick zu langsam ausgeführt wird oder dass die Maus beim Doppelklick bewegt wird. Hier ist Übung erforderlich.

Um Befehle ausführen zu können, reicht meist ein einfacher Klick aus. So ist, um den Computer herunterzufahren, ein einfacher Klick auf „Start“ und anschließend auf „Herunterfahren“ notwendig. Um Einstellungen an der Maus vornehmen zu können (zum Beispiel Einstellungen für Linkshänder), gibt man unter „Dateien / Programme durchsuchen“ den Begriff „Maus“ ein und erhält den Reiter „Eigenschaften von Maus“.



### KV 12: Malprogramm: Übung mit der Maus (Seite 40)

Das Mal- und Gestaltungsprogramm „Microsoft Paint®“ ist Bestandteil der Betriebssysteme von Microsoft®. Für den Unterricht ist es sinnvoll, wenn das Symbol auf dem Desktop abgelegt wird (Verknüpfung erstellen). Das Programm eignet sich sehr gut für den Anfangsunterricht, da es leicht zu bedienen ist. Zum Einstieg wählen die Kinder einen Stift aus. Anschließend fahren sie bei gedrückter linker Maustaste auf dem Arbeitsfeld hin und her. KV 12 und KV 13 können



## Teil 2: Anleitungen & Materialien

als Datenablage fungieren. Jede Internetseite hat eine eigene Adresse, die von sogenannten Nameservern zugewiesen wird. Die meisten Haushalte in Deutschland sind über ein Kabelnetz angeschlossen. Ein Router stellt die Verbindung zu den Servern des Telefonanbieters her und vermittelt die Daten zu den angeschlossenen Endgeräten wie Computer, Tablet, Smartphone oder Handy. Es werden aber immer mehr Haushaltsgeräte in dieses Netzwerk eingebunden: Heizung, Rollläden, Kühlschrank, Radio und Fernsehen können über das Hausnetzwerk gesteuert werden. Die Schüler bekommen auf **KV 25** eine grafische Darstellung des Datenwegs und haben den Auftrag, mit den Eltern zu erforschen, wie zu Hause die Geräte angeschlossen sind.

### KV 26: Kindersuchmaschinen (Seite 54)

Das Internet bietet eine unüberschaubare Menge an Informationen. Nicht nur Kindern fällt es schwer, die passende Information zu finden. Im Grundschulbereich ist es hilfreich, wenn die Schüler nicht einfach auf Google® & Co. geleitet werden, sondern Kindersuchmaschinen die Internetrecherche unterstützen. **KV 26** zeigt einige Beispiele derartiger Suchmaschinen auf. Die Schüler sollen deren Funktionsweise kennenlernen und erste Fragen mithilfe der geeigneten Suchmaschinen lösen.

### KV 27 und KV 28: Suchaufträge 1 und 2 (Seite 55 – 57)

Die Kopiervorlagen **KV 27** und **KV 28** geben eine Reihe von Suchaufträgen vor, welche die Schüler mithilfe von Kindersuchmaschinen lösen sollen. Dieses Material kann differenzierend eingesetzt werden. Nicht alle Schüler müssen alle Aufgaben lösen.

### KV 29: Vergleich: Lexikon – Kindersuchmaschine (Seite 58)

Die Nutzung möglichst vieler unterschiedlicher Medien ist ein wichtiger Bestandteil schulischer Bildung. **KV 29** stellt exemplarisch das Suchergebnis einer Kindersuchmaschine dem Artikel eines Lexikon gegenüber. Die Schüler sollen erfahren, dass beide Quellen als Informationsmöglichkeit zur Verfügung stehen. Zwei Suchaufträge sollen die Schüler dann sowohl mithilfe des Internets als auch mithilfe eines Lexikons lösen. Man kann diese Übung auch mit der Klasse in zwei oder mehr Gruppen durchführen und vergleichen, welche Gruppe die Antworten zu den Fragen schneller herausfindet.

### KV 30: Informationen in eine Textverarbeitung einfügen (Seite 59)

Das Kopieren und Einfügen von Informationen aus dem Internet zeigt Material **KV 30**: Bilder und Textausschnitte markieren, kopieren und einfügen. Die Schüler sollen dabei lernen, immer die Quelle der Informationen anzugeben.

### KV 31: Antolin® (Seite 60)

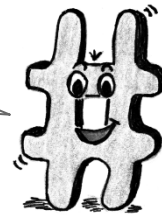
Die Internetplattform Antolin® ist eine sehr gute Lesemotivation. Es handelt sich dabei um eine Webapplikation, wo Schüler Fragen zu gelesenen Büchern beantworten können.

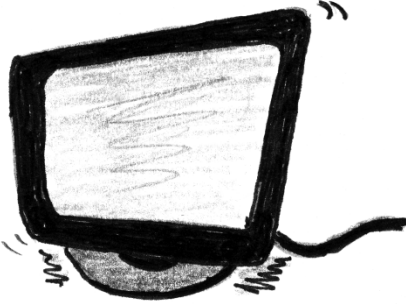

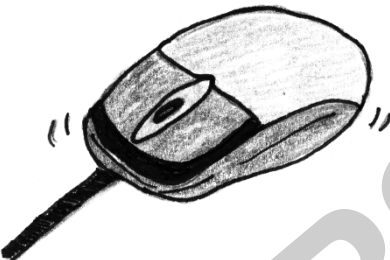
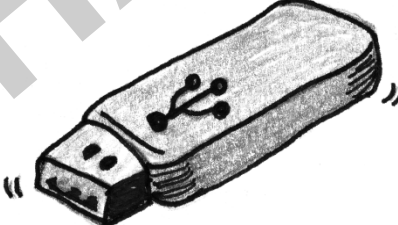
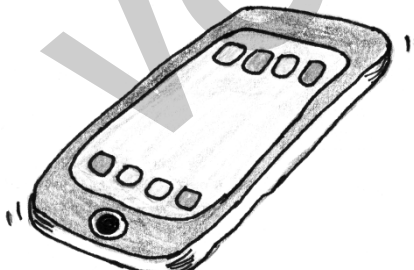
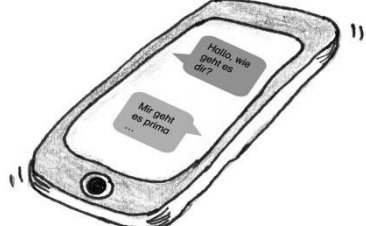

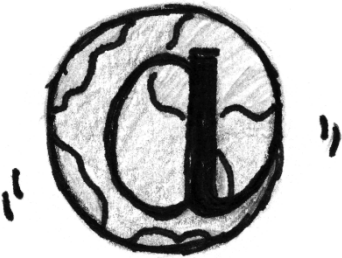


# KV 1: Medienbegriffe erklären



Schneide die  
Kärtchen aus.









<b>Bildschirm</b> 	<b>Tastatur</b> 
<b>Maus</b> 	<b>USB-Stick</b> 
<b>Handy</b> 	<b>Messenger</b> (z. B. WhatsApp® etc.) 
<b>Kopfhörer</b> 	<b>Internet</b> 



# KV 4: Auditive Medien



Male farbig an, was du zu Hause nutzt, um Musik oder Hörspielgeschichten zu hören.

<b>MP3-Player</b> 	<b>Radio</b> 	<b>Handy</b> 
<b>CD-Player</b> 	<b>Laptop</b> 	<b>Tablet</b> 

Kannst du diese Zeichen erklären?



▶	
■	
●	
◀◀	
▶▶	
◀◀	
▶▶	

Wie heißt deine Lieblings-Musikgruppe oder dein Lieblings-Musiker?



Wie heißt dein Lieblings-Hörspiel oder dein Lieblings-Lied?











# KV 8: Geräte rund um den Computer



Male je ein Abbildungsfeld mit dem dazugehörigen Textfeld in der gleichen Farbe an.

Hole die Buntstifte raus!



	Die <b>Tastatur</b> dient der Eingabe von Buchstaben und Befehlen.
	Der <b>Monitor</b> oder <b>Bildschirm</b> zeigt das Bild des Computers an.
	Der <b>Drucker</b> ist ein Ausgabegerät und druckt die Bilder und Texte.
	Die <b>Maus</b> steuert den Mauszeiger und die Funktionen des Computers.
	Der <b>USB-Stick</b> ist eine Möglichkeit, um Daten in den Computer einzulesen oder auszugeben.
	Mit einem <b>Scanner</b> kann man Texte und Bilder in den Computer einlesen.
	Eine <b>Digitalkamera</b> ist eine Möglichkeit, Bilder aufzunehmen und in den Computer zu laden.
	<b>Lautsprecher</b> geben den Ton z. B. von Musikdateien oder Videos wieder.
	<b>CD-ROM und DVD</b> sind Möglichkeiten, Daten in den Computer einzulesen. Auf besondere Datenträger kann man auch speichern.
	Mit <b>Kopfhörern</b> kann man Musik, Sprache und Klänge hören, ohne dabei andere zu stören.



# KV 13: Malaufträge



Male einen Baum.



Male ein Auto.



Male ein Haus.



Male ein Windrad.



Male eine Blüte.



Male ein Sommerbild.



Male ein Winterbild.



Male eine Comicfigur.



Male ein Tier.



Male deine Familie.



Male einen Vulkan.



Male einen Zauberer.



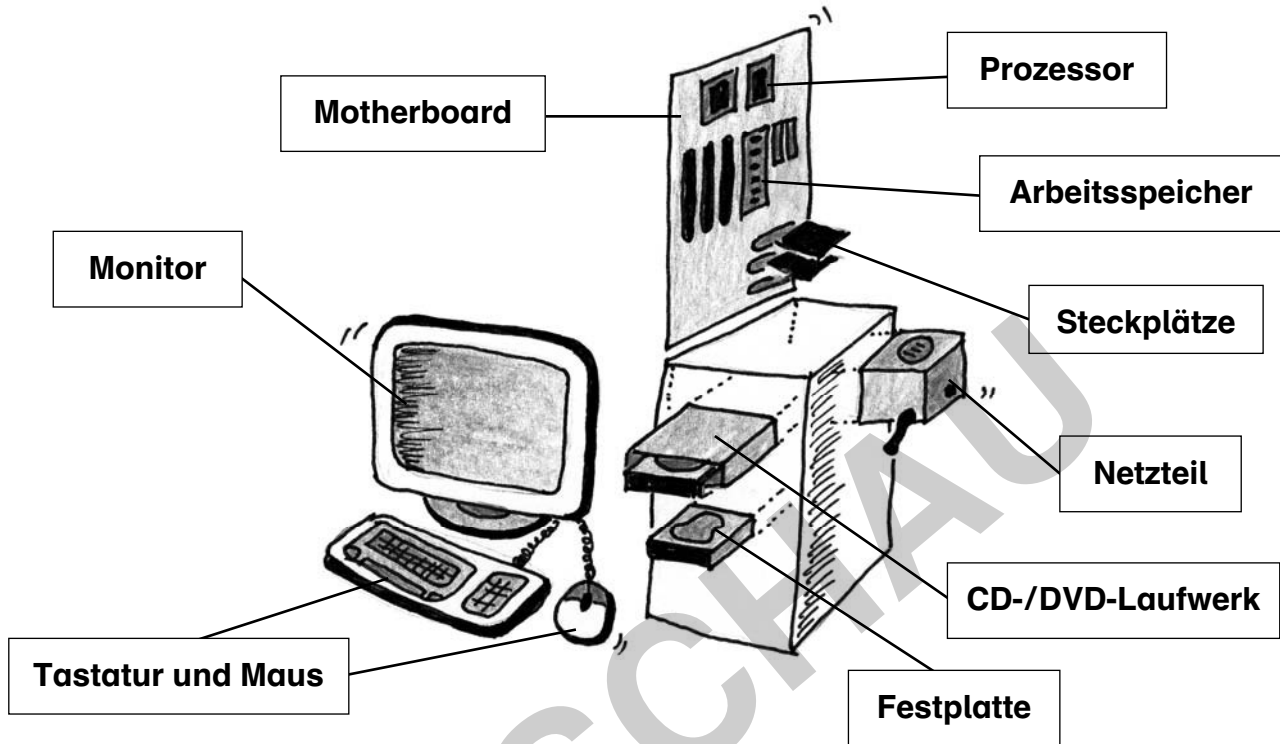


# KV 18: Bausteine eines Computers

Wie funktioniert ein Computer? Sich das ganz genau vorzustellen ist sehr schwer. Ein wenig hilft es aber, wenn man die einzelnen Bauteile und deren Funktion kennt.



Male die Kästchen mit den Begriffen und die Erklärungskästchen mit der gleichen Farbe aus.

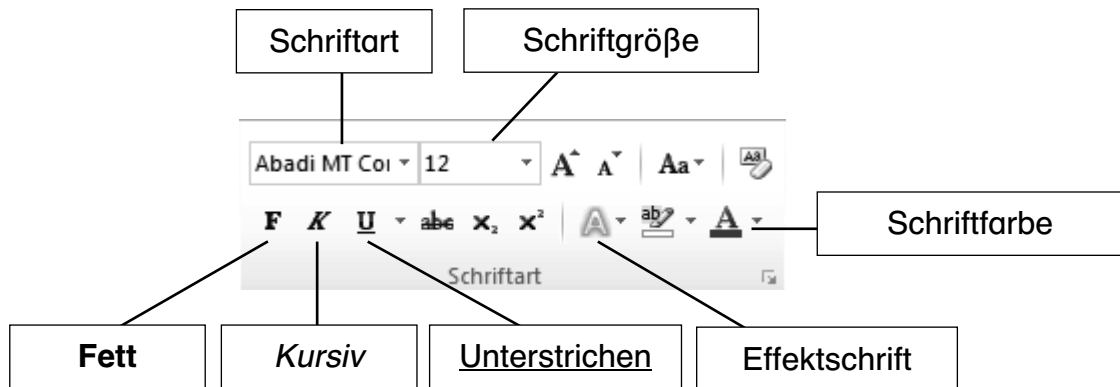


<p>Der <b>Monitor</b> ist die Bildausgabe des Systems. Von der Grafikkarte wird in sehr hoher Frequenz für jeden einzelnen Bildpunkt Farbe und Helligkeit als Information geschickt. So entstehen die Bilder.</p>	<p>Das <b>Motherboard</b> (oder auch Hauptplatine) verbindet alle Bauteile des Computers miteinander. Auf vielen Computern ist der Grafikchip bereits auf der Hauptplatine.</p>	<p>Der <b>Prozessor</b> ist die Einheit, die alle Befehle und Daten verarbeitet. Diese Einheit wird dabei sehr heiß und muss von einem großen Lüfter gekühlt werden.</p>
<p>Der <b>Arbeitsspeicher</b> ist schneller als eine Festplatte und stellt die nötigen Daten für den Prozessor zur Verarbeitung bereit.</p>	<p>Weitere <b>Steckplätze</b> auf dem Motherboard ermöglichen den Anschluss von weiteren Karten, z. B. für die Grafikkarte.</p>	<p>Das <b>Netzteil</b> wandelt den Strom aus der Steckdose in den Betriebsstrom für den Computer um.</p>
<p><b>CD-/DVD-Laufwerke</b> bieten die Möglichkeit, Daten in den Computer einzulesen oder Daten des Computers zu brennen.</p>	<p>Die <b>Festplatte</b> speichert alle Daten. Hier liegen auch das Betriebssystem und alle Programmdateien.</p>	<p><b>Maus</b> und <b>Tastatur</b> sind die Steuergeräte des Computers. Hiermit werden Befehle eingegeben.</p>



# KV 22: Gestaltungsmöglichkeiten

Mit einem Textverarbeitungsprogramm kann man sehr viel gestalten. Du findest hier einige Funktionen, die du testen kannst:



**Ganz wichtige Regel:** Du musst einen Text markieren, um ihn zu verändern. Dazu gehst du mit dem Cursor an das Ende des Textes und ziehst bei gedrückter linker Maustaste bis zum Anfang des Textes. Dann kannst du die Maustaste wieder loslassen.



Hier siehst du einen Text in drei unterschiedlichen Schriftarten. Schreibe den folgenden Text am Computer und ändere ihn in die zwei weiteren Schriftarten Arial und Comic Sans.

Der Lehrer zeigt zwei Eier. Das eine Ei ist braun und das andere weiß. Der Lehrer fragt: „Was bemerkt ihr?“ Da antwortet Fritz: „Das braune Ei war im Urlaub!“	Der Lehrer zeigt zwei Eier. Das eine Ei ist braun und das andere weiß. Der Lehrer fragt: „Was bemerkt ihr?“ Da antwortet Fritz: „Das braune Ei war im Urlaub!“	<i>Der Lehrer zeigt zwei Eier. Das eine Ei ist braun und das andere weiß. Der Lehrer fragt: „Was bemerkt ihr?“ Da antwortet Fritz: „Das braune Ei war im Urlaub!“</i>
<b>Schriftart Klett Swift</b>	<b>Schriftart Auer Schulbuch</b>	<b>Schriftart Magneto</b>

Versuche jetzt auch die anderen Gestaltungsmöglichkeiten zu nutzen: **Fett**, **Kursiv**, **Unterstrichen** und die **Effektschrift**. **Tipp:** Die Überschrift ist meist größer als der Text.

Wenn du einen längeren Text schreibst, kannst du diese Funktionen gebrauchen:

Linksbündig	Zentriert	Rechtsbündig	Blocksatz
Die Sonne scheint und es ist ein wunderschöner Tag. Wir packen unsere Koffer fertig, bald geht es los in den Urlaub.	Die Sonne scheint und es ist ein wunderschöner Tag. Wir packen unsere Koffer fertig, bald geht es los in den Urlaub.	Die Sonne scheint und es ist ein wunderschöner Tag. Wir packen unsere Koffer fertig, bald geht es los in den Urlaub.	Die Sonne scheint und es ist ein wunderschöner Tag. Wir packen unsere Koffer fertig, bald geht es los in den Urlaub.



# KV 26: Kindersuchmaschinen

Mal kurz etwas „googeln“ ist oft leichter gesagt als getan. Damit ist gemeint, dass man im Internet auf einer bestimmten Seite nachschaut, was ein Begriff bedeutet. Gerade für dein Alter sind die Ergebnisse von Suchmaschinen sehr unübersichtlich und oft schwer zu verstehen. Es gibt Kindersuchmaschinen, die speziell für dich gemacht sind:

- [www.blinde-kuh.de](http://www.blinde-kuh.de)
- [www.fragfinn.de](http://www.fragfinn.de)
- [www.wissenskarten.de](http://www.wissenskarten.de)
- [www.find-das-bild.de](http://www.find-das-bild.de)
- [www.kindersuchmaschine.net](http://www.kindersuchmaschine.net)



Sehr wichtig ist, welche Begriffe man bei der Suche eingibt. Am besten schreibt man keine ganzen Fragen, sondern man benutzt ein oder zwei Wörter, die für das Thema wichtig sind. Diese Wörter müssen richtig geschrieben werden, damit die Suchmaschine etwas finden kann.

Am besten, du versuchst es gleich einmal. Finde heraus, wann **Albert Einstein** gelebt hat.

1. Öffne einen Browser (z.B. Internet Explorer®, Firefox® etc.).
2. Gib in die Adresszeile eine der oben aufgeführten Suchmaschinen ein (Achtung: Bei Internetadressen werden keine Leerzeichen und keine Großbuchstaben verwendet.)
3. Nun gib in das Feld „Suchen“ den Namen – **Albert Einstein** – ein.
4. Jetzt musst du lesen: Welches Suchergebnis passt zur Frage?
5. Wenn du es gefunden hast, dann schreibe hier das Ergebnis auf. \_\_\_\_\_



Und hier sind noch ein paar Fragen. Teste ruhig auch andere Suchmaschinen.



<b>Wer war Johann Sebastian Bach?</b>	_____
<b>Wie hoch ist die Zugspitze?</b>	_____
<b>In welchem Land liegt Stockholm?</b>	_____
<b>Wie schnell fährt der schnellste Zug der Welt?</b>	_____
<b>Wie heißt der deutsche Bundespräsident?</b>	_____
<b>Wie alt wird ein Kaninchen?</b>	_____



Wenn man gute Informationen zu einem Thema im Internet gefunden hat, dann muss man diese Texte und Bilder nicht unbedingt neu schreiben oder selbst malen. Wenn man angibt, woher man diese Informationen hat, dann kann man sie auch in ein eigenes Dokument einbauen.



Gestalte eine Lernseite zu einem menschlichen Organ (z. B. Auge, Ohr, Herz etc.).  
Nutze dazu als Quelle die Internetseite [www.wissenskarten.de](http://www.wissenskarten.de).

1. Öffne den Browser und gehe auf die Seite [www.wissenskarten.de](http://www.wissenskarten.de).
2. Gib unter „Suchen“ das Stichwort ein, zu dem du arbeiten möchtest (z. B. Auge).
3. Wenn du die Informationen gut findest, kopiere Text und Bild und füge sie in dein Textverarbeitungsprogramm ein.
4. Schreibe noch eine passende Überschrift.
5. Gib die Quelle an, wo du die Information gefunden hast.  
In diesem Fall: Quelle: [www.wissenskarten.de](http://www.wissenskarten.de).

So geht das Kopieren von Texten oder Bildern:  
Zuerst mit der Maus markieren, dann „Strg+ C“ für das Kopieren und „Strg + V“ für das Einfügen in deine Textverarbeitung drücken.



**Hier siehst du ein Beispiel, wie du eine Quelle angeben kannst:**

### Das Auge



Das Auge ist das Sinnesorgan des Menschen, mit dem wir sehen können. Jeder Mensch besitzt zwei Augen. Manche Tiere haben mehrere Augen, z. B. Spinnen. Unsere weiteren Sinnesorgane sind die Ohren, die Nase, die Zunge und unsere Haut. Das Auge besteht aus vielen Teilen. Durch die Linse kommt das Licht ins Auge. Das, was von außen bunt aussieht, nennt man Iris oder Regenbogenhaut. Sie bestimmt unsere Augenfarbe. Der schwarze Kreis in der Mitte heißt Pupille. Die Netzhaut im Auge funktioniert wie eine Kino-Leinwand. Auf ihr werden die Bilder, die wir sehen, verkehrt herum gezeigt. Dann werden die Bilder zum Gehirn geschickt. Dort werden sie verarbeitet und richtig gedreht. Das alles passiert so rasend schnell, dass wir es gar nicht merken. Unsere Augen sind richtige Alleskönner: Dinge wahrnehmen, Farben unterscheiden, Bewegungen verfolgen.

Damit nichts ins Auge gelangt, schützen unsere Augenlider und Wimpern die Augen vor Staub, Schmutz und schädlichen Einflüssen. Unsere Tränen waschen die Augen sauber. Auch unsere Augenbrauen haben eine Schutzfunktion. Sie schützen vor Schweiß und Wasser, das von der Stirn tropft.

Natürlich können wir nicht nur nach vorne sehen. Damit sich unsere Augen in alle Richtungen drehen können, sind an ihnen Muskeln angewachsen. Nicht alle Menschen können sehen. Manche Menschen sind von Geburt an blind, andere erblinden im Laufe ihres Lebens durch Krankheiten oder Unfälle. Menschen, die nicht so gut sehen können, kann wunderbar eine Brille helfen. So sehen sie wieder richtig scharf.

Quelle: Auer Verlag



http://www.



http://www.



## 6. Kaufe nichts im Internet!

- Das Internet bietet viele tolle Angebote, wie ein großes Kaufhaus, in dem Erwachsene tolle Dinge kaufen können.
- Kinder dürfen im Internet nichts kaufen und auch keine Abos abschließen. Frage **IMMER** deine Eltern, ob sie dir etwas bestellen.

## 7. Lade nie allein etwas auf Tablet oder Computer!

- Im Internet gibt es die Möglichkeit, sinnvolle Lernapps, Musik o. Ä. herunterzuladen. So hat man schnell darauf Zugriff.
- Sei vorsichtig! Oft verstecken sich hinter Angeboten, die kostenlos scheinen, versteckte Kosten und nervige Werbung. Lass dir beim Herunterladen immer von einem Erwachsenen helfen. Lade nie allein etwas herunter und klicke nicht auf Werbebanner, die es auf vielen Internetseiten gibt.



## 8. Zeige nicht alles von dir!

- Es gibt viele Internetseiten, auf denen du Texte, Bilder und Filme veröffentlichen kannst. Du kannst zum Beispiel Bilder deines Haustieres, Landschaften oder selbst gemalte Kunstwerke zeigen.
- Stelle keine Fotos von dir oder Freunden auf eine Internetseite.



## 9. Halte dich an das Urheberrecht!

- Im Internet findest du viele Bilder und Informationen, die du für Referate oder Plakate verwenden kannst.
- Gib immer richtig an, von welcher Internetseite du ein Bild oder einen Text verwendet hast. Schreibe z. B. so: Quelle: [www.wissenskarten.de](http://www.wissenskarten.de).

## 10. Hole dir Hilfe, wenn nötig!

- Im Internet kannst du viele neue und spannende Dinge kennenlernen.
- Frage immer zuerst deine Eltern oder deinen Lehrer, ob eine Internetseite sicher und für dich geeignet ist, wenn du sie nicht kennst. Hole dir sofort Hilfe, wenn dir in einem Chat oder auf einer Internetseite etwas komisch vorkommt. Informiere sofort einen Erwachsenen, wenn du mitbekommst, dass ein Kind in einem Chat gemobbt wird.



netzwerk  
lernen



http

zur Vollversion



## KV 38: Elterninformation

Liebe Eltern,



im Rahmen des Schulunterrichts beschäftigen wir uns zurzeit intensiv mit neuen Medien wie Computer, Handy und Internet. Mit diesem Brief möchten wir Sie informieren, dass uns Medienbildung sehr wichtig ist, da Medien immer mehr in das alltägliche Leben eingreifen. Man kann beobachten, dass Kinder immer früher Zugriff auf Handys, Tablets und Computer erhalten. Die Beschäftigung mit diesen Medien macht den Kindern in der Regel auch sehr viel Spaß und es gibt viel zu entdecken.

Allerdings ist es eine sehr schwere Aufgabe, einen gesunden Rahmen im Umgang mit diesen Medien zu finden. Dabei haben Sie als Eltern den Auftrag der Medienerziehung. Welche Inhalte zum Tragen kommen und welchen zeitlichen Umfang die Mediennutzung einnimmt, ist Ihre Aufgabe und diese Aufgabe ist nicht leicht zu bewältigen. Das Argument „Alle haben das ...“ oder „Alle dürfen ...“ wird von vielen Kindern benutzt, um Eltern unter Druck zu setzen.

Es ist auch nicht einfach, ein bestimmtes Alter für die Nutzung festzulegen und feste Zeiten vorzugeben. Die Ratgeberplattform „Schau hin was dein Kind mit Medien macht“ rät für Kinder im Alter von 6 bis 9 Jahren eine maximale Zeit von 1 Stunde pro Tag für neue Medien.

Die Nutzungsdauer sollte zu Hause klar abgestimmt und eingehalten werden.

Eine weitere häufig gestellte Frage ist, ab wann Kinder ein eigenes Handy bekommen können. Günther Steppich, Autor der Publikation „Handbuch Medienerziehung & Jugendmedienschutz“<sup>1</sup>, gibt dazu folgende Empfehlung:

- „Grundschnler brauchen überhaupt kein Handy. Sollte es in Ausnahmefällen doch einen zwingenden Grund geben, reicht das älteste Telefon, in das Mamas und Papas Nummer eingespeichert werden und mit dem man nur telefonieren und SMS verschicken kann. Allein die Gefahr, dass ein Kind in diesem Alter auf dem Schulweg mit dem Handy beschäftigt ist und nicht auf den Verkehr achtet, halte ich für enorm! Das trifft im Übrigen noch viel mehr auf mobile Spielekonsolen zu.“
- Ab Klasse 5 kann ein Handy zur Familienorganisation hilfreich sein. Auch hier gibt es aber keinen vernünftigen Grund für ein Smartphone, aber viele dagegen.
- Ab Klasse 8 kann man über ein Smartphone nachdenken, dann aber nur mit einer Prepaid Card ohne Internetkontingent. Bei unter 16-jährigen Kindern werden Handys und auch mobile Spielekonsolen (iPod®, Nintendo®, PlayStation Vita® etc.) vor dem Schlafengehen bei den Eltern abgegeben und morgens wieder ausgeteilt.
- Mit 16 Jahren sollten die meisten Jugendlichen dann alt genug sein, um mit mobilem Internet überlegt und verantwortungsbewusst umgehen zu können.
- Die oben genannten Altersangaben sind natürlich nur Faustregeln. Seien Sie sich bewusst, dass der körperliche wie geistige Entwicklungsstand bei gleichaltrigen Kindern/Jugendlichen um plus minus zwei Jahre abweichen kann. Die konkrete Entscheidung können Sie nur selbst treffen.“



Der wichtigste Punkt in der Medienerziehung scheint zu sein, dass Sie sich Zeit nehmen und hinschauen, was Ihre Kinder machen. Kinder brauchen Grenzen und Eltern müssen diese Grenzen setzen. Muten Sie Ihrem Kind nur das zu, was es auch schon kann. Weitere Informationen zu diesem Thema finden Sie im Internet beispielsweise auf der Seite [www.klicksafe.de](http://www.klicksafe.de). Bei Fragen sprechen Sie auch gerne uns als Schule an.





# KV 43: Werbung



Sammele in einer Frühstückspause alle Verpackungen, die während der Frühstückszeit anfallen. Jetzt schau doch einmal nach, ob du aus einer Fernsehwerbung oder aus einer anderen Werbeanzeige eines der Produkte kennst. Wenn ja, dann sprich mit deinen



Mitschülern darüber, an was ihr euch erinnern könnt. Gibt es eine bestimmte Handlung? Wie war die Stimmung der beteiligten Personen? Können ihr euch an die Musik erinnern?



**Schaut euch jetzt gemeinsam in der Klasse einen Werbespot an:**  
[www.milch-schnitte.de](http://www.milch-schnitte.de)



Schreibe kurz auf, was dir auffällt.

<b>Wie fühlen sich die Menschen?</b>	
<b>Was machen die Menschen?</b>	
<b>Was hat die Milch-schnitte damit zu tun?</b>	

Werbung hat zum Ziel, ein Produkt positiv darzustellen und so die Lust zu wecken, dies auch zu kaufen. Werbung gibt es an vielen Stellen: in Zeitungen, Zeitschriften, Werbungsheften, in Geschäften, an Schautafeln in Städten, im Fernsehen und im Internet.



Schaut euch in Partnerarbeit Internetseiten an. Können ihr Werbung entdecken? Schreibt auf, für welche Produkte oder Firmen ihr Werbung findet.



<b>www.web.de</b>	
<b>www.ausmalbilder.info</b>	
<b>www.blinde-kuh.de</b>	
<b>www.kika.de</b>	
<b>www.kinderspiele.de</b>	

Es ist nicht immer auf den ersten Blick zu erkennen, was Werbung ist. Wenn du dich im Internet bewegst, werden häufig auch zusätzliche Werbefenster angezeigt. Falls dies bei dir der Fall ist, sprich mit deinen Eltern. Gegen solche Fenster gibt es Einstellungen. Wenn du Videos auf YouTube® anschaust, dann wird oft vor dem Video Werbung eingeblendet. Damit finanzieren sich der Seitenanbieter und die YouTuber. In vielen Fällen kannst du die Werbung

in wenigen Sekunden überspringen.



# ZERTIFIKAT



# Medienkompetenz



hat erfolgreich an der Medienkompetenzausbildung teilgenommen und den Abschlusstest bestanden.



## Sie/Er kann jetzt:

- wichtige Bauteile eines Computers benennen.
- Texte und Bilder am Computer bearbeiten.
- Informationen aus dem Internet suchen und verarbeiten und sich richtig im Internet verhalten.
- am Computer für verschiedene Fächer üben.
- kleine Präsentationen in Wort, Bild und Ton erstellen.



Ort, Datum

Unterschrift

