

MEDIENCURRICULUM

der



Rotkreuzplatz 9

92224 Amberg

Tel: 09621 103900

Fax: 09621 103910

E-Mail: info@ass.amberg.de

Stand: April 2020

ANSPRECHPARTNER

Frau Marion Weigl, Rektorin

Jahrgangsstufenteam 1/2 mit

Frau Anke Fischer
Frau Sabine Mertel
Frau Pia Täschner
Frau Ulrike Doschat
Frau Ute Übler
Frau Daniela Hübner
Frau Daniela Schießl

Jahrgangsstufenteam 3/4 mit

Frau Verena Kandziora
Frau Anja Wamser
Frau Christina Preuß
Frau Alexandra Wagner-Öckl
Frau Helene Spack
Frau Brigitte Hausmann
Frau Katrin Sauer
Frau Michaela Ringer
Frau Katrin Bucher
Frau Astrid Fasoldt
Frau Sabine Mutzbauer

KONTAKT

Rotkreuzplatz 9

92224 Amberg

Tel: 09621 103900

Fax: 09621 103910

E-Mail: info@ass.amberg.de



Kompetenz-rahmen	Kompetenzen	Inhalte / Themen	Fächer	Links, Apps, Software
Basiskompetenzen → Lernen über Medien	1.1 Hardware und Software sachgerecht und zielorientiert handhaben	Bezeichnung von Hard- und Software Umgang mit PC, Tablet, Dokumentenkamera im Klassenzimmer Umgang mit PC im Computerraum Grundkenntnisse zu Hard- und Software Einfache Programme zur Medienproduktion kennen lernen Beispiele aus Mebis: - Erstellen eines Portfolios zum Thema „Ich und meine Familie“ - Erstellen eines Wiesen-Portfolios - Geometrische Formen – Vorlesegeschichte „Die Geschichte vom kleinen Quadrat“	HSU, D HSU, D M, D	Antolin Geokiste, Frohes Lernen, Book Creator, Popplet Lite, ScratchJr
	1.2 Funktionsweisen und grundlegende Prinzipien von Medienangeboten und Informationssystemen durchdringen und zur Bewältigung neuer Herausforderungen nutzen	Bildschirmoberfläche und ihre Struktur - Desktopsymbole - Umgang mit der Computermaus - Öffnen eines Programmes am PC oder Tablet - Lernprogramme kennenlernen und nutzen - Kindersuchmaschinen kennenlernen	HSU, D D	Anton, Schreibreise, Lesedose, Flex und Flo... Suchmaschinen auf iPads
	1.3 Probleme insbes. in Medienangeboten und Informationssystemen identifizieren und auch mit Hilfe von Algorithmen lösen			
	1.4 Eigene Kompetenzen im Umgang mit Medienangeboten und Informationssystemen zur Optimierung entwickeln	Umgang mit Geräten zur Mediennutzung und Wiedergabe - Nutzen einer Fotokamera - Überarbeitung / Weiterverarbeitung von Fotografien - Arbeiten mit Lernprogrammen	Ku 3, HSU 3.1	Photobooth, Book Creator, Sprachmemos, Garage Band, Stop Motion, Chatter Kid

Kompetenz-rahmen	Kompetenzen	Inhalte / Themen	Fächer	Links, Apps, Software
2. Suchen und verarbeiten → Lernen mit Medien	2.1 Aufgabenstellungen klären, Informationsbedarfe ableiten und Suchstrategien entwickeln	Informationen und Daten gezielt aus Medien entnehmen und bewerten - Entnehmen von wesentlichen Informationen - Entnehmen von relevanten Daten aus verschiedenen Quellen und Beschreiben ihrer Bedeutung - Schlagwortsuche mit geeigneten Suchmaschinen	D 1.1 Ma 4.1	Betthupferlgeschichten Diagramm: Hobby/Haustier/Schulweg ... Book Creator, Popplet Lite
	2.2 Mediale Informationsquellen begründet auswählen und gezielt Inhalte entnehmen	Medien finden, unterscheiden und bewerten - Medienkenntnis - eigene Mediennutzung beschreiben - Ordnungssystem einer Bücherei kennen und nutzen - Informationssuche im Internet auf vorgegebenen Plattformen	HSU 1.2 D 2.1	Bücher, Zeitschriften, audiovisuelle Medien, Hörspiele Bücherei/Lesestübchen, Online-Kindernachrichten
	2.3 Daten und Informationen analysieren, vergleichen, interpretieren und kritisch bewerten.	Beschreiben, welche Absichten Menschen mit ihren sprachlichen Beiträgen verfolgen (Unterhalten, Mitteilen, Informieren) Unterscheiden von Medien und eigene Nutzung beschreiben	D 4.1	Texte, Hörbeispiele, Filme („Willi will's wissen“, „Löwenzahn“)
	2.4 Daten und Informationen zielorientiert speichern, zusammenfassen, strukturieren und aufbereiten.	- Präsentation des Portfolios - Vertonung eines Gedichtes - Gestaltung eines Gedichtes am Computer - Wordkurs für Anfänger (Hoch-/Runterfahren, Öffnen, Groß- und Kleinschreibung, Löschtaste, Leertaste, Returntaste) - Einführung in das Leseförderprogramm Antolin - Beschreibende Texte zu „Mein Lieblingstier“ verfassen - Minibilderbücher verfassen - Lesen einer Bordstory - Rechtschreibförderung	D, HSU, Mu	Audacity Word Sprachmemos, Book Creator, Popplet Lite, iMovie

Kompetenz-rahmen	Kompetenzen	Inhalte / Themen	Fächer	Links, Apps, Software
3. Kommunizieren und kooperieren → Lernen mit Medien	3.1 Mit Hilfe von Medien situations- und adressatengerecht agieren	Erstellung und Vortrag eines Mini-Referates	D 1.2	Haustiere, Bücher Book Creator
	3.2 Analoge und digitale Werkzeuge zur effektiven Gestaltung kooperativer als auch individueller Lernprozesse verwenden und Resultate mit anderen teilen	Nachschlagen im (digitalen) Wörterbuch und/oder Lexikon Erstellen von Tabellen und Schaubildern Erstellen eines Lapbooks Erstellen einer Mindmap	D 4.4 Ma 4.1	„Schlag auf, schau nach“ Diagramme, Strichlisten, ... Duden Popplet Lite
	3.3 Medien zur gleichberechtigten Teilhabe an der Gesellschaft aktiv und selbstbestimmt nutzen.	Beschreiben des eigenen Medienverhaltens Einsetzen von Medien, um eigene Ansicht zu kommunizieren - Verfassen von „E-Mails“ - Nachrichten in Antolin	D 3.2	Mail an Autoren, Mitschüler, Partnerklasse, ... Mail
	3.4 Umgangsregeln, ethisch-moralische Prinzipien sowie Persönlichkeitsrechte bei digitaler Identifikation und Kooperation berücksichtigen	Besprechen von Regeln zur Veröffentlichung personenbezogener Daten		

Kompetenz-rahmen	Kompetenzen	Inhalte / Themen	Fächer	Links, Apps, Software
4. Produzieren und Präsentieren → Lernen mit Medien	4.1 Werkzeuge zur Realisierung verschiedener Medienprodukte auswählen und zielgerichtet einsetzen	Erste Medienprodukte unter Anleitung erstellen -Materialsuche -Bildauswahl und -bearbeitung	D, HSU, Ku, WuG	Fotos, Internet, Zeitschriften, Prospekte, ... Kamera, Photo Booth, KaleidoPaint, Stop Motion
	4.2 Medienprodukte unter Berücksichtigung formaler und ästhetischer Gestaltungskriterien und Wirkungsabsichten erstellen	Erste Medienprodukte unter Anleitung erstellen: - Portfolio, - Plakat, - Lapbook, - Lern-/ Lesetagebuch, - Wiesenheft	D, Ma, HSU, Mu, Ku, WuG	Fotos, Internet, Zeitschriften, Prospekte, ... Book Creator
	4.3 Arbeitsergebnisse unter Einsatz adäquater Präsentationstechniken und medialer Werkzeuge sach- und adressatenbezogen darbieten	Erste Medienprodukte präsentieren: - Nutzung der Dokumentenkamera, - Einsatz von Plakaten, - Erstellen eines Tafelbilds - Präsentation eines Lapbooks	D 1.2	CD-Player, Power Point Book Creator, Garage Band, Sprachmemos, Popplet Lite
	4.4 Publikationswege erschließen, Medienprodukte unter Wahrung von Persönlichkeits- und Urheberrecht erstellen und veröffentlichen	Einhalten von Regeln zur Veröffentlichung personenbezogener Daten	HSU 1.1	

Kompetenz-rahmen	Kompetenzen	Inhalte / Themen	Fächer	Links, Apps, Software
5. Analysieren und Reflektieren → Lernen mit Medien	5.1 Inhalte, Gestaltungsmittel, Strukturen und Wirkungsweisen von Medienangeboten und Informationssystemen analysieren und bewerten	Unterscheidung von Gedichten, erzählenden Texten, szenischen Darstellungen, Sachtexten und Gebrauchstexten unter Einbezug ihrer Medienerfahrung	D 2.1	Mini-Bilderbücher gestalten Book Creator, Sprachmemos
	5.2 Interessensgeleitete Setzung und Verbreitung medialer Inhalte erkennen und Einfluss der Medien auf Wertvorstellungen, Rollen- und Weltbilder sowie Handlungsweisen hinterfragen	Auseinandersetzung mit Figuren aus Kinderliteratur, Film und Fernsehen: - Vergleich klassischer und moderner Figuren - Charakterisierung von Figuren	D 2.4, HSU 1.2	Bücher, Kinderfilme, CDs, Videos
	5.3 Bedeutung der Medien und digitaler Technologien für die Wirtschaft, Beruf- und Arbeitswelt reflektieren			
	5.4 Potentiale und Risiken der Digitalisierung und des Mediengebrauchs für das Individuum und die Gesellschaft beurteilen	Erfassen von Vor- und Nachteilen der Digitalisierung und des Mediengebrauchs Hinführung zum verantwortungsvollen Umgang mit digitalen Medien	HSU 1.2 Religion/ Ethik	

Mediencurriculum der Albert-Schweitzer-Grundschule Amberg: Jahrgangsstufen 3/4

Kompetenz-rahmen	Kompetenzen	Inhalte / Themen	Fächer	Links, Apps, Software	
Basiskompetenzen →Lernen über Medien	1.1 Hardware und Software sachgerecht und zielorientiert handhaben	Bezeichnung von Hard- und Software Umgang mit PC, Tablet, Dokumentenkamera und Beamer Umgang mit Mouse, Touchpad, Touchdisplay (Zoomen, Doppelklick, ...) Umgang mit Textverarbeitungsprogrammen (Word) Einfacher Umgang mit Präsentationsprogrammen (Power Point) Einfacher Umgang mit digitalen Kartenprogrammen und GPS-Geräten	alle	PC-Führerschein Grundschule Modul 2 PC/Laptop Beamer Dokumentenkamera IPads	
	1.2 Funktionsweisen und grundlegende Prinzipien von Medienangeboten und Informationssystemen durchdringen und zur Bewältigung neuer Herausforderungen nutzen	Erkennen spezifischer Symbole (z.B. Desktopanwendungen) Darstellung von Tabellen und Diagrammen erkennen und Informationen herauslesen können Online dargestellte Texte lesen können und Lesestrategien anwenden können Fertige Texte ansprechend und passend zur Textfunktion gestalten Kindersuchmaschinen bedienen	M D (2.3 über Lesefähigkeiten verfügen 3.3 Texte überarbeiten) HSU 5.1 Raum und Mobilität – Räume wahrnehmen und sich orientieren	Mebis: Kartenansichten verstehen und selbst erstellen mit Google Maps https://lernplattform.mebis.bayern.de/mod/data/view.php?d=589&rid=4765&filter=1 DiagrammGenerator, Book Creator, Popplet, Spach Post, Suchmaschinen auf IPads	
	1.3 Probleme insbes. in Medienangeboten und Informationssystemen identifizieren und auch mit Hilfe von Algorithmen lösen				
	1.4 Eigene Kompetenzen im Umgang mit Medienangeboten und Informationssystemen zur Optimierung entwickeln	Arbeiten mit Lernprogrammen Umgang mit der Fotokamera Bearbeiten und Speichern von Bildern (Datenübertragung per USB-Kabel/Speicherdisk) Erkennen einfacher bearbeiteter Bilder → Mit PC malen (Paint) → Erstellen einer Collage → Redewendungen bildlich darstellen	alle Ku 3. Visuelle Medien Ku/Mu/WuG D	Kamera PC Paint Word Puzzle Memory Antolin Zahlenzorro Book Creator Chatter Kid Photo Booth Spark Video	

Kompetenz-rahmen	Kompetenzen	Inhalte / Themen	Fächer	Links, Apps, Software
2. Suchen und verarbeiten →Lernen über Medien	2.1 Aufgabenstellungen klären, Informationsbedarfe ableiten und Suchstrategien entwickeln	Umgang mit Suchmaschinen/Kindersuchmaschinen und Weiterverwendung der Ergebnisse Schlagwortsuche mit geeigneten Suchmaschinen → Geeignete, noch fehlende Informationen zu Fermi-Aufgaben finden → Informationen zu mathematischen Fragestellungen suchen (Daten, Zahlen, Fakten)	D 2.3 Über Lesefähigkeit verfügen M 4.1 Daten erfassen und strukturiert darstellen M 1.3 Zahlen und Operationen	Internet Suchmaschine
	2.2 Mediale Informationsquellen begründet auswählen und gezielt Inhalte entnehmen	Informationssuche im Internet mit Recherchestrategien Wesentliche Informationen aus Texten entnehmen Schätzungen durch Internetrecherche verifizieren oder korrigieren Kindernachrichten Glaubwürdigkeit verschiedener Seiten/Einträge (Lexikon vs. Wikipedia/Foren) → Internetrecherche zu meiner Heimatgemeinde → Internetrecherche zu einem Autor → Zu einem Waldtier → Umgang mit der analogen und digitalen Karte	D 1.1 Verstehen zuhören D 2.1 über Leseerfahrung verfügen D 2.3 Über Lesefähigkeit verfügen M 1 Daten erfassen und strukturiert darstellen HSU 1.1 Zusammenleben HSU 5.1 Raum und Mobilität	Internet Laptop/PC Unterrichtsassistent Online Nachrichten (z.B. Internetrecherche zu meiner Heimatgemeinde: https://lernplattform.mebis.bayern.de/mod/data/view.php?d=589&rid=242907&filter=1) Apple Karten (Maps)
	2.3 Daten und Informationen analysieren, vergleichen, interpretieren und kritisch bewerten.	Wählen Medien nach eignen Bedürfnissen und Interessen aus und beurteilen sie Medienkonsum vergleichen und hinterfragen → Projekt Medienfasten	D 2.1 Über Leseerfahrung verfügen HSU 1.2 Demokratie und Gesellschaft - Leben in eine Medien und Konsumgesellschaft Mu 2 Musik – Mensch - Zeit	Medienführerschein Modul Mach dich schlau! Informationsquelle Zeitung (https://www.medienfuehrerschein.bayern.de/Mach-dich-schlau.n47.html) Zeitung macht Schule Apple: Bildschirmzeit z.B. Projekt Medienfasten: https://lernplattform.mebis.bayern.de/mod/data/view.php?d=589&rid=242199
	2.4 Daten und Informationen zielorientiert speichern, zusammenfassen, strukturieren und aufbereiten.	Inhalte aus dem Internet speichern Software zur Aufbereitung von Informationen und Daten nutzen → Mindmap erstellen → Tabellen/Schaubilder	D 3.2 Texte planen und schreiben M 4.1 Daten erfassen und strukturiert darstellen HSU Referate	Schuldaten Power Point Word Popplet (App) Book Creator Diagramm Generator

Kompetenz-rahmen	Kompetenzen	Inhalte / Themen	Fächer	Links, Apps, Software
3. Kommunizieren und kooperieren →Lernen über Medien	3.1 Mit Hilfe von Medien situations- und adressatengerecht agieren	Geocaching	HSU	GPS/App Air Drop Notizen Teams
	3.2 Analoge und digitale Werkzeuge zur effektiven Gestaltung kooperativer als auch individueller Lernprozesse verwenden und Rituale mit anderen teilen	Arbeitsergebnisse und individuelle Lernprozesse mit Hilfe von Medien kommunizieren Übertragen eines Textes in andere Textsorte oder andere Darstellungsformen Besonderheiten des jeweiligen Mediums beschreiben Erstellung eines Portfolios Erstellung eines Lapbooks Erstellung von Schaubildern Erstellung von Tabellen Erstellen einer vertonten Bildergeschichte	D 2.1 Über Leseerfahrung verfügen D 2.4 Texte erschließen D 4.4 richtig schreiben M 4.1 Daten erfassen und strukturiert darstellen	Mio, mein Mio: Intermediale Lektüre (mebis) Lektüre (Oskar, Vamperl) Antolin Teams Book Creator Popplet ChatterKid Puppet Pals
	3.3 Medien zur gleichberechtigten Teilhabe an der Gesellschaft aktiv und selbstbestimmt nutzen.	Medien einsetzen um eigene Ansichten zu kommunizieren Zeigen und Begründen eigene Vorlieben beim Lesen und beim Umgang mit Medien Medienkonsum	D 2.1 über Leseerfahrung verfügen HSU Medienkonsum	Zeitung (analog, digita) Mach dich schlau! Informationsquelle Zeitung Partnerinterviews → Aufnahmefunktion Videos (Spark Video)
	3.4 Umgangsregeln, ethisch-moralische Prinzipien sowie Persönlichkeitsrechte bei digitaler Identifikation und Kooperation berücksichtigen	Beiträge in Kommentaren, Foren und Blogs (Meinungsfreiheit vs. Wahrung der Persönlichkeitsrechte) Verantwortungsvoller Umgang mit Medien Souverän im Mediumfeld handeln	Ethik 4.3 Mit Medien kritisch umgehen Religion	Medienführerschein Modul: Grenzenlose Kommunikation – Gefahren im Netz erkennen und vermeiden

Kompetenz-rahmen	Kompetenzen	Inhalte / Themen	Fächer	Links, Apps, Software
4. Produzieren und Präsentieren →Lernen über Medien	4.1 Werkzeuge zur Realisierung verschiedener Medienprodukte auswählen und zielgerichtet einsetzen	Digitale Medien zur Gestaltung von Arbeitsergebnissen nutzen Relevante Daten aus verschiedenen Darstellungsformen entnehmen und in andere Darstellungen übertragen Setzen Medien bewusst ein, um Szenen zu gestalten Texte mit Zeichen- und Maltools verfassen und gestalten Naturwissenschaftliche und technische Fragestellungen mit Lego Education WeDo 2.0 untersuchen	D 1.2 zu anderen sprechen D 1.5 Szenisch spielen D 3.3 Texte überarbeiten M 4.1 Daten erfassen und strukturiert darstellen Ku 3 Visuelle Medien Ku 1 Bildende Kunst	Word , Power Point, Book Creator Referate Theateraufführung Video, Photo Booth Mebis: Geschichten mit Power Point Klanggeschichte Kaul und Quappe Lego Education WeDo 2.0 Chatter Kid Puppet Pals, Explain Edu
	4.2 Medienprodukte unter Berücksichtigung formaler und ästhetischer Gestaltungskriterien und Wirkungsabsichten erstellen	Fotokamera nutzen und Fotografien weiter bearbeiten Vertonung/Erstellen eines Gedichts/Hörspiels/Bilderbuchs Erstellung eines Hörspiels in Englisch Buchpräsentation mit einem Präsentationsprogramm Schneiden eines Musikstückes Klanggeschichten	Ku 3.3 Visuelle Medien D E	Bildbearbeitungsprogramme, Photo Booth Audacity, Musically, Book Creator Audioprogramm, Sprachmemo Internet, Puppet Pals, Garage Band Redewendungen bildlich darstellen https://lernplattform.mebis.bayern.de/mod/data/view.php?d=589&rid=4618&filter=1 Wir vertonen das Gedicht "Der Riese warf einen Stein." mit Audacity. https://lernplattform.mebis.bayern.de/mod/data/view.php?d=589&rid=14002&filter=1
	4.3 Arbeitsergebnisse unter Einsatz adäquater Präsentationstechniken und medialer Werkzeuge sach- und adressatenbezogen darbieten	Präsentation eines Portfolios Präsentation von Rechercheergebnissen aus dem Internet Erstellung eines Diagramms Erstellen und halten kurzer Vorträge	D 1.2 zu anderen sprechen D 2.4 Texte erschließen D 2.5 Texte präsentieren HSU, M	Internet Power Point Book Creator Diagrammgenerator
	4.4 Publikationswege erschließen, Medienprodukte unter Wahrung von Persönlichkeits- und Urheberrecht erstellen und veröffentlichen	Gedichtgestaltung mit Word Vertonung/Erstellen eines Gedichts/Hörspiels/Witzes Schulhomepage mitgestalten Email und Newsletter Urheberrechte Cybermobbing	alle	Word, Book Creator Audacity, Spark Post, Garage Band, Puppet Pals, ChatterPix Kids, QR-Codes Youtube facebook

Kompetenz-rahmen	Kompetenzen	Inhalte / Themen	Fächer	Links, Apps, Software
5. Analysieren und Reflektieren →Lernen über Medien	5.1 Inhalte, Gestaltungsmittel, Strukturen und Wirkungsweisen von Medienangeboten und Informationssystemen analysieren und bewerten	Bekunden ihr Verstehen indem sie Gehörtes/Gelesenes mit eigenen Worten zusammenfassen Kerngedanken wiedergeben	D 1.1 verstehen zuhören	Medienführerschein Bayern Modul: Die Ohren spitzen - Zuhörfähigkeit entdecken und schulen (Audioproduktion) Book Creator Sprachmemo MusikApp → Hörspiele + Kahoot Quiz
	5.2 Interessensgeleitete Setzung und Verbreitung medialer Inhalte erkennen und Einfluss der Medien auf Wertvorstellungen, Rollen- und Weltbilder sowie Handlungsweisen hinterfragen	Vor- und Nachteile von elektronischen Medien Vor- und Nachteile von klassischen Medien Bewertung des Umgangs mit modernen Medien auf dieser Grundlage Gemeinsamkeiten und Unterschiede von Texten in medialen Darstellungsformen beschreiben	D 1.1 verstehend zuhören D 2.1 Über Leseerfahrung verfügen D 2.4 Texte erschließen Ethik 4.3 Mit Medien kritisch umgehen	Schein oder Wirklichkeit? Werbebotschaften im Fernsehen analysieren und bewerten (Medienführerschein https://www.medienfuhrerschein.bayern.de/Schein-oder-Wirklichkeit.n49.html) Zeitung macht Schule Safari Online Texte
	5.3 Bedeutung der Medien und digitaler Technologien für die Wirtschaft, Beruf- und Arbeitswelt reflektieren	Gesellschaft im Wandel der Zeit Technische Alltagsgegenstände: Entwicklung und Veränderung	HSU 4.2 Dauer im Wandel	Besuch eines Druckhauses, Redaktionsarbeit Online Ausgabe der Zeitung auf iPads Verkehr/Technische Neuerungen und Internet verändern das Leben
	5.4 Potentiale und Risiken der Digitalisierung und des Mediengebrauchs für das Individuum und die Gesellschaft beurteilen	Medienkonsum Beeinflussung durch Werbung/ Beeinflussung durch gezielte Beiträge: verfälschte Darstellung der Realität (Fotos, Werbung), Fake News Verantwortungsvoller Umgang mit Medien aller Art	Ethik 4.3 Mit Medien kritisch umgehen HSU 1.2 Leben einer Medien- und Konsumgesellschaft HSU 2.2 Gefühle und Wohlbefinden	Medienführerschein: Alles nur ein Computerspiel Klasse 2000 Mein Fernsehheld Grenzenlose Kommunikation Cybermobbing Schulfernsehsendung: „Wie Produkte verkauft werden“

