

# Mediencurriculum

---



Stand: 07/23

## **Verfasser und Ansprechpartner:**

Christian Reckerth, Rektor  
Julia Tietze-Wagner, Konrektorin  
Harun Göktas, Systembetreuer  
Medienkonzept-Team



## **Kontakt:**

Grund- und Mittelschule Langweid am Lech  
Schulstraße 9  
86462 Langweid am Lech

Tel.: +49 8230 5434  
Fax: +49 8320 690953

Webseite: [www.schule-langweid.de](http://www.schule-langweid.de)  
E-Mail: [rektorat@gs-ms-langweid.de](mailto:rektorat@gs-ms-langweid.de)

## Vorwort und Schulentwicklung digital

In unserer schnelllebigen und digitalen Welt ist es wichtiger denn je, dass unsere Schülerinnen und Schüler die Möglichkeit haben, ihre Medienkompetenzen zu entwickeln und reflektiert einzusetzen. Aus diesem Grund haben wir uns dazu entschlossen, ein Medienkonzept zu erstellen, das auf die Bedürfnisse unserer Schülerinnen und Schüler ausgerichtet ist und die digitale und mediale Bildung in alle Fächer integriert.

Ein wichtiger Bestandteil unseres Medienkonzepts ist die Möglichkeit für Schülerinnen und Schüler, schulische und private Geräte sicher und datenschutzkonform in den Unterricht einzubringen und sie zielgerichtet und lernförderlich zu nutzen. Eine zuverlässige und zeitgemäße technische Infrastruktur ist hierbei die Grundlage, um die Nutzung von digitalen Endgeräten im Unterricht zu ermöglichen.

Mit unserem Medienkonzept möchten wir auch dazu beitragen, dass Schülerinnen und Schüler zu kritischen und informierten Nutzern von Technologie werden. Wir sind der Überzeugung, dass unser fortlaufend aktualisiertes und evaluiertes Medienkonzept dazu beitragen wird, unsere Schülerinnen und Schüler bestmöglich auf die Herausforderungen der digitalen Zukunft vorzubereiten.

Wir freuen uns darauf, mit der gesamten Schulfamilie an der Umsetzung und Weiterentwicklung unseres Medienkonzepts zu arbeiten und die digitale Bildung an unserer Schule weiter voranzutreiben.

# Mediencurriculum

## Kompetenzrahmen zur Medienbildung an bayerischen Schulen<sup>1</sup>

### 1. Basiskompetenzen



- 1.1. Medienangebote und Informatiksysteme (Hardware-, Software und/oder Netzwerkkomponenten) sach- und zielorientiert handhaben
- 1.2. Funktionsweisen und grundlegende Prinzipien von Medienangeboten und Informatiksystemen durchdringen und zur Bewältigung neuer Herausforderungen einsetzen
- 1.3. Probleme insbesondere in Medienangeboten und Informatiksystemen identifizieren und auch mit Hilfe von Algorithmen lösen
- 1.4. Eigene Kompetenzen im Umgang mit Medienangeboten und Informatiksystemen zur Optimierung entwickeln

### 2. Suchen und Verarbeiten



- 2.1. Aufgabenstellungen klären, Informationsbedarfe ableiten und Suchstrategien entwickeln
- 2.2. Mediale Informationsquellen begründet auswählen und gezielt Inhalte entnehmen
- 2.3. Daten und Informationen analysieren, vergleichen, interpretieren und kritisch bewerten
- 2.4. Daten und Informationen zielorientiert speichern, zusammenfassen, strukturieren, modellieren und aufbereiten

### 3. Kommunizieren und Kooperieren



- 3.1. Mit Hilfe von Medien situations- und adressatengerecht interagieren
- 3.2. Analoge und digitale Werkzeuge zur effektiven Gestaltung kollaborativer als auch individueller Lernprozesse verwenden und Resultate mit anderen teilen
- 3.3. Medien zur gleichberechtigten Teilhabe an der Gesellschaft aktiv und selbstbestimmt nutzen
- 3.4. Umgangsregeln, ethisch-moralische Prinzipien sowie Persönlichkeitsrechte bei digitaler Interaktion und Kooperation berücksichtigen

### 4. Produzieren und Präsentieren



- 4.1. Werkzeuge zur Realisierung verschiedener Medienprodukte auswählen und zielgerichtet einsetzen
- 4.2. Medienprodukte unter Berücksichtigung formaler und ästhetischer Gestaltungskriterien und Wirkungsabsichten erstellen
- 4.3. Arbeitsergebnisse unter Einsatz adäquater Präsentationstechniken und medialer Werkzeuge sach- und adressatenbezogen darbieten
- 4.4. Publikationswege erschließen, Medienprodukte unter Wahrung von Persönlichkeits- und Urheberrecht erstellen und veröffentlichen

### 5. Analysieren und Reflektieren



- 5.1. Inhalte, Gestaltungsmittel, Strukturen und Wirkungsweisen von Medienangeboten und Informatiksystemen analysieren und bewerten
- 5.2. Interessengeleitete Setzung und Verbreitung medialer Inhalte erkennen und Einfluss der Medien auf Wertvorstellungen, Rollen- und Weltbilder sowie Handlungsweisen hinterfragen
- 5.3. Bedeutung der Medien und digitaler Technologien für die Wirtschaft, Berufs- und Arbeitswelt reflektieren
- 5.4. Potenziale und Risiken der Digitalisierung und des Mediengebrauchs für das Individuum und die Gesellschaft beurteilen

<sup>1</sup> <https://mebis.bayern.de/wp-content/uploads/sites/2/2017/03/Kompetenzrahmen-zur-Medienbildung-an-bayerischen-Schulen-1.pdf>

## Medienkompetenzerwerb von Schülerinnen und Schülern der Jahrgangstufe 1 bis 4

Jahrgangstufe 1&2				
Basiskompetenzen	Suchen & Verarbeiten	Kommunizieren & Kooperieren	Produzieren & Präsentieren	Analysieren & Reflektieren
<p><b>1.1 Aufgaben der Klassenleitung</b></p> <p>Bedienung der iPads</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Anmeldung LDMobile, Office 365</li> <li>- Homebutton Funktion</li> <li>- Kamerafunktion inkl. Scannen eines QR-Codes</li> </ul> <p><b>1.2 Benutzung von Lern-Apps</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Anton</li> <li>- Antolin</li> <li>- Zahlenzorro</li> <li>- Osmo Lernsystem</li> </ul>	<p><b>2.1 Informationsrecherche mit Kindersuchmaschinen</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- FragFinn</li> <li>- Blinde Kuh</li> </ul> <p><b>2.2 digital gestützte Lese- und Hörübungen</b></p>	<p><b>Aufgaben der Klassenleitung:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Taskcards als digitale Pinnwand der Klasse</li> <li>- digitale Tafelbilder</li> </ul> <p><b>3.2 Kunst:</b></p> <p>Erprobung fotografischer Mittel mit dem iPad</p>	<p><b>4.2/ 4.3 fächerübergreifend:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Präsentation von Werken in einem eigenen Buch (App: BookCreator)</li> <li>- Eigene Zeichnungen auf dem iPad erstellen</li> </ul>	<p><b>5.4 HSU</b></p> <p>Medien im Alltag Reflexion des eigenen Medienkonsums</p> <p><a href="#">Material LPPlus</a></p>
<p><b>Schwerpunktebene:</b> Leseförderung; Soverän handeln in einer mediatisierten Welt; Text- und Datenverarbeitung; Informationsrecherche; Audio-/Bild-/Videobearbeitung und Produktion.</p>				

## Praxisbeispiele für die Jahrgangstufe 1&2

Basiskompetenzen	Suchen & Verarbeiten	Kommunizieren & Kooperieren	Produzieren & Präsentieren	Analysieren & Reflektieren
<p>In Kleingruppen das Anmelden an den iPads üben (die Tastatur kennenlernen; Wo finde ich Buchstaben, Ziffern, Sonderzeichen)</p> <p><b>Fächerübergreifend:</b> Lern-Apps zum Üben, Sichern und Vertiefen der Unterrichtsinhalte (Anton, Antolin, Zahlenzorro, ...)</p>	<p><b>HSU 1</b> Wetter – den tagesaktuellen Wetterbericht anschauen und besprechen</p> <p><b>HSU 2</b> Mein Haustier: Merkmale, Haltung, Pflege zu einem selbst gewählten Haustier recherchieren und ein Referat erstellen.</p> <p>Learning Apps zur Sicherung und Vertiefung von Unterrichtsinhalten verwenden</p> <p><b>Deutsch</b> Hör- oder Lesespuren digital bearbeiten mit Hilfe von QR-Codes</p>	<p><b>Kunst</b> Thema „<i>land art</i>“: in Gruppen mit Naturmaterialien ein Kunstwerk zu einem bestimmten Thema erstellen, fotografieren und der Klasse präsentieren</p> <p>Sport/ Bewegungspausen durch Clips auf <i>YouTube</i></p>	<p><b>Kunst</b> Die <i>land art</i> Werke in einem gemeinsamen Buch zusammenfassen</p> <p><b>HSU</b> Mein Traumberuf: sich in seinem Traumberuf darstellen</p> <p><b>Mathe/ HSU/ Kunst</b> Zu bestimmten Themen eigene Zeichnungen auf dem iPad erstellen (Türme, Geodorf)</p>	<p><b>HSU 2</b> Arten von Medien, Nutzungsgewohnheiten, Vorteile/ Nachteile, Gefahren</p> <p><b>Deutsch</b> Eigene Analyse von Tonaufnahmen, aber auch gemeinsames Anhören für konstruktives Feedback</p>

**Schwerpunktebene:** Leseförderung; Souverän handeln in einer mediatisierten Welt; Text- und Datenverarbeitung; Informationsrecherche; Audio-/Bild-/Videobearbeitung und Produktion.

## Jahrgangstufe 3&4

Basiskompetenzen	Suchen & Verarbeiten	Kommunizieren & Kooperieren	Produzieren & Präsentieren	Analysieren & Reflektieren
<p><b>1.1 Aufgaben der Klassenleitung</b></p> <p>Bedienung der iPads</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Anmeldung LDMobile, Office 365</li> <li>- Homebutton Funktion</li> <li>- Kamerafunktion inkl. Scannen eines QR-Codes</li> </ul> <p><b>1.2 Benutzung von Lern-Apps</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Anton</li> <li>- Antolin</li> <li>- Zahlenzorro</li> <li>- Osmo Lernsystem</li> </ul>	<p><b>2.1 Informationsrecherche mit Kindersuchmaschinen</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- FragFinn</li> <li>- Geobiene</li> <li>- Blinde Kuh</li> </ul> <p><b>2.2 digital gestützte Lese- und Hörübung</b></p>	<p><b>Aufgaben der Klassenleitung:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Schulmanager Online als Kommunikationsmittel mit Eltern</li> <li>- digitale Tafelbilder</li> </ul> <p><b>3.2 Kunst:</b></p> <p>Erprobung fotografischer Mittel im KU</p>	<p><b>4.2/ 4.3 fächerübergreifend:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Präsentation von Werken in einem eigenen Buch (BookCreator)</li> <li>- Erstellung von Erklärvideos</li> <li>- Einfache PowerPoint- und KeyNote-Präsentationen erstellen</li> <li>- Eigene Zeichnungen auf dem iPad erstellen</li> <li>- Fotografien erstellen</li> </ul>	<p><b>5.4 Deutsch</b></p> <p>Gaming und Spielsucht</p> <p>Reflexion des eigenen Medienkonsums</p> <p><a href="#">Material LPPlus</a></p>
<p><b>Schwerpunktebene:</b> Leseförderung; Souverän handeln in einer mediatisierten Welt; Text- und Datenverarbeitung; Informationsrecherche; Audio-/Bild-/Videobearbeitung und Produktion.</p>				

## Praxisbeispiele für die Jahrgangstufe 3&4

Basiskompetenzen	Suchen & Verarbeiten	Kommunizieren & Kooperieren	Produzieren & Präsentieren	Analysieren & Reflektieren
<p>Sicherer Umgang mit Zugangsdaten und Passwörtern (Merkstrategien, Bewusstsein für sichere Passwörter)</p> <p>In Kleingruppen das Anmelden an den iPads üben (die Tastatur kennenlernen; Wo finde ich Buchstaben, Ziffern, Sonderzeichen)</p> <p><b>Fächerübergreifend:</b> Lern-Apps zum Üben, Sichern und Vertiefen der Unterrichtsinhalte (Anton, Antolin, Zahlenzorro, ...)</p> <p><b>HSU 4</b> "Wir machen den Medienführerschein" <a href="#">Material LPPlus</a></p>	<p><b>Deutsch 3:</b> Digitale Bearbeitung von Lesespurgeschichten mithilfe der QR-Codes (Breuer Verlag)</p> <p><b>DAZ 3/4:</b> SuS mit Migrationshintergrund und wenigen Deutschkenntnissen nutzen Übersetzungsapps (z.B. DeepL) zur Verständigung</p> <p><b>HSU 3:</b> Lebensraum Wald: Tier- und Pflanzenarten werden anhand von Bildern und Videos bestimmt</p> <p><b>Mathe 3:</b> Daten aus der Lebenswirklichkeit in Tabellen und Diagrammen strukturiert darstellen: Säulen-, Torten-, Balken- und Figurendiagramme erstellen (Word bzw. Excel)</p>	<p><b>Deutsch 3:</b> - Tafelbilder werden den SuS digital über Teams zur Verfügung gestellt, sie müssen dann in der Lage sein, diese im Unterricht über die iPads aufzurufen</p>	<p><b>Deutsch 3:</b> Nutzung visueller Medien (z.B. GoodNotes) zur Veranschaulichung und Darstellung von Zusammenhängen bei der Texterschließung</p> <p><b>HSU 3:</b> Erstellung von Erklärvideos (Warum braucht Feuer Sauerstoff?)</p>	<p><b>Deutsch 3:</b> Medien im Alltag -Schauen von Kindernachrichten (Logo), Notizen und Fragen zu Themenbereichen werden im Plenum besprochen</p> <p><b>HSU 4:</b> Kritische Erprobung und Reflexion von K.I.</p> <p><b>Projekt:</b> Starke Kids Sicher im Netz</p>
<p><b>Schwerpunktebene:</b> Leseförderung; Souverän handeln in einer mediatisierten Welt; Text- und Datenverarbeitung; Informationsrecherche; Audio-/Bild-/Videobearbeitung und Produktion.</p>				