



1. Ziele des Einsatzes von Medien und die Umsetzung an der Stirumschule Bruchsal

Übergeordnete Ziele:

Die Kinder sollen...

- den Umgang mit dem digitalen Medium Tablet und Computer erlernen
- dafür sensibilisiert werden, wie sie digitale Medien nutzen
- kritisch hinterfragen, welche Informationen sie erhalten
- wissen, dass „nicht alles, was im Internet steht“, wahr ist
- über Urheberrecht und Datenschutz informiert werden.

2. Umsetzung an der Stirumschule Bruchsal

Das Mediencurriculum basiert auf fachlichen und inhaltsbezogenen Kompetenzen, die am Ende der jeweiligen Klassenstufe (1/2 und 3/4) erreicht werden sollten. Diese werden fächerintegrativ und spiralcurricular angelegt. Die Kompetenzen werden ab Klasse 1 in sinnvollen Schritten aufgebaut und dann über die Grundschulzeit fortgeführt und erweitert. Die verschiedenen Fächer werden in die Medienbildung eingebunden und setzen eigene Schwerpunkte.

Klasse 1 und 2:

- Erste Computerkenntnisse:
SuS kennen die wesentlichen Begriffe der Bestandteile des Tablets (Home Button, Touchscreen, Apps)
- Sachgerechter Umgang mit dem Computer im Unterricht:
Verhalten im Umgang mit den Tablets (nicht rennen, mit beiden Händen tragen etc., Regeln auf Plakat erstellen)
- Bildschirmoberfläche und Struktur:
SuS kennen die Bedeutung der Desktop-Symbole, Textverarbeitung, Mal- und Zeichenprogramme, Lernprogramme, Internetbrowser
- Umgang mit Touchscreen:
SuS beherrschen das Öffnen und Schließen der Programme (Doppelklick auf Programmicons, Nutzung des Homebuttons, ausstreichen der geöffneten Apps)
- Internet/schulische Nutzungsart:
 - ☞ Homepages betrachten, z.B. Schulhomepage
 - ☞ Informationsbereitstellung (Kindersuchmaschinen vorstellen), z.B. www.fragfinn.de, www.helles-koepfchen.de, www.geolino.de
 - ☞ Onlineportale, z.B. www.mathe-im-netz.de, www.schlag-auf-schau-nach.de (Wörterbucharbeit, Übungen zum ABC), www.mathetiger.de/uebungshefte, www.antolin.de, www.grundschuldiagnose.de
- Einsatz von Lernprogrammen und Lernsoftware:
SuS können Lernprogramme bedienen und nutzen sie angemessen. Im Vordergrund steht das spielerische Lernen in Form von Lernprogrammen und Filmen.

Folgende Apps stehen für die Klassenstufe 1 und 2 zur Verfügung:

Logo	Name	Informationen	Preis	Bewertung
	Lernerfolg Vorschule Capt'n Sharky	- Erstes Zählen - Buchstaben Bildern zuordnen - Farben auf Englisch - Umgang Tages- u. Uhrzeit - keine Lesekenntnisse erforderlich	3,49 €	😊
	Schreiben lernen 1	- Anlaute erkennen und zuordnen - Schreibweise einfacher Wörter - DaZ-Material enthalten	2,99 €	😊
	Blitzrechnen 1	Rechnen im Zahlenraum bis 20: - Aufgaben zur Zahlen- u. Mengenerfassung - Zahlenreihe bis 20 - Zerlegen - Verdoppeln u. Halbieren - Plus- u. Minusaufgaben im ZR 20	5,49 €	😊
	Plus und Minus trainieren Westermann (ab Mitte SJ 1)	Rechnen im Zahlenraum 10/20 (einstellbar): - Zahlen ordnen (Unterwasser) - Plusaufgaben rechnen (Weltraum) - Minusaufgaben rechnen (Dschungel) - Plus- u. Minusaufgaben rechnen (Zirkus)	0,99 €	😊
	Schubitrix	Dreieck-Domino-Lernspaß zu den Themen: - Logik - Mathematik - Sprache Jeweils in drei unterschiedlichen Schwierigkeitsstufen	0,00 €	😊
	AB Mathe - Kinderspiele	- Rechnen im ZR bis 100 - 1x1-Reihen - Plus, Minus, Mal, Geteilt	2,29 €	😐
	Einmaleins trainieren Westermann (ab Klasse 2)	1x1 in Mal (x) und Geteilt (:): - gewünschte 1x1-Reihe üben - Quadratzahlen - 1x1-Mix - 3 „Welten“ (Frosch = leicht, Insel = mittel, Strand = schwer)	0,99 €	😊
	Einmaleins Üben	- 1x1 Reihen 1-10 - Üben einzelner 1x1 Reihen möglich, in Einstellungen einstellbar	0,00 €	😊

	<p>Uhrzeiten trainieren Westermann</p>	<p>Uhrzeiten: - Zeitraum 1-12 Uhr oder Zeitraum 1-24 Uhr einstellbar - volle Stunden - halbe und viertel Stunden - Stunden und Minuten - Uhr stellen - Zeit ablesen - Zeitspannen bestimmen (Wie viel Zeit ist vergangen? Wie spät ist es dann?)</p>	<p>0,99 €</p>	
	<p>Blitzrechnen 2 (auf Deutsch und Englisch)</p>	<p>- Zahlenraum bis 100 - Anzahlerfassung - Hunderterfeld - Ergänzen zum Zehner und bis 100 - Verdoppeln und Halbieren - Einfache Minus- u. Plusaufgaben rechnen - Zehnerzahlen zerlegen - 1x1</p>	<p>5,49 €</p>	
	<p>Antolin_1/2 Lesespiele</p>	<p>7 Lesespiele zur Steigerung der Leseferigkeit: - Punkte jagen - Blitzwörter - Wortpaare - Wortgitter - Bücherwurm - Bildersuche - Ballonspiel</p>	<p>2,99 €</p>	
	<p>Deutsch für Flüchtlinge Verlag Herder</p>	<p>- Vokabeln in Deutsch, Arabisch u. Persisch - Audio-Wiedergabe (auf weitere Sprachen erweiterbar) - Themenbereich: Farben, Zahlen, Essen, Tiere, Formen, Transportmittel, Körperteile, Alphabet, Geschirr, Besteck, Möbel, Familie</p>	<p>0,00 €</p>	

Klasse 3 und 4:

Weiterführung der Lernziele aus Klasse 1 und 2.

- Bildschirmoberfläche und Struktur:
SuS kennen die Bedeutung der Desktop-Symbole, Textverarbeitung, Mal- und Zeichenprogramme, Lernprogramme, Internetbrowser
- Mit dem Computer schreiben:
 - ☞ Großbuchstaben
 - ☞ Kleinbuchstaben
 - ☞ Schriftgröße
 - ☞ Eingabetaste
 - ☞ Löschen, entfernen
 - ☞ Text hervorheben (fett, kursiv, unterstreichen)
- Dateien speichern, öffnen und ausdrucken
- Zu bestimmten Themen im Internet recherchieren (Suchmaschinen wie www.blindekuh.de, www.fragfinn.de, www.klexikon.zum.de/wiki/Klexikon:Willkommen_im_Klexikon und Informationen entsprechend aufbereiten)
- Ab Klasse 3 wird die Recherche von Informationen im Internet mit der Kindersuchmaschine regelmäßig geübt. Die Kinder erstellen mittels der App Book Creator oder Keynote (Power Point mit seinen vielen Funktionen würde 3. Klässler überfordern), auch digitale Referate, die sie dann über den Beamer der Klasse präsentieren. Fotos, Videos, Tonaufnahmen und Texte können so bereits von 3. Klässlern anschaulich zusammengestellt und präsentiert werden.
- Kleine Filme drehen, z.B. mit „iMovie“ oder „Movie Maker“
- Audiobeiträge, Interviews aufzeichnen, z.B. mit „Spark Video“
- Trickfilme erstellen, z.B. mit „Stop Motion“
- Onlineportale:
 - ☞ www.schlag-auf-schau-nach.de (passend zur Lektüre)
 - ☞ www.mathe-im-netz.de
 - ☞ www.der-stundenplan.de
 - ☞ www.mathetiger.de/uebungshefte
 - ☞ www.pedalpiraten.de (rund um das Thema Fahrradfahren)
 - ☞ www.rondoweb.de (interaktiver Musiklehrgang)
- Reflektieren der eigenen Mediennutzung, z.B. Führen eines Medientagebuches (welche Medien werden täglich wie lange benutzt?)
- Grundlage legen, verantwortungsvoll und reflektiert das Internet zu nutzen und die Möglichkeiten digitaler Kommunikation kritisch zu hinterfragen. Hierzu gehören auch erste Überlegungen zu Datenschutz, Urheberrecht sowie das Aufzeigen von Chancen und Gefahren des Internets.
- Internetführerschein (www.internet-abc.de/kinder/lernen-schule/surfschein/) oder kostenloser Surfschein der „fragfinn“ App inkl. Einzelner Lernmodule

Folgende Apps stehen für die Klassenstufe 3 und 4 zur Verfügung:

Logo	Name	Informationen	Preis	Bewertung
	Book Creator	<ul style="list-style-type: none"> - eigene ibooks auf dem iPad erstellen - Fotos einfügen - Texte/eigene Zeichnungen einfügen - Sprachaufnahmen einfügen 	0,00 €	😊
	Garage Band	<ul style="list-style-type: none"> - Sammlung von Touch-Instrumenten, z.B. Keyboard, Gitarre, Drums, E-Gitarre etc. - Mobiles Aufnahmestudio eigener Musik - keine Vorkenntnisse, wie man ein Instrument spielt, erforderlich 	0,00 €	😊
	Adobe Spark Video	<ul style="list-style-type: none"> - App zur Erstellung von Videos - Kombinieren von Clips, Fotos u. Symbolen zu einem Video - Textüberlagerung von Inhalten möglich - Musikuntermalung möglich - eigene Audioaufnahmen möglich - in 14 vers. Sprachen 	0,00 €	😊
	Keynote	<ul style="list-style-type: none"> - App zur Erstellung von Präsentationen - Zusammenarbeit in Echtzeit - Musikuntermalung möglich 	0,00 €	😊
	iMovie	<ul style="list-style-type: none"> - App zur Erstellung von Videos u. Trailer - Erstellung von Erklärvideos 	0,00 €	😐
	Stop Motion Studio	Apps zur Erstellung von kleinen Trickfilmen	0,00 €	😊
	Antolin Lesespiele 3/4	<ul style="list-style-type: none"> 8 Lesespiele fördern zentrale Lesefertigkeiten - Leserätsel - Geisterwörter - Wortpaare - Wortgitter - Bücherwurm - Bildersuche 	2,99 €	😊
	Anton	<ul style="list-style-type: none"> Lernapp für Deutsch, Mathe, Sachunterricht und weiter Fächer - passend zum Lehrplan - motivierend durch Belohnungen und Spiele - Lernfortschritt einsehbar 	0,00 €	😊

Infomaterial für Eltern und Lehrer:

- Broschüre „Medien aber sicher“ vom Landesmedienzentrum (www.lmz-bw.de/elternratgeber.html)
- www.klicksafe.de:
Diese Homepage bietet wertvolle Tipps, wie man Kinder im Internet begleitet, welche Schwierigkeiten auf dem Weg warten und wie diese umgangen werden können. Vielfältige Materialien können auf dieser Homepage bestellt werden, bzw. stehen als Download bereit, auch für die Elternarbeit.
- www.flimmo.tv oder www.flimmo.de/ueber-flimmo/broschuere-bestellen/:
Kinderfernsehzeitschrift: Besprechungen des aktuellen Fernsehprogrammes unter dem Gesichtspunkt „Kindertauglichkeit“, außerdem werden in jedem Heft Videotheken für Kinder, Internetseiten, Spiele und Apps vorgestellt. Erscheint 3x jährlich und kann kostenlos im Klassensatz bezogen werden.