

## Grundschule: Medienkompetenzerwerb von Schülerinnen und Schülern der Jahrgangsstufe 1 bis 4

### Schwerpunktebene

Leseförderung	Souverän handeln in einer mediatisierten Welt	Audio-/Bild-/Videobearbeitung und -produktion	Kodieren und Programmieren
<b>D 1/2</b> Einführung in das Leseförderprogramm Antolin (Kennenlernen eines Lernprogramms mit Namenskontoverwaltung)	<b>HSU 1/2</b> Kennenlernen unterschiedlicher Medien und Reflexion des eigenen Freizeitverhaltens anhand eines Medientagebuchs	<b>D 1/2</b> Gestaltung von Bilderbüchern zu Kurzgeschichten	<b>Informatik in der Grundschule Modul 1 –</b> Spiel mit dem Kobold (Kombinieren von Anweisungen, Programmieren von Bewegungen)
<b>D 1/2</b> Erstellen eines Portfolios zur eigenen Familie, Sammeln und Ordnen von Formulierungen und Informationen	<b>HSU 1/2</b> Analyse der Wirkung von Werbung	<b>HSU 1/2</b> Entwurf einer Werbekampagne für Limonade	<b>Informatik in der Grundschule Modul 2 –</b> Mit einem Roboter spielen (Kennenlernen des Roboters Thymio)
<b>D 1/2</b> Beschreiben und Präsentieren von Orten und Figuren der Kinderliteratur	<b>Ku 1/2</b> Erkennen und eigenständige experimentelle Anwendung von Gestaltungsprinzipien in Kunstwerken	<b>Ku 1/2</b> Nutzung von Grundfunktionen einer Fotokamera und der Bildbearbeitung zur Erstellung von Blumensteckbriefen	<b>Informatik in der Grundschule Modul 3 –</b> Das große Abenteuer (Kennenlernen von Algorithmen)
<b>D 1/2</b> Einführung in die Arbeit mit einem Textverarbeitungsprogramm (Gestalten eines lyrischen Textes mit Schreibprogramm)	<b>Projekt 1/2</b> Medienfasten	<b>Ku 1/2</b> Fotografieren, Bearbeiten und Präsentieren von interessanten Motiven aus der näheren Umgebung aus individuellen Blickwinkeln	<b>Informatik in der Grundschule Modul 4 –</b> Robotik mit Thymio (Erkunden der Programmierung von Thymio)
<b>D 1/2</b> Ansprechende Textgestaltung für eine Veröffentlichung (z. B. für eine Literatur-Pinnwand)	<b>D 3/4</b> Hinterfragen der Glaubwürdigkeit von Informationen am Beispiel der Informationsquelle Zeitung	<b>Mu 1/2</b> Einführung in die Vertonung von Gedichten mit Audacity	
<b>M 1/2</b> Informationsentnahme aus alltagsnahen Quellen und Formulierung mathematischer Fragestellungen	<b>D 3/4</b> Kennen, Reflektieren und Beherrschen von Kommunikationsformen und -techniken im Internet	<b>Mu 1/2</b> Nutzung ausgewählter Wiedergabemedien zur musikalischen Begleitung einer Hörgeschichte	
<b>M 1/2</b> Entnahme von Daten und Informationen aus verschiedenen Quellen und Darstellung in einem Säulendiagramm	<b>HSU 3/4</b> Erkennen und Bewerten von Bildinszenierungen und -fälschungen	<b>Projekt 1/2</b> ARD Radionacht	
<b>M 1/2</b> Übersichtliche Darstellung von Daten in Tabellen	<b>HSU 3/4</b> Vergleich und kritische Bewertung von analogen und digitalen Spielen	<b>D 3/4</b> Gestaltung einer Klanggeschichte	
<b>Unterrichtsgang 1/2</b> Besuch der Stadtbibliothek	<b>HSU 3/4</b> Reflektieren der Rolle von Identifikationsfiguren aus dem Fernsehen	<b>D 3/4</b> Sensibilisierung für die Bedeutung des Hörens und Erkennen der Wirkung von Geräuschen im Alltag	
<b>Projekt 1/2</b> Lesenacht	<b>Projekt 3/4</b> Sicherheit im Internet	<b>D 3/4</b> Bildliche Darstellung von Redewendungen	
<b>Projekt 1/2</b> Tag des Buches		<b>E 3/4</b> Gestaltung einer Weihnachtskarte mit Word und Paint (u. a. Funktionen kopieren und einfügen)	

<b>D 3/4</b> Gezielte Anwendung von Lesestrategien zur Entnahme zentraler Informationen
<b>D 3/4</b> Präsentationsmodul 1 (Informationssuche)
<b>D 3/4</b> Verwendung einer Kindersuchmaschine
<b>D 3/4</b> Internetrecherche zur Heimatgemeinde
<b>M 3/4</b> Sammlung von Daten über die eigene Schule und Darstellung in Tabellen sowie Diagrammen
<b>HSU 3/4</b> Informationsrecherche zur Lebenswelt von Kindern in anderen Ländern (Internet und Bibliothek)
<b>Projekt 3/4</b> Lesenacht
<b>Projekt 3/4</b> Tag des Buches

<b>Ku 3/4</b> Aufnahme und Bearbeitung von Fotos für eine Fotostory
<b>Ku 4</b> Trickfilmproduktion mit der Stop-Motion-Technik
<b>Projekt 3/4</b> ARD Radionacht
<b>Unterrichtsgang 3/4</b> Besuch Lokalradio

## Medienkompetenzebene

	Basiskompetenzen	Suchen und Verarbeiten	Kommunizieren und Kooperieren	Produzieren und Präsentieren	Analysieren und Reflektieren
Jahrgangsstufen 1 und 2	<p><b>PC-Führerschein Modul 1</b> (schuleigenes Material)</p> <p><b>D 1/2 – 2.1</b> Einführung in das Leseförderprogramm Antolin (Kennenlernen eines Lernprogramms mit Namenskontoverwaltung) <a href="#">(Material)</a></p> <p><b>D 1/2 – 3.3</b> Einführung in die Arbeit mit einem Textverarbeitungsprogramm (Gestalten eines lyrischen Textes mit Schreibprogramm) <a href="#">(Material 1)</a> <a href="#">(Material 2)</a></p> <p><b>Ku 1/2 – 3</b> Nutzung von Grundfunktionen einer Fotokamera und der Bildbearbeitung zur Erstellung von Blumensteckbriefen <a href="#">(Material)</a></p> <p><b>Mu 1/2 – 1</b> Einführung in die Vertonung von Gedichten mit Audacity <a href="#">(Material)</a></p> <p><b>Informatik in der Grundschule Modul 1 – Spiel mit dem Kobold</b> (Kombinieren von Anweisungen, Programmieren komplexer Bewegungen) <a href="#">(Material von sonnentaler.net)</a></p> <p><b>Modul 2 – Mit einem Roboter spielen</b> (Kennenlernen des Roboters Thymio) <a href="#">(Material von sonnentaler.net)</a></p>	<p><b>D 1/2 – 2.3 und 3.2</b> Erstellen eines Portfolios zur eigenen Familie, Sammeln und Ordnen von Formulierungen und Informationen <a href="#">(Material)</a></p> <p><b>M 1/2 – 4.1</b> Informationsentnahme aus alltagsnahen Quellen und Formulierung mathematischer Fragestellungen <a href="#">(Material)</a></p> <p><b>M 1/2 4.1</b> Entnahme von Daten und Informationen aus verschiedenen Quellen und Darstellung in einem Säulendiagramm <a href="#">(Material)</a></p> <p><b>M 1/2 4.1</b> Übersichtliche Darstellung von Daten in Tabellen <a href="#">(Material)</a></p>	<p><b>D 1/2 – 1.5</b> Gestaltung einer Rolle im szenischen Spiel unter Nutzung verschiedener Medien (z. B. Fotos, Videos)</p> <p><b>Mu 1/2 – 1</b> Einführung in die Vertonung von Gedichten in Kleingruppen mit Audacity <a href="#">(Material)</a></p>	<p><b>D 1/2 – 2.4</b> Beschreiben und Präsentieren von Orten und Figuren der Kinderliteratur <a href="#">(Material)</a></p> <p><b>D 1/2 – 3.3</b> Ansprechende Textgestaltung für eine Veröffentlichung (z. B. für eine Literatur-Pinnwand) <a href="#">(Material 1)</a> <a href="#">(Material 2)</a></p> <p><b>D 2 – 3.3</b> Gestaltung von Bilderbüchern zu Kurzgeschichten <a href="#">(Material)</a></p> <p><b>HSU 2</b> Entwurf einer Werbekampagne für Limonade <a href="#">(Material)</a></p> <p><b>Ku 1/2 – 3</b> Fotografieren, Bearbeiten und Präsentieren von interessanten Motiven aus der näheren Umgebung aus individuellen Blickwinkeln <a href="#">(Material)</a></p> <p><b>Mu 1/2 – 1</b> Nutzung ausgewählter Wiedergabemedien zur musikalischen Begleitung einer Hörgeschichte <a href="#">(Material)</a></p>	<p><b>HSU 1/2 – 1.2</b> Kennenlernen unterschiedlicher Medien und Reflexion des eigenen Freizeitverhaltens anhand eines Medientagebuchs <a href="#">(Material)</a></p> <p><b>HSU 1/2 – 1.2</b> Analyse der Wirkung von Werbung <a href="#">(Material)</a></p> <p><b>Ku 1/2 – 1</b> Erkennen und eigenständige experimentelle Anwendung von Gestaltungsprinzipien in Kunstwerken <a href="#">(Material)</a></p>
		<b>Unterrichtsgang: Besuch der Stadtbibliothek</b>	<b>Projekte: Medienfasten, ARD Radionacht, Lesenacht, Tag des Buches, SchulKinoWoche Bayern</b>		

	Basiskompetenzen	Suchen und Verarbeiten	Kommunizieren und Kooperieren	Produzieren und Präsentieren	Analysieren und Reflektieren
Jahrgangsstufen 3 und 4	<p><b>PC-Führerschein Modul 2</b> (schuleigenes Material)</p> <p><b>D 3/4 – 2.5</b> Einführung in die Arbeit mit einem Präsentationsprogramm <a href="#">(Material)</a></p> <p><b>D 3/4 – 3.3</b> Überarbeitung und ansprechende Gestaltung von Texten mithilfe eines Textverarbeitungsprogramms (schuleigenes Material)</p> <p><b>E 3/4 – 1</b> Gestaltung einer Weihnachtskarte mit Word und Paint (u. a. Funktionen kopieren und einfügen) <a href="#">(Material)</a></p> <p><b>Ku 3/4 – 3</b> Aufnahme und Bearbeitung von Fotos für eine Fotostory <a href="#">(Material)</a></p> <p><b>Ku 3/4 – 3</b> Trickfilmproduktion mit der Stop-Motion-Technik <a href="#">(Material)</a></p> <p><b>Informatik in der Grundschule Modul 3 – Das große Abenteuer</b> (Kennenlernen von Algorithmen) <a href="#">(Material von sonnentaler.net)</a></p> <p><b>Modul 4 – Robotik mit Thymio</b> (Erkunden der Programmierung von Thymio) <a href="#">(Material von sonnentaler.net)</a></p>	<p><b>D 3/4 – 2.3</b> Gezielte Anwendung von Lesestrategien zur Entnahme zentraler Informationen <a href="#">(Material)</a></p> <p><b>D 3/4 – 2.3</b> Verwendung einer Kindersuchmaschine (schuleigenes Material)</p> <p><b>D 3/4 – 2.3</b> Internetrecherche zur Heimatgemeinde <a href="#">(Material)</a></p> <p><b>D 3/4</b> Hinterfragen der Glaubwürdigkeit von Informationen am Beispiel der Informationsquelle Zeitung <a href="#">(Material)</a></p> <p><b>HSU 3/4 – 1.1</b> Informationsrecherche zur Lebenswelt von Kindern in anderen Ländern (Internet und Bibliothek) <a href="#">(Material)</a></p> <p><b>M 3/4 – 4.1</b> Sammlung von Daten über die eigene Schule und Darstellung in Tabellen sowie Diagrammen <a href="#">(Material)</a></p>	<p><b>D 3/4 – 1.1</b> Sensibilisierung für die Bedeutung des Hörens und Erkennen der Wirkung von Geräuschen im Alltag (Medienführerschein Bayern) <a href="#">(Material)</a></p> <p><b>D 3/4 – 1.3 und 4.1</b> Kennen, Reflektieren und Beherrschen von Kommunikationsformen und -techniken im Internet (Medienführerschein Bayern) <a href="#">(Material 1)</a> <a href="#">(Material 2)</a></p>	<p><b>D 3/4 – 1.2 und 2.5</b> Präsentationsmodul 1 (Informationssuche) <a href="#">(Material)</a></p> <p><b>D 3/4 – 1.2 und 2.5</b> Präsentationsmodul 2 (Foliengestaltung) <a href="#">(Material 1)</a> <a href="#">(Material 2)</a></p> <p><b>D 3/4 – 1.5, 2.4 und 2.5</b> Gestaltung einer Klanggeschichte <a href="#">(Material)</a></p> <p><b>D 3/4 – 1.2 und 2.5</b> Präsentationsmodul 3 (Vortragstechnik) <a href="#">(Material)</a></p> <p><b>D 3/4 – 1.5 und 2.4</b> Bildliche Darstellung von Redewendungen <a href="#">(Material)</a></p> <p><b>E 3/4 – 1</b> Gestaltung einer Weihnachtskarte mit Word und Paint (u. a. Funktionen kopieren und einfügen)</p> <p><b>Ku 3/4 – 3</b> Aufnahme und Bearbeitung von Fotos für eine Fotostory <a href="#">(Material)</a></p> <p><b>Ku 3/4 – 3</b> Trickfilmproduktion mit der Stop-Motion-Technik <a href="#">(Material)</a></p>	<p><b>D 3/4</b> Hinterfragen der Glaubwürdigkeit von Informationen am Beispiel der Informationsquelle Zeitung</p> <p><b>HSU 3/4 – 1.2 und 2.2</b> Vergleich und kritische Bewertung von analogen und digitalen Spielen <a href="#">(Material)</a></p> <p><b>HSU 3/4 – 1.2</b> Erkennen und Bewerten von Bildinszenierungen und -fälschungen <a href="#">(Material)</a></p> <p><b>HSU 3/4 – 1.2</b> Reflektieren der Rolle von Identifikationsfiguren aus dem Fernsehen (Medienführerschein Bayern) <a href="#">(Material)</a></p>
	<p><b>Projekte: ARD Radionacht, Lesenacht, Tag des Buches, SchulKinoWoche Bayern, Besuch Lokalradio, Teilnahme Safer Internet Day</b></p>				