

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

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

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

Medienkompetenzebene

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

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