

## Ideensammlung 3./4. Klasse

(Stand: April 2018)

Die folgende Sammlung von Umsetzungsideen führt Themen für zwei Schuljahre auf, bei der alle Kompetenzstufen des Bereichs Medien berücksichtigt werden. Selbstverständlich kann innerhalb der Themenbereiche eine Auswahl vorgenommen werden und Prioritäten gesetzt werden. Die Umsetzung der folgenden Ideen ist nicht verbindlich.

Für die 3./4. Klasse werden vom Lehrplan her keine Vorgaben gemacht, in welchem Umfang bzw. mit welcher Anzahl Lektionen der Lehrplan umzusetzen ist. Dies gibt einen gewissen pädagogischen Handlungsspielraum.

Die Anwendungskompetenzen werden in dieser Ideensammlung nicht berücksichtigt, da sie den Lehrplänen der verschiedenen Fachbereiche zugeordnet sind. Dementsprechend sind sie auch in diesen Fächern aufzubauen.

### Ideensammlung 3. Klasse

## MEDIEN

Thema	Mögliche Inhalte	Kompetenzstufen
<b>Medien Grundformen und -funktionen</b>	<p><b>Auseinandersetzung mit Medien</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Was sind Medien? Welche Medien (Zeitung, Fernsehen, Radio usw.) kennt und nutzt ihr bzw. eure Eltern und Geschwister wie oft und wofür?</li> <li>Wie informierst du dich, bzw. wie informieren sich deine Eltern über Tagesgeschehen, Politik, Sport, Wetter usw.?</li> <li>Medientagebuch führen und Austauschen der Erfahrungen</li> <li>Grundformen und typische Mischformen von Medien</li> <li>Grundfunktionen von Medien: Wozu gibt es Medien? (Information, Bildung, Meinungsbildung, Unterhaltung, Kommunikation), evtl. Hinweis auf Bedeutung der Meinungsäußerungsfreiheit bzw. Medienfreiheit in Demokratien im Vergleich zu Diktaturen.</li> <li>Zuordnung von bekannten Medien und Formaten (z.B. versch. Fernseh-Sendungen) zu Grundfunktionen</li> <li>Informationsfunktion: Welche Medien sind am glaubwürdigsten? Warum? Woran erkennt man das? Wann sollte man misstrauisch werden?</li> </ul>	<p>MI.1.2.d: können die Grundfunktionen der Medien benennen (Information, Bildung, Meinungsbildung, Unterhaltung, Kommunikation).</p> <p>MI.1.2.d: kennen Mischformen und können typische Beispiele aufzählen (Infotainment, Edutainment).</p>

	<p>(z.B. Suchen von 1. April-Zeitungsenten, Werbung)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Thematisieren, dass Medien immer nur einen (konstruierten) Ausschnitt der Wirklichkeit wiedergeben (z.B. verschiedene Ausschnitte desselben Bildes zeigen, mit versch. Bildbeschriftungen) und unterschiedliche Wirkungen untersuchen.</li> </ul>	
<b>Fernsehen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Welche Bedeutung hat bei den Schülerinnen und Schülern Fernsehen und Videos (inkl. „fernsehen“ im Internet z.B. auf YouTube) Wie häufig schauen die Schülerinnen und Schüler welche Sendungen, wie, wo, mit wem?</li> <li>▪ Vergleich zwischen Fernsehen und dem „Anschauen von Videofilmen“ im Web (z.B. YouTube), z.B. bzgl. herumzappen, weiterklicken, Sendungen geplant schauen, wo kann man besser aufhören? Usw.</li> <li>▪ Versch. Formate von Sendungen: Fiktionale (Film, Serie), Unterhaltung (Casting-, Talk-, Musik-, Quiz-Show usw.), Information (z.B. Nachrichten, Dokumentation, Reportage, Ratgeber, Sportsendung), Werbung usw.; auch Mischformen (z.B. Doku-Soaps, Infotainment)</li> <li>▪ Zuordnen von Sendungen, welche Kinder kennen, zu versch. Formaten.</li> <li>▪ Einblick in die Produktion von Filmen bzw. Sendungen (inkl. Filmtricks): Making of-Sendungen anschauen. Wie wurde ein Film gedreht, mit Computern animiert, eine Dok-Sendung inszeniert, eine Talksendung mit Schauspielern gefilmt usw.</li> <li>▪ Versch. Einstellungsgrößen (Von Totale bis Detail) und Kamera-Perspektiven (Vogel-, Frosch- oder Augenhöhe) und ihre Wirkungen, Beispiele</li> <li>▪ Unterschiede zw. realem Leben und medialer bzw. virtueller Handlungen (Vor- und Nachteile), z.B. Fussballspiel live im Stadion oder am Fernsehen bzw. im Computergame (FIFA-Spiel)</li> </ul>	<p>MI.1.1.b: können Vor- und Nachteile direkter Erfahrungen, durch Medien oder virtuell vermittelter Erfahrungen benennen und die persönliche Mediennutzung begründen.</p> <p>MI.1.1.c: können Folgen medialer und virtueller Handlungen erkennen und benennen.</p> <p>MI.1.2.d: kennen Mischformen und können typische Beispiele aufzählen (Infotainment, Edutainment).</p>

# MEDIEN

Thema	Mögliche Inhalte	Kompetenzstufen
<b>Einführung ins Internet</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Grundlagen für die Bedienung eines Browsers (Internetadresse, Links speichern, „Internet-Führerschein“)</li> <li>▪ Einfache Suchanfragen bei Kindersuchmaschinen wie z.B. <a href="http://www.fragfinn.de">www.fragfinn.de</a> <a href="http://www.blinde-kuh.de">www.blinde-kuh.de</a></li> <li>▪ Treffer vergleichen</li> <li>▪ Einfache Suche nach Bildern</li> <li>▪ Eigene Online-Übungen erstellen (z.B. mit <a href="https://learningapps.org/">https://learningapps.org/</a>), oder <a href="https://quizlet.com/de">https://quizlet.com/de</a>) andere Schülerinnen und Schüler lösen die Aufgaben.</li> <li>▪ Gemeinsames Arbeiten mit digitalen Medien (im Web z.B. gemeinsam ein Dokument online entwickeln, Online-Umfrage, gemeinsames Mind-Map z.B. mit Mindmapmaker, usw.)</li> <li>▪ Sicherheits- und Verhaltensregeln im Internet mit versch. Geräten (beim Surfen, Chatten, Passwörter usw.)</li> <li>▪ Wie reagiere ich bei ungeeigneten Inhalten?</li> <li>▪ Evtl. Cybermobbing (bei entsprechenden Vorfällen)</li> </ul>	<p>MI.1.2.c: können mit Hilfe von vorgegebenen Medien lernen und Informationen zu einem bestimmten Thema beschaffen (z. B. Buch, Zeitschrift, Lernspiel, Spielgeschichte, Website)</p> <p>MI.1.3.d: können in ihren Medienbeiträgen die Sicherheitsregeln im Umgang mit persönlichen Daten einbeziehen (z.B. Angaben zur Person, Passwort, Nickname).</p> <p>MI.1.4.b: können Medien für gemeinsames Arbeiten und für Meinungsaustausch einsetzen und dabei die Sicherheitsregeln befolgen.</p>
<b>Mediengestaltungs-Projekt</b>	<p><b>Bilder und Text:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Fotoroman, Comic</li> </ul> <p><b>Audio:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Interview aufnehmen und mit Hilfe von Audioprogramm „verändern“ (z.B. einzelne Wörter ausschneiden und die Botschaft verfälschen).</li> <li>▪ Einfaches Hörspiel (Text vorsprechen und aufnehmen, passende Bilder und Ton (Geräusche, Musik) hinzufügen)</li> <li>▪ Geräusche-Sammlung (im Dorf aufnehmen)</li> <li>▪ Vertonung eines Bilderbuchs bzw. von Zeichnungen</li> </ul> <p><b>Filmaufnahmen</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ z.B. Trickfilm, Videoclip</li> </ul>	<p>MI.1.3.c: können Medien zum Erstellen und Präsentieren ihrer Arbeiten einsetzen (z.B. Klassenzeitung, Klassenblog, Hörspiel, Videoclip).</p> <p>MI.1.3.f: können Medien nutzen, um ihre Gedanken und ihr Wissen vor Publikum zu präsentieren und/oder zu veröffentlichen.</p>

Quelle: *Wegleitung «Medien und Informatik» für Lehrpersonen der Primarstufe (3./4. Klasse), Amt für Volksschulen und Sport des Kantons Schwyz, 2017*