Bildungsdepartement
Amt für Volksschulen und Sport

Wegleitung „Medien und Informatik“
für Lehrpersonen der Primarstufe (1./2. Klasse)

Schwyz, 13. Mai 2019
Amt für Volksschulen und Sport des Kantons Schwyz

Autorinnen und Autoren

Schrackmann Iwan, ICT-Berater beim Amt für Volksschulen und Sport des Kantons Schwyz und Dozent für Medienpädagogik und -didaktik an der Pädagogischen Hochschule Schwyz

Borelli Morena, Dozentin für Medien und Informatik an der Pädagogischen Hochschule Schwyz

Imlig Nina, Dozentin für Medienpädagogik und -didaktik an der Pädagogischen Hochschule Schwyz, Projektleiterin MIA21 (www.mia21.ch)

Ziegler Nicole, Lehrerin Unterstufe an der Gemeindeschule Schwyz

Version

13. Mai 2019

Beachten Sie, dass Sie stets die aktuellste Version verwenden, da die Wegleitung regelmässig aktualisiert und ergänzt wird. Diese Wegleitung ist online unter www.sz.ch/mi als pdf-Datei verfügbar.

Direkter Link zur pdf-Datei: link.phsz.ch/mi-12

Rückmeldungen

Rückmeldungen zur Wegleitung sowie weitere Hinweise auf geeignetes Unterrichtsmaterial nehmen wir gerne entgegen (per E-Mail an iwan.schrackmann@phsz.ch) und werden diese bei der nächsten Überarbeitung berücksichtigen.

Nutzungsrecht gemäss Creative Commons

link.phsz.ch/by-na-sa

Inhaltsverzeichnis

1 Einleitung 4
2 Überblick über den Lehrplan Medien und Informatik 5
2.1 Drei Kompetenzbereiche: Medien, Informatik und Anwendungskompetenzen 5
2.1 Medien, Informatik und Anwendungskompetenzen im gegenseitigen Bezug 6
3 Eckwerte zur Umsetzung des Lehrplans in der Unterstufe 8
3.1 Zeitgefässe und Lektionentafel 8
3.2 Zuständigkeiten 8
4 Medien 10
4.1 Überblick über die Kompetenzstufen „Medien“ in der 1./2. Klasse 10
4.2 Kompetenzorientierter Medienunterricht in der 1./2. Klasse 11
5 Informatik 17
5.1 Überblick über die Kompetenzstufen „Informatik“ in der 1./2. Klasse 17
5.2 Kompetenzorientierter Informatikunterricht in der 1./2. Klasse 17
6 Anwendungskompetenzen 19
7 Jahresplanung 20
7.1 Jahresplanung 1. Klasse 20
7.2 Jahresplanung 2. Klasse 21
8 Beurteilung und Benotung 22
9 Hinweise auf Lehrmittel und Unterrichtsmaterialien 23
9.1 Medien 23
9.2 Informatik 28
9.3 Anwendungskompetenzen 29
9.4 Hinweise auf geeignete Programme und Apps 30
10 Lehrmittel 34
11 Bilderbücher 35
12 Hinweise auf Weiterbildungskurse MIA21 36
13 Literaturverzeichnis 37

1 Einleitung

„Medien und Informatik“, jetzt schon in der Unterstufe? Ist das wirklich nötig und sinnvoll? Müssen Kinder jetzt schon zwingend in der 1. und 2. Klasse lernen zu programmieren und mit Computern umzugehen?

Vielleicht sind Sie noch etwas skeptisch, wenn Sie daran denken, dass Sie künftig den Lehrplan „Medien und Informatik“ mit Ihren Schülerinnen und Schüler umsetzen sollen.

Diese Wegleitung möchte Ihnen aufzeigen, wie der neue Lehrplan „Medien und Informatik“ konkret in der Unterstufe der Primarschule eingeführt werden soll und welche didaktischen Möglichkeiten Sie nutzen können, um Ihre Schülerinnen und Schüler – kreativ und spielerisch – an Medien heranzuführen und ihre Medienkompetenz altersgemäss zu fördern. Ebenso zeigt Ihnen die Wegleitung auf, welchen pädagogischen Handlungsspielraum Sie als Lehrperson haben und wo die Verbindlichkeiten anfangen, damit eine gewisse Chancengleichheit für alle Kinder gewährleistet werden kann.

Es ist schon längst nicht mehr so, dass Kinder erst beim Schuleintritt mit digitalen Medien in Kontakt kommen. Die Digitalisierung unserer Gesellschaft hat schon längst auch die Kindheit erfasst, Medien prägen das Leben von Kindern von früh an massgeblich mit. Die „MIKE-Studie“ (Suter et al., 2015), welche den Medienumgang von 6- bis 13-jährigen Kindern in der Schweiz untersucht hat, hält etwa fest, dass das Fernsehen bei den 7- und 8-jährigen Kindern zwar nach wie vor zur beliebtesten Medientätigkeit zählt, digitale Medien aber insgesamt an Bedeutung gewinnen. So „gamen“ etwa bereits die Hälfte der 6- und 7-Jährigen bzw. 57% der 8- und 9-Jährigen mindestens einmal pro Woche. Smartphones kommen heute in 96% aller Haushalte mit Kindern der Unterstufe vor, in drei Vierteln der Haushalte gibt es Tablets. Je einfacher und intuitiver die Bedienung dieser Geräte wird, umso mehr werden Kinder schon früh die digitale Welt erobern und künftig vermehrt auch Videofilme auf mobilen Geräten schauen bzw. „Games“ spielen, im Internet nach Informationen suchen, usw.

Statt solche Studien zu lesen, können Sie auch einfach Eltern beim Umgang mit ihren 7- bis 8-jährigen Kindern beobachten oder Ihre eigenen Schülerinnen und Schüler befragen, und werden wahrscheinlich erfahren, dass Kinder heute eine Vielzahl von Medien (teilweise intensiv) nutzen und deren Eltern es als eine der grössten Herausforderungen der Erziehung anschauen, ihre Kinder an eine sinnvolle Mediennutzung heranzuführen. Die Schule kann und soll die Eltern dabei unterstützen.

Wichtig ist zu sehen, dass der Medienkonsum, den die Kinder zu Hause „pflegen“, in der Schule keinesfalls einfach fortgeführt wird. Im Unterricht geht es vielmehr darum, dass die Kinder – neben der Auseinandersetzung mit ihrer Mediennutzung – die digitalen Medien als vielseitig verwendbare Hilfsmittel kennen- und nutzen lernen. Computer und insbesondere auch Tablets können die Schülerinnen und Schüler beim Informieren, Kommunizieren, beim (spielerischen) Lernen und vor allem beim kreativen Gestalten von eigenen Medienprodukten unterstützen.

Die zunehmende Bedeutung von digitalen Medien hat sich auch auf den Lehrplan 21 ausgewirkt. Um die Kinder und Jugendlichen auf die „digitale Zukunft“ vorzubereiten, soll ihnen künftig ein vertieftes Wissen und breite Kompetenzen rund um (digitale) Medien und Informatik vermittelt werden. Die Thematisierung der Erfahrungen von Kindern mit Medien beginnt dabei schon im Kindergarten und wird in der 1. und 2. Klasse der Primarstufe weitergeführt.

Ihnen kommt daher die wichtige Aufgabe zu, Kinder schon früh auf ihrem Weg in die (digitale) Medienwelt zu begleiten und ihnen Möglichkeiten aufzuzeigen, wie sie Medien sinnvoll und kreativ nutzen können.

2 Überblick über den Lehrplan Medien und Informatik

Der Modullehrplan „Medien und Informatik“ ist Teil des Lehrplans 21. Dieser Modullehrplan bringt für die gesamte Volksschule neue Inhalte und eine grössere Verbindlichkeit im Vergleich zum bisherigen Lehrplan „ICT in der Volksschule“.

Sie finden den Lehrplan „Medien und Informatik“ (Schwyzer Version) unter link.phsz.ch/mi34-03.

Wichtig: Im Lehrplan „Medien und Informatik“ werden digitale Medien **zum eigenen Unterrichtsthema.** Es geht immer darum, was Schülerinnen und Schüler über digitale Medien wissen und was sie damit können sollen, und nicht bloss um die Nutzung von digitalen Werkzeugen zur Unterstützung des Lehrens und Lernens, wie dies bislang unter dem Begriff „ICT“ häufig verstanden worden ist.

Die Kompetenzen des 1. Zyklus sind im Lehrplan mit roten Orientierungspunkten markiert. Damit wird aufgezeigt, dass die Kompetenzen nach der gepunkteten Linie in der 1./2. Klasse, jene vor der Linie im Kindergarten aufzubauen sind.

2.1 Drei Kompetenzbereiche: Medien, Informatik und Anwendungskompetenzen

Der Lehrplan „Medien und Informatik“ (D-EDK, 2014, S. 3) umfasst drei Bereiche mit folgenden Zielsetzungen, welche die Schülerinnen und Schüler bis Ende des 3. Zyklus erreichen sollen.

Bereich	Zielsetzungen
Medien	- Die Schülerinnen und Schüler erwerben ein Verständnis für die Aufgabe und Bedeutung von Medien für Individuen sowie für die Gesellschaft, für Wirtschaft, Politik und Kultur. - Sie können sich in einer rasch ändernden, durch Medien und Informatiktechnologien geprägten Welt orientieren. - Sie können traditionelle und neue Medien und Werkzeuge eigenständig, kritisch und kompetent nutzen und die damit verbundenen Chancen und Risiken einschätzen. - Sie kennen Verhaltensregeln und Rechtsgrundlagen für sicheres und sozial verantwortliches Verhalten in und mit Medien.
Informatik	- Die Schülerinnen und Schüler verstehen Grundkonzepte der automatisierten Verarbeitung, Speicherung und Übermittlung von Information. - Sie kennen Methoden, um Daten zu organisieren, zu strukturieren, auszuwerten und darzustellen. - Sie erwerben ein Grundverständnis, wie Abläufe alltagssprachlich, grafisch und darauf aufbauend auch in einer formalisierten Sprache beschrieben werden können. - Sie lernen, einfache, auf Informatik bezogene Lösungsstrategien in verschiedenen Lebensbereichen zu nutzen. - Dies trägt zum Verständnis der Informationsgesellschaft bei und befähigt, sich an ihr aktiv zu beteiligen.
Anwendungskompetenzen	- Die Schülerinnen und Schüler erwerben grundlegendes Wissen zu Hard- und Software sowie zu digitalen Netzen, welches nötig ist, um einen Computer kompetent zu nutzen. - Sie erwerben Kompetenzen in der Nutzung von Informations- und Kommunikationstechnologien für effektives Lernen und Handeln in verschiedenen Fach- und Lebensbereichen, sowohl im Blick auf die Schule als auch auf den Alltag und die spätere Berufsarbeit.

2.1 Medien, Informatik und Anwendungskompetenzen im gegenseitigen Bezug

Obschon die drei Bereiche im Lehrplan auseinandergehalten werden, ist es im Unterricht sinnvoll, die drei „Perspektiven“ – wo immer möglich – aufeinander zu beziehen. Medien, Informatik und Anwendungskompetenzen bedingen und ergänzen sich gegenseitig.

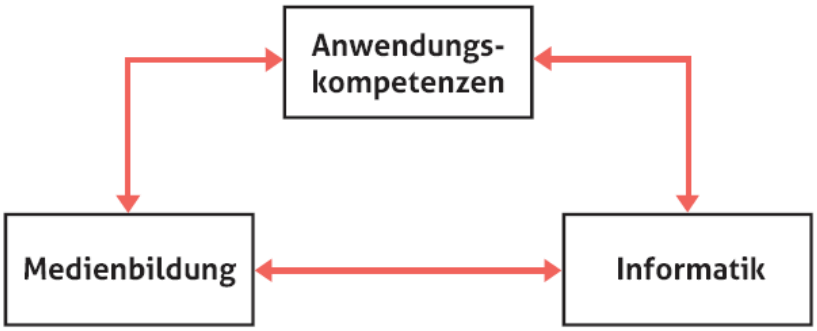


Abb. 1: Die drei Bereiche des Lehrplans „Medien und Informatik“
(Döbeli Honegger, 2016, S. 79).

In der sogenannten Dagstuhl-Erklärung (Brinda et al., 2016) fordern darum viele Expertinnen und Experten der Medienpädagogik und Didaktik der Informatik, dass „digitale“ Bildung immer aus technologischer, gesellschaftlich-kultureller und anwendungsbezogener Perspektive in den Blick genommen werden soll.

2.1.1 Gesellschaftlich-kulturelle Perspektive: Wie wirkt das?

Die gesellschaftlich-kulturelle Perspektive geht z. B. den Fragen nach: Wie wirken digitale Medien auf einzelne Menschen und die gesamte Gesellschaft? Wie kann man Informationen beurteilen, eigene Standpunkte entwickeln? Wie kann man Einfluss auf gesellschaftliche und technologische Entwicklungen nehmen?

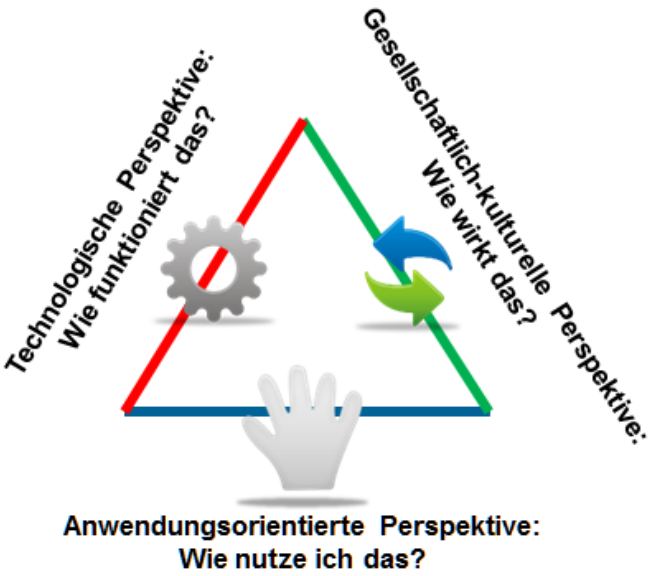


Abb. 2: Die Perspektiven des sog. Dagstuhl-Dreiecks[1]
(Brinda et al., 2016)

2.1.2 Technologische Perspektive: Wie funktioniert das?

Die technologische Perspektive hinterfragt und bewertet die Funktionsweise der Systeme, die die digital vernetzte Welt ausmachen. Sie gibt Antworten auf die Frage nach den Wirkprinzipien von Systemen und erklärt die grundlegenden Konzepte, die hinter verschiedenen Phänomenen stecken. Sie schafft damit die technologischen Grundlagen und Hintergrundwissen für die Mitgestaltung der digital vernetzten Welt.

2.1.3 Anwendungsbezogene Perspektive: Wie nutze ich das?

Die anwendungsbezogene Perspektive betrachtet die effektive und effiziente Nutzung von Informatiksystemen (z.B. Software), um eigene oder gemeinsame Vorhaben umsetzen zu können. Sie geht Fragen nach, wie und warum Werkzeuge ausgewählt und genutzt werden. Hierfür muss man die vorhandenen Möglichkeiten und Funktionsumfänge gängiger Werkzeuge kennen und sicher handhaben.

Beispiel „Eigene Texte am Computer gestalten“

Jedes Thema des Lehrplans „Medien und Informatik“ wird im Idealfall von allen drei verschiedenen Perspektiven angegangen. Dazu ein Beispiel:

Gesellschaftlich-kulturelle Perspektive

- Welche Vor- und Nachteile hat es, wenn man Texte von Hand oder mit dem Computer schreibt?
- Wann schreiben Erwachsene handgeschriebene Briefe? Warum?
- Könnte ich meinen Text auch aufs Internet „stellen“?
  Was würde dann passieren?

Technologische Perspektive

- Wie kann ich den Computer starten und mich – falls nötig – am Computer anmelden?
- Welches Anwendungsprogramm eignet sich zum Schreiben?
  Wie kann ich dieses öffnen?
- Wie kann ich zwischen verschiedenen Fenstern wechseln?

Anwendungsorientierte Perspektive

- Wo finde ich im Programm die verschiedenen Funktionen (z.B. Schriftart ändern)?
- Wie und wo kann ich meine Datei speichern und wieder öffnen, um daran weiterzuarbeiten?
- Wie finde ich im Internet ein passendes Bild zu meinem Text?
  Wie kann ich dieses in meinen Text übernehmen?
- Wie kann ich Gross- und Kleinbuchstaben sowie Zahlen eingeben?

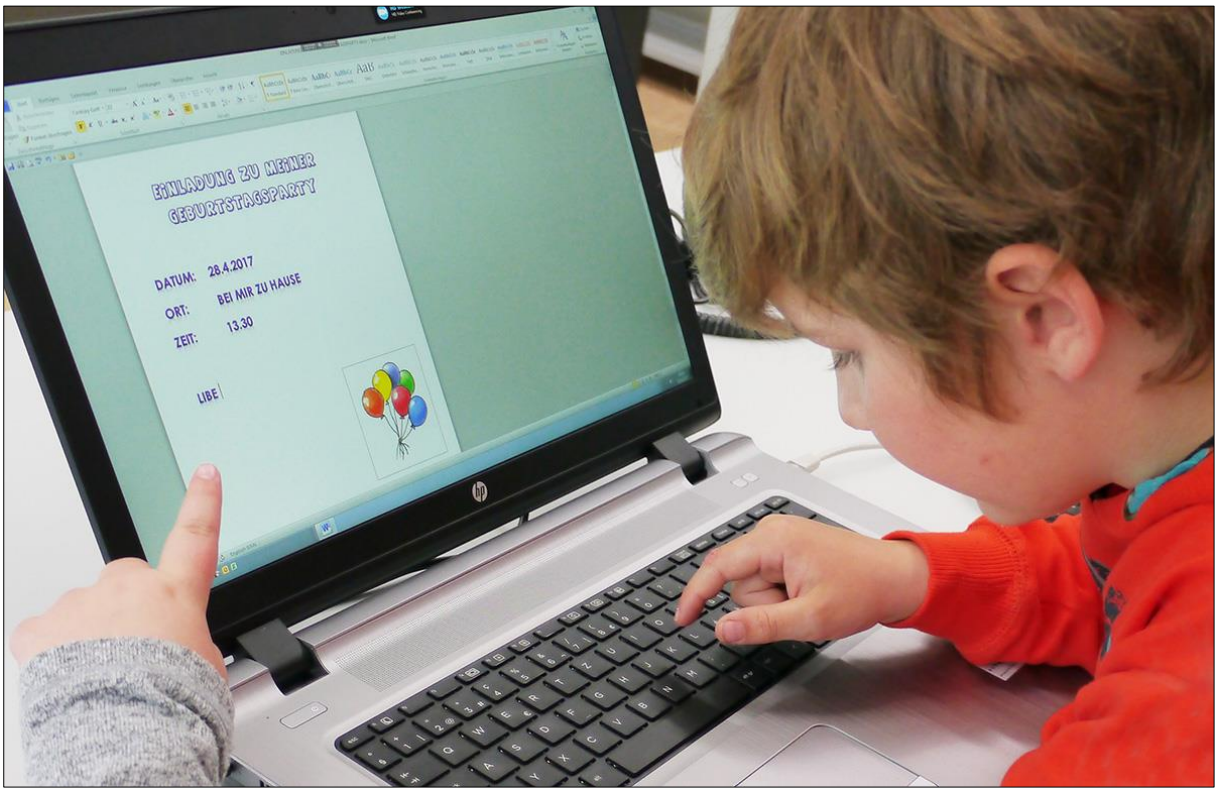


Abb. 3: Schüler gestalten eine Einladung zur Geburtstagsparty.

3 Eckwerte zur Umsetzung des Lehrplans in der Unterstufe

Im Kanton Schwyz hat der Erziehungsrat im Herbst 2016 die Rahmenbedingungen für die Umsetzung des Lehrplans „Medien und Informatik“ definiert.

Auf der Webseite des Kantons Schwyz (www.sz.ch/mi) finden Sie die drei Grundlagenpapiere, auf der auch diese Wegleitung basiert:

- Konzept zur Einführung des Modullehrplans „Medien und Informatik“ des Lehrplans 21 in der Volksschule
- Erziehungsratsbeschluss (ERB Nr. 80 vom 23.9.2016) Lehrplan 21: Einführung des Modullehrplans „Medien und Informatik“
- Aufbau von Anwendungskompetenzen im 1., 2. und 3. Zyklus (Primar- u. Sekundarstufe I) an den Volksschulen des Kantons Schwyz

3.1 Zeitgefässe und Lektionentafel

Gemäss dem Einführungskonzept gelten für die 1./2. Klasse **folgende Regelungen**:

- Der Lehrplan 21 (und somit auch der Lehrplan „Medien und Informatik“) wird im Kindergarten und auf der Primarstufe ab Schuljahr 2017/18 umgesetzt (ERB Nr. 80, S. 2).
- In der 1./2. Klasse erfolgt der Aufbau der Kompetenzen im Bereich der Medien, Informatik und Anwendung integriert in die verschiedenen Fächer, ohne dass hierfür eine explizite Anzahl an Lektionen vorgegeben wird (Konzept, S. 14, bzw. Lektionentafel auf der Primarstufe (Bildungsdepartement des Kantons Schwyz, 2015, S. 5).
- Konkret wird der Teil „Medien“ dem Block A (Deutsch) und Informatik dem Block B (Mathematik) zugeteilt und im Zeitgefäss dieser Fächer vermittelt. Für die Blöcke A und B stehen insgesamt 5-6 bzw. 6-7 (Block A) bzw. 5-7 (Block B) Wochenlektionen zur Verfügung (AVS, 2015).

Block	Fachbereiche	1. Kl.	2. Kl.	3. Kl.	4. Kl.	5. Kl.	6. Kl.
A	Deutsch Schrift/Tastaturschreiben Medien (Modullehrplan Medien & Informatik)	5-6	6-7	6-7	6-7	5-6	5-6
	Englisch			2	2	2	2
	Französisch					2	2
B	Mathematik Informatik (Modullehrplan Medien & Informatik)	5-7	5-7	5-7	5-7	5-7	5-7

vgl. Lektionentafel auf der Primarstufe link.phsz.ch/mi34-04

- Im Kanton Schwyz wurden die Kompetenzen des 1. Zyklus zusätzlich mit (roten) Orientierungspunkten markiert. Damit wird aufgezeigt, welche Kompetenzen im Kindergarten und welche in der 1./2. Klasse aufgebaut werden sollen. Die genaue Abgrenzung folgt in den Kap. 4 und 5.

3.2 Zuständigkeiten

Mit der Lektionentafel wurden die Verantwortlichkeiten für die beiden Bereiche Medien und Informatik auf der Primarstufe definiert:

- Im Kompetenzbereich Informatik ist die Lehrperson, welche Mathematik unterrichtet, für die Umsetzung des Lehrplans verantwortlich.
- Im Kompetenzbereich Medien ist die Lehrperson, welche Deutsch unterrichtet, für die Umsetzung des Lehrplans verantwortlich.

Bei den Anwendungskompetenzen ist die Zuordnung zu den Fächern etwas „komplizierter“. Grundsätzlich werden die Anwendungskompetenzen im Unterricht der Fachbereiche aufgebaut und beurteilt. Die Verantwortung obliegt der Lehrperson, welche den jeweiligen Fachbereich unterrichtet.

Die folgende Tabelle bietet eine Übersicht, welche Anwendungskompetenzen in welchen Fächern und ab welcher Klasse aufzubauen sind.

Anwendungskompetenzen	Zuordnung zu Fach	Klasse
Handhabung		
Grundlegende Elemente der Bedienoberfläche und Dokumentenablage (Dateimanagement)	Insbesondere Deutsch	Ab 1.
Recherche und Lernunterstützung		
Informationssuche und -beurteilung	insbesondere Deutsch und NMG	Ab 1.
Einsatz von Medien zur Unterstützung des eigenen Lernprozesses	alle Fächer mit fachspezifischen Medien	Ab KG
Produktion und Präsentation		
Textverarbeitung, Gestaltung von Texten	Deutsch	Ab 1.
Präsentieren	Deutsch	Ab 1.
Bildbearbeitung	Bildnerisches Gestalten	Ab 1.
Ton (Audiobearbeitung)	Deutsch (bei Aufnahme von gesprochenen Texten, z.B. Interviews, und Weiterverarbeitung von Audiodateien) Musik (bei Weiterverarbeitung von musikalischen Audiodateien oder Aufnahmen)	Ab 1.
Videoaufnahme und -bearbeitung	Bildnerisches Gestalten Je nach thematischem Bezug auch in anderen Fächern (z.B. Deutsch, NMG)	Ab 1.

Abb. 4: Videoprojekt in einer 2. Klasse: Ein Schüler filmt verschiedene Szenen.

4 Medien

4.1 Überblick über die Kompetenzstufen „Medien“ in der 1./2. Klasse

Der Kompetenzbereich „Medien“ des Lehrplans M+I umfasst vier Kompetenzen:

1. Die Schülerinnen und Schüler können sich in der physischen Umwelt sowie in medialen und virtuellen Lebensräumen orientieren und sich darin entsprechend den Gesetzen, Regeln und Wertesystemen verhalten.
2. Die Schülerinnen und Schüler können Medien und Medienbeiträge entschlüsseln, reflektieren und nutzen.
3. Die Schülerinnen und Schüler können Gedanken, Meinungen, Erfahrungen und Wissen in Medienbeiträge umsetzen und unter Einbezug der Gesetze, Regeln und Wertesysteme auch veröffentlichen.
4. Die Schülerinnen und Schüler können Medien interaktiv nutzen sowie mit anderen kommunizieren und kooperieren.

Im Kanton Schwyz wurden die Kompetenzstufen des 1. Zyklus zusätzlich mit (roten) Orientierungspunkten markiert. Kompetenzen, die im 1. Zyklus oberhalb der roten Orientierungslinie stehen, sind im Kindergarten aufzubauen. Kompetenzen unterhalb der roten Orientierungslinie erst in der 1./2. Klasse.

Gemäss den empfohlenen Orientierungspunkten sind **in der 1./2. Klasse** die folgenden **sechs Kompetenzstufen aufzubauen**:

MI.1.2.a, b, c

1	a	» verstehen einfache Beiträge in verschiedenen Mediensprachen und können darüber sprechen (Text, Bild, alltägliches Symbol, Ton, Film). » können Werbung erkennen und über die Zielsetzung der Werbebotschaften sprechen.
	b	» können benennen, welche unmittelbaren Emotionen die Mediennutzung auslösen kann (z.B. Freude, Wut, Trauer).
	c	» können mithilfe von vorgegebenen Medien lernen und Informationen zu einem bestimmten Thema beschaffen (z.B. Buch, Zeitschrift, Lernspiel, Spielgeschichte, Website).

MI.1.3.b

	b	» können einfache Bild-, Text-, Tondokumente gestalten und präsentieren.

MI.1.4.b

1	a	» können mittels Medien bestehende Kontakte pflegen und sich austauschen (z.B. Telefon, Brief).

Vgl. Lehrplan Medien und Informatik (link.phsz.ch/mi34-03)

Als Lehrperson der 1./2. Klasse können Sie also davon ausgehen, dass ihre Schülerinnen und Schüler bereits im Kindergarten an folgenden beiden Kompetenzstufen gearbeitet haben.

- Die Schülerinnen und Schüler können sich über Erfahrungen in ihrer unmittelbaren Umwelt, über Medienerfahrungen sowie Erfahrungen in virtuellen Lebensräumen austauschen und über ihre Mediennutzung sprechen.
- Sie können spielerisch und kreativ mit Medien experimentieren.

Das bedeutet allerdings noch nicht, dass alle Kinder im gleichen Ausmass über diese Kompetenzen verfügen werden. Es bleibt eine wichtige Aufgabe in der 1./2. Klasse, die Schülerinnen und Schüler bei ihrem (unterschiedlichen) Vorwissen abzuholen und allenfalls diese Kompetenzen zu vertiefen. Wichtig ist hierbei, dass Sie sich mit der Kindergarten-Lehrperson austauschen und Ihren Unterricht im Bereich Medien koordinieren.

4.2 Kompetenzorientierter Medienunterricht in der 1./2. Klasse

Die vielfältigen Medienerfahrungen, welche Schülerinnen und Schüler der 1. und 2. Klasse mitbringen, bilden die Ausgangslage für kompetenzorientierten Medienunterricht. Ziel ist es, über diese Erfahrungen zu sprechen, mit Medien aktiv und kreativ zu arbeiten, neue mediale Produkte zu entwickeln und die eigene Mediengestaltung kritisch zu reflektieren. Gerade digitale Medien bieten vielfältige Möglichkeiten, den Unterricht motivierend zu gestalten. Das aktive und eigenverantwortliche Lernen und der gegenseitige Austausch stehen dabei im Zentrum. Hierfür eigenen sich vor allem folgende Unterrichtsformen:

- Offene Lehr- und Lernformen: Wochenplan, Werkstattunterricht, Postenlauf usw. mit einem oder mehreren Computer-Stationen (PC, Notebook, Tablet).
- Gruppenarbeiten, in denen gemeinsam mediale Produkte analysiert oder gestaltet werden.
- Blockkurse und Projekttage, in denen spezifische Medien- und Informatik-Themen auch klassen-, stufen- oder fächerübergreifend und sowohl handelnd als auch reflektierend bearbeitet werden.

4.2.1 Orientierung an der Lebenswelt und Entwicklungsaufgaben der Kinder

Die vielfältigen Medienerfahrungen der Kinder bilden den Ausgangspunkt, um Wissen über Medien aufzubauen und diese kritisch zu reflektieren. Ziel ist es, dass in allen Zyklen über den alltäglichen Umgang mit Medien in Freizeit und Unterricht gesprochen und ein bewusster Umgang mit Medien angestrebt wird.

Auch Medienprojekte orientieren sich explizit an der Lebenswelt der Kinder, d.h. im Unterricht wird das thematisiert, was Kinder beschäftigt, was für sie bedeutungsvoll und in ihrer aktuellen Entwicklungsphase wichtig ist. Unterstufenkinder nutzen beispielsweise das Fernsehangebot zur Bestimmung ihrer Geschlechterrollen und versuchen herauszufinden, welche Eigenschaften und Verhaltensweisen geschlechtertypisch und vor allem erfolgsversprechend sind (vgl. Theunert & Gebel, 2000).

Die Wahrnehmung, das Verständnis und vor allem die kritische Beurteilung von Medien hängen unter anderem stark vom Entwicklungsstand der Kinder ab. Diese entwicklungspsychologischen Gegebenheiten beeinflussen deshalb auch, wann und wie Medien im Unterricht sinnvoll thematisiert werden können. So verändern sich die Wahrnehmung und der Umgang mit Medien im Laufe der ersten Lebensjahre stark. Während für Kleinkinder Medien vor allem Reizquellen sind (Bilder, Klänge usw.), nutzen 5- bis 6-Jährige Medien bereits selbständig (vor allem Fernseher, Bücher, Hörspiele). Die weitere Mediennutzung sowie der Bedarf an Unterstützung hängt stark von der Lesekompetenz der Kinder ab. Im Primarschulalter gewinnen zunehmend das Internet, Musikmedien und das Smartphone an Bedeutung. Bei Kindern aus sozial schwächeren Familien ist der konstruktive Zugang zu Medien meist geringer und deshalb eine frühe Medienbildung wichtig.

Wie Medien wahrgenommen werden, hängt stark von der sozialen, kognitiven und emotionalen Entwicklung des Kindes ab.

- Als wesentlicher Entwicklungsschritt müssen die Kinder verstehen, dass Abbildungen in Büchern, Filmen, Fotos usw. etwas darstellen und Symbole für etwas sind. Gegen Ende des ersten Lebensjahrs können Kinder sich etwas zeigen lassen, aber auch selber auf bestimmte Dinge aufmerksam machen, z.B. indem man im Kinderbuch auf ein Bild eines Hundes zeigt, dem Kind vom Hund des Nachbarn erzählt und dazu Hundegeräusche macht. Das Vorlesen erweist sich deshalb als wichtige Lernsituation für den Erwerb der Muttersprache.
- Weiter ist es wichtig, dass sich das Kind in andere Personen hineinversetzen kann, um Inhalte von Medien zu verstehen. Sie müssen verstehen lernen, dass andere Personen andere Gedanken und Wünsche haben und dass Menschen nach diesen handeln. Für eine kritische Medienreflexion müssen die Perspektiven von mehreren Personen berücksichtigt werden können. Dies ist für Kinder erst ab ca. 7 Jahren möglich.
- Ein weiterer Entwicklungsschritt ist das Verständnis, dass nicht alles, was mit Medien gezeigt ist, real, bzw. ein Abbild der Realität ist. Ein wesentlicher Teil der Medienkompetenz ist die Fähigkeit, Realitätsgehalt von Medienbotschaften zu verstehen. Kinder können grundsätzlich bereits ab ca. 2 Jahren die reale und fiktionale Welt unterscheiden. Typisches Beispiel sind die in diesem Alter üblichen „Als-ob-Spiele“. Der Realitätsgehalt im Fernsehen ist allerdings schwieriger zu durchschauen. So glauben Dreijährige oft, dass die Figuren im Fernseher drin leben. Im Kindergartenalter verstehen Kinder dann langsam, dass die Darstellung vom Fernsehen nicht der Realität entsprechen muss. Diese Einschätzung ist natürlich auch vom Genre abhängig: Trickfilme werden klar unrealistischer eigeschätzt als Dokumentarfilme.
- Zu verstehen, welche Absichten hinter Medienbotschaften stecken, ist ein weiterer wichtiger Entwicklungsschritt. Dies ist eine wichtige Voraussetzung, um beispielsweise auch die Absichten von Werbung zu erkennen. Vierjährige können noch kaum zwischen Werbung und Filmbeiträgen unterscheiden, während die Mehrheit der Achtjährigen dazu fähig ist. Zunächst ist diese Kompetenz eng an die Wahrnehmung der formalen Unterschiede von Programm- und Werbeblöcken geknüpft. Erst später können Kinder auch die verschiedenen oft versteckten Spielarten von Werbung entdecken und ihre Absichten entschlüsseln und bewerten. Allerdings – und das ist bedeutsam – ist diese Entwicklung nicht bei allen Kindern einheitlich, sondern abhängig davon, wie Kinder im familiären Umfeld mit Werbung konfrontiert werden (vgl. von Ploetz, 1999, S. 102). In Untersuchungen zeigte sich, dass Kinder Werbung und deren Absichten auch besser erkennen konnten, wenn ihnen gezielt Wissen über Werbung vermittelt worden ist. Dies unterstreicht die Bedeutung, dass das Thema Werbung in der 1./2. Klasse thematisiert werden soll und kann.
- Medienerlebnisse sind bei Kindern stark mit Emotionen besetzt. Nicht selten haben Kinder aufgrund von Geschichten, Filmdarstellungen und Bildern Angst oder sind verunsichert. Medienangebote bieten aber auch die Möglichkeit, über Ängste oder Konflikte zu sprechen und diese zu verarbeiten. Kinder identifizieren sich schnell mit Medienfiguren und bauen diese in ihre eigene Fantasie ein. Es ist von Kind zu Kind unterschiedlich, welchen emotionalen Einfluss bestimmte Darstellungen auf ein Kind haben. Darstellungen, welche für Erwachsene völlig unbedeutend sind, können für Kinder angsteinflössend sein. Es ist deshalb wichtig, dass Kinder bei der Verarbeitung von Medienerlebnissen begleitet werden und lernen, über die ausgelösten Emotionen zu sprechen. Hierfür ist eine offene Atmosphäre im Unterricht eine wichtige Voraussetzung (Fthenakis et al., 2009).

Abb. 5: Kinder „gückseln“ zwischen ihren Finger zum Fernsehen, zwischen Faszination und Angst.

4.2.2 Aktive Mediengestaltung und Medienproduktion

Eine besondere Bedeutung im Bereich Medien kommt der aktiven Mediengestaltung und Medienproduktion zu. Für den Lernerfolg ist es entscheidend, dass die Schülerinnen und Schüler nicht nur ihre Mediennutzung reflektieren und sich mit Medienthemen auseinandersetzen, sondern insbesondere auch selber aktiv und kreativ Medien gestalten und auch eigene Medienbeiträge veröffentlichen.

Der Lehrplan betont diese Handlungsorientierung und sieht vor, dass die Schülerinnen und Schüler vielfältige Möglichkeiten erhalten, um Medien und Medienbeiträge zu produzieren, mit Medien eigene Arbeiten erstellen und präsentieren bzw. Medieninhalte in eigene Medienprodukte integrieren (z.B. Klassenzeitung, Klassenblog, Website, Hörspiel, Videoclip, Präsentation, Comic u.v.m.).

Immer dann, wenn Schülerinnen und Schüler selbst Medienprojekte durchführen und gemeinsam interessante Medienprodukte gestalten und veröffentlichen, setzen sie sich fast automatisch mit entsprechenden Themen des Lehrplans auseinander und lernen dabei viel über den richtigen Umgang mit Informationen (z.B. Datenschutz, Recht am eigenen Bild), über die Regeln der guten Gestaltung und die Wahl von geeigneten Bildern, über das Verfassen von interessanten und zielgruppenorientierten Texten usw. Im Rahmen von Medienprojekten tauchen immer wieder konkrete Fragen auf wie zum Beispiel: Welche Fotos darf ich veröffentlichen, welche Musik verwenden, wie kann ich das spannender schreiben? usw. Diese Fragen sind der ideale Ausgangspunkt für einen vertieften Einblick in die entsprechenden Verhaltensregeln (basierend auf Gesetzen, gesellschaftlichen Regeln oder schlicht auf präventiven Sicherheitsvorkehrungen).

Aktive Medienarbeit, die darauf abzielt, eigene Medienproduktionen auch zu veröffentlichen oder zumindest einem eingeschränkten Publikum (z.B. den Eltern) zugänglich zu machen, bekommt eine ganz besondere Bedeutung für die Schülerinnen und Schüler. Ihre Arbeit kann von externen Personen wahrgenommen und damit auch beurteilt werden. Dadurch erhalten solche Aufgaben einen „Ernstcharakter“, der für das „geschützte Lernen“ in der Schule eher ungewöhnlich ist. Am Ende eines Medienprojekts liegt meist ein vorzeigbares Ergebnis vor, welches die Schülerinnen und Schüler mit Stolz präsentieren können. Gelangen positive Rückmeldungen zurück, stärkt dies das Selbstvertrauen der Schülerinnen und Schüler.

Aktive Medienarbeit setzt oft auch einen medienpädagogischen Erkenntnisprozess in Gang. In Medienprojekten stehen Schülerinnen und Schüler selber vor der schwierigen Aufgabe, wie sie die „Realität“ darstellen (bzw. reduzieren) wollen: Welche Fotos sollen verwendet werden, worüber soll berichtet werden, worüber nicht? So erkennen sie in ersten Ansätzen, dass Medienaussagen nicht objektiv sind, sondern immer das Ergebnis subjektiv ausgewählter und gestalteter Inhalte. Ihr Unterscheidungsvermögen zwischen Wirklichkeit und Fiktion differenziert sich weiter aus. Sie beginnen, Manipulationsmöglichkeiten zu erkennen und dramaturgische Mittel besser einzuschätzen.

4.2.3 Medienprojekte fördern überfachliche Kompetenzen

In Medienprojekten steht nicht primär der Umgang mit der Technik im Vordergrund, sondern insbesondere die Kooperation und Koordination der Arbeiten in einer Gruppe oder sogar in der ganzen Klasse. In Medienprojekten arbeiten typischerweise die Schülerinnen und Schüler nicht alle in derselben Funktion, sondern übernehmen je nach Vorlieben und Fähigkeiten unterschiedliche Aufgaben (z.B. Texte für das Drehbuch schreiben, Kameraführung, Videoschnitt, Schauspiel, Organisation der Drehorte und Requisiten, Kostüme usw.). Dies führt dazu, dass sich die Schülerinnen und Schüler gegenseitig von einer neuen Seite kennenlernen. Sie lernen, in einer arbeitsteiligen Gruppe ein gemeinsames Ziel zu verfolgen, ihre Meinung sachlich einzubringen und zu begründen, aber auch Kompromisse einzugehen, bisweilen auch nachzugeben und Frustrationen gemeinsam auszuhalten.

Projektorientierter Unterricht ist darum geradezu prädestiniert, um die überfachlichen Kompetenzen (vgl. link.phsz.ch/mi34-06) zu fördern, insbesondere **soziale Kompetenzen**. Projekte bieten viele Lerngelegenheiten für die gemeinsame Planung des Vorgehens, den Austausch und die Auseinandersetzung mit den Mitschülerinnen und Mitschülern.
Schülerinnen und Schüler können dabei lernen,

- sich aktiv und im Dialog an der Zusammenarbeit mit anderen zu beteiligen.
- aufmerksam zuzuhören und Meinungen und Standpunkte von andern wahrzunehmen und einzubeziehen.
- in der Gruppe oder in der Klasse Abmachungen auszuhandeln und Regeln einzuhalten.
- auf Meinungen und Standpunkte anderer zu achten und im Dialog darauf einzugehen.
- je nach Situation eigene Interessen zu Gunsten der Zielerreichung in der Gruppe zurückzustellen oder durchzusetzen.
- Gruppenarbeiten zu planen und verschiedene Formen der Gruppenarbeit anzuwenden.
- sachlich und zielorientiert zu kommunizieren, Gesprächsregeln anzuwenden und Konflikte direkt anzusprechen.

Aber auch **methodische Kompetenzen** werden in Projekten massgeblich gefördert. Die Schülerinnen und Schüler können beispielsweise...

- die Aufgaben- und Problemstellung sichten und verstehen und bei Bedarf nachfragen.
- einschätzen, wie schwer oder leicht ihnen die Aufgaben/Problemlösungen fallen werden.
- bekannte Muster hinter der Aufgabe/dem Problem erkennen und daraus einen Lösungsweg ableiten.
- neue Herausforderungen erkennen und kreative Lösungen entwerfen.
- Ziele für die Aufgaben und Problemlösungen setzen und Umsetzungsschritte planen.
- Lern- und Arbeitsprozesse durchführen, dokumentieren und reflektieren.

Schliesslich werden mit aktiver Medienarbeit auch **personale Kompetenzen** weiterentwickelt. Bei den vielfältigen Anforderungen und Aufgaben, die im Rahmen eines Medienprojekts zu bewältigen sind, entdecken Schülerinnen und Schüler immer wieder auch eigene neue Fähigkeiten. Neben Kreativität, Fantasie und technischen Kenntnissen verlangt die Arbeit in der Gruppe oder Klasse stets auch Geduld, Empathie, Teamgeist, Organisationstalent sowie die Fähigkeit, andere zu überzeugen und zu motivieren.

Empfehlung

Aus all diesen Gründen erhalten Mediengestaltungs-Projekt im kompetenzorientierten Medienunterricht eine zentrale Rolle. Medienbildung ohne aktive Medienprojekte ist vergleichbar mit Schwimmunterricht ohne Wasser, man befindet sich nur in einem theoretischen „trockenen“ Milieu, ohne dass die eigentlich angestrebten Kompetenzen geübt und aufgebaut werden können.

Es wird darum empfohlen, dass Sie im Laufe der beiden Schuljahre **mindestens ein aktives Mediengestaltungprojekt mit Ihrer Klasse durchführen**. In Kombination mit anderen Fächern sind idealerweise auch die Durchführung mehrerer Medienprojekte möglich.

4.2.4 Projekte mit aktiver Mediengestaltung und Medienproduktion

Ideensammlung

- Eine Klasse vertont ein Bilderbuch (mit Vorlesen des geschriebenen Texts, mit Nacherzählen eines eigenen Textes oder Dialogform).
- Eine Klasse filmt zu einem Bilderbuch ein „Kartontheater“.
- Die Schülerinnen und Schüler gestalten selbst ein Bilderbuch mit eigenen Zeichnungen oder Fotos (und vertonen diese).
- Die Klasse nimmt ein Hörspiel auf.
- Die Schülerinnen und Schüler führen (während einer bestimmten Zeit) einen Blog über ihre Hobbys.
- Sie gestalten eine Ausstellung mit Fotomontagen (z.B. Tiere, wie man sie nicht in der Natur findet).
- Eine Klasse produziert eine Dokumentation zu einem bestimmten Unterrichtsthema.
- Eine Klasse gestaltet eine Präsentation, z.B. für den Elternabend (beispielsweise über alle Schülerinnen und Schüler dieser Klasse, ihr Medienalltag, usw.).
- Sie stellen einen kurzen Videofilm her (Werbeclips, kurze Erklärvideos bzw. Tutorials, Geschichten mit verschiedenen Varianten der Weiterführung, usw.).

Abb. 6: Eine Schülerin nimmt die Geräusche ihrer Mitschülerinnen und -schüler für ein Hörspiel auf.

Beispiele

Bilderbuch gestalten und vertonen: Prinzessin Mäusehaut

Die Schülerinnen und Schüler haben im fächerübergreifenden Unterricht ein Bilderbuch zum Märchen „Prinzessin Mäusehaut» hergestellt. Dazu haben sie den Märchentext selbst geschrieben, Dialoge eingebaut und eine Rahmenhandlung für die Einbettung des Märchens entwickelt. Die Texte wurden anschliessend vorgetragen und beim Filmen des Bilderbuchs aufgenommen.
link.phsz.ch/mi12-01 (Word-Dokument), link.phsz.ch/mi12-02 (Video)

Werbefilme

Die Schülerinnen und Schüler beschäftigten sich eine Woche lang mit dem Thema Fernsehwerbung. Dabei entstanden vier verschiedene Werbespots zu eigenen Produkten. link.phsz.ch/mi12-03

Bilderbuchkino

Schülerinnen und Schüler einer 2. Klasse haben mit PowerPoint zu den Bildern eines Bilderbuches eine eigene Geschichte erzählt bzw. vorgelesen und direkt im Programm aufgenommen. link.phsz.ch/mi12-04
oder Hundebildergeschichten: link.phsz.ch/mi12-05

Weitere Medienprojekt-Ideen finden Sie bei den Praxis-Projekten vom Medienpädagogik-Praxisblog.
link.phsz.ch/mikg-19

4.2.5 Sozialformen

Natürlich gilt es auch in der Medienbildung, die Sozialform der Zielsetzung des Unterrichts anzupassen. Folgende drei Sozialformen haben unterschiedliche Vor- und Nachteile:

- Einzelarbeit: Sie eignet sich dann, wenn es um reines Üben geht (z.B. mit Lernsoftware), um individuelle, kreative mediale Tätigkeiten (schreiben, gestalten, malen) oder um die Förderung von Kindern mit speziellen Bedürfnissen oder Begabungen.
- Partnerarbeit: Die Partnerarbeit eignet sich da, wo etwas gemeinsam entwickelt, gelöst oder erarbeitet werden soll. Zudem kann man sich gegenseitig helfen und von- und miteinander lernen, was bei Medien- und Informatikprojekten und mit Blick auf die Heterogenität unter den Schülerinnen und Schülern ein sehr wichtiger Aspekt ist. Es ist darauf zu achten, dass bei der Bedienung (z.B. Maus) abgewechselt wird. So können sich alle Schülerinnen und Schüler die angestrebten Kompetenzen aneignen.
- Gruppenarbeit: Es kann auch in Kleingruppen (3er- oder 4er-Gruppen) an einem Gerät gearbeitet werden. Allerdings ist zu beachten, dass die Arbeitsintensität und -motivation derjenigen Kinder, die das Gerät nicht direkt bedienen, rasch sinken kann (vor allem wenn auch noch die Sicht auf den Bildschirm fehlt). Es ist daher darauf zu achten, dass die Bedienung regelmässig gewechselt wird und die Gruppen nicht zu gross sind.

Didaktische Formen der Vermittlung:

- Vorzeigen-Nachmachen
- Schneeballsystem (die Schülerinnen und Schüler bringen das Gelernte den nächsten bei)
- Expertinnen- und Expertensystem- oder „Gotti-Götti-Systeme“ (kombinierbar mit Gruppen-Puzzle)
- Schriftliche Schritt-für-Schritt-Anleitungen (mit Printscreens)
- Video-Tutorials
- (Einfache) Aufgabenstellungen, die durch eigenes Ausprobieren gelöst werden sollen.

5 Informatik

5.1 Überblick über die Kompetenzstufen „Informatik“ in der 1./2. Klasse

Eigentlich ist es etwas „übertrieben“, in der 1./2. Klasse von Informatik zu reden. Im Zyklus 1 ist es in der Informatik nicht das Ziel, Schülerinnen und Schülern bereits eine bestimmte Programmiersprache beizubringen. Es geht vielmehr darum, sie spielerisch an die Grundprinzipien der Informatik heranzuführen. Sie lernen beispielsweise, Dinge aufgrund verschiedener Kriterien zu sortieren und zu ordnen oder Abläufe zu verstehen, in die richtige Reihenfolge zu bringen und auszuführen usw. Dies sind Grundformen des Lernens und Denkens, welche später auch für die Informatik wichtig sein werden.

Der Kompetenzbereich „Informatik“ umfasst folgende drei Kompetenzen:

1. Die Schülerinnen und Schüler können Daten aus ihrer Umwelt darstellen, strukturieren und auswerten.
2. Die Schülerinnen und Schüler können einfache Problemstellungen analysieren, mögliche Lösungsverfahren beschreiben und in Programmen umsetzen.
3. Die Schülerinnen und Schüler verstehen Aufbau und Funktionsweise von informationsverarbeitenden Systemen und können Konzepte der sicheren Datenverarbeitung anwenden.

In der 1./2. Klasse sind folgende vier Kompetenzstufen aufzubauen:

MI.2.3a, b, c

1	a	» können Geräte ein- und ausschalten, Programme starten, bedienen und beenden sowie einfache Funktionen nutzen.
	b	» können sich mit eigenem Login in einem lokalen Netzwerk oder einer Lernumgebung anmelden.
	c	» können Dokumente selbstständig ablegen und wieder finden.
	d	» können mit grundlegenden Elementen der Bedienoberfläche umgehen (Fenster, Menu, mehrere geöffnete Programme).

Vgl. Lehrplan Medien und Informatik (link.phsz.ch/mikg-20)

5.2 Kompetenzorientierter Informatikunterricht in der 1./2. Klasse

Der Informatikunterricht in der 1. und 2. Klasse orientiert sich grundsätzlich an den Voraussetzungen der Schülerinnen und Schüler und beinhaltet Spiel- und Handlungssituationen, die eng mit der Lebenswelt der Kinder zusammenhängen. Es geht primär um die spielerische Förderung von Fähigkeiten, die nicht nur in der Informatik, sondern auch im alltäglichen Leben wichtig sind, z.B. um handelndes Lernen, Lösen von Problemen, Lernen aus Fehlern, vorausschauendes Denken usw.

In der 1. und 2. Klasse sollen die Schülerinnen und Schüler zunächst eine gewisse Sicherheit bei der Nutzung eines Computers gewinnen. Sie sollen aber zugleich auch erkennen, was ein Computer überhaupt ist, was er gut kann und was wir Menschen gut können. Die Schülerinnen und Schüler sollen also nicht nur lernen, einen Computer einzuschalten, sich einzuloggen und Programme anzuwenden, sondern auch eine erste Vorstellung entwickeln, wie ein Computer funktioniert.

Der Aufbau und die Arbeitsweise eines Computers lassen sich anhand von Bildern und Analogien kindgerecht erklären. Vergleichen Sie beispielsweise den Computer mit einer Schokoladenfabrik. Für Schokolade brauchen wir Milch, Zucker, Kakao und anderes. Wir bringen diese Zutaten in die Fabrik. Dort werden sie verarbeitet und letztlich kommt Schokolade dabei heraus. Die Arbeitsweise eines Computers lässt sich nun ähnlich erklären. Der Rohstoff des Computers ist aber nicht Kakao, Milch und Zucker, sondern

„Information“. Der Computer ist also eine Maschine, die Informationen verarbeitet. Wir fragen den Computer beispielsweise, wie das Wetter morgen sein wird. Daraufhin sucht der Computer im Internet nach Wetterinformationen und auf unserem Bildschirm erscheint: „22° und sonnig.” Schülerinnen und Schüler verstehen schnell, dass Computer die eingegebenen Daten verarbeiten und – ähnlich wie in einer Fabrik – etwas herausgeben, z.B. eine Information (als Anzeige auf dem Bildschirm, Ausdruck usw.).

Abb. 7: Der Aufbau des Computers wird mit Bildern erklärt (vgl. Liukas, 2015; mein erster Computer (www.helloruby.com/de).

Lassen Sie beispielsweise die Schülerinnen und Schüler verschiedenen Computer zeichnen, die ihnen im Alltag begegnen. Es lohnt sich, mit den Schülerinnen und Schüler dann über die Geräte zu diskutieren, welche sie in der Schule und zu Hause benutzen, welche Eingaben diese benötigen und welche Ausgaben diese produzieren. Machen Sie den Schülerinnen und Schüler das Innere eines Computers „be-greifbar“. Basteln Sie mit den Kindern einen Computer bzw. ein Tablet aus Papier und Karton, sodass sie eine Vorstellung des Inneren eines Computers entwickeln können. Ziel ist es nicht, dass die Schülerinnen und Schüler jeden einzelnen Bestandteil kennen, sondern dass sie verstehen, dass ein Computer überhaupt aus verschiedenen Bestandteilen besteht und verschiedene Informationen (Text, Bilder, Töne, Videos) darstellen kann.

Das Ziel ist es, die Selbstwirksamkeit der Schülerinnen und Schüler im Umgang mit technischen Geräten zu fördern. Mit frühen Erfolgserlebnissen kann möglichen Ängsten vor dem Umgang mit Technik - insbesondere bei Mädchen - entgegengewirkt werden.

Abb. 8: Das Basteln eines Computers aus Karton ermöglicht den Schülerinnen und Schüler einen handelnden und phantasievollen Zugang zur Funktionsweise eines Computers.

6 Anwendungskompetenzen

Der Lehrplan sieht vor, dass die Schülerinnen und Schüler in der 1./2. Klasse an verschiedene Anwendungskompetenzen herangeführt werden.

Eine detaillierte Übersicht, welche Anwendungskompetenzen die Schülerinnen und Schüler auf den verschiedenen Stufen aufbauen sollen, finden Sie in der Wegleitung zum Aufbau von Anwendungskompetenzen im 1., 2. und 3. Zyklus an den Volksschulen des Kantons Schwyz (link.phsz.ch/mi34-22).

In der 1./2. Klasse sind folgende Anwendungskompetenzen zu vermitteln:

Fach	**Anwendungskompetenzen**
Deutsch	**Recherche und Lernunterstützung** Mit Hilfe von vorgegebenen Medien lernen und Informationen zu einem bestimmten Thema beschaffen (z.B. Buch, Zeitschrift, Lernspiel, Spielgeschichte, Webseite).
	Textverarbeitung In einem Textverarbeitungsprogramm Text eintippen. Spielerisch erste Gestaltungsmöglichkeiten entdecken. Einfaches Dokument (z.B. Brief) schreiben, gestalten und ausdrucken.
	Präsentieren Sich in verschiedenen Sprechsituationen ausdrücken, wenn sie dabei unterstützt werden und sich vorbereiten können (z.B. Erzählung, Erklärung, Präsentation). (Lehrplan Deutsch, D.3.B.1.c) Ergebnisse einer Gruppenarbeit verständlich weitergeben und dabei verschiedene Medien nutzen (z.B. Bild-, Textdokument). (Lehrplan Deutsch, D.3.B.1.d)
Bildnerisches Gestalten	**Bild-, Audio- und Videobearbeitung (Optional)** Mit einem digitalen Gerät (Fotokamera, Smartphone, Tablet u.a.) Fotos aufnehmen und an einem Bildschirm anschauen. Mit einem digitalen Gerät (Audio-Aufnahmegerät, Smartphone, Tablet u.a. mit oder ohne Mikrophon) eine digitale Audioaufnahme erstellen und abspielen. Mit einem digitalen Gerät (Videokamera, Fotokamera, Smartphone, Tablet u.a.) eine digitale Videoaufnahme erstellen und abspielen.

Völlig unverbindlich, aber durchaus „lustvoll“ ist es, wenn Sie die Schülerinnen und Schüler mit spielerischen Übungen und Experimenten im multimedialen Bereich an die Nutzung von digitalen Medien heranführen. Falls Sie aber digitale Geräte (z.B. Tablets, Smartphone, Fotokamera, Videokamera u.a.) verfügen, können Sie mit Ihren Schülerinnen und Schülern verschiedene Medienprojekte durchführen, welche sehr motivierend sein können und den Schülerinnen und Schüler einen ersten Eindruck vermitteln, wie mediale Produkte aus ihrer Lebenswelt (z.B. Fernsehen) zustande kommen.

7 Jahresplanung

Der folgende Vorschlag einer Jahresplanung zeigt exemplarisch auf, wie diese Themen in der 1./2. Klasse vermittelt werden könnten, sodass alle Kompetenzstufen des Lehrplans „Medien und Informatik“ berücksichtigt werden. Selbstverständlich können die Themen innerhalb des Schuljahres, bzw. der beiden Schuljahre auch anders verteilt werden, die folgende Jahresplanung ist nicht verbindlich. In Einführungsklassen kann die Jahresplanung der 1. Klasse über zwei Jahre ohne thematische Anpassungen durchgeführt werden.

7.1 Jahresplanung 1. Klasse

Medien

Thema	Mögliche Inhalte	Kompetenzstufen
Mediensprache	• Bilder anschauen, beschreiben und interpretieren • Piktogramme aus dem Alltag erkennen und verstehen • Aufträge in Bildform verstehen • Bilder und Töne zuordnen • Wirkungen von Musik z.B. Musik hören und dazu malen oder Gefühle zu Musik beschreiben. • Filmsequenz in eigenen Worten nacherzählen	MI.1.1.a:verstehen einfache Beiträge in verschiedenen Mediensprachen und können darüber sprechen (Text, Bild, alltägliches Symbol, Ton, Film).
Eigene Medienbeiträge produzieren	**Selber Medien produzieren** • Bilderbuch gestalten: Eigene Bilder zeichnen oder fotografieren. • Gestalten mit dem Computer Einfache Zeichnungen mit dem Tablet/PC Namenskärtchen, Etiketten, Ordner usw. gestalten und ausdrucken. • Audio: Selber den Ton zu einem Ausschnitt aus einem Video/Film bzw. einer Fernsehsendung aufnehmen. • Audio: Einfaches Hörspiel gestalten. Versch. Geräusche, Töne, gesprochene Sätze aufnehmen und sammeln und neu (mit Hilfe der Lehrperson) zusammensetzen. • Videoaufnahmen machen (mit Smartphone, Tablet) z.B. Bildergeschichte nachspielen, inszenieren und aufnehmen, evtl. mit verschiedenen Schlussszenen. Oder Ende einer Geschichte selber überlegen, vorspielen und auf Video aufzeichnen. Videoaufnahmen zu einem Musikvideo, Wetterbericht, Nachrichten, Dokumentation, Rätsel usw.	MI.1.3.b: können einfache Bild-, Text-, Tondokumente gestalten und präsentieren.

Informatik

Thema	Mögliche Inhalte	Kompetenzstufen
Computer im Unterricht nutzen und verstehen	• Den Aufbau und die Arbeitsweise des Computers kennenlernen. Wie arbeitet ein Computer?) • Einen „Computer“ nach eigenen Vorstellungen basteln oder zeichnen. • Verschiedene digitale Geräte (Rechner, Bildschirm, Maus, Drucker, Tablet, Smartphone u.a.) benennen können und ihre Funktion kennen. • Maus führen und/oder oder Touchscreen bedienen • Sich zurechtfinden auf dem Bildschirm (versch. Fenster) • Computer bzw. Tablet ein- und ausschalten • Sich am Computer bzw. Tablet anmelden (Gross- und Kleinbuchstaben, Zahlen und häufigste Sonderzeichen eingeben, z.B. @)	MI.2.3.a: können Geräte ein- und ausschalten, Programme starten, bedienen und beenden sowie einfache Funktionen nutzen. MI2.3.b: können sich mit eigenem Login in einem lokalen Netzwerk oder einer Lernumgebung anmelden.

7.2 Jahresplanung 2. Klasse

Medien

Thema	Mögliche Inhalte	Kompetenzstufen
Werbung	• Wo begegnen wir überall Werbung? • Werbungen im Fernsehen, in Zeitschriften anschauen oder im Radio anhören und besprechen • Zielsetzung der Werbebotschaft reflektieren (Wofür wird hier geworben? Wie wird dieses Produkt „attraktiv“ gemacht?) • Werbungen sammeln, ordnen (z.B. nach Produkten) und vergleichen • Lieblingswerbungen der Schülerinnen und Schüler • Markennamen erkennen • Gängige Werbespots nachspielen, Unterschiede bzw. Gemeinsamkeiten auflisten • Selber Werbeplakat oder Werbespot für ein vorgegebenes Produkt erfinden und vorspielen	MI.1.2.a: können Werbung erkennen und über die Zielsetzung der Werbebotschaften sprechen.
Gefühle bei der Mediennutzung	• Gefühle bei der Mediennutzung (insbesondere beim Fernsehen) beschreiben und benennen (z.B. Angst) • Gefühle und Situationen zuordnen • Welche Gefühle löst Mediennutzung aus? • Welche Gefühle löst ein Verbot der Mediennutzung aus? • Filmszenen mit versch. Musik anschauen und die unterschiedlichen Wirkungen vergleichen. Was macht es aus, dass eine Filmszene als gefährlich, spannend oder heiter, lustig interpretiert wird?	MI.1.2.b: können benennen, welche unmittelbaren Emotionen die Mediennutzung auslösen kann (z.B. Freude, Wut, Trauer).
Kommunikation	• Sich aktiv an einem Dialog beteiligen • Briefe, evtl. E-Mails oder SMS schreiben • Rollenspiel: Telefongespräch	MI.1.4.a: können mittels Medien bestehende Kontakte pflegen und sich austauschen (z.B. Telefon, Brief).

Informatik

Thema	Mögliche Inhalte	Kompetenzstufen
Datenspeicherung	Dateien speichern und wiederfinden • Selbst erstelle Dateien (Bilder, Fotos, etc.) abspeichern • Aufzeigen, dass mehrere Dateien in einem Ordner gesammelt werden können. Dateien gezielt in einem bestehenden Ordner abspeichern. • Dateien auf dem abgelegten Speicherort wiederfinden und mit dem Programm öffnen – daran weiterarbeiten. • Bilder aus dem Internet auf dem Computer bzw. Tablet abspeichern. • Eigene Fotos auf dem Computer speichern und später wiederfinden.	MI2.3.c: können Dokumente selbständig ablegen und wieder finden.

Hinweis:

Für die Unterstufe werden vom Lehrplan her keine Vorgaben gemacht, in welchem Umfang bzw. mit welcher Anzahl Lektionen der Lehrplan umzusetzen ist. Dies gibt Ihnen einen gewissen Handlungsspielraum. Wichtig ist, dass Sie beim Übergabegespräch mit der Kindergarten-Lehrperson abklären, welche Themen des Lehrplans „Medien und Informatik“ bereits im Kindergarten bearbeitet bzw. welche kreativen Medienprojekte bereits durchgeführt worden sind. Berücksichtigen Sie dies bei Ihrer Jahresplanung.

8 Beurteilung und Benotung

Grundsätzlich haben die Schülerinnen und Schüler wie auch deren Eltern bzw. Erziehungsberechtigten das Recht, über ihren Leistungsstand und ihre Fortschritte informiert zu werden. Dies gilt natürlich auch im Bereich „Medien und Informatik“. Die Beurteilung der Kompetenzen ist für die Schülerinnen und Schüler unabdingbar mit dem Lernprozess verbunden.

Beurteilungen und Rückmeldungen zu den Leistungen und Entwicklungen der Schülerinnen und Schüler müssen auf dieser Stufe aber nicht zwingend in Form von Noten erfolgen. Für Sie besteht keine Verpflichtung, die Kompetenzen im Bereich der Medien und Informatik zu benoten. Dennoch ist es Ihnen freigestellt, Noten zu erteilen, wenn die Kompetenzen einen klaren Zusammenhang zum Lehrplan Deutsch oder Mathematik haben. Allfällige Noten fliessen dann in den Durchschnitt des Fachs Deutsch bzw. Mathematik ein.

Diese Regelung gilt auch für die Beurteilung von Anwendungskompetenzen. Sie können, aber müssen diese nicht mit Noten beurteilen. Allfällige Benotungen der Anwendungskompetenzen (z.B. Präsentieren mit digitalen Medien, Textverarbeitung) fliessen ins Fach Deutsch ein, da diese im entsprechenden Fachlehrplan Deutsch aufgeführt sind.

Abb. 9: Schülerinnen und Schüler gruppieren verschiedene Piktogramme.

9 Hinweise auf Lehrmittel und Unterrichtsmaterialien

Die folgenden Hinweise auf Lehrmittel und Unterrichtsmaterialien beziehen sich auf die Inhalte, welche in der 1./2. Klasse gemäss dem Vorschlag der Jahresplanung thematisiert werden können.

Im Internet ist eine Fülle von Unterrichtsmaterialien verfügbar. Solche Unterrichtsmaterialien werden häufig als „Open Educational Resources“ (kurz OER) bezeichnet, weil sie freie Lern- und Lehrmaterialien mit einer offenen Lizenz sind, die gratis im Internet heruntergeladen werden können. Die folgenden Hinweise beschränken sich auf jene OER-Materialien, die den Themenbereich gut abdecken, auf den Lehrplan „Medien und Informatik“ und auf schweizerische Rahmenbedingungen ausgerichtet sind, aktuell und zu einem grossen Teil in der Praxis erprobt worden sind. Dazu zählt etwa Zebis (www.zebis.ch), der Bildungsserver der Zentralschweiz. Die hier gesammelten Unterrichtsmaterialien wurden auf die Lehrplankompatibilität geprüft und können nach versch. Stufen und Kompetenzen gefiltert werden, vgl. link.phsz.ch/mi12-08.

Die genauen Angaben zu den kostenpflichtigen Lehrmitteln finden Sie im Kapitel 10 (S. 34). Diese sind zum grössten Teil im Medienzentrum der Pädagogischen Hochschule Schwyz verfügbar. Als Lehrperson im Kanton Schwyz können Sie diese kostenlos in Goldau oder in Pfäffikon ausleihen (vgl. www.phsz.ch/medienzentrum).

9.1 Medien

9.1.1 Mediensprache

Thema	Quelle / Link	Typ
Piktogramme Busschule – Sicher unterwegs mit Bus und Bahn. Was uns Zeichen sagen können?	link.phsz.ch/mi12-07 «Piktogramme» (pdf)	OER (AB)
Hinweistafeln gestalten: Symbole und Piktogramme suchen und besprechen, nützliche Bildsymbole für den Schulalltag suchen, aufschreiben und gestalten	inform@ KG/US 1, S.33-36	Unterrichtseinheit
Bild-Klang-Collagen: Unterrichtseinheit zum Entdecken und Aufnehmen von Geräuschen in der Stadt/im Dorf.	link.phsz.ch/mi12-09	OER (Unterrichtsideen Internet)
Themenbroschüre «Klänge und Geräusche»: Verschiedene Ideen zum Entdecken und Erforschen von Klängen und Geräuschen Akustik und Gefühle S. 35 Akustik und Medienbildung S. 40 Ein Hörspiel mit Kindern S. 43	link.phsz.ch/mi12-10 Themenbroschüre mit Praxisanregungen, Experimenten usw.	OER (Unterrichtseinheit)
Spitz die Ohren! Spielideen welche die auditive Wahrnehmung fördern und die Kinder mit Geräuschen aus ihrer Umwelt vertraut machen	link.phsz.ch/mi12-11	OER (Ideensammlung)
Bilder erzählen Geschichten, Film-Bildsprache mit Kindern entdecken	link.phsz.ch/mi12-12	OER (Ideensammlung)
Hörspielbox – Sounds finden im Netz: Sammlung von Geräuschen und Tönen zum Abspielen	link.phsz.ch/mi12-13	OER (Sound)
Bild-Sprache: Kurze Texte zu Bildern verfassen, Texte einfügen, Bild in einem Zeichnungsprogramm umsetzen	inform@ KG/US 2; S.25-28	Unterrichtseinheit

9.1.2 Eigene Medienbeiträge produzieren

Bild und Text

Thema	Quelle / Link	Typ
Zeichnen mit Word	link.phsz.ch/mi12-14 link.phsz.ch/mi12-15 link.phsz.ch/mi12-16 link.phsz.ch/mi12-17	OER (Arbeitsaufträge)
Baum in den vier Jahreszeiten Zeichnen mit Paint	link.phsz.ch/mi12-18	OER (AB)
Kritzel-Klub: Malen im Internet Bilder speichern oder ausdrucken	link.phsz.ch/mi12-19	OER (Website zum Online-Malen)
Bilder genau anschauen mit dem Frühlings-Wimmelbuch	link.phsz.ch/mi12-20	OER (AB)

Audio

Thema	Quelle / Link	Typ
Sprechendes Wimmelbuch: Audioaufnahmen mit Erklärungen oder Tönen zu Bildelementen machen	link.phsz.ch/mi12-21	OER (Unterrichtseinheit)
Ohrenspitzer Das Ohrenspitzer-Projekt vermittelt Kindern die Bedeutung des gezielten Zuhörens und bietet interessante Hörspiele und Tipps für die aktive Hörspielgestaltung.	www.ohrenspitzer.de	OER (Internetseite zur direkten Bearbeitung)
Auditorix Grosse Auswahl an Materialien und Unterrichtsideen. Mit diesen Anregungen lässt sich mit Apps und Programmen zum Aufnehmen von Geräuschen, Klängen und Stimmen die Arbeit in eine breitere Auseinandersetzung mit dem Thema „Hören“ einbinden.	www.auditorix.de	OER (Website)
Hörspielbaukasten: Die Arbeit in einem Hörspielstudio als Regisseur nachempfinden und Musik, Geräusche, verschiedene Stimmlagen usw. einsetzen. Ist erst ab Ende der 1. Klasse einsetzbar	link.phsz.ch/mi34-69	OER (Online Lernspiel)
Hörspiele mit dem Geschichtenkoffer: Unterrichtseinheit zum Entwickeln und Aufnehmen eines eigenen Hörspiels.	link.phsz.ch/mi12-23	OER (Unterrichtseinheit)
Die Maus: Sachgeschichten Geräuschemacher: Wie werden die Geräusche in Zeichentrickfilmen gemacht? Wie kommt das Getrappel von Füssen, das Rascheln von Kleidung oder das Klappern von Geschirr in den Film?	link.phsz.ch/mi12-25	OER (Video)
Audioaufnahmen in der Unterstufe (Tierstimmen, Bilder vertonen)	link.phsz.ch/mi12-26	OER (AB)
Geschichte zur Mediennutzung erfinden, vertonen und Medienregeln diskutieren	link.phsz.ch/mi12-27	OER (AB)
Dialog zu einem Video erfinden und nachvertonen	link.phsz.ch/mi12-28	OER (AB)
Geräusche-Rätsel	link.phsz.ch/mi12-29	OER (AB)

Video

Thema	Quelle / Link	Typ
Anhand der Unterrichtseinheit Rätsel über Rätsel eigene z.B. Tierrätsel erfinden, auf Video aufnehmen und der Klasse präsentieren.	Sprachstarken 2: 05 Rätsel über Rätsel Arbeitsheft: S. 63	Sprachstarken 2
Trickfilme selber machen – leicht gemacht mit Stop Motion	link.phsz.ch/mi12-30	OER (AB)
Trickboxx: Wie gelingt ein Trickfilm?	link.phsz.ch/mi34-73	OER (pdf)
Die Maus: Sachgeschichten Making of Shaun das Schaf (in 3 Teilen) Wie entsteht eine Folge Shaun das Schaf? Wie wurden die Geschichten mit Shaun, Bitzer und dem Farmer gemacht?	link.phsz.ch/mi12-32 link.phsz.ch/mi12-33 link.phsz.ch/mi12-34	OER (Video)
Ideenset Trickfilm Mit vielen Anleitungen und Hintergrundinfos zu • Daumenkino • Lego- und Puppentrick • Pixilation • Zeichentrick • Legetrick	link.phsz.ch/mi34-74	OER (pdfs)

Multimedia

Thema	Quelle / Link	Typ
Viele Projekte vorgestellt auf Bibernetz.de	link.phsz.ch/mi12-36	OER
Bilderbuch-Kino (Vertonen eines Bilderbuchs mit PowerPoint)	link.phsz.ch/mi12-04	OER (Unterrichtseinheit)
Multimediales Bilderbuch selber gestalten	link.phsz.ch/mi12-38	OER (Unterrichtseinheit)

9.1.3 Werbung

Thema	Quelle / Link	Typ
Grundschulpaket „Augen auf Werbung. Werbung erkennen und hinterfragen» mit vielen Arbeitsblättern und Hintergrundinformationen zum Thema Werbung.	link.phsz.ch/mi12-39	OER (pdf)
Website für Kinder zum Thema Werbung • Geschichte der Werbung • Entscheide: Werbung oder nicht Vorschulpaket „Werbung entdecken und (be-)greifen – mit dem Hörwurm Ojoo“	www.mediasmart.de	OER
Werbung in der 1./2. Klasse	link.phsz.ch/mi12-40	OER (AB)
Bilderbuch «Anna und der gelbe Kobold» (aus der Reihe „Ulla aus dem Eulenwald“)	link.phsz.ch/mikg-68	Bilderbuch von Eveline Hipeli

9.1.4 Gefühle bei der Mediennutzung

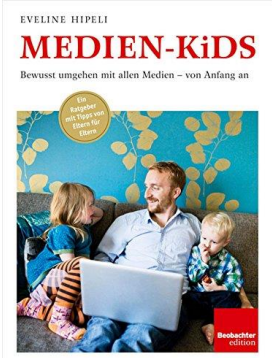
Thema	Quelle / Link	Typ
Spielen und Gamen: Erfahrungshintergrund der Kinder aufnehmen und über die eigene Form des Spielens nachdenken	link.phsz.ch/mi12-41	OER (AB)
Stimmungen über die Stimme ausdrücken: Verschiedene Gefühle über die Stimme ausdrücken und aufnehmen	link.phsz.ch/mi12-42	OER (Lektion)
Gefühle Fotos: Gefühle wie Glück, Trauer, Freude, Angst und Neugier kann man nicht sehen und somit auch nicht mit der Digitalkamera festhalten. Oder etwa doch?	link.phsz.ch/mi12-43	OER (Lektion)

9.1.5 Kommunikation

Thema	Quelle / Link	Typ
Spotty Bilderbuch und Arbeitsblätter zu versch. Kommunikationsformen (E-Mail, chatten, SMS, Videotelefonie, Telefon usw.)	link.phsz.ch/mi12-44	OER (AB und Bilderbuch als pdf)
Kommunikation (Telefon, E-Mail und Brief)	link.phsz.ch/mi12-45	OER (AB)
E-Mail und Newsletter-Post für dich: lernen was eine E-Mail ist, wofür man sie braucht, wie man eine E-Mailadresse bekommt usw. / Unterrichtseinheit mit AB zum Herunterladen	link.phsz.ch/mi12-46	OER (AB)
E-Mail Kontakt: Von der Frage „Wie kann man kommunizieren?“ her, E-Mail Kontakt zu einer Partnerklasse aufbauen. Dabei wird auch thematisiert, wie man sinnvolle Fragen stellt und Informationen aus E-Mails entnimmt.	inform@ KG/US 2: S.25-28	Unterrichtseinheit
Unterrichtsbeispiel „Einführung in das Schreiben von E-Mails“ in einer 2. Klasse	link.phsz.ch/mi12-47 link.phsz.ch/mi12-24	OER (Video) OER (pdf) S. 233f.

9.1.6 Fachliche und fachdidaktische Informationen für Lehrpersonen

Im Folgenden werden einige Quellen aufgeführt, welche psychologische wie didaktische Hintergründe aufzeigen und weiterführende Umsetzungsideen beinhalten. Im Gegensatz zu den vorausgehenden Hinweisen sind diese Quellen nicht für die direkte Umsetzung im Unterricht geeignet.

	55 Ideen – Digitale Medien in der Grundschule Aufbau von Medienkompetenz in der Grundschule (auch 1./2. Klasse) mit 55 Ideen zur Nutzung und zum sicheren und sinnvollen Einsatz digitaler Medien in allen Fächern und Phasen des Unterrichts. Mit Schritt-für-Schritt-Anleitungen und konkreten Beispielen für Einsteiger und vielfältigen praxiserprobten Ideen auch für Medienprofis. Autor: S. Meggendorfer, M. Scheuerbrand, F. Reichel, S. Reich, Hans-Georg Schumann (2016), Auer Verlag ISBN 978-3403073031 link.phsz.ch/mi34-126 (mit Leseprobe)
	**Medien-Kids: Bewusst umgehen mit allen Medien - von Anfang an** von Eveline Hipeli (2015), Beobachter-Edition Das Buch richtet sich zwar in erster Linie an Eltern, zeigt aber auch für Lehrpersonen wichtige Informationen auf, wie Kinder das aktuelle Medienangebot nutzen und man ihren Medienkonsum mit Spielregeln dosieren kann. Wie lange und ab wann sollen Kinder welche Medien nutzen? Auf diese Frage gibt es keine pauschalen Antworten und allgemeingültige Regeln. In diesem Beobachter-Ratgeber kommen zahlreiche Eltern und Medienpädagogen zu Wort, die ganz konkret ihre individuellen Lösungen in ihrer Familie gefunden haben. Ihre Erfahrungsberichte und die medienpädagogischen Überlegungen der Experten sind eine wertvolle Anregung für Eltern, die im Dialog mit ihren Kindern immer wieder neu ein sinnvolles Mass der Mediennutzung finden wollen.
	Klicksafe Seit 2004 setzt klicksafe in Deutschland den Auftrag der EU-Kommission um, Internetnutzern die kompetente und kritische Nutzung von Internet und Neuen Medien zu vermitteln. Unter www.klicksafe.de sind auch enorm viele wertvolle und aktuelle Hintergrundinformationen und Unterrichtsmaterialien für die Medienbildung aufgeschaltet.

Mediennutzung

Aufwachsen mit modernen Medien

Medienwahrnehmung

Wie Kinder Medien wahrnehmen und nutzen

Medienarten

Infos und Tipps zu den einzelnen Medienarten

Medien: Fernseher, Computer und Co.

Medien wie Fernsehen, Radio, Computer und Handy gehören heute selbstverständlich zum Familienalltag und damit auch zum Leben unserer Kinder dazu. Diese Website bietet Informationen zu den drei Themen:

- Mediennutzung: Aufwachsen mit modernen Medien
  Kinder in der Medienwelt so zu begleiten, dass sie mit Fernsehen, Computer und Internet sinnvoll umgehen können, gehört heute zu den wichtigen Erziehungsaufgaben.
- Medienwahrnehmung: Wie Kinder Medien wahrnehmen und nutzen.
- Medienarten: Infos und Tipps zu den einzelnen Medienarten.

link.phsz.ch/mi12-48

9.2 Informatik

Die folgenden Hinweise auf Lehrmittel und Unterrichtsmaterialien beziehen sich auf die zwei Themen bereiche im Teil Informatik, welche in der 1./2. Klasse gemäss dem Stoffverteilungsplan zu thematisieren sind.

9.2.1 Computer im Unterricht nutzen

Thema	Quelle / Link	Typ
Mein erster Computer Die Schülerinnen und Schüler zeichnen einen Computer und gehen Fragen nach, aus welchen Bestandteilen Computer zusammengesetzt sind und wie sie funktionieren.	www.helloruby.com/de	OER (AB)
Ich bin ein PC-Profi	inform@ KG/US 2: S. 21-24	Lehrmittel
Computer ein- und ausschalten	link.phsz.ch/mi12-49	OER (AB)
Computer: Bilder und Begriffe	link.phsz.ch/mi12-50	OER (AB)
Abyss - Geschicklichkeitsspiel mit der Maus	link.phsz.ch/mi12-51	OER (Online-Spiel)
Computer ein- und ausschalten, Mausführung und -bedienung	inform@ KG/US 1: S. 13 inform@ KG/US 2: S. 13	AB
Die Maus: Übungen und Erklärungen mit einem Onlinespiel	link.phsz.ch/mi12-52	OER (Online-Spiel)
Tastatur kennen lernen	inform@ KG/US 1: S. 41	AB
Tonis Maustraining und Tastentraining Einfache Onlinespiele zur Mausführung und -bedienung sowie Tastaturtraining	https://apps.herdt.com/toniklix/	OER
Leseförderung mit Antolin: Die Kinder lesen ein Buch ihrer Wahl und beantworten Quizfragen zum Inhalt	www.antolin.de	Schullizenz erforderlich
Chribelchrabel: Die Kinder erstellen ein Linien-gewirr und machen erste einfache Erfahrungen mit der Mausführung und Zeichnungsprogram-men.	link.phsz.ch/mi12-54	OER (AB)
Gemeinschaftsbild: Training Mausbedienung, Computer starten, Zeichnungsprogramm öffnen	inform@ KG/US 1: S.29-32	Unterrichtseinheit
Rund um den Computer: S. 6-15 - Das gehört alles zum Computer - Computer und Peripheriegeräte	Mein Computerheft 1 / 2 Schreiben, Malen und Surfen Arbeitsheft	Lehrmittel

9.2.2 Datenspeicherung

Thema	Quelle / Link	Typ
Neue Tiere erschaffen	link.phsz.ch/mi12-17	OER (AB)
Weihnachtskarte mit Engelbildern	link.phsz.ch/mi12-55	OER (AB)
Fehlende Teile ergänzen	link.phsz.ch/mi12-56	OER (AB)
Bilderreihe legen: Die Kinder gestalten eine Bilderreihe mit einem Zeichnungsprogramm und trainieren das Speichern von Dateien	link.phsz.ch/mi12-57	OER (AB)
Rund um den Computer: S. 62-64 - Was sind Programme? - So speicherst du deine Arbeit	Mein Computerheft 1 / 2 Schreiben, Malen und Surfen Arbeitsheft	Lehrmittel

9.3 Anwendungskompetenzen

Die folgenden Hinweise beziehen sich auf die Anwendungskompetenzen, die in der 1./2. Klasse gemäss der Wegleitung zum „Aufbau von Anwendungskompetenzen im 1., 2. und 3. Zyklus an den Volksschulen des Kantons Schwyz“ aufzubauen sind.

9.3.1 Recherche und Lernunterstützung (im Fach Deutsch und anderen Fächern)

Thema	Quelle / Link	Typ
Unsere Klassenregeln: Die Schülerinnen und Schüler setzen sich mit den Regeln im Klassenzimmer oder im Schulhaus auseinander und visualisieren diese mit Fotos u. Symbolen.	link.phsz.ch/mi12-58	OER (AB)

9.3.2 Textverarbeitung (im Fach Deutsch)

Thema	Quelle / Link	Typ
Heftumschlag am Computer gestalten: Grundlagen der Textverarbeitung üben	link.phsz.ch/mi12-59	OER (Unterrichtseinheit)
Buchstaben gestalten - gestalte mit Buchstaben: Die Schülerinnen und Schüler schreiben den eigenen Namen auf der Tastatur, bearbeiten ihn unter Nutzung der Funktionen Markieren, Kopieren, Wiedereinfügen, verändern Schrift und Grösse.	link.phsz.ch/mi12-60	OER (Unterrichtseinheit)
Hörrätsel zum Thema „Fantastisches Fest“ Sprachstarken 2	link.phsz.ch/mi12-61 Die Sprachstarken 2 (S. 84-85)	OER (AB)
Minibooks: Minibooks sind kleine Bücher, die aus einem Bogen A4-Papier gefaltet werden. Sie haben acht Seiten, fünf davon (mit je maximal 200 Zeichen) für den Text. Damit nach der Faltung ein Minibook entsteht, müssen die Seiten richtig angeordnet sein. Mithilfe der Webseite von Minibooks ist es möglich, ein Minibook am Computer zu schreiben, und danach werden die Seiten automatisch in der richtigen Reihenfolge angeordnet.	link.phsz.ch/mi12-62	OER (AB)
Geschichten schreiben: eigene Geschichten am Computer schreiben und mit Bildern oder Zeichnungen ergänzen	inform@ KG/US 1: S. 37-40	Lehrmittel Arbeitsauftrag

9.3.3 Präsentieren (Deutsch)

Thema	Quelle / Link	Typ
Unterrichtsbeispiel „Planen eines Vortrags im Internet und Word“ in einer 2. Klasse Die Schülerinnen und Schüler erstellen einen Kurzvortrag zu einem frei gewählten Thema. Zum Abschluss wird der Klasse ein Vortrag zum Thema Pferd präsentiert.	link.phsz.ch/mi12-63 link.phsz.ch/mi12-24	OER (Video) OER (pdf) S. 249-251

9.3.4 Bild-, Audio- und Videobearbeitung (im Fach BG u.a.)

Thema	Quelle / Link	Typ
Formendetektive, mit dem Tablet auf Suche nach Formen: Die Kinder machen sich auf die Suche nach Kreisen, Dreiecken, Rechtecken, Quadraten, Würfeln und Kugeln (vgl. Kompetenz MA.2.A.1 b des Lehrplans 21), fotografieren die Fundstücke mit dem Tablet und erstellen anschliessend ein eBook.	link.phsz.ch/mikg-28 Passt zu Thema Formen in der Umwelt, Zahlenbuch 1, S.29 und Zahlenbuch 2, S. 33	OER (AB) App (z.B. Book Writer One (Apple))
Ein Baum erzählt: Hier steht die Gestaltung der Bild-Text-Kombination im Vordergrund.	link.phsz.ch/mi12-65	OER

9.4 Hinweise auf geeignete Programme und Apps

Mit einigen Programmen und Apps ist es bereits für Kinder in der 1. und 2. Klasse möglich, Fotos und Videos aufzunehmen und an einem Bildschirm anzuschauen, oder Töne und Gespräche aufzunehmen und abzuspielen. Noch interessanter wird es, wenn die eigenen Fotos, Videos oder Audioaufnahmen bearbeitet, verändert und neu zusammengestellt werden können.

Im Kanton Schwyz sind die Gemeinden für die Anschaffung (inkl. Lizenzierung und Finanzierung), die Installation und den technischen Unterhalt von Software zuständig. Die Wahl der Programme wird in der Regel im Rahmen des ICT-Konzepts einer Schule definiert und hängt von der vorhandenen ICT-Infrastruktur ab.

Angesichts dieser stets wandelnden Rahmenbedingungen ist es jedoch nicht einfach, die „richtigen" Programme für den Schulalltag zu finden. Aufgabensammlungen mit Anleitungen, welche die Schülerinnen und Schüler Schritt für Schritt in die Nutzung eines Programms einführen sollen, haben eine kurze Halbwertszeit. Gerade im Multimedia-Bereich sind in letzter Zeit zwar viele interessante Apps auf den Markt gekommen und werden teilweise auch im Unterricht (mit Tablets) eingesetzt. Noch fehlen aber längerfristige Erfahrungen, welche dieser Apps sich in der Praxis wirklich eignen und die Anschaffungskosten legitimieren. Darum werden hier nur wenige Hinweise auf Apps gegeben.

Folgende Websites können Sie bei der Wahl geeigneter Apps unterstützten:
- www.imedias.ch/appadvisor (Empfehlungen der Fachstelle Imedias der PH Nordwestschweiz)
- www.datenbank-apps-fuer-kinder.de (Datenbank für Apps des Deutschen Jugendinstituts)
- http://bestekinderapps.de (Anika Starkey, Gummersbach)
- www.besonderekinderapps.de (Johanna Rosenfeld, Berlin)
- www.bildungapps.de (Marie-Luise Ludewig, Montessori- und Heilpädagogin; Detmold

Die folgende Auswahl an Programmen (und einigen wenigen Apps) zu verschiedenen Anwendungen bietet eine gewisse Orientierungshilfe, hat aber keinerlei verpflichtenden Charakter. Selbstverständlich ist – im Rahmen eines ICT-Konzepts – eine geeignete Auswahl zu treffen. Diese hängt vom eingesetzten Betriebssystem (Windows oder Mac OS) und der Entscheidung ab, die Programme online über das Internet zu nutzen oder auf die Geräte lokal zu installieren.

Die rechte Spalte zeigt an, ob die Programme bzw. Apps für Notebooks und Desktop-Computer (mit dem Betriebssystem Windows oder Mac OS) oder für Smartphone und Tablets (auf iOS und Android-Basis) geeignet sind. Programme, die gar nicht installiert werden müssen, weil sie online über den Browser genutzt werden können, laufen auf allen Geräten (mit Internetanschluss).

9.4.1 Text

Programm	Quelle	Betriebssystem
Word (Teil von Microsoft Office) Word ist das mit Abstand meistverwendete Textverarbeitungsprogramm der Welt und hat sich als Standard durchgesetzt. Dementsprechend beziehen sich viele Lehrmittel und Video-Tutorials auf Word.	https://products.office.com/de-de/word	Windows, Mac Word Mobile-App für mobile Geräte aller Betriebssysteme
Microsoft Office Online (vormals Office Web Apps) Die Online-Version von Word wird als kostenlose Webanwendung angeboten. Voraussetzung ist eine gute Internetverbindung und ein Microsoft-Konto.	www.office.com	Online (Browser) Zur Nutzung ist ein Microsoft-Konto notwendig.

Writer (Teil von Libre Office) LibreOffice umfasst mehrere frei und kostenlos verfügbare Programme (Office-Paket). Dazu gehört auch das Textverarbeitungsprogramm Writer. LibreOffice spaltete sich Ende 2010 vom Office-Paket OpenOffice.org ab und wird seither unabhängig weiterentwickelt. Es kann eine Alternative zu MS Word sein.	https://de.libreoffice.org	Windows, Mac, Linux
Google Docs Google Docs ist ein Programm des kostenlosen webbasierten Office-Pakets von Google zur Erstellung von Textdokumenten, Tabellen, Präsentationen und Fragebögen (Google Docs, Sheets, Slides und Forms). Der Dienst ist voll in den Dienst Google Drive integriert, in den alle erstellten Dokumente automatisch gespeichert werden. Google Docs eignet sich vor allem für Anwender, die gemeinsam im Team an einem Text arbeiten möchten.	www.google.com/intl/de_ch/drive	Online (Browser)
Medienpad oder Edupad Medienpad (basierend auf Etherpad) ist wohl die einfachste Möglichkeit, gemeinsam im Web Texte zu produzieren und Ideen zu sammeln. Google Docs oder Dropbox mögen komfortabler sein, setzen aber auch ein Benutzerkonto voraus. Medienpad wie auch Edupad sind viel einfacher und funktioniert auch ohne Anmeldung, die perfekte Onlineplattform für simultanes Schreiben und Chatten.	https://medienpad.de https://edupad.ch	Online (Browser)

9.4.2 Bilder

Programm	Quelle	Betriebssystem
Paint bzw. Paint 3D Einfaches Zeichenprogramm auf jedem Windows-Computer. Eine neue Version mit erweiterten Funktionen ist aber in Planung		Windows (ist bereits installiert)
Fresh Paint Diese App konzentriert sich aufs Malen, ist einfach zu bedienen und umfasst einige Werkzeugen für Künstler.	http://link.phsz.ch/mi34-91	Windows (kostenlos)
Deformer Pro Deformer Pro ist eine leichtgewichtige Anwendung, mit der sich tolle Effekte und Deformationen auf Fotos anwenden lassen. Damit lassen sich etwa Fotos von Freunden in karikaturähnliche Fratzen verwandeln. Schülerinnen und Schüler können damit sehr einfach Bilder verändern und manipulieren. Das Programm ist sehr benutzerfreundlich. Ähnliche Programme sind für Tablets verfügbar, z.B. Photo Deformer Pro	link.phsz.ch/mi34-92 link.phsz.ch/mi34-93 App (Android)	Windows Android
Tux Paint Tux Paint ist eine freie Grafiksoftware, abgestimmt auf junge Kinder. Mit Tux Paint können auf sehr einfache Weise Rastergrafiken erstellt und bearbeitet werden. das Programm ist allerdings etwas in die Jahre gekommen.	link.phsz.ch/mi12-66	Windows Apple Mac OS X App (iOS, Android) (kostenlos)

Programm	Quelle	Betriebssystem
Zeichen Pad Zeichen Pad ist ein mobiles Kunstatelier. Es stehen diverse Farbkreiden, Pinsel, Buntstifte, Bleistifte, Aufkleber, Rollstifte etc. zur Verfügung. Zusätzlich gibt es Ausmalbilder.	link.phsz.ch/mikg-57 (iOS) Drawing Pad für Android link.phsz.ch/mikg-58	App (iOS, Android) 2.- In-App-Käufe
AutoDraw Googles Online-Tool AutoDraw analysiert grobe Kritzeleien und schlägt dann eine passende Zeichnung dazu vor. Hinter der Spielerei steckt ernsthafte Wissenschaft: Maschinelles Lernen und künstliche Intelligenz, vgl. http://link.phsz.ch/mi12-72	https://www.autodraw.com	Online (Browser)

9.4.3 Multimedia

Programm	Quelle	Betriebssystem
Book Creator Mit dieser App lassen sich ganz einfach e-Books mit Texten, Bildern, Audiodateien, Filmen und Comic-Elementen gestalten. Die erstellten eBooks können via App betrachtet oder als PDF oder Film exportiert werden.	https://bookcreator.com Book Creator Free link.phsz.ch/mi34-102 Gratisversion Book Creator for iPad (5.-) link.phsz.ch/mi34-103 Online Version (nur mit Chrome) https://app.bookcreator.com	App (iOS, Android, Windows)

9.4.4 Audio

Programm	Quelle	Betriebssystem
Audacity Audacity ist ein freier Audioeditor und –rekorder. Im Schulbereich hat sich das Programm als Standard für alle Arten von Audiobearbeitungen etabliert. Audiodateien können auf beliebig vielen Spuren gemischt und bearbeitet werden. Schneiden, mischen und verändern von Tönen bzw. Musik und Aufnahmen ist damit auch Einsteigern möglich. Auf der Unterstufe ist dieses Programm nützlich für Lehrpersonen, welche die Audioaufnahmen der Schülerinnen und Schüler weiterverarbeiten möchten. Zu Audacity gibt es im Web eine Vielzahl von guten Anleitungen und Videotutorials.	www.audacityteam.org	Windows Mac OS (kostenlos)
GarageBand GarageBand ist die Alternative für Apple-geräte und umfasst ein komplett ausgestattetes Tonstudio mit einer kompletten Soundbibliothek voller Instrumente, Voreinstellungen für Gitarre und Stimme und einer Auswahl an Drummern und Percussionists. Das Programm eignet sich bestens für Unterrichtsprojekte mit Audio-Inhalten.	link.phsz.ch/mi34-94 link.phsz.ch/mi34-95	Mac OS App (iOS)
Windows Sprachrekorder Einfaches Programm für Aufnahmen übers computereigene Mikrofon (bis zu drei Stunden).	link.phsz.ch/mi34-96	Windows (kostenlos)

9.4.5 Video

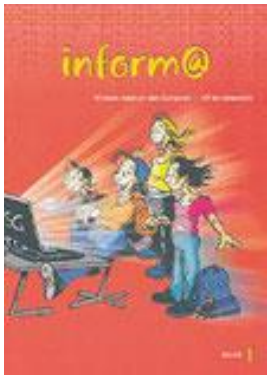
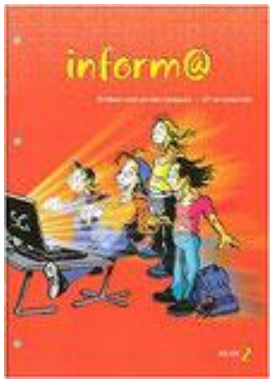
Programm	Quelle	Betriebssystem
iMovie iMovie ist ein einfach bedienbares Videoschnittprogramm von Apple. Es ermöglicht Schneiden von Videos und Bildern und das Hinzufügen von Audio und Effekten.	www.apple.com/de/imovie	Mac OS auch als App für iPad und iPhone
YouTube Editor Bei YouTube integrierte kostenlose Web-App zum Bearbeiten von Videos Funktionen: Zusammenstellen von mehreren Videos und Bildern, einfache Bearbeitungen (z.B. Video kürzen), Hinzufügen von Musik und ein paar Effekten.	www.youtube.com link.phsz.ch/mi34-97 (Anleitung)	Online (kostenlos, braucht aber ein Google-Konto, das man erst mit 13 Jahren erstellen darf).
Stop Motion Studio Diese App eignet sich für alle, die animierte Trickfilme mit der Stop- Motion Technik erstellen möchten.	link.phsz.ch/mi34-98 link.phsz.ch/mi34-99 (Infos)	App (iOS) gratis - In-App-Käufe
iStopMotion für iPad Mit dieser App lassen sich ganz hervorragend Zeitrafferaufnahmen im Stop-Motion-Stil erstellen. Dabei ist die App auch sehr gut für Schülerinnen und Schüler geeignet.	link.phsz.ch/mi34-100 link.phsz.ch/mi34-101 (Video zum Programm, engl.)	App (iOS) SFr. 10.-

Zur Videobearbeitung gibt es viele weitere Programme. Professionelle Programme eigenen sich aber meist nicht auf der Primarschulstufe. Sie erfordern eine intensive Einarbeitung und umfassen zu viele Funktionen, sodass die Bedienung nicht mehr intuitiv möglich ist. Dazu zählen etwa die Programme wie Premiere Elements von Adobe (www.adobe.ch), Pinnacle Studio, Magix Video Deluxe, Corel Videostudio, VSDC Free Video Editor und andere (vgl. https://de.wikipedia.org/wiki/Videoschnittsoftware). Falls überhaupt, lohnt sich auf der Unterstufe die Lizenzierung und Installation eines solchen Programms meist nur auf einem Gerät (der Lehrperson), um die Videoaufnahmen der Schülerinnen und Schüler zu bearbeiten.

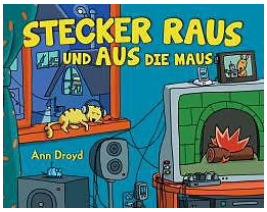
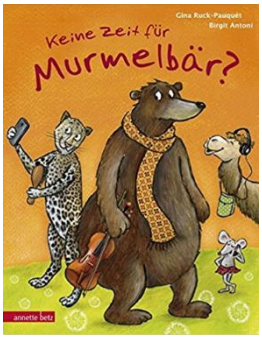
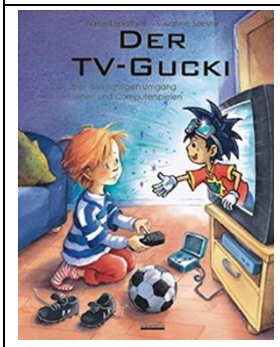
Windows Movie Maker galt während Jahren als das Standardprogramm zur Videobearbeitung mit Microsoft Windows-Computern. Das Programm, das grundlegende Funktionen zum Erstellen von Filmen und Musik geboten hat, war als Teil des Windows-Essentials-Pakets kostenlos verfügbar. Movie Maker wird seit anfangs 2017 nicht mehr weiterentwickelt. Microsoft hat jeglichen Support eingestellt.

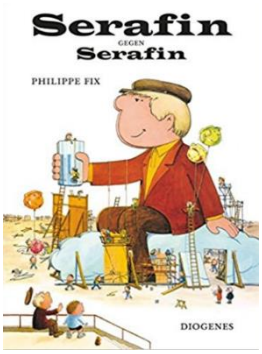
Eine gute Übersicht über „Tools und Hilfen zum Erstellen und Bearbeiten von Videos“ finden Sie unter link.phsz.ch/mikg-61.

10 Lehrmittel

	Mein Computerheft 1/2: Schreiben, Malen und Surfen Dieses Arbeitsheft basiert auf folgenden sechs Themengebieten. • Rund um den Computer • Was der Computer alles kann • Schreiben am Computer • Malen am Computer • Bilder in Texte einfügen • Ausflug ins Internet Arbeitsheft: ISBN 978-3-86249-242-8: (69 Seiten, A4 in Farbe) (2013) link.phsz.ch/mi12-67 Lehrerband: ISBN 978-3-86249-246-6 (68 Seiten, A4) link.phsz.ch/mi12-68
	**Inform@ KG/US 1 (Kindergarten/Unterstufe)** Diese Broschüre zeigt 10 Ideen und Möglichkeiten auf, wie Sie Computer im Kindergarten und in der 1., 2. und 3. Klasse im Unterricht einsetzen können. Die Unterrichtsideen wurden von Lehrpersonen für Lehrpersonen entwickelt und mit Klassen erfolgreich erprobt. Sie enthalten einen Steckbrief, Fotos zur Veranschaulichung, eine Lektionsplanung, Tipps und allfällige Hinweise für die benachbarten Stufen und Materialien zum Download unter link.phsz.ch/mi12-69. Verlag: Lehrmittelverlag des Kantons St. Gallen ISBN-Nr.: 978-3-906784-30-4
	**Inform@ KG/US 2 (Kindergarten/Unterstufe)** Diese Broschüre zeigt 10 Ideen und Möglichkeiten auf, wie Sie Computer im Kindergarten und in 1., 2. und 3. Klasse im Unterricht einsetzen können. Die Unterrichtsideen wurden von Lehrpersonen für Lehrpersonen entwickelt und mit Klassen erfolgreich erprobt. Sie enthalten einen Steckbrief, Fotos zur Veranschaulichung, eine Lektionsplanung, Tipps und allfällige Hinweise für die benachbarten Stufen und Materialien zum Download unter link.phsz.ch/mi12-70. Verlag: Lehrmittelverlag des Kantons St. Gallen ISBN-Nr.: 978-3-906784-32-8
	Inform@ KG/US 3 (Kindergarten/Unterstufe) Die Broschüre "inform@3" knüpft an die bereits erschienenen Hefte "inform@1" und "inform@2" an. In diesem dritten und letzten Heft werden weitere 10 Ideen aufgezeigt, wie Computer im Unterricht eingesetzt werden können. Mit viel Freude und Motivation haben deren Schülerinnen und Schüler die Ideen im Unterricht erprobt. Sie enthalten einen Steckbrief, Fotos zur Veranschaulichung, eine Lektionsplanung, Tipps und allfällige Hinweise für die benachbarten Stufen. Verlag: Lehrmittelverlag des Kantons St. Gallen (die Broschüre ist nicht mehr erhältlich).

11 Bilderbücher

	**Stecker raus und aus die Maus** Pling. Klick. Biep. Den lieben langen Tag hängen wir am Bildschirm, checken Mails, tippen schnell eine SMS und scrollen mal nach unten, während die lieben Kleinen gerade das witzige Katzensalto-Filmchen gucken, knollige Wesen herumhüpfen lassen und am Nintendo spielen. Und wenn wir schon längst Richtung Bett wandern sollten, muss dringend noch was gegoogelt werden. Dieses Buch zeigt, wie es gelingt, all die elektronischen Anhängsel am Ende des Tages endlich zum Schweigen zu bringen. Autorin: Ann Droyd Verlag: Kunstmann Antje GmbH (2012) ISBN-Nr.: 978-3-88897-794-7
	Der Tag, an dem die Oma das Internet kaputt gemacht hat Das gibt's doch gar nicht, oder? Oma hat das Internet kaputt gemacht. Und zwar das ganze. Auf der ganzen Welt! Tiffany, Max und Luisa kommen aus dem Staunen gar nicht mehr raus, denn tatsächlich geht ... nichts mehr! Zuerst ist das ganz schön komisch. Denn plötzlich haben alle Zeit. Doch dann wird es richtig gemütlich, obwohl das Internet nicht funktioniert – oder vielleicht auch gerade deshalb. Autor: Marc-Uwe Kling Verlag: Carlsen Verlag (2018) ISBN-Nr.: 978-3551516794
	Das ist ein Buch! Ein Buch, was soll das sein? Und wozu ist das gut? Es kann weder bloggen noch simsen, noch twittern, nicht einmal scrollen. Spätestens jetzt sollte sich Widerspruch regen. Bei Lane Smith in Gestalt eines Esels, eines Affen und einer Maus. In einfachen Worten und witzigen Bildern erzählt der berühmte New Yorker Illustrator die Fabel von der (Wieder-)Entdeckung des Buches. Ein ideales Geschenk für alle Menschen, die das Blättern dem Scrollen vorziehen. Autorin: Lane Smith Verlag: Sanssouci Verlag (2011) ISBN-Nr.: 978-3836302760
	**Keine Zeit für Murmelbär** Murmelbär ist gern allein, doch er freut sich auch immer bei seinen Freunden zu sein. Doch als er ihnen begegnet, haben sie wenig Zeit für ihn. Sie telefonieren und spielen mit ihren Smartphones, damit sind sie vollauf beschäftigt. Da zieht plötzlich ein Gewitter auf und alle suchen Schutz in der Höhle am Fuße des Hügels, dort ist es richtig gemütlich. Wie schön ist es, mal wieder beisammen zu sitzen und Zeit miteinander zu verbringen. Autoren: Gina Ruck-Pauquèt (Autor), Birgit Antoni (Illustrator) Verlag: Ueberreuter Verlag (2017) ISBN-Nr.: 978-3219116793
	**Der TV-Gucki** **oder Über den richtigen Umgang mit Fernsehen und Computerspielen** Philip schaut viel fern und spielt Computerspiele. Er zieht sich von seinem Sportverein zurück und streitet sich mit seinen Freunden. Da erscheint eine Figur aus der Flimmerwelt ganz lebendig auf seinem Schreibtisch: der TV-Gucki! Gucki tröstet Philip damit, dass er im Computerspiel der Beste ist und, dass die Welt hinter der Mattscheibe ja viel schöner ist als das wirkliche Leben. Schon bald aber merkt Philip, dass Gucki und seine Welt doch nicht so wichtig sind wie echte Freunde. Von nun an spielt Philip wieder jeden Tag mit seinen Freunden und der Gucki wird richtig neidisch, weil Philip so viel Spass und so viele nette Freunde hat! Autoren: Bärbel Spathelf (Autor), Susanne Szesny (Illustrator) Verlag: Albarello (2005) ISBN-Nr.: 978-3865590077

	**Serafin gegen Serafin** Serafin und seine Wundermaschine sind für den Chef der Firma Blubberstrudell das ideale Werbemittel. So wird Serafin viel berühmter, als ihm lieb ist, und sein Leben in der Stadt gestaltet sich für ihn von nun an unerträglich. Aber eine spektakuläre Erfindung befreit ihn aus seiner misslichen Lage … Von Vorteil ist es, das Vorgängerbuch „Serafin und seine Wundermaschine“ zuerst vorzulesen, um die beiden Hauptfiguren Plum und Serafin kennenzulernen. Das Bilderbuch eignet sich besonders gut zur Thematisierung von Werbung. Autoren: Philippe Fix (Autor), Sabine Ibach (Übersetzer) Verlag: Diogenes (2015, 4. Auflage) ISBN-Nr.: 978-3257005325
	Anna und der gelbe Kobold (aus der Reihe „Ulla aus dem Eulenwald“) Das Gefühl des Habenwollens und die «Verführungskünste» der Werbung sind allgegenwärtig in unserer Gesellschaft. Für Kinder ist es nicht einfach, sich davon abzuschirmen und zu verstehen, wie die Werbung uns beeinflusst. Im Buch begegnet Anna einem gelben Kobold, der immer dann auftaucht, wenn Anna etwas sieht, dass sie sich ganz fest wünscht. Aber wie geht Anna damit um? Autorin: Eveline Hipeli Verlag: Lehrmittelverlag Zürich (2017) ISBN-Nr.: 978-3-03713-784-0

12 Hinweise auf Weiterbildungskurse MIA21

MIA21 ist ein Aus- und Weiterbildungsprogramm für Lehrpersonen zur Umsetzung des Lehrplans 21 im Bereich Medien und Informatik. Hierfür wurde von mehreren Pädagogischen Hochschulen und Fachstellen gemeinsam Materialien und didaktische Ideen für die Aus- und Weiterbildung entwickelt (vgl. www.mia21.ch).

Ihnen stehen verschiedene Kursmodule zur Verfügung, die Sie in einem Team von drei bis vier Lehrpersonen (derselben Stufe) absolvieren und sich so in einzelne Themen vertiefen können. Gemeinsam erarbeiten Sie fachliche und fachdidaktische Grundlagen, sammeln Ideen, bereiten konkrete Unterrichtseinheiten vor, führen diese durch und reflektieren sie. Eine Mentorin bzw. ein Mentor begleitet Sie und Ihre Lerngruppe und gibt Ihnen Rückmeldung zu den Unterrichtseinheiten. Sie können sich und Ihr Lernteam bei der Abteilung Weitbildung und Dienstleistung der PHSZ anmelden. Mehr Informationen finden Sie unter link.phsz.ch/mikg-66.

Für Lehrpersonen der 1./2. Klasse werden folgende drei MIA21-Module angeboten:

Medien im Alltag (Zyklus 1)

Ist auf diesem Bild ein Löwe im Zoo oder in Freiheit zu sehen und wer hat das Foto gemacht? Welches ist deine Lieblingsmedienfigur und woher kennst du sie? Wollen Mädchen immer mit rosa Puppen spielen, wie es die Werbung suggeriert? Welche Filme machen jungen Kindern Angst und wie können sie ihre Emotionen in Worte fassen? Mit diesen - und vielen weiteren Fragen - befasst sich das Modul „Medien im Alltag“ und bietet Ihnen eine Fülle an Hintergrundinformationen und konkrete Unterrichtstipps an.

Informatische Bildung (Zyklus 1)

In diesem Modul geht es um informatische Bildung im Kindergarten und der 1. und 2. Klasse. Sie lernen Grundlagen und Methoden kennen, um die Thematik mit und ohne Computer zu vermitteln (gemäss der Idee von Computer Science Unplugged). Die Basis dazu bietet das Online-Lehrmittel „Die Minibiber“ (www.minibiber.ch).

Wischen, tippen, klicken - Anwendungskompetenzen (Zyklus 1)

Lassen Sie sich ein auf ein Kaleidoskop von kreativen und das Lernen unterstützenden Möglichkeiten zur Nutzung digitaler Medien mit 4-8jährigen! Die unterschiedlichen Apps und Programme laden die Kinder zum aktiven Gestalten mit Medien ein und öffnen neue Türen zum Entdecken der Welt.

13 Literaturverzeichnis

Amt für Volksschulen und Sport des Kantons Schwyz (AVS). (2015). Einführung und Umsetzung des Lehrplans 21 im Kanton Schwyz. Rahmenbedingungen des Erziehungsrates. Online verfügbar unter: https://www.sz.ch/public/upload/assets/11522/ERB_Umsetzung_Bericht_15_Verzeichnis.pdf [15.04.2019].

Brinda, T., Diethelm, I., Gemulla, R., Romeike, R., Schöning, J. & Schulte, C. (2016). Bildung in der digitalen vernetzten Welt – Dagstuhl-Erklärung. Online verfügbar unter: https://www.gi.de/aktuelles/meldungen/detailansicht/article/dagstuhl-erklaerung-bildung-in-der-digitalen-vernetzten-welt.html [15.04.2019].

D-EDK (2014). Lehrplan Medien und Informatik. Luzern: D-EDK Geschäftsstelle. Online verfügbar unter: https://sz.lehrplan.ch/lehrplan_printout.php?e=1&k=1&fb_id=10 [15.04.2019].

Döbeli Honegger, B. (2016). Mehr als 0 und 1 - Schule in einer digitalisierten Welt. Bern: hep Verlag.

Fthenakis, W. E., Schmitt, A., Eitel, A., Gerlach, F., Wendell, A., & Daut, M. (2009). Frühe Medienbildung. Troisdorf: Bildungsverlag Eins.

Liukas, L. (2015). Hello Ruby. Programmier dir deine Welt. Berlin: Bananenblau – Der Praxisverlag für Pädagogen.

MPFS (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest). miniKIM 2014 - Kleinkinder und Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 2-bis 5-Jähriger in Deutschland. Stuttgart. Online verfügbar unter: https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/miniKIM/2014/Studie/miniKIM_Studie_2014.pdf [15.04.2019].

Suter L., Waller, G., Genner, S., Oppliger S., Willemse, I., Schwarz, B. & Süss, D. (2015). MIKE - Medien, Interaktion, Kinder, Eltern. Zürich: Zürcher Hochschule für Angewandte Wissenschaften. Online verfügbar unter: https://www.zhaw.ch/storage/psychologie/upload/forschung/medienpsychologie/mike/Bericht_MIKE-Studie_2015.pdf [15.04.2019].

Theunert, H. & Gebel, Ch. (Hrsg.) (2000): Lehrstück fürs Leben in Fortsetzung. Serienrezeption zwischen Kindheit und Jugend. München: Fischer, Reinhard.

von Ploetz, A. (1999): Werbekompetenz von Kindern im Kindergartenalter. Ein Experiment zum Erkennen von Werbung. München: KoPäd.