Bildungsdepartement

Amt für Volksschulen und Sport

Wegleitung „Medien und Informatik“

für Lehrpersonen der Primarstufe (3./4. Klasse)

Schwyz, 2. April 2019

Amt für Volksschulen und Sport des Kantons Schwyz

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

Michael Seeholzer, Primarlehrer und pädagogischer ICT-Supporter an der Bezirksschule Küssnacht

Version

2. April 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-34

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
2.2 Medien, Informatik und Anwendungskompetenzen im gegenseitigen Bezug ... 6
3 Eckwerte zum Lehrplan Medien und Informatik ... 7
3.1 Zeitgefässe und Lektionentafel ... 7
3.2 Zuständigkeiten ... 8
4 Medien ... 9
4.1 Überblick über Kompetenzstufen in der 3./4. Klasse ... 9
4.2 Kompetenzorientierter Medienunterricht ... 10
5 Anwendungskompetenzen ... 14
5.1 Überblick über Kompetenzstufen in der 3./4. Klasse ... 14
5.2 Aufbau von Anwendungskompetenzen in der 3./4. Klasse ... 15
6 Jahresplanung ... 16
6.1 Jahresplanung 3. Klasse ... 17
6.2 Jahresplanung 4. Klasse ... 18
7 Beurteilung und Benotung ... 19
7.1 Kompetenzorientierte Beurteilung in „Medien und Informatik“ ... 19
7.2 Formative und summative Beurteilung ... 20
7.3 Ziel- und kriterienorientierte Beurteilung ... 21
7.4 Produkt- und handlungsorientierte Beurteilung ... 22
7.5 Selbst- und Fremdbeurteilung ... 23
7.6 Hinweise auf Tests im Internet ... 24
8 Hinweise auf Lehrmittel und Unterrichtsmaterialien ... 25
8.1 Unterrichtsmaterial zu Medien ... 25
8.2 Unterrichtsmaterial zu Anwendungskompetenzen ... 29
8.3 Fachliche und fachdidaktische Informationen für Lehrpersonen ... 31
8.4 Media World im Verkehrshaus Luzern ... 32
8.5 Wettbewerbe zur Medienbildung ... 34
8.6 Hinweise auf geeignete Programme und Apps ... 34
9 Angaben zu den Lehrmitteln ... 40
9.1 Lehrmittel verschiedener Verlage ... 40
9.2 Kostenlose Lehrmittel im Internet ... 42
9.3 DVDs ... 44
10 Hinweise auf Weiterbildungskurse ... 45
10.1 MIA21 ... 45
10.2 Weiterbildungskurse zu Anwendungskompetenzen ... 46
Literaturverzeichnis ... 47

1 Einleitung

„Medien und Informatik“, jetzt auch schon in der Primarschule? Ist das wirklich nötig und sinnvoll? Müssen Kinder zwingend schon auf der Primarstufe lernen zu programmieren und mit Computern umzugehen? Vielleicht sind Sie noch etwas skeptisch, wenn Sie daran denken, dass Sie künftig Ihren Schülerinnen und Schülern Kompetenzen des Lehrplans „Medien und Informatik“ vermitteln sollen.

Diese Wegleitung möchte Ihnen aufzeigen, wie Sie den Lehrplan „Medien und Informatik“ konkret in Ihrer 3./4. Klasse umsetzen und welche didaktischen Möglichkeiten Sie nutzen können, um die Kompetenzen Ihrer Schülerinnen und Schüler in diesem Bereich altersgemäss zu fördern.

Es ist ja schon längst nicht mehr so, dass Kinder mit Smartphones und Tablets, Internet und Social-Media-Plattformen erst mit Eintritt in die Pubertät in Kontakt kommen würden. Die Digitalisierung unserer Gesellschaft hat die Kindheit schon längst erfasst, Medien prägen das Leben von Kindern von früh an massgeblich mit. Die „MIKE-Studie“ (Suter et al., 2015), welche die Mediennutzung von 6- bis 13-jährigen Kindern in der Schweiz untersucht hat, stellte etwa fest, dass in den allermeisten Haushalten mit Kindern Handy bzw. Smartphone, Computer bzw. Notebook mit Internetzugang und (mindestens ein) Fernsehgerät zur Verfügung stehen. Gerade im Alter von 10 und 11 Jahren gibt es bei der Medienausstattung einen sprunghaften Anstieg, was in der Folge auch zu einer Zunahme der täglichen Nutzungsdauer führt (S. 80). Bei Kindern in diesem Alter ist zwar das Fernsehen nach wie vor die am häufigsten ausgeübten Medientätigkeit (neben „Musik hören“), aber die Nutzung von Internet, Smartphones/Handys und das Spielen von Games gewinnen nun stark an Bedeutung. Und das Anschauen von Videofilmen übers Internet konkurriert je länger je mehr die bisherige Art und Weise des Fernsehens: YouTube ist der Favorit und wird von drei Vierteln (76 %) der Kinder regelmässig genutzt (S. 37).

Statt solche Studien zu lesen, können Sie auch einfach Ihre Schülerinnen und Schüler beobachten und befragen, und werden wahrscheinlich feststellen, dass diese eine Vielzahl von Medien (teilweise sehr intensiv) nutzen, und deren Eltern es als eine der grössten Herausforderungen der Erziehung anschauen, ihre Kinder an eine sinnvolle und bewusste Mediennutzung heranzuführen. Die Schule kann und soll die Eltern dabei unterstützen.

Medien sollen aber in der 3./4. Klasse nicht nur darum thematisiert werden, um die 9-10-jährigen Kinder in ihrer Lebenswelt abzuholen. Die Schülerinnen und Schüler sollen auch gezielt daran herangeführt werden, digitale Werkzeuge und Geräte, die auf Informations- und Kommunikationstechnologien (ICT) basieren, produktiv und kompetent zu nutzen. Computer und Internet können die Schülerinnen und Schüler beim Informieren, Kommunizieren, beim (spielerischen) Lernen und vor allem beim kreativen Gestalten von eigenen Medienprodukten unterstützen. Gerade dann, wenn Schülerinnen und Schüler selber „Medienprojekte“ durchführen, z.B. Audio- und Videobeiträge selber gestalten oder multimediale und vernetzte Texte auf dem Web produzieren, erfahren sie viel über die Gestaltungsmöglichkeiten und deren Wirkungen von Medien, über rechtliche Rahmenbedingungen (Urheberrecht, Datenschutz), über Regeln der guten visuellen oder auditiven Gestaltung und lernen dabei auch verschiedene Anwendungsprogramme kennen. Oft bearbeiten sie Medienprojekte in Gruppen oder mit der ganzen Klasse (z.T. sogar klassenübergreifend) und müssen ihr Vorgehen planen und koordinieren, um ihre gemeinsamen Ziele zu erreichen. In solchen Medienprojekten werden Schülerinnen und Schüler gegenüber (Massen-) Medien sensibilisiert und ihre kritische Urteilsfähigkeit kann dabei entscheidend gefördert werden. Insbesondere lernen sie dabei auch, die Folgen der (digitalen) Handlungsmöglichkeiten mit all ihren Potentialen und Risiken abzuschätzen.

Ihnen kommt nun die wichtige Aufgabe zu, Ihre Schülerinnen und Schüler 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.

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 2. Zyklus sind im Lehrplan mit roten Orientierungspunkten markiert. Damit wird aufgezeigt, dass die Kompetenzen vor der gepunkteten Linie in der 3./4. Klasse, jene nach der Linie in der 5./6. Klasse 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.

Wichtig: In der 3. und 4. Klasse sind „nur“ Kompetenzen im Bereich der Medien und Anwendungen zu vermitteln. Es sind **keine Kompetenzen im Bereich der Informatik** aufzubauen.

2.2 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.

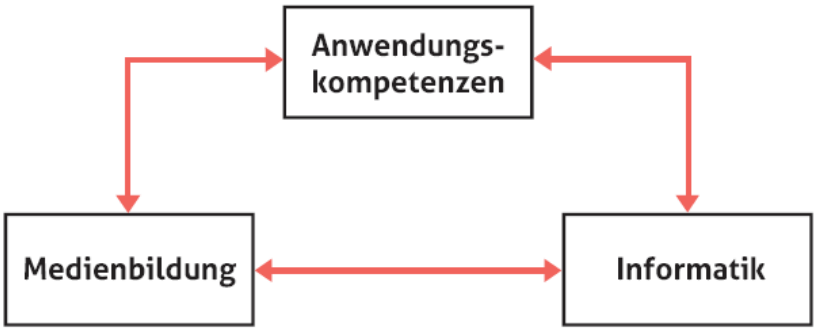


Abb. 1: Die drei Bereiche des Lehrplans „Medien und Informatik“
(Döbeli Honegger, 2016, S. 79).

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.

2.2.1 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?

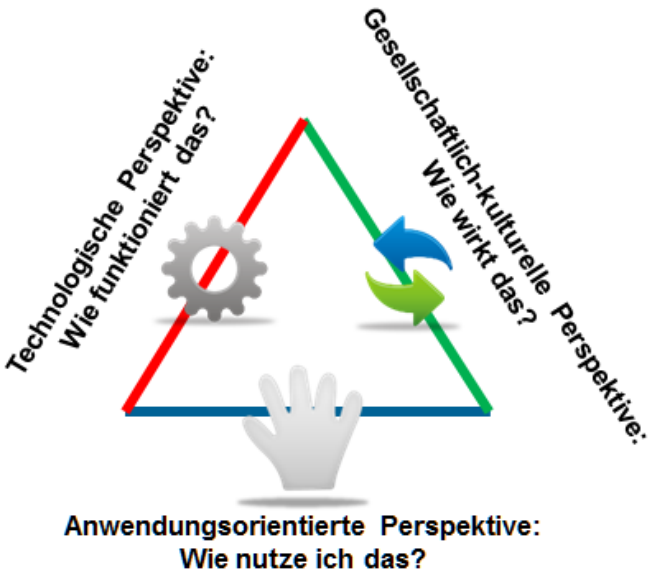


Abb. 2: Die Perspektiven des sog. Dagstuhl-Dreiecks[1]
(Brinda et al., 2016)

2.2.2 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.

2.2.3 Anwendungsbezogene Perspektive: Wie nutze ich das?

Die anwendungsbezogene Perspektive betrachtet die effektive und effiziente Nutzung von Informatik systemen (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.

3 Eckwerte zum Lehrplan Medien und Informatik

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 3./4. 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 3./4. 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).
  Es liegt demnach in Ihrem Ermessen, wieviele Lektionen Sie für den Aufbau der Kompetenzen des Lehrplans einsetzen wollen. Wichtig ist, dass die Schülerinnen und Schüler die geforderten Kompetenzen erreichen.
- Konkret wird der Teil „Medien“ dem Block A (Deutsch) zugeteilt. Für Deutsch (inkl. Schrift / Tastaturschreiben, Medien) stehen insgesamt 6-7 Wochenlektionen zur Verfügung. [1]
- Informatik wird grundsätzlich dem Block B (Mathematik) zugeteilt.
  In der 3. und 4. Klasse sind aber keine Kompetenzen im Bereich der Informatik zu vermitteln. Insofern stehen die 5-7 Wochenlektionen allein der Mathematik zur Verfügung.

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

Zuordnung von Medien bzw. Informatik in der Lektionentafel auf der Primarstufe (Bildungsdepartement des Kantons Schwyz, 2015, S. 5, vgl. link.phsz.ch/mi34-04).

[1] Lektionentafeln für die Volksschulen/ Lehrplan 21 (http://link.phsz.ch/mi34-04)

3.2 Zuständigkeiten

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

- Im Kompetenzbereich Medien ist die Lehrperson, welche Deutsch unterrichtet, für die Umsetzung des Lehrplans verantwortlich.
- Der Kompetenzbereich Informatik hat auf der 3./4.Klasse keine Relevanz.

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. Das Tastaturschreiben wird beispielsweise im Rahmen des Deutschunterrichts in der 4.-6. Klasse der Primarstufe vermittelt. Unabhängig davon können und sollen diese Anwendungskompetenzen natürlich in allen Fächern und in den folgenden Schulstufen genutzt und „angewandt" werden.

Anwendungskompetenzen	Zuordnung zu Fach	Klasse
Handhabung		
Grundlegende Elemente der Bedienoberfläche und Dokumentenablage (Dateimanagement)	Insbesondere Deutsch	Ab 1.
Tastaturschreiben	Deutsch	4.-6.
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	Ab 1.
Tabellenkalkulation und Darstellung von Zahlen in Diagrammen	Mathematik	Erst ab 5.

4 Medien

4.1 Überblick über Kompetenzstufen in der 3./4. Klasse

Der Kompetenzbereich „Medien“ des Lehrplans Medien und Informatik umfasst folgende vier Kompetenzen (vgl. link.phsz.ch/mi34-03).

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. Sie können Medien und Medienbeiträge entschlüsseln, reflektieren und nutzen.
3. Sie können Gedanken, Meinungen, Erfahrungen und Wissen in Medienbeiträge umsetzen und unter Einbezug der Gesetze, Regeln und Wertesysteme auch veröffentlichen.
4. Sie können Medien interaktiv nutzen sowie mit anderen kommunizieren und kooperieren.

In der **3./4. Klasse** sind die folgenden **acht Kompetenzstufen** aufzubauen.

MI.1.1.b und c

2	b	» können Vor- und Nachteile direkter Erfahrungen, durch Medien oder virtuell vermittelter Erfahrungen benennen und die persönliche Mediennutzung begründen.
	c	» können Folgen medialer und virtueller Handlungen erkennen und benennen (z.B. Identitätsbildung, Beziehungspflege, Cybermobbing).

MI.1.2.b, c und d

	b	» können benennen, welche unmittelbaren Emotionen die Mediennutzung auslösen kann (z.B. Freude, Wut, Trauer).
1	c	» können mithilfe von vorgegebenen Medien lernen und Informationen zu einem bestimmten Thema beschaffen (z.B. Buch, Zeitschrift, Lernspiel, Spielgeschichte, Website).
2	d	» können die Grundfunktionen der Medien benennen (Information, Bildung, Meinungsbildung, Unterhaltung, Kommunikation). » kennen Mischformen und können typische Beispiele aufzählen (Infotainment, Edutainment).

MI.1.3.c und d

2	c	» können Medien zum Erstellen und Präsentieren ihrer Arbeiten einsetzen (z.B. Klassenzeitung, Klassenblog, Hörspiel, Videoclip).
	d	» können in ihren Medienbeiträgen die Sicherheitsregeln im Umgang mit persönlichen Daten einbeziehen (z.B. Angaben zur Person, Passwort, Nickname).

MI.1.4.b

2	b	» können Medien für gemeinsames Arbeiten und für Meinungsaustausch einsetzen und dabei die Sicherheitsregeln befolgen.

4.2 Kompetenzorientierter Medienunterricht

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 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, eBook, Comic u.v.m.).

Immer dann, wenn Schülerinnen und Schüler selbst Medienprojekte durchführen und gemeinsam interessante Medienprodukte gestalten und veröffentlichen, setzen sie sich fast zwangsläufig auch mit entsprechenden Themen des Lehrplans auseinander und lernen dabei viel über den richtigen Umgang mit Informationen (z.B. Datenschutz, Privacy und Urheberrecht, Fake News), 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? Kann ich eine solche kritische Rückmeldung posten? usw. Diese Fragen sind der ideale Ausgangspunkt für einen vertieften Einblick in die entsprechenden Verhaltensregeln (basierend auf Gesetzen, gesellschaftlichen Normen und Konventionen oder schlicht auf präventiven Sicherheitsvorkehrungen).

Medienprojekte sind aus mehreren Gründen sinnvoll:

4.2.1 Handlungsorientierung und Aktivierung

Bei Medienprojekten haben die Schülerinnen und Schüler die Möglichkeit, Medien kreativ und selbsttätig herzustellen sowie den Prozess gemeinsam zu gestalten. Aus Leserinnen, Zuschauern und Zuhören werden Akteure und Produzenten – dieser Perspektivenwechsel eröffnet viele neue Einsichten. Zum anderen fördert die grössere Selbststeuerung die Motivation der Schülerinnen und Schüler.

4.2.2 Ernstcharakter dank Veröffentlichung

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, das die Schülerinnen und Schüler mit Stolz präsentieren können. Gelangen positive Rückmeldungen zurück, stärkt dies das Selbstvertrauen der Schülerinnen und Schüler.

4.2.3 Medienpädagogische Einsichten

Aktive Medienarbeit setzt einen medienpädagogischen Erkenntnisprozess in Gang. In Medienprojekten stehen Schülerinnen und Schüler oft selber vor der schwierigen Aufgabe, eine Reduktion der Realität für die mediale Aufbereitung vorzunehmen. So erkennen sie, 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 können Manipulationsmöglichkeiten besser erkennen und dramaturgische Mittel kritischer einschätzen.

4.2.4 **Förderung von sozialen 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 ja 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.
- usw.

Abb. 3: Schülerinnen und Schüler ordnen unterschiedliche Medien verschiedenen Grundfunktionen zu.

4.2.5 Förderung von methodischen Kompetenzen

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

- die Aufgaben- und Problemstellung sichten, 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.
- usw.

4.2.6 Förderung von personalen Kompetenzen

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.

4.2.7 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 Mediengestaltungs-Projekt mit Ihrer Klasse durchführen**. In Kombination mit anderen Fächern sind idealerweise auch die Durchführung mehrerer Medienprojekte möglich.

4.2.8 Beispiele von Projekten mit aktiver Mediengestaltung und Medienproduktion

- Eine Klasse produziert eine **Klassenwebsite,**
  z.B. link.phsz.ch/mi34-20, link.phsz.ch/mi34-21. Natürlich sind dabei die Datenschutzbestimmungen und Urheberrechte zu berücksichtigen, können aber auch in diesem Zusammenhang thematisiert werden. Alternativ bieten heute viele Schulen einen passwortgeschützten
  Zugang für ihre Schülerinnen und Schüler und deren Eltern an.
- Die Schülerinnen und Schüler führen (während einer bestimmten Zeit) einen **Blog,**
  z.B. über ihre Aktivitäten in der Schule, Lager oder über ihre Hobbys. Z.B. link.phsz.ch/mi34-09; link.phsz.ch/mi34-10, link.phsz.ch/mi34-11
- Eine Klasse gibt eine Schulzeitung heraus, z.B. **Klassenzeitung** Dettighofen
  oder der Schule Häggenschwil: link.phsz.ch/mi34-12,
  Klassenübergreifende Schülerzeitung der Schule: link.phsz.ch/mi34-13.
- Sie stellen eine Fotogeschichte, einen **Fotoroman** her,
  z.B. Robbie Williams neuer Lehrer: link.phsz.ch/mi34-14
- Eine Klasse produziert ein **Hörspiel** bzw. eine **Radiosendung** oder einen Podcast,
  z.B. Hörspiele der 4. Klasse Steinerberg: link.phsz.ch/mi34-15.
- Eine Klasse produziert eine **Dokumentation**, z.B. ein eBook zu einem bestimmten Unterrichtsthema.
  z.B. Tiere im Winter (als Website) der 4. Klasse der Schule Schlossberg: link.phsz.ch/mi34-16.
- Eine Klasse gestaltet eine **Präsentation**, z.B. für den Elternabend (zum Klassenlager, über alle Schülerinnen und Schüler dieser Klasse, ihr Medienalltag, usw.).

- Herstellung eines **Videofilms** (Werbefilmchen, kurze Erklärvideos (z.B. link.phsz.ch/mi34-17) bzw. Tutorials, von gespielten Alltagsszenen,
  Geschichten mit verschiedenen Varianten der Weiterführung, Krimi, usw.
  Dokumentationen (z.B. von Ereignissen im Schulort, Schulreisen, Exkursionen usw.), Interviews, Trickfilme (mit Stop Motion-Technik) usw.
  z.B. Buchvorstellungen (mit Video aufnehmen): link.phsz.ch/mi34-18 oder link.phsz.ch/mi34-19

Weitere Medienprojekt-Ideen finden Sie bei den Praxis-Projekten vom Medienpädagogik-Praxisblog www.medienpaedagogik-praxis.de/handbuch.

Abb. 4: Zwei Kinder führen mit einer Mutter ein Interview zu ihrer früheren Mediennutzung durch und nehmen das Gespräch mit einem Smartphone auf, um es später im Klassenzimmer weiterzuverarbeiten.

5 Anwendungskompetenzen

5.1 Überblick über Kompetenzstufen in der 3./4. Klasse

Der Lehrplan sieht vor, dass die Schülerinnen und Schüler in der 3./4. Klasse damit beginnen, verschiedene Anwendungskompetenzen systematisch aufzubauen. Sie sollen die Grundfunktionen von Geräten und Programmen zur Erstellung, Bearbeitung und Gestaltung von Texten, Präsentationen, Bildern, usw.) kennenlernen und anwenden und lernen, sich gezielt zu informieren.

Damit werden mit dem neuen Lehrplan deutlich höhere Anforderungen an die Schülerinnen und Schüler gestellt, als dies bislang der Fall war.

Der Kompetenzbereich „Anwendungskompetenzen“ umfasst folgende drei Bereiche:

1. Handhabung
2. Recherche und Lernunterstützung
3. Produktion und Präsentation

Konkret geht es um Anwendungen im Bereich der Textverarbeitung, Präsentationen, Internetrecherche, Bild-, Audio- und Videobearbeitung (Multimedia).

In der 3. /4. Klasse sind folgende Anwendungskompetenzen zu vermitteln.

Fach	Anwendungskompetenzen	Hinweis auf Wegleitung zum Aufbau von 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). Medien und Daten auswählen, auswerten und als Informationsquelle für ihr Lernen nutzen (z.B. Lexikon, Suchmaschine, Schulfernsehen, Wetterkarte, geografische Daten, technische Anleitungen).	S. 6
	Textverarbeitung Die Schülerinnen und Schüler können ihre Texte auch am Computer entwerfen und Grundfunktionen eines Textverarbeitungsprogramms einsetzen (z.B. Elemente der Bedienungsober-fläche nutzen: Datei öffnen, schreiben, speichern). Sie können Grundfunktionen von Programmen (z.B. verschieben, kopieren, löschen) nutzen, um ihre Produkte zu erstellen und zu bearbeiten (z.B. Text, Tabelle, Präsentation, Bild). Grundfunktionen, Texteingabe, grafische Objekte, kontrollieren und drucken, arbeiten mit mehreren Dokumenten, Formatierung, Tabellen	S. 8
	Präsentieren Die Schülerinnen und Schüler können Strukturierungshilfen für eine Kurzpräsentation nutzen (z.B. Mindmap, Gliederung, Stichworte). – Neue Präsentation erstellen oder bestehende Präsentation öffnen. – Präsentation an einem bestimmten Ort eines Laufwerks mit gewünschtem Namen speichern. – Text in Folien eingeben (im Sinne von Stichworten und kurzen prägnanten Ausdrücken), bearbeiten, löschen. – Bilder auf einer Folie einfügen, positionieren und deren Grösse verändern. – Eine Präsentation starten (mit der ersten Folie, von der aktuellen Folie) und durch die Präsentation navigieren.	S. 11
Bildnerisches Gestalten	**Bild-, Audio- und Videobearbeitung** Einfache und spielerische Bild-, Audio- und Videobearbeitungen (mit entsprechenden Apps direkt auf dem Smartphone oder Tablet oder mit Hilfe der Lehrpersonen auf einem anderen Gerät).	S. 15, 17, 18

Beachten Sie die detaillierte Übersicht, welche Anwendungskompetenzen die Schülerinnen und Schüler bis Ende der 4. Klasse aufbauen sollen, die Sie in der Wegleitung zum Aufbau von Anwendungskompetenzen im 1., 2. und 3. Zyklus an den Volksschulen des Kantons Schwyz unter link.phsz.ch/mi34-22 zu finden.

Zum anderen sind die Kompetenzbeschreibungen der Fachbereichslehrpläne wie auch überfachlichen Kompetenzen zu berücksichtigen. Hier finden Sie enge Bezüge zu den Anwendungskompetenzen.

Zwei Beispiele sollen dies verdeutlichen:

Schreiben und Präsentieren (Deutsch)

Das Schreiben und Präsentieren mit digitalen Medien ist im Lehrplan Deutsch verankert. Der Lehrplan sieht beispielsweise vor, dass die Schülerinnen und Schüler „Strukturierungshilfen für eine Kurzpräsentation nutzen (z.B. Mindmap, Gliederung, Stichworte) nutzen können“ (D.3.B.1.e).

Vgl. Lehrplan Deutsch (D.3: Sprechen: B) Monologisches Sprechen), vgl. link.phsz.ch/mi34-123.

Sie „können Grundfunktionen von Programmen (z.B. verschieben, kopieren, löschen) nutzen, um ihre Produkte zu erstellen und zu bearbeiten (z.B. Text, Tabelle, Präsentation, Bild)“ (D.4.D.1.d).

Vgl. Lehrplan Deutsch (D.4 Schreiben: Schreibprozess: formulieren), vgl. link.phsz.ch/mi-34-124.

Das Präsentieren kann auch als eine Teilkompetenz der **Methodischen Kompetenzen** (Sprachfähigkeit) betrachtet werden, wenn Schülerinnen und Schüler lernen, unterschiedliche Sachverhalte sprachlich auszudrücken und sich dabei anderen verständlich zu machen. Dies setzt auch voraus, dass sie Informationen nutzen können („Informationen suchen, bewerten, aufbereiten und *präsentieren*) (vgl. Lehrplan 21, „Überfachliche Kompetenzen“; vgl. link.phsz.ch/mi34-125).

5.2 Aufbau von Anwendungskompetenzen in der 3./4. Klasse

Anwendungskompetenzen lassen sich in den meisten Fällen nicht nebenbei vermitteln, sondern müssen in spezifischen Unterrichtseinheiten eingeführt werden. So muss zum Beispiel das Strukturieren und Gestalten von Präsentationen oder Texten gelernt werden. Um eine so eingeführte Anwendung kompetent einsetzen zu können, braucht es die konkrete Nutzung in einem fachbezogenen Kontext. Dabei ist klar, dass die Einführung neuer Anwendungen nur dann zu nachhaltiger Kompetenz führt, wenn die Anwendungen in der Folge auch regelmässig genutzt werden.

Eine grosse Schwierigkeit bei der Vermittlung von Anwendungskompetenzen ist der rasche Wandel von Hard- und Software. Meist sind die aktuell verwendeten Programme veraltet und durch eine neue ersetzt worden, bis die Schülerinnen und Schüler die Schule verlassen. Darum wird es wichtig sein, dass den Schülerinnen und Schülern nicht prioritär kurzlebiges Produktwissen vermittelt wird, also das Wissen darüber, wo bei einem bestimmten Programm welche Funktion verfügbar ist, sondern grundlegende Prinzipien von Programmen, die längerfristig gelten (sogenanntes Konzeptwissen). So wurde beispielsweise das Konzept der (unsichtbaren) Zwischenablage beim Kopieren oder Ausschneiden von Textteilen (oder anderen Objekten) schon vor Jahrzehnten erfunden und ist heute nicht nur in allen Textverarbeitungsprogrammen, sondern auch in den allermeisten anderen Programmen verfügbar. Es gilt, die gemeinsamen Prinzipien herauszustreichen, um übertragbare Kenntnisse zu vermitteln. Zunehmend wichtiger wird auch sein, dass die Lernenden Anwendungsprobleme dank ihres Konzeptwissens und mithilfe des Internets selbst lösen können (Döbeli Honegger, 2016, S. 79).

Die Kompetenzorientierung ist beim Vermitteln von Anwendungskompetenzen besonders wichtig. Es liegt auf der Hand, dass Schülerinnen und Schüler diese Anwendungen nicht nur „theoretisch“ kennen, sondern auch praktisch ausüben können sollen. Beispielsweise werden Schülerinnen und Schüler das Präsentieren mit digitalen Medien nur lernen, wenn sie auch Gelegenheit haben, eine eigene Präsentation zu entwickeln, gestalten und durchzuführen. Das heisst nicht, dass die vorausgehende „theoretische“ Auseinandersetzung mit Fragen der guten Foliengestaltung und Kriterien für gute Präsentationen nicht nötig und hilfreich wären. Wichtig ist aber, dass es nicht dabei bleibt, sondern die eigenen Handlungen (und die nachträgliche Reflexion) für den Aufbau der Kompetenzen im Zentrum stehen.

Diese wichtige didaktische Schlussfolgerung hatte Konfuzius bereits vor ca. 2'500 Jahren (515-479 v. Chr.) festgehalten:

„Sage es mir, und ich werde es vergessen,
zeige es mir, und ich werde es vielleicht behalten,
lass es mich tun, und ich werde es können."

Entscheidend ist dabei die Wahl von guten Aufgabenstellungen. Statt den Schülerinnen und Schülern die „richtige" Nutzung von Programmen vorzuzeigen oder ihnen Schritt-für-Schritt-Anleitungen vorzulegen, sind herausfordernde Aufgabenstellungen, welche das selbständige Ausprobieren und die (gemeinsame) Suche nach einer richtigen Lösung – gerade auch für die besseren Schülerinnen und Schüler – oft motivierender.

Beim Aufbau von Anwendungskompetenzen zur Textverarbeitung könnte eine solche Aufgabenstellung wie folgt aussehen:

„Petra feiert bald ihren 10. Geburtstag. Sie möchte gerne ihre Kolleginnen zu ihrer Geburtstagsparty einladen und hat dazu bereits einen Einladungstext geschrieben. Aufgabe: Öffnet ihr Textdokument und gestaltet daraus eine bunte „Geburtstagseinladung", mit einem grossen farbigen Titel, mindestens zwei verschiedenen Schriften und Schriftgrössen und zwei Bildern.
Schaut euch die Einladungen der anderen Gruppen an und diskutiert, welche „Form" euch am besten gefällt. Begründet eure Antworten!"

Das schliesst nicht aus, dass teilweise auch der Einsatz von Schritt-für-Schritt-Anleitungen oder das Vorzeigen durch die Lehrperson im Unterricht ihre Berechtigung haben. Entscheidend beim Aufbau von Anwendungskompetenzen ist aber, dass die Schülerinnen und Schüler nicht ein „blindes" Aneinanderreihen von einzelnen Schritten lernen, sondern ein konzeptionelles Verständnis aufbauen, wie Anwendungsprogramme (z.B. zur Textverarbeitung) grundsätzlich funktionieren, damit sie ihre Anwendungskompetenzen problemlos auf andere Programme bzw. Programmversionen anwenden können. Dieses Ziel wird didaktisch mit offenen Aufgabenstellungen und problemlösendem, entdeckendem Lernen besser erreicht.

6 Jahresplanung

Der folgende Vorschlag einer Jahresplanung zeigt eine exemplarische Verteilung der Themen für zwei Schuljahre auf, bei der alle Kompetenzstufen des Bereichs Medien berücksichtigt werden.

Selbstverständlich können Sie die Themen bzw. Kompetenzstufen innerhalb der beiden Schuljahre auch anders verteilen, die folgende Jahresplanung ist nicht verbindlich. Entscheidend ist, dass die Schülerinnen und Schüler die entsprechenden Kompetenzen des Lehrplans bis Ende der 4. Klasse aufbauen können.

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

Die Anwendungskompetenzen werden in dieser Jahresplanung nicht berücksichtigt, da sie den Lehrplänen der verschiedenen Fachbereiche zugeordnet sind. Dementsprechend sind sie auch in diesen Fächern aufzubauen, insbesondere in Deutsch (Textverarbeitung, Präsentieren), NMG und BG.

6.1 Jahresplanung 3. Klasse

Thema	Mögliche Inhalte	Kompetenzstufen
Medien **Grundformen und -funktionen**	Auseinandersetzung mit Medien • Was sind Medien? Welche Medien (Zeitung, Fernsehen, Radio usw.) kennt und nutzt ihr bzw. eure Eltern und Geschwister wie oft und wofür? • Wie informierst du dich, bzw. wie informieren sich deine Eltern über Tagesgeschehen, Politik, Sport, Wetter usw.? • Medientagebuch führen und Austauschen der Erfahrungen Grundformen und typische Mischformen von Medien • 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. • Zuordnung von bekannten Medien und Formaten (z.B. versch. Fernseh-Sendungen) zu Grundfunktionen • Informationsfunktion: Welche Medien sind am glaubwürdigsten? Warum? Woran erkennt man das? Wann sollte man misstrauisch werden? (z.B. Suchen von 1. April-Zeitungsenten, Werbung) • Thematisieren, dass Medien immer nur einen (konstruierten) Ausschnitt der Wirklichkeit widergeben (z.B. verschiedene Ausschnitte desselben Bildes zeigen, mit versch. Bildbeschriftungen) und unterschiedliche Wirkungen untersuchen.	MI.1.2.d: können die Grundfunktionen der Medien benennen (Information, Bildung, Meinungsbildung, Unterhaltung, Kommunikation). MI.1.2.d: kennen Mischformen und können typische Beispiele aufzählen (Infotainment, Edutainment).
Fernsehen	• 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? 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. • 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) • Zuordnen von Sendungen, welche Kinder kennen, zu versch. Formaten. • 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. • Versch. Einstellungsgrössen (Von Totale bis Detail) und Kamera-Perspektiven (Vogel-, Frosch- oder Augenhöhe) und ihre Wirkungen, Beispiele • 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)	MI.1.1.b: können Vor- und Nachteile direkter Erfahrungen, durch Medien oder virtuell vermittelter Erfahrungen benennen und die persönliche Mediennutzung begründen. MI.1.1.c: können Folgen medialer und virtueller Handlungen erkennen und benennen. MI.1.2.d: kennen Mischformen und können typische Beispiele aufzählen (Infotainment, Edutainment).

6.2 Jahresplanung 4. Klasse

Thema	Mögliche Inhalte	Kompetenzstufen
Einführung ins Internet	• Grundlagen für die Bedienung eines Browsers (Internetadresse, Links speichern, „Internet-Führerschein“) • Einfache Suchanfragen bei Kindersuchmaschinen wie z.B. www.fragfinn.de www.blinde-kuh.de • Treffer vergleichen • Einfache Suche nach Bildern • Eigene Online-Übungen erstellen (z.B. mit https://learningapps.org), oder https://quizlet.com) andere Schülerinnen und Schüler lösen die Aufgaben. • Gemeinsames Arbeiten mit digitalen Medien (im Web z.B. gemeinsam ein Dokument online entwickeln, Online-Umfrage, gemeinsames Mind-Map z.B. mit Mindmapmaker, usw.) • Sicherheits- und Verhaltensregeln im Internet mit versch. Geräten (beim Surfen, Chatten, Passwörter usw.) • Wie reagiere ich bei ungeeigneten Inhalten? • Evtl. Cybermobbing (bei entsprechenden Vorfällen)	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) MI.1.3.d: können in ihren Medienbeiträgen die Sicherheitsregeln im Umgang mit persönlichen Daten einbeziehen (z.B. Angaben zur Person, Passwort, Nickname). MI.1.4.b: können Medien für gemeinsames Arbeiten und für Meinungsaustausch einsetzen und dabei die Sicherheitsregeln befolgen.
Mediengestaltungs-Projekt	Bilder und Text • Fotoroman, Comic Audio: • Interview aufnehmen und mit Hilfe von Audioprogramm „verändern“ (z.B. einzelne Wörter herausschneiden und die Botschaft verfälschen). • Einfaches Hörspiel (Text vorsprechen und aufnehmen, passende Bilder und Ton (Geräusche, Musik) hinzufügen • Geräusche-Sammlung (im Dorf aufnehmen) • Vertonung eines Bilderbuchs bzw. von Zeichnungen Filmaufnahmen • z.B. Trickfilm, Videoclip	MI.1.3.c: können Medien zum Erstellen und Präsentieren ihrer Arbeiten einsetzen (z.B. Klassenzeitung, Klassenblog, Hörspiel, Videoclip). MI.1.3.f: können Medien nutzen, um ihre Gedanken und ihr Wissen vor Publikum zu präsentieren und/oder zu veröffentlichen.

Abb. 5: Erste einfache Suchanfragen mit der Kindersuchmaschine fragFINN gehören zur Einführung ins Internet.

7 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 aber in der 3./4. Klasse nicht in Form von Noten erfolgen. Für Sie besteht keine Verpflichtung, die Kompetenzen im Bereich der Medien zu benoten: Sie können, müssen aber keine Noten setzen.

Falls Sie die Beurteilungen von Kompetenzen im Bereich Medien mit Noten vornehmen möchten, fliessen diese gemäss dem Erziehungsratsbeschluss in das Fach Deutsch ein. Die Zuordnung von allfälligen Noten zur Medienbildung zu den verschiedenen Bereichen des Fachs Deutsch (Hören, Lesen, Sprechen (mdl.); Schreiben, Sprache im Fokus (schriftlich)) ist nicht weiter geregelt.

Diese Regelung gilt auch für die Beurteilung von Anwendungskompetenzen. Sie können, müssen diese aber 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. Beispielsweise ist es eine Kompetenz im 2. Zyklus, dass Schülerinnen und Schüler „Ergebnisse einer Gruppenarbeit verständlich weitergeben und dabei verschiedene Medien nutzen können.“ Wenn Sie hierzu entsprechende Anwendungskompetenzen (mit digitalen Medien) aufbauen, können Sie dies auch benoten: Die Note zur Vorbereitung der Präsentation mit Medien würde dann in den Bereich „Schreiben“, die Note zur anschliessenden Durchführung der Präsentation in den Bereich „Sprechen“ einfliessen.

Eine Ausnahme bildet das Tastaturschreiben, deren Beurteilung mit Noten obligatorisch ist und die im Zeugnis unter „Schrift/Tastaturschreiben“ aufgeführt wird.

7.1 Kompetenzorientierte Beurteilung in „Medien und Informatik“

Die Orientierung an Kompetenzen hat selbstverständlich auch Auswirkungen auf die Beurteilung. Mit der Kompetenzorientierung wird (noch stärker als bisher) betont, dass alle Lernprozesse letztlich darauf abzielen sollten, dass Schülerinnen und Schüler ihre erworbenen Kompetenzen in verschiedenen Situationen brauchen und anwenden können. Es genügt nicht, etwas (auswendig) Gelerntes bloss wiederholen zu können oder eine bereits richtig gelöste Aufgabe in einer Prüfung nochmals richtig lösen zu können. Der Erwerb von Wissen hat keinen Selbstzweck, sondern soll den Schülerinnen und Schüler dazu dienen, in Handlungssituationen Aufgaben und Probleme bearbeiten und lösen zu können.

Kompetenz zeigt sich also erst dann, wenn wir das erworbene Wissen und Können in neuen Zusammenhängen anwenden und vergleichbare Aufgaben lösen können. Dementsprechend ist auch der Lehr- und Lernprozess erst dann abgeschlossen, wenn Schülerinnen und Schüler neu erworbene Kompetenzen in Form von Handlungen zeigen können (dies auch in Form von Sprech- und Schreibhandlungen oder medialen Produkten).

Wenn sich der kompetenzorientierte Unterricht auf das Können ausrichtet, soll sich dementsprechend auch die Beurteilung daran orientieren, wie gut die Schülerinnen und Schüler ihr neu erworbenes Wissen und Können in neuen Situationen anwenden können. Zum kompetenzorientierten Lernen gehört immer auch eine kompetenzorientierte Beurteilung.[2]

Im Folgenden werden einige Hinweise aufgeführt, wie die kompetenzorientierte Beurteilung in „Medien und Informatik“ konkret umgesetzt werden kann.

---

[2] Grundsätzliche Hintergrundinformationen zur kompetenzorientierten Beurteilung finden Sie in der Broschüre „Schülerinnen- und Schülerbeurteilung Kanton Schwyz – Praxishandbuch für Lehrpersonen“, insbesondere im neuen Kapitel 0 „Kompetenzorientierte Leistungsbeurteilung“, vgl. http://link.phsz.ch/mi34-05.

7.2 Formative und summative Beurteilung

Zur kompetenzorientierten Beurteilung gehören sowohl formative als auch summative Elemente. Während formative Beurteilungsformen dazu beitragen sollen, den Lernprozess zu optimieren und aus Fehlern zu lernen, überprüft die summative Beurteilung im Sinne einer abschliessenden Bewertung den Erfüllungsgrad der definierten Lernziele. Während des Lernprozesses steht zunächst die formative Beurteilung im Vordergrund, erst gegen Schluss einer Lernphase folgt die summative Beurteilung.

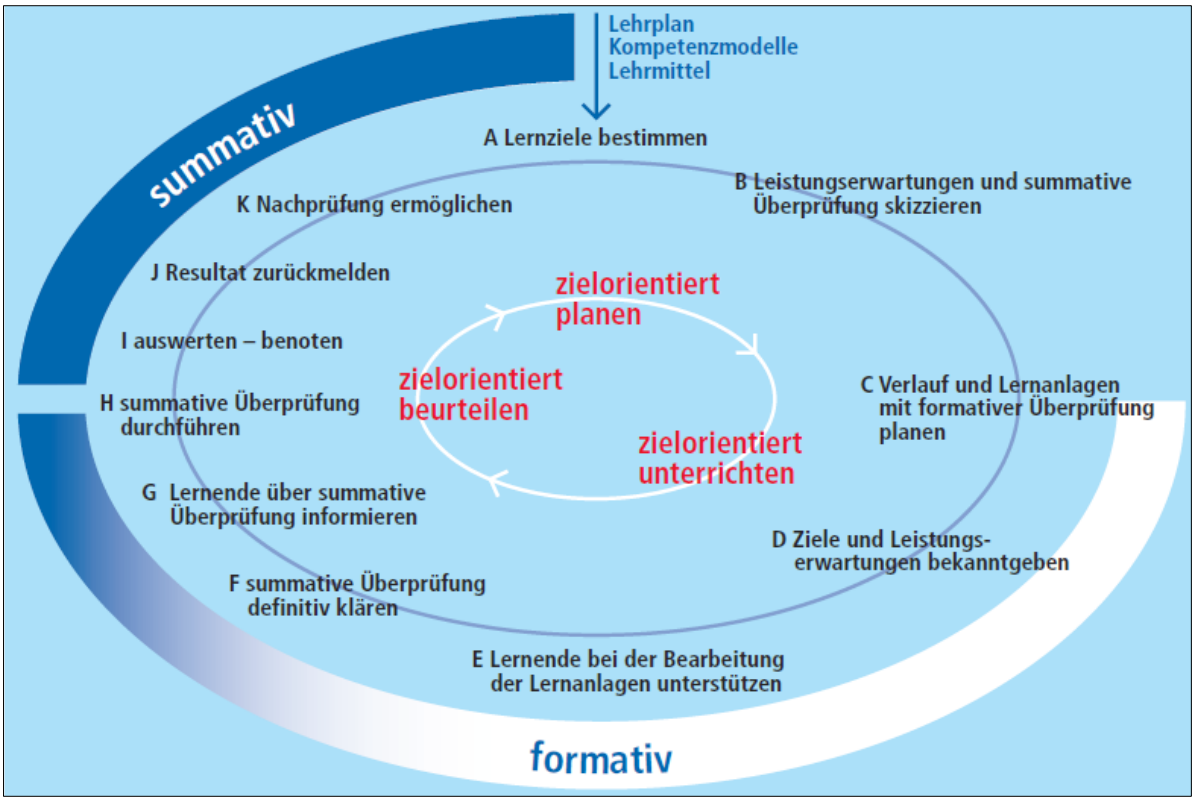


Abb. 6: Der Beurteilungskreislauf im Überblick (Nüesch, Bodenmann & Birri, 2008, S. 17).

Die *formative* (förderorientierte) Beurteilung umfasst die regelmässige Einschätzung des Lern- und Leistungsstandes. Dank Lernstandsdiagnosen (Fehleranalysen, individuellen Standortbestimmungen, Selbstbeurteilungen usw.) erhalten die Schülerinnen und Schüler Rückmeldungen zu ihrem Lernfortschritt, aus denen ihre künftigen Lernschritte abgeleitet werden.

Immer dann, wenn wir davon ausgehen können, dass die Schülerinnen und Schüler bereits über ein (unterschiedlich grosses) Vorwissen verfügen, sind auch Lernstandserhebungen zu Beginn einer Unterrichtseinheit sinnvoll. Je nach Ergebnis kann bzw. soll den Schülerinnen und Schülern von Anfang an ein differenziertes Lernangebot gemacht werden. Während wir davon ausgehen können, dass das Vorwissen im Bereich der Informatik und der Anwendungskompetenzen (z.B. Textverarbeitung, Präsentieren mit digitalen Medien) bei den allermeisten Schülerinnen und Schülern gering ist, könnten Lernstandsdiagnosen im Bereich der Medien durchaus grössere Unterschiede beim Vorwissen aufdecken (z.B. Erfahrungen mit Games, Chatten, Internetrecherche, sozialen Netzwerken usw.). (vgl. AVS, 2017, 0 Kompetenzorientierte Leistungsbeurteilung, S. 4).

Das Aufzeigen der persönlichen Leistung zu einem bestimmten Zeitpunkt erfolgt schliesslich durch eine *summative* Beurteilung. Sie zieht eine Bilanz darüber, ob die Lernziele erreicht bzw. die anvisierten Kompetenzstufen aufgebaut wurden Für die summative Beurteilung ist es sinnvoll, jede thematische Unterrichtseinheit, wie sie in der Jahresplanung (vgl. S. 16) empfohlen werden, mit einer Überprüfung des Kompetenzaufbaus abzuschliessen. Summative Beurteilungsformen können mit einer Note beurteilt werden.

7.3 Ziel- und kriterienorientierte Beurteilung

Sollen Kompetenzen im Sinne von sichtbaren Handlungen beurteilt werden, setzt dies voraus, dass im Voraus klare Kriterien und Qualitätsansprüche definiert und kommuniziert werden. Insofern ist die Beurteilung schon bei der Planung mitzubedenken, wenn Sie die Lernziele für eine Unterrichtseinheit festlegen und überlegen, in welcher Form und zu welchem Zeitpunkt sie die Lernziele überprüfen wollen. Auch die grobe Klärung der minimalen Leistungserwartungen im Zielbereich («Was müssen die Schülerinnen und Schüler können, damit sie dieses Ziel minimal erreicht haben?) erleichtert die weitere Planung und später auch die Unterrichtsgestaltung.

Die Überprüfung der Erreichung der Kompetenzstufen erfolgt dann mit Aufgaben, die bewusst so zusammengestellt werden, dass die Schülerinnen und Schüler ihr neu erworbenes Wissen und Können in einer leicht abgeänderten Problemstellung anwenden müssen.

Kriterien können den Schülerinnen und Schülern in Form eines differenzierten Beurteilungsrasters mit Indikatoren transparent gemacht werden (vgl. D-EDK, 2015, S. 14). Das folgende Beispiel zeigt auf, wie man Kriterien und die Punktezuweisung (inkl. Gewichtung) zur Anwendungskompetenz des *Präsentierens* aufzeigen könnte.

Kriterium Gewichtung	0 Punkte	1 Punkt
Foliengestaltung (1)	Text unter 20 Pt., Text kaum lesbar	Text über 20 Pt. gross, Text gut lesbar, auch von hinten
	Folie ist überladen mit Text (zu viel Text)	Nur wenig Text, nur eine Aussage pro Folie
	Hintergrundfarbe bzw. Kontrast macht Text unlesbar	Keine bunten und kontrastreichen Hintergrundfarben
	Mehrere verschiedene Schriftgrössen und Schriftarten	Einheitliches Design, max. zwei Schriften (Titel, Text)
	Keine oder unpassende Bilder ohne Aussagewert	Passende Bilder, welche die Aussage unterstützen

	0 Punkte	1 Punkt	2 Punkte	3 Punkte	4 Punkte
Struktur (1)	Die Präsentation hat keinen Aufbau: Es ist weder eine Einleitung noch ein Schluss erkennbar. Die Reihenfolge der Folien trägt nicht zum besseren Verstehen des Inhalts bei.	Die Präsentation hat Ansätze eines Aufbaus. Die Einleitung und der Schluss sind jedoch nicht genau erkennbar. Diese fehlen noch oder fallen kurz aus.	Ein gewisser Aufbau ist erkennbar, insgesamt fehlt aber der rote Faden. Es fehlt entweder noch die Einleitung oder der Schluss.	Die Präsentation hat einen klaren Aufbau: es gibt eine erkennbare Einleitung, einen Hauptteil und einen Schluss.	Die Präsentation hat nicht nur einen klaren Aufbau. Die Einleitung und der Schluss wurden besonders sorgfältig gestaltet (z.B. am Anfang wird Interesse geweckt, ab Schluss wird die Kernbotschaft nochmals formuliert).
Vortragen Blickkontakt (2)	Liest alles ab und hat darum praktisch keinen Blickkontakt zum Publikum, schaut auf seinen Text.	Liest den grösseren Teil seines Vortrags ab und schaut nur ab und zu ins Publikum.	Liest ca. die Hälfte ab, schaut aber auch während der Hälfte seines Vortrags ins Publikum.	Liest weniger als die Hälfte ab, spricht den grösseren Teil frei und hat den grösseren Teil Blickkontakt zum Publikum.	Liest nur wenig ab und spricht den grössten Teil frei, hat das Publikum praktisch dauernd im Blick.
Aussprache Begeisterung Lebendigkeit (2)	Spricht meistens monoton, leise (undeutlich), sodass nur schwer den Ausführungen gefolgt werden kann. Es ist keine Begeisterung erkennbar. Das Publikum ist froh, wenn die Präsentation zu Ende ist.	Spricht längere Abschnitte monoton, und/oder zu leise. Die Aufmerksamkeit der Zuhörerinnen und Zuhörer geht oft verloren.	Spricht zwar gut verständlich, es ist aber noch keine Begeisterung zu erkennen.	Spricht verständlich, deutlich, in einzelnen Abschnitten ist Begeisterung erkennbar. Das Publikum kann dem Inhalt meistens gut und gerne folgen.	Spricht lebendig, begeistert, motiviert, mit Elan, laut und deutlich, sodass dem Inhalt leicht und gerne gefolgt werden kann. Am Ende würden viele gerne noch weiter zuhören.

Natürlich lassen Kriterien immer einen gewissen Interpretationsspielraum zu, selbst bei der detailliertesten Beschreibung. Wichtige Kriterien sind häufig „subjektiv“. So könnte man beispielsweise lange darüber diskutieren, wie sich denn die „Begeisterung“ bei einer Präsentation feststellen und messen lässt. Dies ist mit ein Grund, dass sich die Schülerinnen und Schüler bereits im Voraus mit den geforderten Kriterien auseinandersetzen und wissen, warum ein bestimmtes Kriterium mehr oder weniger gut ausgeprägt sein kann. Das Vorzeigen von guten und schlechten Beispielen hilft, die Kriterien besser verstehen und einschätzen zu können.

Die Erfahrung zeigt, dass Lehrpersonen manchmal nicht bemerken, dass ihre Schülerinnen und Schüler mit gewissen Kriterienbeschreibungen überhaupt nichts anfangen können. Zwei Beispiele sollen dies ver-

deutlichen: „Die Folien sind so gestaltet, dass sie meinen Vortrag unterstützen“ oder „die Inhalte, das Format und die Animationen stehen in einem guten Verhältnis“. Aufgrund dieser Kriterien wissen die Schülerinnen und Schüler noch lange nicht, wie denn Folien gestaltet sein müssen, um den Vortrag zu unterstützen bzw. dass ein gutes Verhältnis zwischen Inhalt-Format-Animation besteht. Solche Kriterien werden erst dann sinnvoll, wenn sie die Schülerinnen und Schüler mit konkreten Beispielen und Handlungsregeln füllen können.

Fazit: Beurteilungsraster unterstützen das Lernen und Beurteilen erst dann, wenn die Kriterien den Schülerinnen und Schülern auch inhaltlich verständlich sind und sie wissen, wie sie auf der Verhaltensebene diese Kriterien erfüllen können (vgl. D-EDK, 2015, S. 14).

7.4 Produkt- und handlungsorientierte Beurteilung

Leistungen können wie bisher durch schriftliche und mündliche Prüfungen erhoben werden. Im kompetenzorientierten Unterricht werden aber vermehrt auch Aufgaben gestellt, aus welchen Produkte hervorgehen (z.B. Präsentationen, Berichte, Portfolios usw.), die anschliessend beurteilt werden können. Gerade zum Lehrplan „Medien und Informatik“ weisen die Schülerinnen und Schüler ihre Kompetenz idealerweise in Form von selber erstellten digitalen Produkten nach, sei dies ein selbst programmierter Code, eine Präsentation, eine vertonte Bildergeschichte, ein Fotoroman usw.

Abb. 7: Schüler gestalten ein Plakat mit einzelnen Elementen, die sie am Computer erstellt und ausgedruckt haben.

Bei der Beurteilung von Produkten, die z.B. im Rahmen von Projekten in Gruppen entwickelt und gestaltet werden, besteht oft das Problem, dass die spezifischen Leistungen der einzelnen Mitglieder der Gruppe nicht erfasst werden können. Grundsätzlich sieht die Schülerinnen- und Schülerbeurteilung vor, dass Gruppenarbeiten nur dann zur Festsetzung einer individuellen Leistungsbeurteilung beigezogen werden dürfen, wenn das Produkt klar nach den persönlichen Einzelleistungen differenziert werden kann (vgl. AVS, 2017, 3. Leistungsbeurteilung, S. 8). Das ist allerdings in der Praxis nicht immer möglich. Zum einen fliessen die Beiträge der einzelnen Gruppenmitglieder in ein ganzes Produkt ein, das als Ganzes kaum mehr in die Summe einzelner Beiträge aufgespaltet werden kann. Beispielsweise werden die Schülerinnen und Schüler bei der Entwicklung eines Fotoromans in der Regel gemeinsam die Geschichte erfinden,

die Fotos mit den inszenierten Situationen herstellen und die Umsetzung in einen Fotoroman mit der Zusammenstellung der Bilder und Sprechblasen-Texte vornehmen. Liegt das Produkt vor, ist es kaum mehr auszumachen, wer nun mehr und besser an diesem Gesamtwerk mitgearbeitet hat. Zum anderen unterstützt die Lehrperson während Medienprojekten meistens die verschiedenen Gruppen als Coach und hat kaum Zeit, um die internen Gruppenprozesse genauer zu beobachten und festzuhalten.

Die Mitglieder einer Gruppe können zwar in einer Selbst- und Fremdbeurteilung ihr eigenes Engagement bzw. die Mitwirkung der anderen beurteilen und damit ihre quantitativ und qualitativ unterschiedlichen Beiträge beim Bearbeitungsprozess vergleichen und transparent machen. Hat diese Prozessreflexion aber Auswirkungen auf die Note, wird sie wahrscheinlich allein aus gruppendynamischen Gründen scheitern. Es ist und bleibt daher ein „Dilemma“, dass es sich bei Medienprojekten und der Beurteilung deren Produkte nicht immer verhindern lässt, dass die Note mehr von der Zugehörigkeit zur „richtigen“ Gruppe als von der eigenen Leistung abhängig ist. Darum ist es in der 3./4. Klasse oft sinnvoller, auf eine Benotung von Medienprojekten zu verzichten und die Medienprodukte bzw. die Handlungsprozesse in Form von inhaltlichen Rückmeldungen zu beurteilen.

Zur Beurteilung von Kompetenzen, insbesondere der Methodenkompetenzen, können aber auch die Handlungen der Schülerinnen und Schüler beobachtet werden. Beispielsweise ist es denkbar, dass die Schülerinnen und Schüler der Lehrperson direkt im Web vorzeigen und kommentieren, wie sie eine einfache Suche im Internet durchführen, welche Suchbegriffe sie eingeben, welche Treffer sie als Werbung erkennen und aufgrund welcher Kriterien sie ein Passwort erfinden. Anhand zuvor festgelegter Kriterien können Sie das beobachtete Vorgehen der Schülerinnen und Schüler beurteilen.

7.5 Selbst- und Fremdbeurteilung

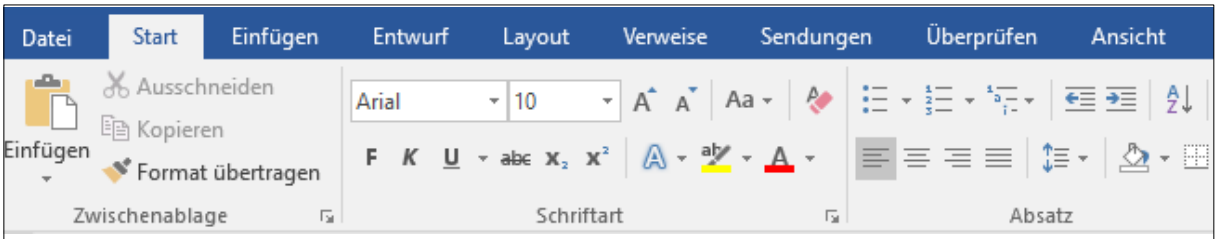
Für den Aufbau von Kompetenzen spielt die Selbstbeurteilung der Schülerinnen und Schüler eine wichtige Rolle. Sie wird bei der kompetenzorientierten Beurteilung eindeutig höher gewichtet als bei der bisherigen Beurteilung.

Ziel der Selbstbeurteilung ist, dass die Schülerinnen und Schüler zusehends mehr Verantwortung für ihr Lernen übernehmen. Die Lehrperson leitet sie dazu an, über ihr Lernen nachzudenken, ihre Selbstbeobachtungen zur Lernzielerreichung festzuhalten und sich dazu zu äussern.

Im Grundsatz orientiert sich die Selbstbeurteilung immer an den folgenden drei Fragen:

- Wo bin ich?
- Wohin will ich?
- Was muss ich machen, um dahin zu kommen?

Die Fremdbeurteilung der Lehrpersonen und die Selbstwahrnehmung der Schülerinnen und Schüler werden laufend ausgetauscht und verglichen. Im Idealfall können daraus gemeinsam weiterführende Lernziele abgeleitet werden. Das Beurteilen wird so in einen Dialog zwischen Lehrende und Lernende eingebettet.



- Markiere alle Befehle grün, die du kennst und anwenden kannst!
- Markiere alle Befehle rot, die du noch nicht kennst!
- Welche Befehle möchtest du kennenlernen?

Abb. 8: Beispiel einer Selbsteinschätzung (zum Anwenden der Textverarbeitung mit Word)

7.6 Hinweise auf Tests im Internet

Im Internet gibt es einige Tests und Quizze, die man als Übungen (allenfalls auch als Hausaufgabe) oder zur Lernstandserhebung und Selbstbeurteilung einsetzen kann. Als Instrument zur Leistungsmessung für eine summative Beurteilung eignen sie sich aber nicht.

7.6.1 Der Medienprofis-Test von Pro Juventute

Der Medienprofis-Test wurde für Kinder und Jugendliche entwickelt. Für Schülerinnen und Schüler der 3./4. Klasse stehen eigene Tests zur Verfügung. Die Tests können in einer Kurzversion (ca. 20 Minuten) oder vollständigen Version (ca. 40 Min.) durchgeführt werden.

Der Test beinhaltet 5 Themengebiete:

- Wie Computer ticken
- Sich online informieren
- Jugendschutz verstehen
- Online kaufen und verkaufen
- Deine Daten schützen

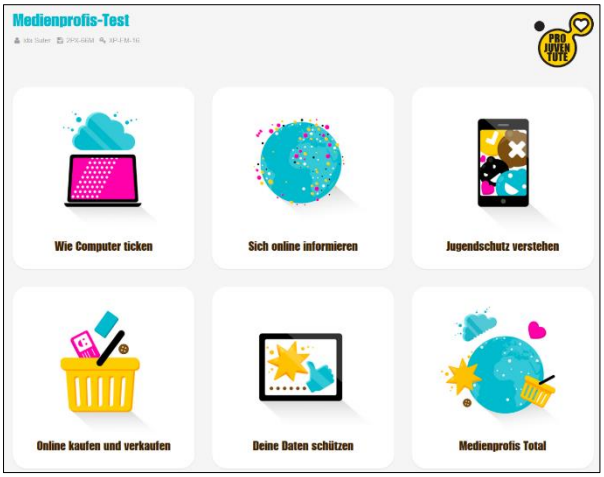


Abb. 9: Der Medienprofi-Test

Am besten führen Sie einen Test mit den Schülerinnen und Schüler innerhalb der Klasse durch. Sie können hierfür einen Account einrichten und für die Schülerinnen und Schüler einer Klasse einen Code erstellen. Mit Ihrem Login können Sie verschiedene Klassen einrichten, Klassencodes erstellen und die Resultate der Klassen vergleichen. Das Resultat zeigt den Wissensstand der Schülerinnen und Schüler zum entsprechenden Thema. Abschliessend haben Sie die Möglichkeit, den Schülerinnen und Schülern ein Diplom ausdrucken.

Auf die Resultate der Klasse abgestimmt erhält die Lehrperson dann Hinweise auf verfügbare Lehrmittel und Materialien zur Unterrichtsgestaltung. https://medienprofis-test.projuventute.ch

Anleitungen und Tipps finden Sie unter link.phsz.ch/medienprofis.

7.6.2 Schlundz-Quiz

Mit dem „Schlundz-Quiz“ können sich Kinder spielerisch und auf eine lustige Art und Weise Wissen über Werbung im Allgemeinen und vor allem im Fernsehen aneignen. Mit den neuen Erkenntnissen können Kinder im Alltag kritischer mit Werbung umgehen. Das von Pädagogen und Medienexperten entwickelte Quiz bietet zusätzlich Hintergrundinfos für Eltern und Lehrpersonen. www.lpr-hessen.de/schlundz-quiz.

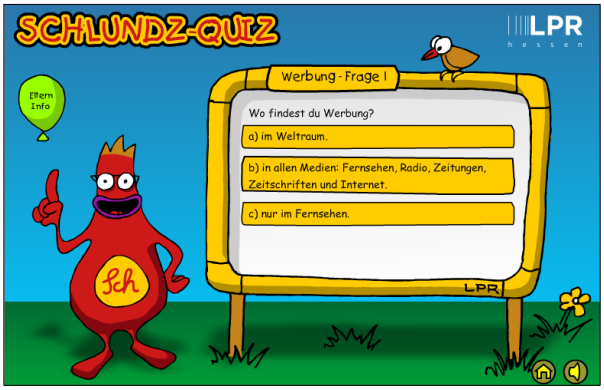


Abb. 10: Das Schlundz-Quiz

8 Hinweise auf Lehrmittel und Unterrichtsmaterialien

Die folgenden Hinweise auf Lehrmittel und Unterrichtsmaterialien beziehen sich auf die vier Themenbereiche im Bereich „Medien“, welche in der Jahresplanung vorgeschlagen werden.

Da es zurzeit für die 3./4. Klasse nur wenige Lehrmittel gibt, beziehen sich die Hinweise in erster Linie auf Unterrichtsmaterialien, die online im Internet verfügbar sind. Solche Unterrichtsmaterialien werden häufig als „Open Educational Resources“ (kurz OER) bezeichnet, weil sie freie Lern- und Lehrmaterialien mit einer offenen Lizenz sind, die gratis heruntergeladen werden können.

Daneben gibt es einige Bezugspunkte zu Medienthemen im Deutsch-Lehrmittel (Die Sprachstarken) und einigen wenigen kostenpflichtigen Lehrmitteln, deren Angaben Sie im Kapitel 9 (vgl. S. 40) finden. Die empfohlenen Lehrmittel finden Sie auch im kantonalen Lehrmittelverzeichnis (vgl. link.phsz.ch/mi34-24).

Die folgenden Hinweise beschränken sich auf die jene OER-Materialien, die den Themenbereich gut abdecken, auf den Lehrplan M+I und die schweizerischen Rahmenbedingungen ausgerichtet sind, aktuell und teilweise 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/mi34-23.

Die kostenpflichtigen Lehrmittel 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).

8.1 Unterrichtsmaterial zu Medien

8.1.1 Medien: Grundformen und -funktionen

Thema	Quelle / Link	Typ
S. 5-6: Medien zu Hause S. 33-35: Nutze deine Zeit (Ein Tag in meinem Leben, Bleib fit und gesund! Ab statt App)	Der kleine Webcoach - Sicher im Internet	Lehrmittel (vgl. S. 40)
Was sind Medien? Wozu brauchen wir welche Medien? Worüber dürfen Medien berichten?	link.phsz.ch/mi34-132	OER (AB)
Medien und deren Grundfunktionen	link.phsz.ch/mi34-25	OER (AB)
Vergleich Fussballmatch Live oder am Fernsehen	link.phsz.ch/mi34-26	OER (AB)
Verschiedene Medien Was passt zusammen – Medien und ihre Funktion	link.phsz.ch/mi34-27	OER (AB)
Fragen zum Medienkonsum	link.phsz.ch/mi34-29	OER (pdf)
Arbeitsblätter zum Thema „Was sind Medien" und Massenmedien; welche Arten von Medien gibt es?	link.phsz.ch/mi34-30 link.phsz.ch/mi34-31	OER (AB)
Mediale Wirklichkeit: Forscherauftrag Information und Nachrichten: S. 21-22 f.	Werbung und Medien	Lehrmittel

8.1.2 Fernsehen

Thema	Quelle / Link	Typ
Merkmale verschiedener Sendungsarten	link.phsz.ch/mi34-34	OER
Arbeitspaket „Grundwissen Fernsehen" von WDR mit Informationen, Hinweisen und Arbeitsblättern	link.phsz.ch/mi34-33	OER
Fernsehgewohnheiten: Unterrichtsideen auf Zebis	link.phsz.ch/mi34-36	OER
Fernsehberufe (Planet Schule) Berufe beim Fernsehen (Regisseur, Cutter, Maskenbildnerin, Kameramann, Toningenieur) werden in Videos vorgestellt.	link.phsz.ch/mi34-35	OER (Videos und AB)
Wirkung von Musik in kurzen Trickfilmen	link.phsz.ch/mi34-37	OER
„Wie ein Film entsteht" Informationen und Videos auf kinderfilmwelt.de	link.phsz.ch/mi34-38	OER
Der kleine Gnom - ein Fernseh-Abenteuer Ein Blick hinter die Kulissen. Wie entsteht eigentlich eine Fernsehserie? Wer hat die Ideen, woher kommen die Schauspieler, wer macht die Kostüme und wie entstehen die Kulissen? Was muss alles passieren, damit aus der Idee richtige Filme werden?	link.phsz.ch/mi34-41	OER (Videos)
Perspektiven im Überblick	link.phsz.ch/mi34-42	OER (pdf)
Kameraperspektiven Filmbildung in der Schule (Planet Schule)	link.phsz.ch/mi34-43	OER (pdf)
Einstellungsgrössen (Von Totale bis Detail) Filmbildung in der Schule (Planet Schule)	link.phsz.ch/mi34-44 link.phsz.ch/mi34-45	OER (Video, pdf)
Einführung in die Bildsprache (Einstellungsgrössen, Kameraperspektiven)	link.phsz.ch/mi34-46	OER (pdf)
Die Einstellungsgrössen im Film	link.phsz.ch/mi34-47	OER (pdf)
Unterrichtseinheiten zum Fernsehen z.B. Angst und Lust beim Fernsehen S. 25 f.	Unterrichtspraxis Sachunterricht Werbung/Medien	Lehrmittel (vgl. S. 41)
Versch. Arbeitsblätter zum Fernsehen • Sender, Einschaltquoten • Sendeformate (von Sopas, Talk-Shows, usw.) • Werbung • Wie funktioniert Fernsehen? • Technik und Effekte • Wir machen Fernsehen	Genau hinsehen beim Fernsehen	Lehrmittel (vgl. S. 41)
Fernsehen (z.B. Fernsehformate untersuchen, S. 26, Mein Fernsehprogramm, S. 27, usw.)	Medien, Werbung, Trends in der 3. und 4. Klasse	Lehrmittel (vgl. S. 41)
Making of -Videos, die aufzeigen, wie Szenen gefilmt wurden und welche Arbeit beim Filmen hinter den Kulissen abläuft, finden Sie auf der SRF-Website oder auf YouTube (Stichworte: Making of, Hinter den Kulissen u.a.	link.phsz.ch/mi34-48 (Making of Wunderland Schweiz) link.phsz.ch/mi34-49 (Making of von Schweizer Spielfilmen)	OER (Videos)
Die kleine Kinoschule: Heidi beim Geräuschemacher (Video 14 Min.)	link.phsz.ch/mi34-127	OER (Videos)

8.1.3 Einführung ins Internet

Thema	Quelle / Link	Typ
Internet-ABC Lernmodule auf Internet-ABC.de mit Unterrichtsmaterialien und Hinweisen für Lehrpersonen zum Download oder selbstständig zum Online-bearbeiten	link.phsz.ch/mi34-51 link.phsz.ch/mi34-50 Surfschein	OER
Internet-ABC: 4 Lernmodule zum Themenbereich: Surfen und Internet – so funktioniert das Internet	link.phsz.ch/mi34-52	OER (interaktive Übungen)
S. 7-9: Surfen und suchen im Internet (Eine Suchmaschine für Kinder) S. 10-12: Der richtige dreh im WWW (So verhältst du dich im Internet sicher) S. 13-16: Spielplatz Internet – was wichtig ist (Ein sicheres Login, Achtung Werbung) S. 17-24: Freunde finden im Internet (Soziale Netzwerke und Chats, Netiquette, Emojis, Kettenbriefe) S. 25-28: Sei fair im Netz – Umgang mit Streit (Mobbing, Cybermobbing) S. 29-32: Schätze im Netz: Internetseiten zum Surfen, Mach mit im Internet) S. 36: Unsere Internet-Regeln S. 37-38: Fragebogen S. 39: Internet-fit Urkunde	Der kleine Webcoach Sicher im Internet	Lehrmittel (vgl. S. 40)
Arbeitsheft mit folgenden empfohlenen Kap.: • Das Internet, nicht nur für Profis: Von Browsern und Suchmaschinen • Wissen aus dem weiten Web: Nachschlagen in Online-Lexika • Lügengeschichten im Internet (Wahrheitsgehalt von Webseiten) • Wozu sind Lesezeichen da? • Schlau durchs Web von A bis Z (Regeln)	Mein Internetheft Informationen sicher suchen und bewerten	Lehrmittel (vgl. S. 40)
Unterwegs im Internet (S. 25-32) • Das kannst du im Internet tun • Wozu Internetadressen dienen • Was braucht man, um ins Internet zu gehen? • Wichtige Regeln • So startest du den Browser • Internetseite aufrufen usw.	Mein Computerheft 3/4 Schreiben, Gestalten und Präsentieren	Lehrmittel (vgl. S. 40)
Informationen suchen (S. 33-40) • Warum man im Internet suchen muss • Auf den Suchbegriff kommt es an • Treffer beurteilen • Lesezeichen • Verwendung fremder Texte und Bilder • Beantworte die Frage mithilfe einer Suchmaschine	Mein Computerheft 3/4 Schreiben, Gestalten und Präsentieren	Lehrmittel (vgl. S. 40)
Arbeitsheft mit 2 Kapiteln • Suchen und finden • Seiten beurteilen	Klick IT safe für Kids Im Internet sicher unterwegs	Lehrmittel (vgl. S. 40)
Wie funktioniert das Internet?	link.phsz.ch/mi34-53	OER (Video)
Geschichten aus dem Internet 15 Comics zum richtigen Verhalten im Internet (vom Bundesamt für Kommunikation BAKOM)	link.phsz.ch/mi34-54	OER

NETLA – Meine Daten gehören mir Mit Quiz, Comics und Games (Kategorie M – 7-10 Jahre)	http://netla.ch/de	OER
Unterwegs im Internet	link.phsz.ch/mi34-55	OER (AB)
Sicher kommunizieren Durchs Jahr mit Klicksafe (S. 32-34)	link.phsz.ch/mi34-56	OER (pdf)
Internet-ABC: Lernmodul zum Themenbereich: Chatten und Texten – WhatsApp und mehr	link.phsz.ch/mi34-57	OER (interaktive Übungen)
Chat - Geplauder im Internet	link.phsz.ch/mi34-58	OER (AB)
Unknackbar aber einfach zu merken! - Passwörter einfach erklärt	link.phsz.ch/mi34-59	Video
Passwort-Regeln	link.phsz.ch/mi34-60	OER (AB)
Was ist ein gutes Passwort?	link.phsz.ch/mi34-61	OER (AB)
Sichere Passwörter Zeigt, wie sicher ein Passwort ist und wie man sichere Passwörter erstellen und merken kann!	https://checkdeinpasswort.de/ www.passwortcheck.ch	OER
Klicksafe Klicksafe umfasst eine Fülle von aktuellen und sehr guten Informationen rund ums Internet und digitale Medien.	www.klicksafe.de	OER
Sichere Internetnutzung 12-teilige Serie der Kindersuchmaschine frag-FINN, zu Informationen aus dem Internet, Fotos, App oder Browser? Online und offline, Werbung, Online-Spiele, Chat, digitale Spuren, Shopping, tierische Stars, soziale Netzwerke …	www.fragfinn.de/fragfinn-serie/	OER (Videos)

8.1.4 Mediengestaltungs-Projekte

Bild und Text

Thema	Quelle / Link	Typ
Fotoroman Beispiel: Fotoroman über Konflikt und Konfliktlösung	link.phsz.ch/mi34-62	OER (AB in Word)
Fotoroman	link.phsz.ch/mi34-63	OER (AB)
Vom Bild zur Story	link.phsz.ch/mi34-64	OER (AB)
Entscheidungsgeschichten herstellen Die Schülerinnen und Schüler lesen und schreiben Geschichten mit verschiedenen Abläufen, die mit Hyperlinks miteinander verbunden sind.	link.phsz.ch/mi34-65 und link.phsz.ch/mi34-66	OER (AB)

Audio

Thema	Quelle / Link	Typ
Webradio-Plattform zum Radio selber machen auf edura.fm	link.phsz.ch/mi34-67	OER
Audiyou.de - Wie mach ich ein Hörspiel?	link.phsz.ch/mi34-68	OER
Ohrenspitzer Dieses 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/mi34-70	OER (Unterrichtseinheit)
Hörspiele selber machen: Mit vielen Tipps, wie man Geräusche selbst erzeugen und aufnehmen kann	link.phsz.ch/mi34-71	OER
Das Hörspielprojekt Leitfaden für die Hörspielproduktion in Schulen und Jugendeinrichtungen	link.phsz.ch/mi34-72	OER (pdf)

Video

Thema	Quelle / Link	Typ
Trickboxx: Wie gelingt ein Trickfilm?	link.phsz.ch/mi34-73	OER (pdf)
Ideenset Trickfilm Mit vielen Anleitungen und Hintergrundinfos zu • Daumenkino • Lego- und Puppentrick • Pixilation • Zeichentrick • Legetrick	link.phsz.ch/mi34-74	OER (pdfs)

8.2 Unterrichtsmaterial zu Anwendungskompetenzen

Die folgenden Hinweise beziehen sich auf die Anwendungskompetenzen, die in der 3./4. Klasse gemäss der Wegleitung zum „Aufbau von Anwendungskompetenzen im 1., 2. und 3. Zyklus an den Volksschulen des Kantons Schwyz“[3] aufzubauen sind.

8.2.1 Tastaturschreiben (im Fach Deutsch)

Thema	Quelle / Link	Typ
Typewriter (Lernprogramm)	http://sz.typewriter.ch	Empfohlenes Programm
Mit der Tastatur schreiben (S. 8; S. 12	Mein Computerheft 3/4 Schreiben, Gestalten und Präsentieren	Lehrmittel
Wegleitung	link.phsz.ch/mi34-82	Empfohlenes Lehrmittel
Die Schweizer Tastatur	link.phsz.ch/mi34-83	OER (AB)
Einführung ins Tastaturschreiben	link.phsz.ch/TS-1Lektion	Planungshilfe

[3] Lehrplan 21 - Aufbau von Anwendungskompetenzen im 1., 2. und 3. Zyklus (Primar- und Sekundarstufe I) an den Volksschulen des Kantons Schwyz, vgl. link.phsz.ch/mi34-22 (pdf)

8.2.2 Textverarbeitung (im Fach Deutsch)

Thema	Quelle / Link	Typ
Text gestalten (S. 15-24) • Erst schreiben, dann gestalten • Text markieren, markierten Text ändern • Text ausrichten • So kommst du Fehlern auf die Spur • So speicherst du deinen Text • So öffnest du eine gespeicherte Datei • Übungen	Mein Computerheft 3/4 Schreiben, Gestalten und Präsentieren	Lehrmittel (vgl. S. 40)
Bild und Text zusammenbringen (S. 51-50) • Bild aus dem Internet hinzufügen • Bild aus Datei hinzufügen • Bild verkleinern, verschieben • Überschriften gestalten	Mein Computerheft 3/4 Schreiben, Gestalten und Präsentieren	Lehrmittel (vgl. S. 40)
Kap. 4. Mit Schere und Kleber: Textverarbeitung (S. 71-90) Schwerpunkte: Text markieren, ausschneiden, einfügen, ausdrucken.	Computer für Kids	Buch (vgl. S. 32)
Texte gestalten: Arbeitsblätter zur Einführung in die Textverarbeitung am Computer mit Anwendungsübungen	link.phsz.ch/mi34-77	OER (AB)
Kurztexte gestalten Kurztexte werden gestaltet und mit Bildern aus dem Internet ergänzt (mit Word)	link.phsz.ch/mi34-78 (pdf) link.phsz.ch/mi34-79 (Word)	OER (AB als pdf und Worddatei)
Geburtstagseinladung gestalten	link.phsz.ch/mi34-80	OER (AB)
Fotoroman	link.phsz.ch/mi34-63	OER (AB)

8.2.3 Präsentieren mit digitalen Medien (im Fach Deutsch)

Thema	Quelle / Link	Typ
Sprechweisen: Zu minere Zyt... Die Schülerinnen und Schüler sollen Geschichten wirkungsvoll erzählen und erhalten Tipps.	Die Sprachstarken 4 S. 28-29	Lehrmittel Deutsch
Präsentieren am Computer (S. 59-66) • Vortagen mithilfe des Computers • Präsentationsprogramm starten • Folienübersicht • Folien mit Text versehen • Weiter Folie hinzufügen • Bild hinzufügen • Präsentation anschauen • Reihenfolge der Folien ändern • Übungen	Mein Computerheft 3/4 Schreiben, Gestalten und Präsentieren	Lehrmittel (vgl. S. 40)
Arbeitsheft mit dem Kapitel 5: • S.39-48 Informationen präsentieren	Klick IT safe für Kids Im Internet sicher unterwegs	Lehrmittel (vgl. S. 40)
Schritt für Schritt zum Präsentieren Mit Tipps von Kindern für Kinder der 3. und 4. Klasse	Verlag: Persen Verlag in der AAP Lehrerfachverlage GmbH; Auflage: 5 (2013) ISBN: 978-3403199748	Lehrmittel
Buch präsentieren und filmen Zwei Beispiele	link.phsz.ch/mi34-18 link.phsz.ch/mi34-19	Videos

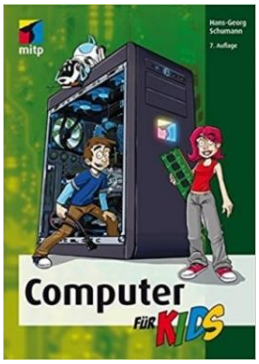
8.2.4 Bild-, Audio- und Videobearbeitung (im Fach BG u.a.)

Thema	Quelle / Link	Typ
Bilder am Computer bearbeiten (S. 41-50) • Paint.NET starten, Bild betrachten, grösser oder kleiner anzeigen • Bild zuschneiden • Effekte verwenden • Bilder mit der Maus malen • So speicherst du ein geändertes Bild	Mein Computerheft 3/4 Schreiben, Gestalten und Präsentieren	Lehrmittel
Audiobearbeitung mit Audacity	link.phsz.ch/mi34-84	OER
Ideenset Trickfilm Mit vielen Anleitungen und Hintergrundinfos zu • Daumenkino • Lego- und Puppentrick • Pixilation • Zeichentrick • Legetrick	link.phsz.ch/mi34-74	OER (pdfs)
Medienlabor Die Video-Tutorials des Medienlabors vermitteln praktische und theoretische Grundlagen der digitalen audiovisuellen Medienproduktion.	link.phsz.ch/mi34-85	OER (Videos)

8.3 Fachliche und fachdidaktische Informationen für Lehrpersonen

Im Folgenden werden einige Werke vorgestellt, mit denen Sie Ihr fachliches wie fachdidaktisches Wissen vertiefen können. Im Unterschied zu den anderen Hinweisen sind diese Materialien aber nicht für die direkte Umsetzung im Unterricht geeignet.

	Filme erzählen Geschichten (mit Szenarien für den Unterricht) von Dominik Roost (2016 – 2. Fassung). PHZH Die Broschüre zeigt auf, wie Gestaltungsmittel, Erzählweise oder gar die Herstellung von Filmen zum Unterrichtsgegenstand werden können und wie die Lernenden mit konkreten Unterrichtsszenarien für die Funktionsweisen filmischen Erzählens sensibilisiert und zum „Filme machen“ angeregt werden können. Darüber hinaus liefert das Dossier filmgestalterisches Basiswissen, Techniktipps für die Arbeit mit Kamera, Computer, Tablet und Smartphone, rechtliche Hinweise, ein Glossar zu den im Dossier verwendeten Filmbegriffen sowie Informationen zu Angeboten und Materialien zur Filmbildung. Das Dossier richtet sich primär an filminteressierte Lehrpersonen, die mit Schülerinnen und Schülern Filme machen wollen. Die Unterrichtsideen können als Vorbereitung für ein grösseres Filmprojekt erarbeitet werden link.phsz.ch/mi34-75
	Grundwissen Fernsehen **Arbeitspaket mit Unterrichtsmaterialien für die Klassen 3 bis 5** Das kostenlose Arbeitsbuch gliedert sich in 7 Kapitel und beinhaltet sowohl interessante Hintergrundinformationen wie auch konkrete Umsetzungsideen. • Medien, Sender und Formate (Was ist Fernsehen? Sendeformate) • Fernsehtechnik • Mediennutzung und Medienkompetenz • Nachrichten • Wie Fernsehen wirkt • Berufe beim Fernsehen • Fernsehen selber machen • Goldene Regeln zum Fernsehverhalten 2009, Westdeutscher Rundfunk Köln; link.phsz.ch/mi34-33

	Sicherer Umgang mit dem Internet (2.-4. Klasse) von Bettina Schütz (2011). Persen Verlag ISBN: 978-3834430779 Das Buch bietet Anregungen zu 20 Unterrichtssequenzen, mit denen die Schülerinnen und Schüler befähigt werden, sich sicher im Internet zu bewegen. Die Bewertung von Internetangeboten, die Entwicklung von Suchmethoden, und der Umgang mit sozialen Netzwerken sind nur einige der behandelten Themen.
	55 Ideen – Digitale Medien in der Grundschule Aufbau von Medienkompetenz in der Grundschule (auch 3./4. 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)
	Hauptsache es flimmert! - Ein Leben mit dem Fernsehen von Bernard Thurnheer (2017). Giger Verlag. ISBN: 978-3906872087 Beni Thurnheer beschreibt aus der Sicht eines Insiders, wie stark sich die Fernbedienung, das Handy, das kommerzielle Fernsehen oder auch das World Wide Web auf die Programmgestaltung der Fernsehanstalten ausgewirkt hat, und er scheut sich auch nicht, auf kleinere oder grössere Mogeleien hinzuweisen, wie sie heute in diesem Geschäft allgemein üblich sind. „Es herrscht ein fröhliches Trügen, Tricksen und Täuschen, es wird allseits geschönt, geschummelt und geschoben. Dem Zuschauer wird etwas vorgegaukelt, das nicht wirklich so ist, wie es scheint.“
	**Computer für Kids** Was haben Desktop-PCs, Laptops, Smartphones, Playstations und sogar Taschenrechner gemeinsam? Sie alle sind Computer! Das Buch zeigt auf, wie Kinder Computer (mit Windows) am besten nutzen können: „Du erfährst, wie du mit Dateien, Ordnern und Fenstern umgehst und wie du speicherst und druckst. Dann schauen wir uns zusammen unterschiedliche Teile des Computers und die Geräte drum herum an. Auch zur Software erfährst du eine Menge und selbstverständlich auch, wie du direkt ins Internet startest, wie du mit einer Cloud umgehst und wie du z.B. dein Smartphone mit deinem PC abgleichen kannst.“ • Klicken, Tippen, Ziehen: Ein System in Betrieb • Mit Schere und Kleber: Textbearbeitung • Jede Menge Speicherplatz: Harddisk, Flash, CD und mehr • Jetzt wird aufgeräumt: Kopieren, verschieben, löschen • Neue „Möbel“ im System: Dateien und Ordner • Nicht nur für Technikfreaks: die Hardware • Ohne sie läuft nichts: die Software Autor: Hans-Georg Schumann (7. Auflage 2016), mitp Verlag. ISBN 978-3958452039 link.phsz.ch/mi34-86 (mit Leseprobe)

8.4 Media World im Verkehrshaus Luzern

In der Media World (link.phsz.ch/mediaworld) entdecken die Besucher die vielseitige Welt der Medien: Sie können Sendungen produzieren, Regiearbeit leisten und hautnah erleben, welche Möglichkeiten moderne Medientechnologien eröffnen. An mehr als zehn Stationen werden Inhalte rund um das Thema Medien auf unterhaltende und spannende Weise vermittelt. Besondere Highlights sind das professionelle TV-Studio, die Virtual-Reality-Experience und der 360° Booth.

Die Media-World App ist die perfekte Begleiterin für den Besuch der Erlebniswelt. Sie enthält Informationen zur Media-World und speichert alle vor Ort produzierten Inhalte, die via E-Mail und Social-Media teilbar sind. Zudem enthält die App eine Sammlung der Best-Of-Clips sowie die Übersicht der Media-World-Events.

In einem nachgebauten Fernsehstudio können Kinder als Moderatoren auftreten.

- Nachrichtensprecher/in: Vorbereitete Beiträge lassen sich aufzeichnen und via Eintrittsticket zwischenspeichern.
- Blue-Box: Die Kinder sprechen vor einem grünen Hintergrund. Der Hintergrund (Sportschau, Wetterbericht, Bundeshaus, Flugzeug, ...) kann anschliessend ausgewählt werden.

Wenn die Beiträge erstellt sind, scheinen sie auf den Eingangsmonitoren auf. An der Übersichtstafel können diese mit Hilfe des Tickets auf einen USB-Stick gespeichert werden.

Abb. 11: Das Herzstück der Ausstellung ist ein professionelles TV-Studio, in welchem die Besucher eigene Sendungen produzieren können. Vom Regiepult aus steuern sie die Aufnahmen und schalten live in die Greenbox. In dieser können sie sich innert Sekunden vor einem Hintergrund ihrer Wahl platzieren.

8.5 Wettbewerbe zur Medienbildung

Lernfilm-Festival (www.lernfilm-festival.ch). Veranstalterin des Festivals ist LerNetz. Schulklassen in verschiedenen Kategorien (1-6, 7-9, 10-12. Klasse) oder inspirierte Einzelkämpfer aller Stufen werden eingeladen, eigene LernFilme (mit einer Filmlänge von maximal 3 Minuten) zu produzieren und am Wettbewerb zu einem bestimmten Motto teilzunehmen! Vom Format her ist alles erlaubt (Legetechnik, Animation, Stop Motion u.a.). Die wirkungsvollsten, kreativsten und beeindruckendsten Einreichungen werden am Lern-Film Festival (im Mai) mit einem Preis prämiert.

BugnPlay (http://bugnplay.ch). Der digitale Jugendwettbewerb für „Games, Code, Robotik und Multimedia“: So lautet der neue Slogan von bugnplay.ch, dem digitalen Jugendwettbewerb des Migros-Kulturprozent. Der Begriff Code steht für Computerprogramme aller Art. Zugelassen zum Wettbewerb bugnplay.ch des Migros-Kulturprozent sind Einzelpersonen, Gruppen und Schulklassen in drei Alterskategorien: 8 bis 11 Jahre, 12 bis 16 Jahre und 17 bis 20 Jahre.

8.6 Hinweise auf geeignete Programme und Apps

Der Aufbau von Anwendungskompetenzen wie auch die Durchführung von Medienprojekten setzt natürlich voraus, dass entsprechende Programme zur Verfügung stehen.

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 Anwendungsprogramme wird in der Regel im Rahmen des ICT-Konzepts definiert und hängt von der vorhandenen ICT-Infrastruktur ab. Bei einer 1:4-Umgebung mit Notebooks, die an ein Rechenzentrum angebunden sind, werden andere Anwendungsprogramme zum Einsatz kommen als bei einer 1:1-Ausstattung mit persönlichen Tablets oder einem Gerätepool mit lokal installierten Programmen. Sinnvollerweise einigt man sich innerhalb einer Schule bzw. eines Schulträgers auf eine einheitliche Softwareausstattung.

Grundsätzlich gilt, dass der Aufbau von Anwendungskompetenzen nicht an spezifische Programme gebunden ist, sondern mit verschiedenen Programmen umgesetzt werden kann ist. Wichtig ist, dass die Schülerinnen und Schüler ein konzeptionelles d.h. programmübergreifendes Wissen aufbauen, wie Anwendungsprogramme (z.B. zur Textverarbeitung) grundsätzlich funktionieren, damit sie ihre Anwendungskompetenzen problemlos auf andere Programme bzw. Programmversionen transferieren können.

Anwendungsprogramme sind einem schnelllebigen Wandel ausgesetzt. Selbst die seit Jahren genutzten Standardprogramme (wie Microsoft Office) entwickeln sich ständig weiter und machen es erforderlich, dass wir uns stets an Neuerungen anpassen und zumindest einzelne Vorgehensweisen neu erlernen oder umlernen müssen. Im Bereich der mobilen Plattformen für Tablets und Smartphones haben sich noch kaum Standardprogramme durchgesetzt und es ist schwierig, einen Überblick über die entsprechenden App-Angebote zu haben. Schliesslich machen auch immer mehr webbasierte Programme (z.B. Office 365, Google Drive u.a., die über den Browser laufen) den lokal installierten Standardprogrammen Konkurrenz und schaffen interessante Möglichkeiten der gemeinsamen Bearbeitung (Kollaboration).

Angesichts dieser stets wandelnden Rahmenbedingungen ist es 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 unter diesen Bedingungen eine kurze Halbwertszeit. Gerade für Lehrpersonen erwächst daraus ein ständiger Druck, ihre Anleitungen wie auch ihre eigenen Anwendungskompetenzen stets zu aktualisieren.

Gerade im Multimedia-Bereich sind in letzter Zeit viele interessante Apps auf den Markt gekommen und werden teilweise auch im Unterricht (mit Tablet-Klassen) eingesetzt. Noch fehlen aber längerfristige Erfahrungen, welche dieser Apps sich in der Praxis für den Aufbau der Anwendungskompetenzen bzw. zur Unterstützung des Lehrens und Lernens wirklich eigenen und die Anschaffungskosten legitimieren. Darum werden hier – mit wenigen Ausnahmen – keine 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.projektschule-goldau.ch/app-liste (Empfehlungen der Projektschule Goldau)
- 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).

8.6.1 Tastaturschreiben

Programm	Quelle	Betriebssystem
Typewriter Ein für den Kanton Schwyz angepasstes Onlineprogramm zum Erlernen des Tastaturschreibens ab 4. Klasse	http://sz.typewriter.ch	Online (Browser)
Verschiedene Tastatur-Spiele deutsche Anleitungen, aber ziemlich viel Werbung	link.phsz.ch/mi34-87 link.phsz.ch/mi34-88 link.phsz.ch/mi34-89 link.phsz.ch/mi34-90	Online (Browser

8.6.2 Textverarbeitung

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 funktionieren auch ohne Anmeldung, die perfekte Onlineplattform für simultanes Schreiben und Chatten.	https://medienpad.de https://edupad.ch	Online (Browser)

8.6.3 Präsentieren

Programm	Quelle	Betriebssystem
PowerPoint (Teil von Microsoft Office) PowerPoint ist das am weitesten verbreitete Präsentationsprogramm schlechthin. Entsprechend gibt es unzählige Tipps und Videoanleitungen, Schulungskurse, Anleitungen und Lernprogramme zu PP.	https://products.office.com/de-de/powerpoint	Windows, Mac PowerPoint Mobile - Windows 10 App für mobile Geräte aller Betriebssysteme
Impress (Teil von Libre Office) LibreOffice umfasst mehrere frei und kostenlos verfügbare Programme (Office-Paket). Dazu gehört auch das Präsentationsprogramm Impress. LibreOffice Impress funktioniert sehr ähnlich wie PowerPoint. Der Benutzer kann auf einige Vorlagen zugreifen. PowerPoint-Präsentationen können importiert werden, wenn auch manchmal mit einigen Fehlern, weil Impress nicht vollständig kompatibel ist. Wer eine neue Präsentation erstellen will, bekommt automatisch Hilfe vom sogenannten Autopilot.	https://de.libreoffice.org	Windows, Mac, Linux
Microsoft Office Online (vormals Office Web Apps) Die Online-Version von PowerPoint 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.
Google Präsentationen Google Präsentationen 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 Präsentationen eignet sich vor allem für Anwender, die gemeinsam im Team Präsentationen entwickeln möchten.	www.google.com/intl/de_ch/drive	Online (Browser)

8.6.4 Bildbearbeitung

Programm	Quelle	Betriebssystem
Paint bzw. Paint 3D Einfaches Zeichenprogramm auf jedem Windows-Computer. Eine neue Version mit erweiterten Funktionen ist aber in Planung		Windows (kostenlos)
Fresh Paint Diese App konzentriert sich aufs Malen, ist einfach zu bedienen und umfasst einige Werkzeuge für Künstler.	link.phsz.ch/mi34-91	Windows (kostenlos)
Paint.NET Paint.NET bietet viele Werkzeugen zur Bildbearbeitung. Das Programm bietet aber auch anspruchsvollere Funktionen (z.B. Ebenen) und hat auch viele Spezialfilter und Effekte. Die einfache Bedienoberfläche sowie die gut organisierten Menüs von Paint.NET erleichtern die Nutzung. Zum Programm gibt es eine Reihe von Tutorials (z.B. auf YouTube).	https://paint-net.de.softonic.com	Windows (Freeware) 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
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)

Professionelle Programme zur Bildbearbeitung sind auf der Primarschulstufe eher ungeeignet. Sie umfassen zu viele Funktionen und können die Schülerinnen und Schüler mit ihrer Komplexität überfordern. Dazu zählen etwa die Programme Gimp (ein kostenloses und freies pixelbasiertes Grafikprogramm www.gimp.org) oder Adobe Photoshop Elements (Bildbearbeitungsprogramm für Pixelgrafiken sozusagen der kleine Bruder von Adobe Photoshop). Sie eignen sich frühestens auf der Sekundarstufe I. Das gilt auch für das webbasierte Programm Pixlr (https://pixlr.com). Falls die Programme (sowieso) verfügbar sein sollten, können sie allenfalls im Sinne der Begabungsförderung eingesetzt werden.

8.6.5 Audiobearbeitung

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 Schülerinnen und Schülern möglich. Zu Audacity gibt es im Web eine Vielzahl von guten Anleitungen und Videotutorials.	www.audacityteam.org Das englische Wort audacity **[ɔːˈdæsəti]** (mit der wie im Englischen üblichen Betonung auf der zweiten Silbe) bedeutet „Verwegenheit"/„Beherztheit", wobei durch die identischen Anfangsbuchstaben zugleich auf Audio, lateinisch für „ich höre", angespielt wird.	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)

8.6.6 Videobearbeitung

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
Shotcut Shotcut ist ein freies (kostenloses), aber professionelles Schnittprogramm, das einige Einarbeitungszeit erforderlich macht. Die Programmnutzung braucht die Unterstützung durch die Lehrperson.	www.shotcut.org	Windows Mac OS (kostenlos)
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 eignen 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 die Lizenzierung und Installation meist nur auf einem oder wenigen Geräten (z.B. für Videoprojekte). Eine gute Übersicht über „Tools und Hilfen zum Erstellen und Bearbeiten von Videos“ finden Sie unter link.phsz.ch/mikg-61.

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 und Microsoft hat jeglichen Support eingestellt.

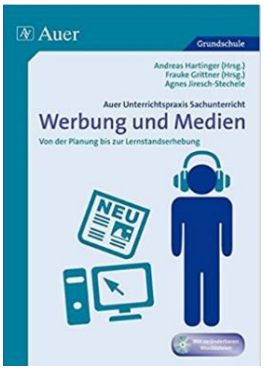
8.6.7 Multimedia

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	App (iOS, Android, Windows)
Comic Life 3 Zum Gestalten von Comic oder einer Fotostory (Vorlagen auswählen, Layout anpassen, Bilder und Sprechblasen einfügen und anpassen, Comic exportieren). Für Profis gibt es zusätzliche Specialeffects: Bildfilter, spezielle Sprechblasen, Transparenz in Bildern, Texteffekte.	link.phsz.ch/mi34-105 link.phsz.ch/mi34-106	Windows Mac OS (Fotostories) (Kostenlos nur für 30 Tage) App (iOS)

9 Angaben zu den Lehrmitteln

9.1 Lehrmittel verschiedener Verlage

	Der kleine Webcoach Sicher im Internet Arbeitsheft und Lehrerband für die 3./4. Klasse Das Arbeitsheft kann in Einzel-, Partner- und Gruppenarbeit genutzt werden. So sollen die Kinder u.a. gemeinsam Aufgaben lösen, im Internet recherchieren, Regelplakate gestalten, über die Texte und Bilder diskutieren oder im Rollenspiel soziale Interaktionen erleben. Arbeitsheft (5er-Set): ISBN: 978-3-12-007515-8 Lehrerband: ISBN: 978-3-12-007516-5; link.phsz.ch/mi34-107
	Mein Internetheft - Informationen sicher suchen und bewerten Mit diesem Lern- und Arbeitsheft können die Schülerinnen und Schülern folgende Themen bearbeiten: Browser bedienen, Suchmaschinen und Suchstrategien, Webseiten/-inhalte vergleichen, bewerten und weiterverarbeiten, Online-Nachschlagewerke kennen und anwenden, Wahrheitsgehalt von Webinhalten einschätzen, Werbung erkennen, Lesezeichen anlegen und ordnen und Regeln für die Benutzung des Webs. Schülerheft: ISBN 978-3-86249-178-0: (68 Seiten, A4 in Farbe) link.phsz.ch/mi56-187 Lehrerband: ISBN 978-3-86249-174-2: 74 Seiten, A4) link.phsz.ch/mi34-109
	klickITsafe für Kids - Im Internet sicher unterwegs „klickITsafe für Kids“ ist aus einer Kooperation von HERDT, der EU-Initiative klicksafe und der DLGI (ECDL) entstanden. Das illustrierte Arbeitsheft vermittelt den Schülerinnen und Schülern handlungsorientiert alle relevanten Sicherheitsaspekte rund um das Web: von der gezielten Nutzung von Suchmaschinen über die sichere Beurteilung von Webseiten bis hin zum Kennenlernen verschiedener digitaler Kommunikationsformen wie etwa E-Mail, Social Media und Handy. Viele der didaktisch hochwertigen Übungen können auch ohne Computer bearbeitet werden. Ein auf das Arbeitsheft angepasster Onlinetest ist im Buchpreis enthalten und ermöglicht eine individuelle Lernerfolgskontrolle. Schülerheft: ISBN 978-3-86249-240-4 (59 Seiten, A4 in Farbe) link.phsz.ch/mi34-110 Lehrerband: ISBN 978-3-86249-244-2: 66 Seiten, A4): link.phsz.ch/mi34-111
	Mein Computerheft 3/4 Schreiben Gestalten und Präsentieren Das Arbeitsheft vermittelt sieben Themengebieten - Computer & Co. - Texte gestalten - Unterwegs im Internet - Informationen suchen - Bilder bearbeiten - Text und Bild zusammenbringen - Präsentieren am Computer Schülerheft: ISBN 978-3-86249-243-5 (Herdt-Verlag; 2013, 75 S., A4 farbig) link.phsz.ch/mi34-112 Lehrerband: ISBN 978-3-86249-247-3: Herdt-Verlag; 2013, 73 Seiten, A4) link.phsz.ch/mi34-113 bzw. www.meincomputerheft.de

	Führerschein Medienkompetenz Kindgerechte Kopiervorlagen für die Medienbildung in der Grundschule Kompetent durch den Mediendschungel: Mit diesem Band bauen Sie fundiertes Wissen zum Umgang mit allen Medien und zu einem sicheren, reflektierten Mediennutzungsverhalten auf. Die kindgerechten Materialien finden sich auch zum individuellen Einsatz veränderbar auf CD-ROM, mit Wissenstest und Urkunde. Autoren: Alexandra Rompf, Frank Rompf Verlag: Auer-Verlag ISBN: 978-3-403-07986-6; link.phsz.ch/mi34-131
	**Unterrichtspraxis Sachunterricht - Werbung/Medien** **Von der Planung bis zur Lernstandserhebung (1. bis 4. Klasse)** - Was ist ein Medium? Medien im Wandel der Zeit - Berufe und Medien; Mediale Wirklichkeit; Medien und Freizeitgestaltung - Computer, Fernsehen & Co., - Werbung Alle Vorlagen werden zusätzlich auf einer CD-ROM angeboten. Autoren: Hartinger, Grittner, Jiresch-Stechele Verlag: Auer (2012) ISBN: 978-3403069744
	Genau hinsehen beim Fernsehen **Verantwortungsbewusste Medienerziehung** Was bringt es, Kindern und Jugendlichen zu sagen, dass zu viel Fernsehen schadet, Horrorfilme schlecht und Nachrichten wichtig sind? Gucken sie zu Hause nicht doch, was sie wollen? Es muss also eher um Hintergrundwissen für den selbstbewussten Umgang mit dem Medium Fernsehen gehen: Zunächst untersuchen die Kinder, wie die Produzenten meist durch Werbung Geld verdienen und deshalb Zuschauer anlocken müssen. Wie das genau funktioniert, wie sich das historisch entwickelt hat, welche Technik und welche Menschen dahinterstecken, sind weitere spannende Untersuchungsthemen. Auch für eigene kleine filmische Projekte und Produktionen geeignet. Teilweise einsetzbar ab 4. Klasse Autoren: Merks, Puy-Merks Verlag: Verlag an der Ruhr (2004) ISBN: 978-3860728116
	Medien, Werbung, Trends (in der 3. und 4. Klasse) Das Buch bietet 80 direkt einsetzbare Kopiervorlagen, einen ausführlichen Kommentar für die Lehrpersonen mit allen Lösungen, didaktische Hinweise, praktische Tipps und weiterführende Anregungen sowie eine kindgerechte, ansprechende und lebensnahe Umsetzung der Lehrplanthemen. 1. Printmedien, Rundfunk, Fernsehen 2. Handy, Computer und Internet 3. Werbung 4. Trends Autorin: Kirstin Gramowski Verlag: Hase und Igel Verlag (2013); ISBN: 978-3867608930

9.2 Kostenlose Lehrmittel im Internet

	Lehrerhandbuch: Mit der Klasse sicher ins Netz! Zu den vier Arbeitsheften (Internet abc) gibt es ein umfangreiches Lehrerhandbuch mit didaktischen Hinweisen für die Unterrichtsplanung und weitere hilfreichen Tools. Darüber hinaus enthält das Lehrerhandbuch Zusatzmaterialien wie z.B. Kopiervorlagen für einen Elternbrief und eine Internet-ABC-Urkunde. link.phsz.ch/mi34-118
	Internet abc - Mit der Klasse sicher ins Netz! **Arbeitsheft 1: „Surfen und Internet - so funktioniert das Internet"** Ergänzend zu den Lernmodulen (link.phsz.ch/mi34-116) wurden Unterrichtsmaterialien entwickelt, mit denen sich die Lerninhalte auch offline erarbeiten lassen. Das Arbeitsheft 1 enthält Arbeitsblätter zu folgenden Themen: - Unterwegs im Internet – so geht's - Suchen und Finden im Internet - So funktioniert das Internet – die Technik - Mobil im Netz – Tablets und Smartphones Herausgeber: Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (Version 2017) link.phsz.ch/mi34-117
	Internet abc - Mit der Klasse sicher ins Netz! **Arbeitsheft 2: „Mitreden und Mitmachen – selbst aktiv werden"** Das Arbeitsheft 2 enthält Arbeitsblätter zu folgenden Themen: - E-Mail und Newsletter – Post für dich - Chatten und Texten – WhatsApp und mehr - Soziale Netzwerke – Facebook und Co - Onlinespiele – sicher spielen im Internet (ab Herbst 2017) Herausgeber: Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (Version 2018) link.phsz.ch/mi34-128
	Internet abc - Mit der Klasse sicher ins Netz! **Arbeitsheft 3: „Achtung, die Gefahren! – So schützt du dich"** Das Arbeitsheft 3 enthält Arbeitsblätter zu folgenden Themen: - Lügner und Betrüger im Internet - Viren und andere Computerkrankheiten - Werbung, Gewinnspiele und Einkaufen - Cybermobbing – kein Spass! - Datenschutz – das bleibt privat! Herausgeber: Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (Version 2018) link.phsz.ch/mi34-129

	Internet abc - Mit der Klasse sicher ins Netz! **Arbeitsheft 4: „Lesen, Hören, Sehen – Medien im Internet"** Das Arbeitsheft 4 enthält Arbeitsblätter zu folgenden Themen: - Text und Bild - kopieren und weitergeben? - Filme, Videos und Musik - was ist erlaubt? Herausgeber: Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (Version 2018) link.phsz.ch/mi34-130
	Tipps zum Einstieg von Kindern ins Netz Dieser Ratgeber von klicksafe und Internet-ABC gibt Eltern praktische Tipps, Kinder sicher an das Medium Internet heranzuführen. Ob Grundbegriffe verstehen, der Umgang mit Suchmaschine, E-Mail, Chat oder Soziale Netzwerke: Elf kompakt aufbereitete Themenbereiche liefern Hintergrundinformationen und die nötigen Tipps zur Vermittlung von Online-Wissen. link.phsz.ch/mi34-115
	Ab ins Internet – aber gewusst wie Der A1 Internet Guide richtet sich speziell an Primarschulkinder, die gerade das Internet entdecken. Mit dem Internet Guide können Kinder alleine, in der Gruppe oder gemeinsam mit ihren Eltern das Internet entdecken – und zwar mit Papier und Bleistift. Einige Seiten sind zum Thema „Wo finde ich was?“ und „Wie funktioniert Google?“ link.phsz.ch/mi34-119

9.3 DVDs

	So geht das mit dem Fernsehen – Wie kommt der Ton ins Radio? **Willi wills wissen (DVD)** „So geht das mit dem Fernsehen!" Heute ist Willi in eigener Sache unterwegs und erklärt, wie eine "Willi wills wissen"-Folge entsteht. Beim Dreh der Hotel-Sendung wird klar: Fernsehen ist Teamarbeit! Geht eine Aufnahme schief, wird sie so lange wiederholt, bis Regisseur, Kameramann und Tonmann zufrieden sind. Am Schnittcomputer wird dann aus vielen Stunden „Willi-Material" eine 25minütige Sendung. „Wie kommt der Ton ins Radio?" Willi möchte herausfinden, wie der Ton ins Radio kommt. Er hilft als Radio-Reporter aus und guckt der Moderatorin im Funkhaus über die Schulter. Alles passiert live, da darf nichts schiefgehen! Auf dem Dach des Bayerischen Rundfunks erfährt Willi, wie die Stimme zu den Hörern kommt. Und ein Tontechniker verrät, mit welchen Tricks Geräusche für Hörspiele erzeugt werden. Produktionsjahr: 2010 Spieldauer: 50 Minuten
	Film und Fernsehen (Was ist Was) (DVD) Kamera läuft und Action! WAS IST WAS zeigt die Geschichte des Kinos von den ersten Schwarz-Weiss-Filmen bis hin zu den heutigen High-Tech-Produktionen. Dieser Film dokumentiert aber auch die Entwicklung des Mediums Fernsehen und beschreibt, wie eine TV-Sendung von der Recherche über die Dreharbeiten und den Schnitt bis hin zur Vertonung entsteht. WAS IST WAS erklärt zudem die Technik einer Kamera und zeigt, wie Fernsehprogramme auf unseren Bildschirm gelangen. Produktionsjahr: 2006 Spieldauer: 25 Minuten Verlag: Tessloff Verlag, Nürnberg link.phsz.ch/mi34-120

10 Hinweise auf Weiterbildungskurse

10.1 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.

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 www.phsz.ch/weiterbildung/projekte/mia-21.

Für Lehrpersonen der 3./4. Klasse werden folgende MIA21-Module angeboten:

10.1.1 MIA21-Module im Bereich Medien

Fernsehen, gamen, Selfies machen - Leben in der Mediengesellschaft Z2

In diesem Modul erfahren Sie, wie 8- bis 12-Jährige Medien nutzen und welche Bedeutung die verschiedenen Medien in ihrem Alltag haben. Sie erkennen darauf folgend die Chancen und Risiken der Mediennutzung für Heranwachsende. Mit diesem Hintergrundwissen entwerfen Sie ein Unterrichtsszenario, in dem sich Ihre Schülerinnen und Schülern intensiv mit ihren bisherigen Medienerfahrungen auseinandersetzen und ihr Wissen mit Blick auf einen lust- und respektvollen Umgang mit Medien erweitern.

Alles klar? Alles wahr? - Medien und Medienbeiträge verstehen Z2

Das Bewusstsein, dass Medieninhalte nicht gleichzusetzen sind mit der Realität – das so genannte Medialitätsbewusstsein – kann bei Kindern schon früh gefördert und auf allen Stufen vertieft werden. Mit 8- bis 12-Jährigen kann ein erstes Verständnis von Gattungen und Funktionen erarbeitet werden. Das ist eine wichtige Grundlage für das Verstehen von medialen Botschaften. So sollen Kinder etwa einen Werbespot von einem Newsbeitrag unterscheiden können. In diesem Modul geht es neben dem Medialitätsbewusstsein auch um Kritikfähigkeit. Sie werden dazu ein Unterrichtsszenario konzipieren, in dem die Schülerinnen und Schüler sensibilisiert werden sollen für Unterschiede zwischen medialer Realität und der Welt.

Medien und Medienbeiträge produzieren Z2

Nicht nur das Lernen, sondern auch das Lehren kann mit multimedialer Unterstützung angereichert und optimiert werden. Im MIA21-Modul „Medien und Medienbeiträge produzieren“ setzen Sie sich mit der Produktion verschiedenster digitaler Formate wie zum Beispiel Video-, Bild- und Audiodateien auseinander. Dabei erstellen Sie exemplarisch digitale Produkte für den Unterricht und gleichzeitig bereiten Sie sich darauf vor ihren Schülerinnen und Schüler einen kreativen und produktiven Medieneinsatz zu ermöglichen.

Gepostet und geliked - Mit Medien kommunizieren und kooperieren Z2

Soziale Medien mit ihren Möglichkeiten zur Kommunikation haben Einzug gehalten in die Kinderzimmer. Die Welten, in denen sich die 8-12jährigen dabei bewegen, lassen die Erwachsenen häufig verunsichert und beunruhigt aussen vor. Dieses Modul bietet Anschluss an die Welt der Instant Messangers, Chats und Austauschplattformen und gibt Anregungen dazu, wie Chancen, Risiken und Verhaltensregeln der sozialen Medien im Unterricht thematisiert werden können.

10.1.2 MIA21-Module im Bereich Anwendungskompetenzen

Informationsrecherche im Internet Z2, Z3

Das Internet hat in wenigen Jahren die Art und Weise, wie wir uns informieren, grundlegend verändert. Gleichzeitig sind Informationen aber auch unsicherer geworden. Die Frage, welche Informationen wahr sind und was nur „gefaked“ ist, stellt sich immer häufiger. Dementsprechend zählen die gezielte Informationssuche und die kritische Beurteilung von Informationen zu einer der wichtigsten Anwendungskompetenzen. In diesem Modul erfahren Sie, wie Kinder und Jugendliche mit Informationen aus dem Internet umgehen, welche Probleme bei der Internetrecherche im Unterricht auftauchen können und wie Sie die Informationskompetenz Ihrer Schülerinnen und Schüler fördern können.

Präsentieren mit digitalen Medien Z2, Z3

Das Präsentieren und Vortragen gehört zum Alltag von Lehrpersonen, sei dies im Unterricht oder an Elternabenden. Auch die Schülerinnen und Schüler lernen heute schon früh, ihre Gedanken und ihr Wissen vor ihren Mitschülerinnen und -schülern zu präsentieren. Seit immer mehr Schulzimmer mit Präsentationstechnologien ausgestattet sind, nutzen Lehrpersonen auch öfters diese digitalen Hilfsmittel. Bei solchen Präsentationen lauern aber auch einige technische Gefahren und ästhetische Fettnäpfchen. Nach diesem Modul können Sie nicht nur Ihre Präsentationen mit verschiedenen Präsentationsprogrammen realisieren, technische Hürden überwinden, Informationen verständlich darstellen und Folien ansprechend gestalten, sondern wissen auch, was eine gute Präsentation ausmacht und wie Ihre Schülerinnen und Schüler lernen können, digitale Medien und Präsentationstechniken im Unterricht zu nutzen, um ihre Vorträge mit multimedialen Elementen anzureichern und lebendiger zu gestalten.

Schreiben mit digitalen Medien Z2, Z3

Digitale Medien spielen im Schreibprozess verschiedene Rollen: Als Schreibwerkzeug (z.B. Textverarbeitung, Präsentationssoftware, automatische Rechtschreibkorrektur) oder als Kommunikations- und Kooperationsmittel (Webseiten, Social Media, Clouddienste). Schreibprozess und Schreibprodukte werden in diesem Modul durch die Medien- und Informatikbrille betrachtet, um verschiedene Unterrichtsideen zu entdecken.

10.2 Weiterbildungskurse zu Anwendungskompetenzen

Ihnen stehen zwei Möglichkeiten zur Verfügung, um Ihre grundlegenden Kenntnisse zu erarbeiten und zu erweitern. Zum einen können Sie unsere Online-Kurse wählen, zum anderen die geleiteten ECDL-Kurse. Das Demo-Modul (vgl. link.phsz.ch/mi34-121) zeigt Ihnen am Beispiel von PowerPoint, wie das Online-Schulungsprogramm aufgebaut ist. Rechnen sie mit einem Arbeitsaufwand von 5-12 Stunden pro Modul. Für Schwyzer Volksschullehrpersonen sind die Kurse kostenlos. Nach jedem vollständig bearbeiteten Kurs (mind. 80%) erhalten Sie eine Teilnahmebestätigung.

Sie können Online-Kurse zur Festigung Ihrer Anwendungskompetenzen für Word, Excel und PowerPoint absolvieren. Alternativ können Sie auch ECDL-Kurse besuchen, die von einer ausgewiesenen Fachperson geleitet werden. Diese Kurse thematisieren die Textverarbeitung, das Präsentieren, Tabellenkalkulation und die Bildbearbeitung.

Mehr Informationen finden Sie auf der Website der Weiterbildung der PHSZ unter link.phsz.ch/mi34-122.

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 [2.4.2019].

Amt für Volksschulen und Sport des Kantons Schwyz (AVS). (2017). Schülerinnen- und Schülerbeurteilung Kanton Schwyz – Praxishandbuch für Lehrpersonen. Online verfügbar unter: https://www.sz.ch/privatpersonen/bildung-schulen-sport/volksschulen/unterricht/schuelerbeurteilung-zeugnis.html/72-512-468-463-2280-2264 [2.4.2019].

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 [2.4.2019].

D-EDK (2015). Beurteilen. Fachbericht der Arbeitsgruppe der Kommission Volksschule. Luzern. Online verfügbar unter: https://www.d-edk.ch/sites/default/files/fachbericht_beurteilen_2015-11-03.pdf [2.4.2019].

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

Nüesch, H., Bodenmann, M. & Birri, Th. (2008). Fördern und fordern. Schülerinnen- und Schülerbeurteilung in der Volksschule. St. Gallen: Bildungsdepartement des Kantons St. Gallen, Amt für Volksschule. Online verfügbar unter: https://av.tg.ch/public/upload/assets/4214/Brosch_foerdern_fordern_NEU_low.pdf [2.4.2019].

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 [2.4.2019].