

Best of: Möglichkeiten zur Medienkompetenzförderung

Referent: Maximilian Groß



Inhalt

1. Digitale Medien und Medienkompetenz (Unterrichtsbeispiele)
2. Systematisierung der Unterrichtsbeispiele
3. Konsequenz
4. Austausch

** Die verwendete Software und Produkte sollen als Beispiele die Möglichkeiten des Medieneinsatzes illustrieren. Sie stellen keine Empfehlungen für Produkten, Marken oder Software da. Apps und Plattformen sind nicht zwangsläufig auf Datenschutzkonformität geprüft.*

BeeBot (programmierbare Roboter)



BeeBot (programmierbare Roboter)

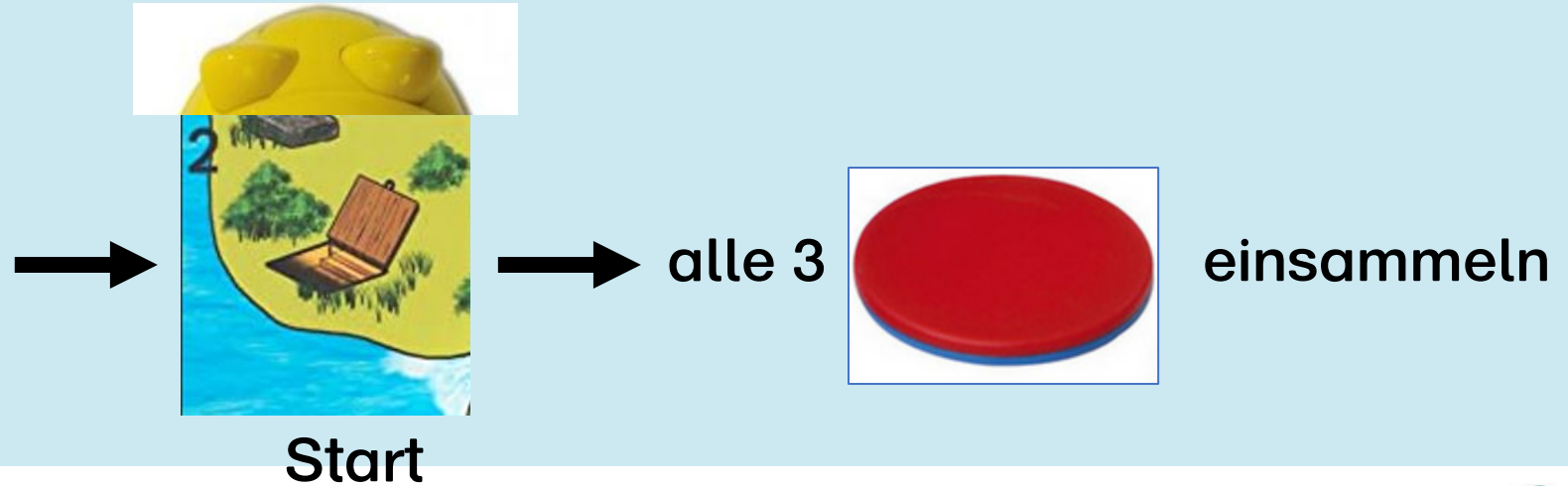
verteile



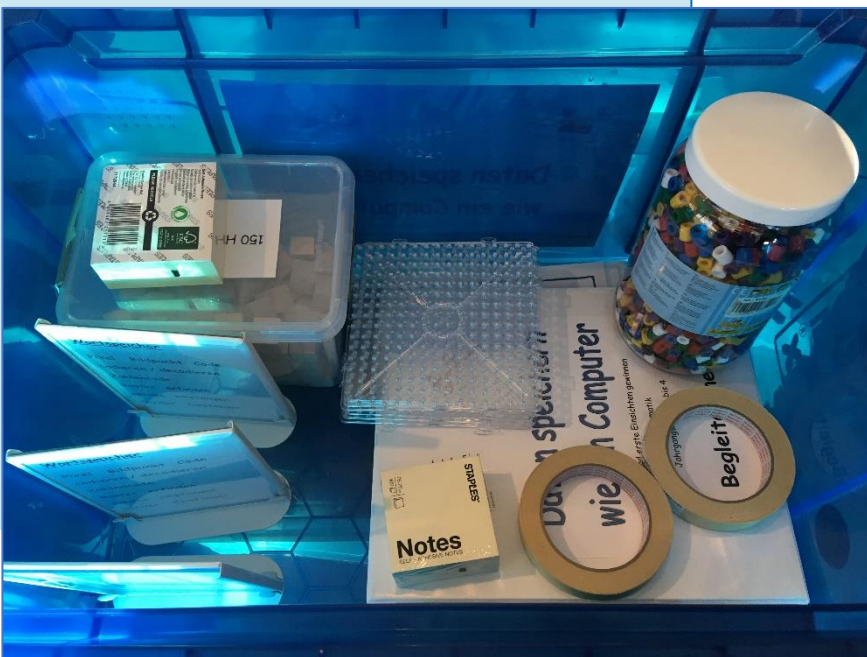
Bee Bots – Protokoll (Namen: _____)

Aufgabe: Trage ein ↑ ↓ R L Go

Station	Aufgabe														



„Daten speichern wie ein Computer“ (Sinus-Kiste)



Informatik in der Grundschule

-Daten speichern wie ein Computer-



Aufgabe 1: Zählen wie ein Computer

Name: _____

Lege mit deinem Partner zusammen nacheinander die Zahlen von 1 bis 20 als Computerzahlen (Binärzahlen) und notiert euer Ergebnis beide auf euren Arbeitsblättern:

	16	8	4	2	1
1	0	0	0	0	1
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					



Informatik in der Grundschule

-Daten speichern wie ein Computer-



Aufgabe 3: Schreiben wie ein Computer

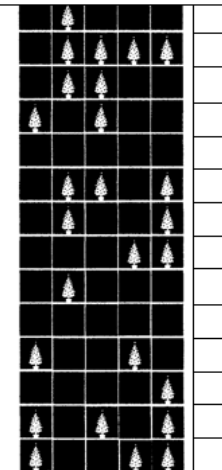
Name: _____

Tom wurde in einem Kaufhaus eingeschlossen. Es ist kurz vor Weihnachten und er will mit seinen Geschenken nach Hause. Was kann er tun? Er hat gerufen, aber niemand hört ihn. Im Gebäude gegenüber arbeitet jemand an seinem Computer. Wie kann er die Person auf sich aufmerksam machen?

Tom hat eine Idee: er kann die Christbaumbeleuchtung des Kaufhauses nutzen:

- Er sammelt alle Lichterketten und verbindet sie so, dass er sie aus- und einschalten kann.
- Er benutzt den ganz einfachen Binärcode, den du auch kennst.
- Da die Person einen Computer benutzt, ist sich Tom sicher, dass seine Nachricht verstanden wird.

Welche Nachricht sendet Tom mit der Lichterkette?



1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m
14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26
n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z

Internet-ABC

3. Achtung, die Gefahren! – So schützt du dich



Lügner und Betrüger im Internet



Viren und andere Computerkrankheiten



Werbung, Gewinnspiele und Einkaufen



Cybermobbing – kein Spaß!



Datenschutz – das bleibt privat!

4. Lesen, Hören, Sehen – Medien im Internet



Text und Bild – kopieren und weitergeben



Filme, Videos und Musik – was ist erlaubt?

1. Surfen und Internet – so funktioniert das Internet



Unterwegs im Internet – so geht's!



Suchen und Finden im Internet



So funktioniert das Internet – die Technik



Mobil im Internet – Tablets und Smartphones

2. Mitreden und Mitmachen – selbst aktiv werden



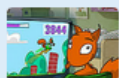
E-Mail und Newsletter – Post für dich



Chatten und Texten – WhatsApp und mehr



Soziale Netzwerke – Facebook und Co.



Online-Spiele – sicher spielen im Internet

Internet-ABC

 **internet-abc**
WISSEN, WIE'S GEHT!

Lernmodule *Viren und andere Computerkrankheiten*

5 Hat dein Gerät einen Virus?

1
2
3
4
5
6
7

Woran erkennst du, dass dein Gerät einen Virus hat?



Dein Handyakku hält länger als normal.

Dein Handyakku verhält sich wie immer.

Dein Handyakku ist plötzlich viel schneller leer als sonst.

zurück weiter

CS Unplugged

CS Unplugged – Materialiensammlung



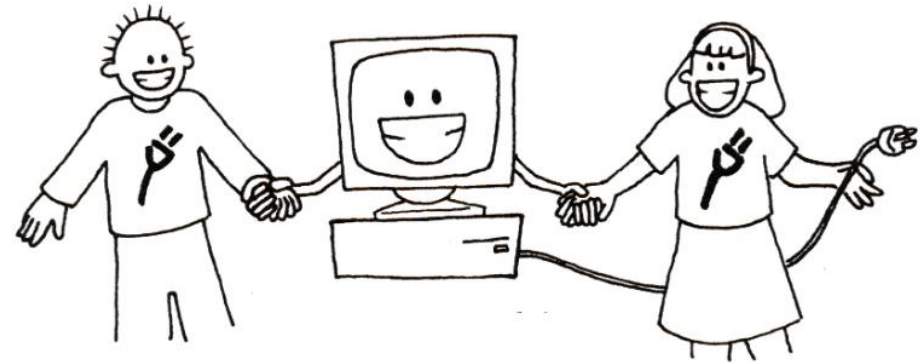
Die vollständige Sammlung in deutscher Sprache ist vollständig veröffentlicht.

Download als PDF



Download

Eine Guideline zur Förderung und
Schulung von Schüler_Innen



1 von 234

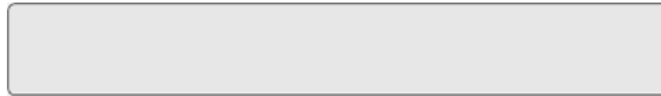
Tastatur kennenlernen

Tasten auf der Tastatur (1/2)

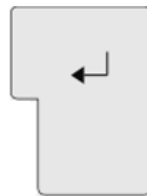
1. Was machen diese Tasten?



Tabulator-Taste



Leertaste



Eingabe-Taste



Lösch-Taste

KryptoKids



The image shows a screenshot of a website for 'KryptoKids'. At the top left is the logo, which consists of an orange fox head inside a circle, followed by the text 'KryptoKids' in a blue and orange font. To the right of the logo is the text 'Das Projekt' in a blue font. The main content area has a background of light blue triangles. The title 'KryptoKids' is written in a large, bold, black font. Below the title, the text 'Das Abenteuerspiel zum Thema Datenschutz für Kinder ab 8 Jahren' is displayed in a smaller black font. At the bottom left, there is an orange button with the white text 'Kontakt aufnehmen'.

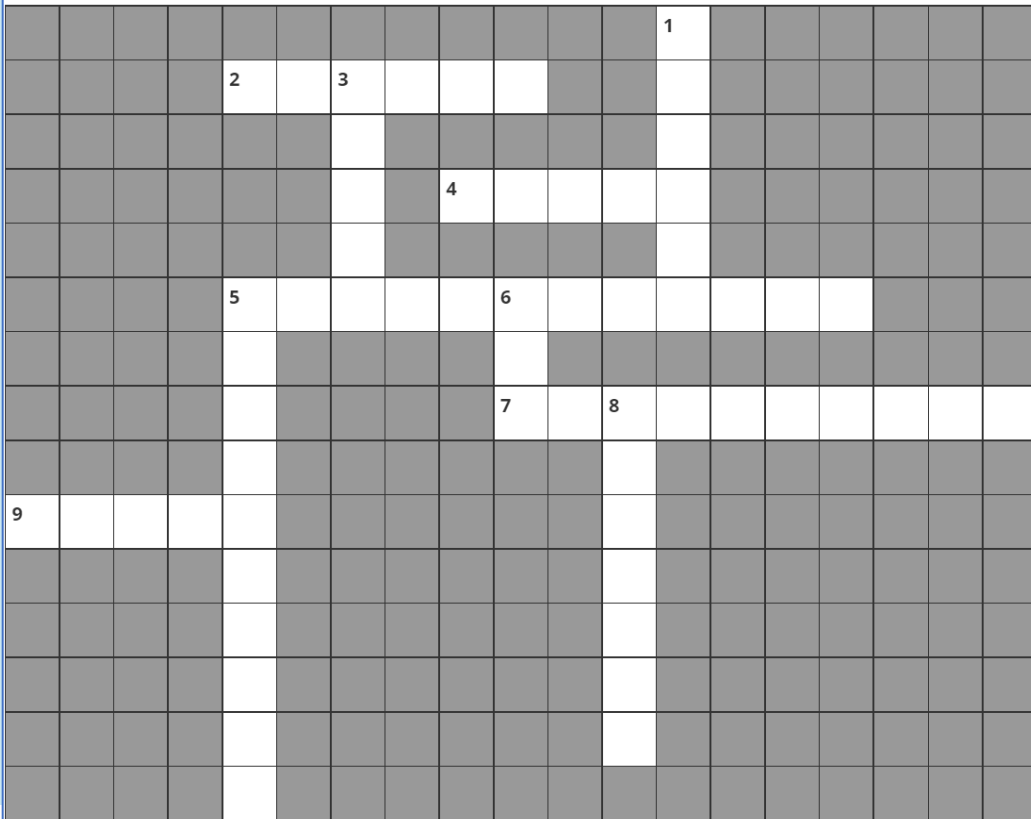
 KryptoKids Das Projekt

KryptoKids

Das Abenteuerspiel zum Thema
Datenschutz für Kinder ab 8 Jahren

[Kontakt aufnehmen](#)

Tiere im Winter



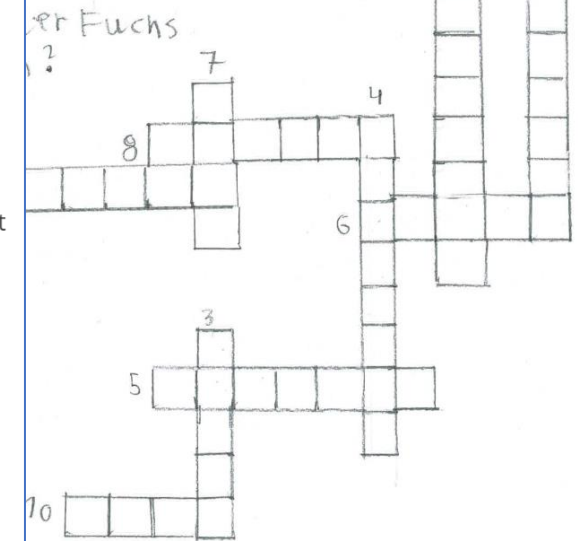
Across

2. Wie nennt man die Höhle eines Dachses?
4. Dieses scheue Tier ist winteraktiv und besonders gefährdet
5. Was hält der Igel im Winter?
7. Was verlangsamt sich im Winterschlaf?
9. Was fressen Eichhörnchen besonders gern?

Down

1. Wer ist der größte Feind der Rehe?
3. Wohin fliegen die Zugvögel im Winter?
5. Was hält der Braunbär im Winter?
6. Ein großes, braunes, nachtaktives Tier
8. Wie nennt man den Nachwuchs eines Rehs?

1. Feind vom Frosch
2. Ohren vom Eichhörnchen
3. wie nennt man das Nest vom Eichhörnchen?
4. wie sieht das Fell vom Fuchs aus?



strauch vom Frosch, ist der...
 monate macht der Igel Winter schlaf
 t der Igel gerne
 hse Tag oder Nacht aktiv?
 t das Tier mit vielen stacheln?

Check answers

Start over

Fotodokumentation



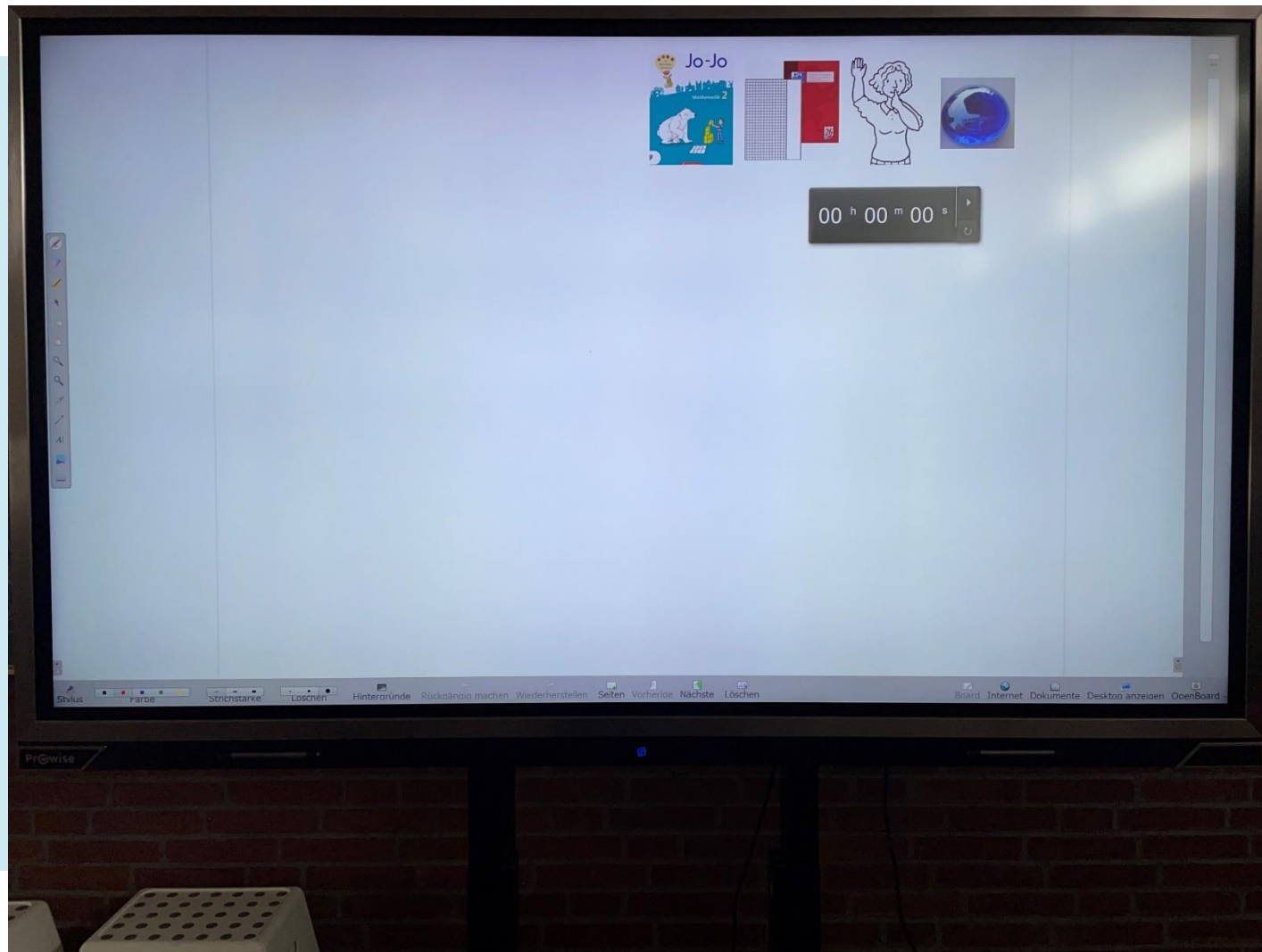
Digitale Kooperation / Kollaboration

The screen displays a mind map titled "Feuer" (Fire) with the following categories and items:

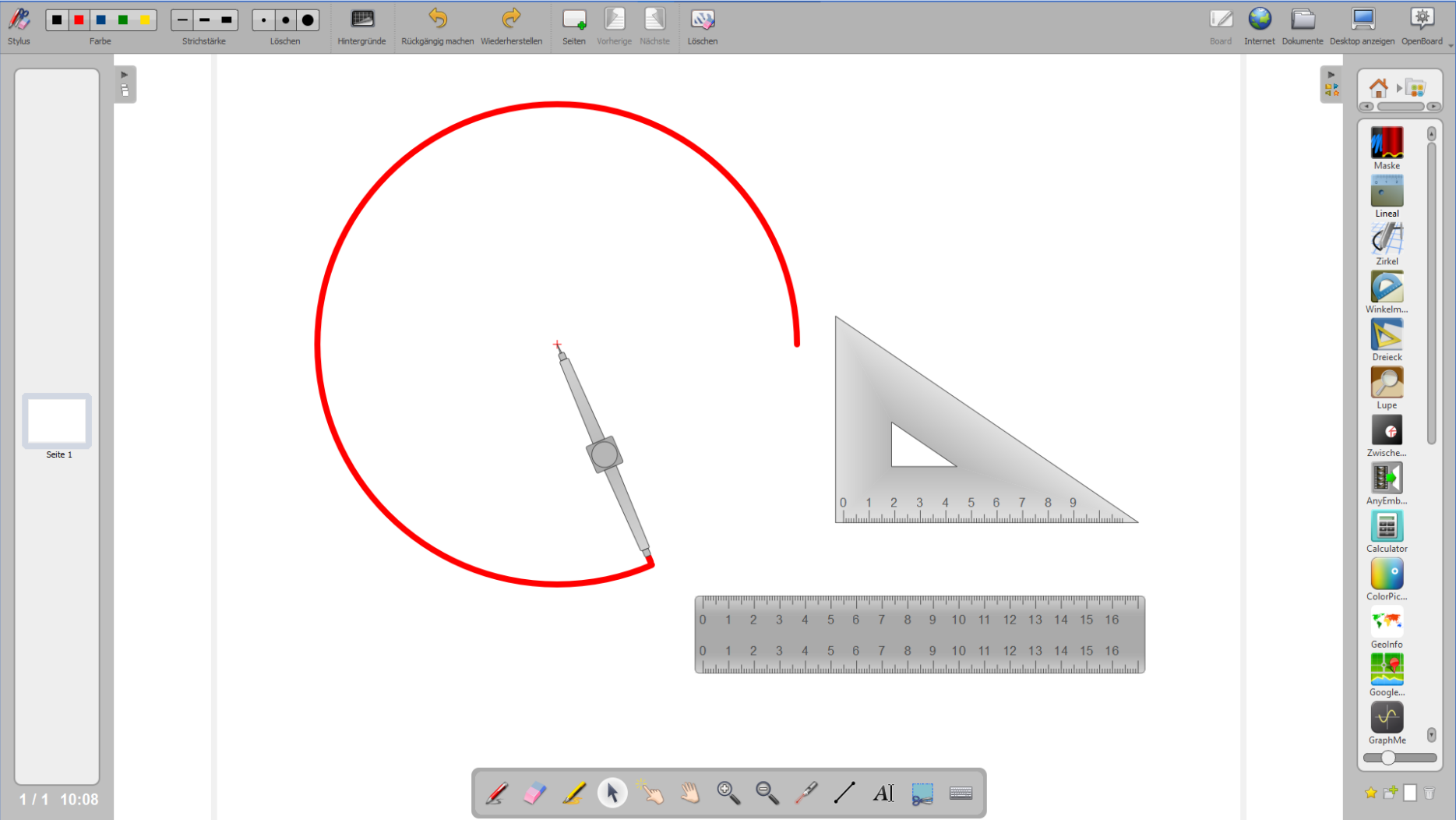
- Brennbares Material** (Burnable Material): Kohle, Äste, brennendes Holz, Stroh, Baum, Rinde, Kerze, Heu, Feuerholz, Holzkohle, Öl, Blatt, Holz, Papier, Wachs, Haare, Seile, Stoff.
- Dinge, mit denen man Feuer machen kann** (Things you can use to make fire): Feuerstein, Feuerzeug, Streichholz, Brennglas.
- Eigenschaften** (Properties): heiß, Hitze, Flammen.
- Orte, wo etwas brennt** (Places where something burns): Feuerschale, Lava, Kamin, Grill, Brand.
- Gefahren** (Dangers): Qualm, Rauch, Gas.
- Sicherheit** (Safety): Rauchmelder, Feueranzug, Brenndecke, Wasser, Feuerwehr, Steine, Feuerlöscher.
- Gefühle und Reaktionen** (Feelings and Reactions): Schreien.
- Erste Hilfe** (First Aid): (No items listed).

The screen also shows a search bar at the bottom with the text "Zur Suche Text hier eingeben" and a system tray with the date "08.11.2021" and time "07:16".

Digitale Präsentationsfläche



Tafelsoftware



Digitale Präsentationsfläche



Digitale Präsentationsfläche

Livebook
Cornelsen

Addieren auf unterschiedliche Weise

1 Wie rechnen die Kinder? Erkläre.

Manche Aufgaben passen zu zwei Streifenkarten.
Diese Aufgabe weiß ich auswendig.

2 Wie rechnest du?

a) $3 + 3$	b) $11 + 2$	c) $9 + 2$	d) $6 + 6$	e) $5 + 8$
$3 + 4$	$12 + 3$	$8 + 4$	$7 + 8$	$4 + 7$
$5 + 5$	$13 + 6$	$9 + 5$	$8 + 7$	$7 + 9$
$5 + 6$	$15 + 4$	$7 + 6$	$4 + 8$	$6 + 7$

3 Löse nur die Aufgaben, deren Ergebnis größer als 10 ist.

a) $9 + 3$	$8 + 7$	$4 + 4$	b) $8 + 8$	$16 + 3$	$6 + 5$
$15 + 3$	$7 + 2$	$6 + 5$	$9 + 4$	$8 + 4$	$16 + 4$

4 Bilde Plusaufgaben und rechne.
Das Ergebnis soll zwischen 10 und 20 liegen.

Subtrahieren auf unterschiedliche Weise

1 Wie rechnen die Kinder?

Diese Aufgabe weiß ich auswendig.

2 Wie rechnest du?

a) $4 - 2$	b) $5 - 2$	c) $11 - 2$	d) $12 - 4$	e) $18 - 9$
$6 - 3$	$15 - 2$	$13 - 4$	$14 - 7$	$16 - 8$
$8 - 4$	$9 - 4$	$14 - 5$	$14 - 8$	$13 - 7$
$8 - 5$	$19 - 4$	$15 - 6$	$16 - 9$	$17 - 8$

3 Löse nur die Aufgaben, deren Ergebnis kleiner als 10 ist.

a) $14 - 5$	$9 - 2$	$15 - 7$	b) $13 - 6$	$17 - 4$	$11 - 2$
$18 - 7$	$16 - 3$	$11 - 4$	$18 - 9$	$15 - 6$	$16 - 8$

4 Löse die Aufgaben.

a) $3 - 0$	b) $14 - 2$	c) $20 - 8$	d) $12 - 5$	e) $11 - 9$
$8 - 4$	$18 - 5$	$18 - 9$	$15 - 6$	$14 - 6$
$9 - 4$	$19 - 9$	$19 - 10$	$13 - 9$	$17 - 8$

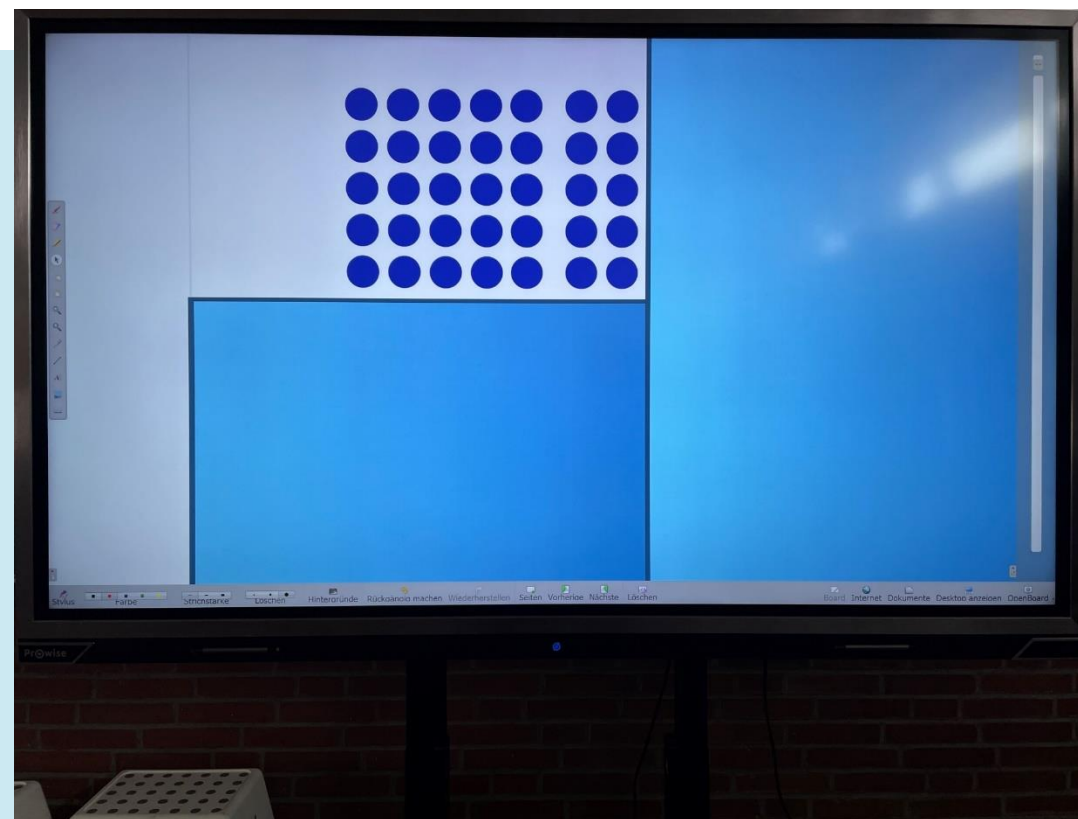
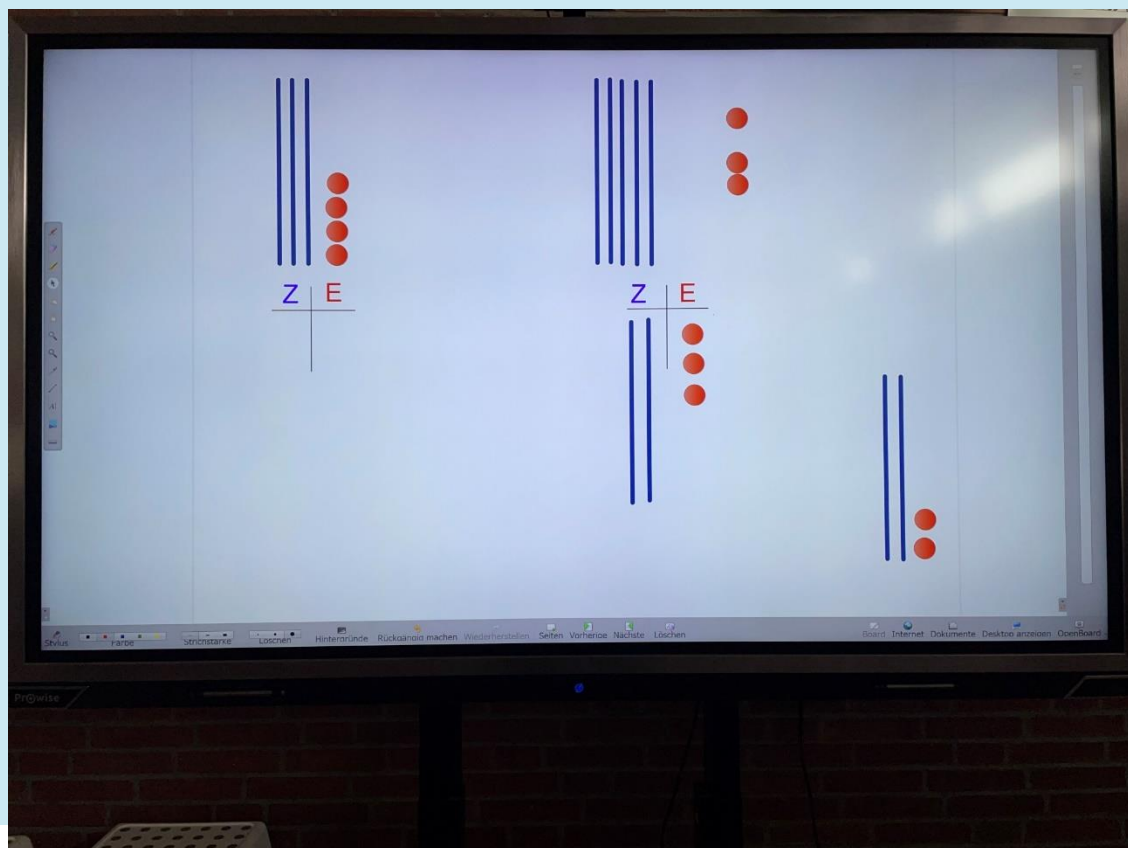
6 7

SUCHE SEITENÜBERSICHT

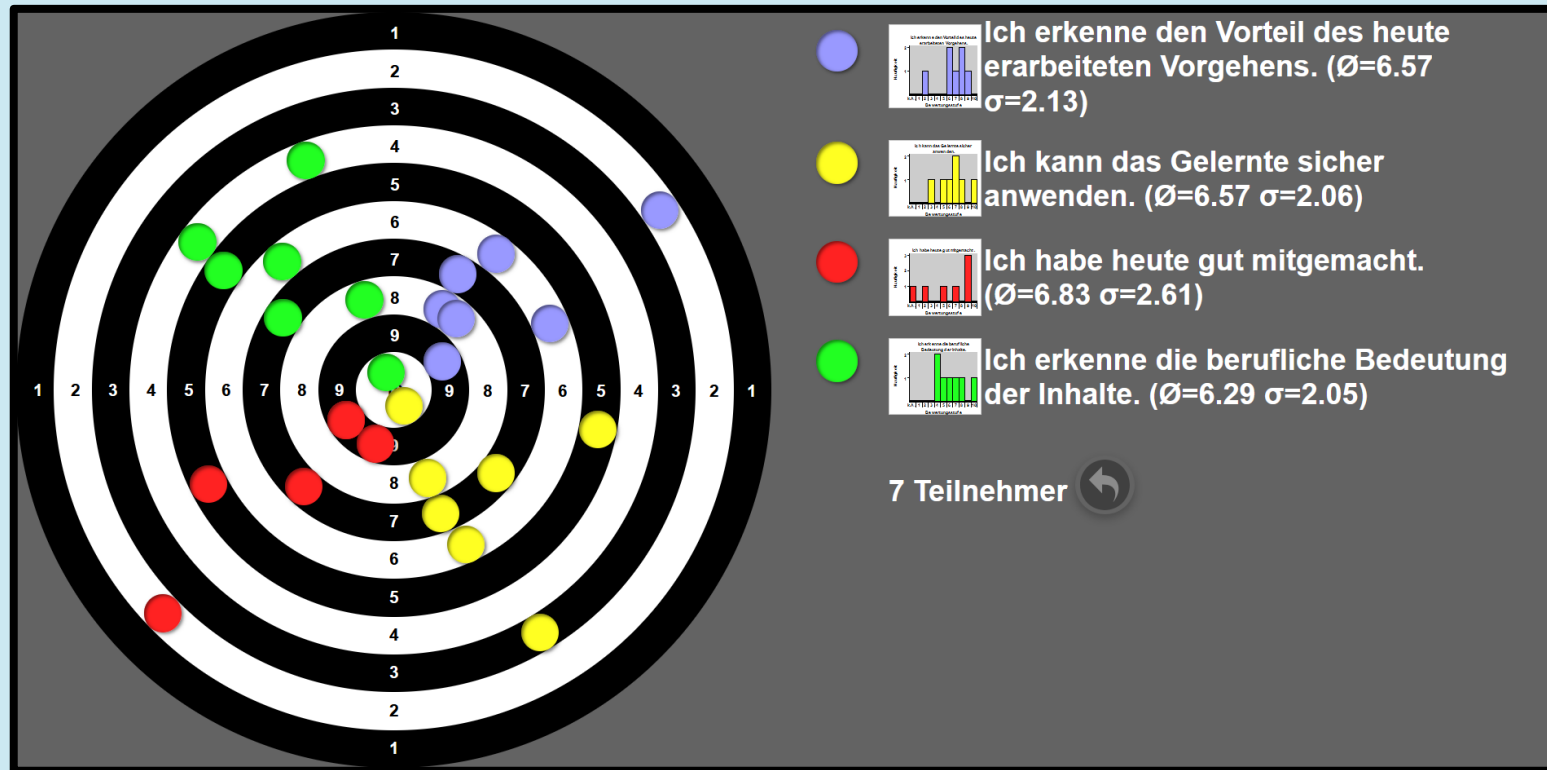
Zur Suche Text hier eingeben

9°C Bewölkt 12:22 12.11.2021

Digitale Präsentationsfläche



Onlineumfragen



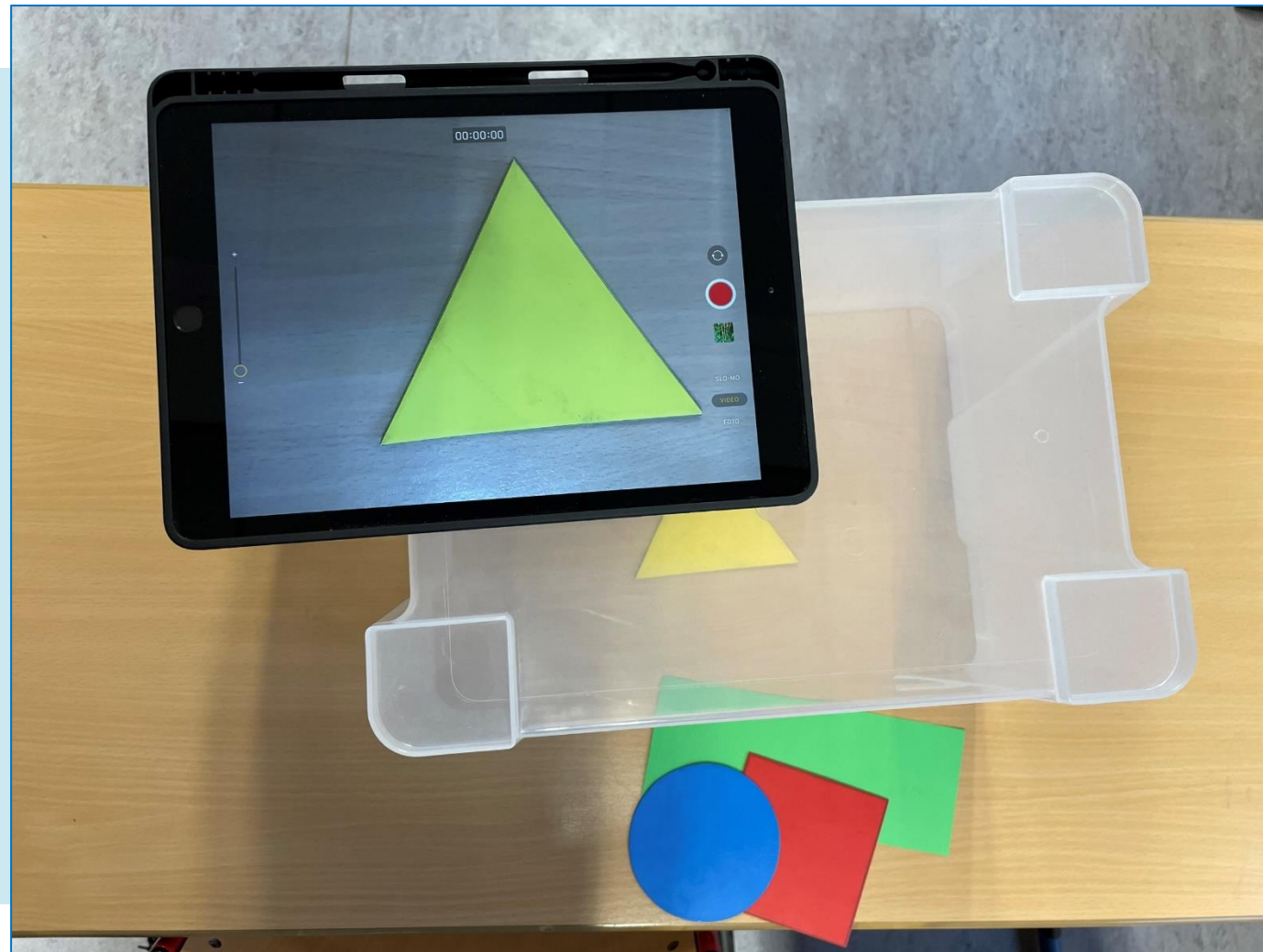
Officeanwendung (Präsentation)



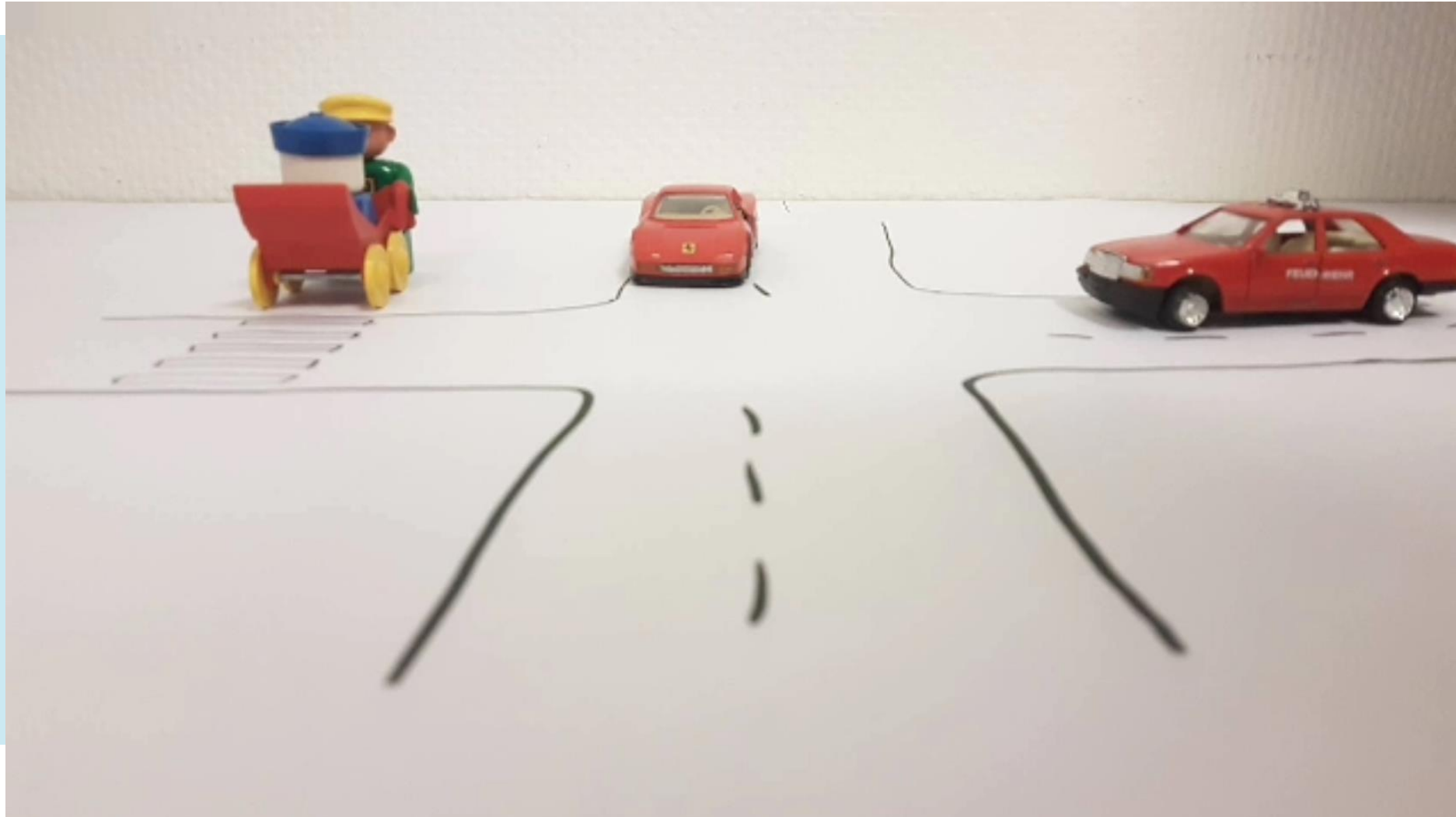
Officeanwendung (Präsentation)



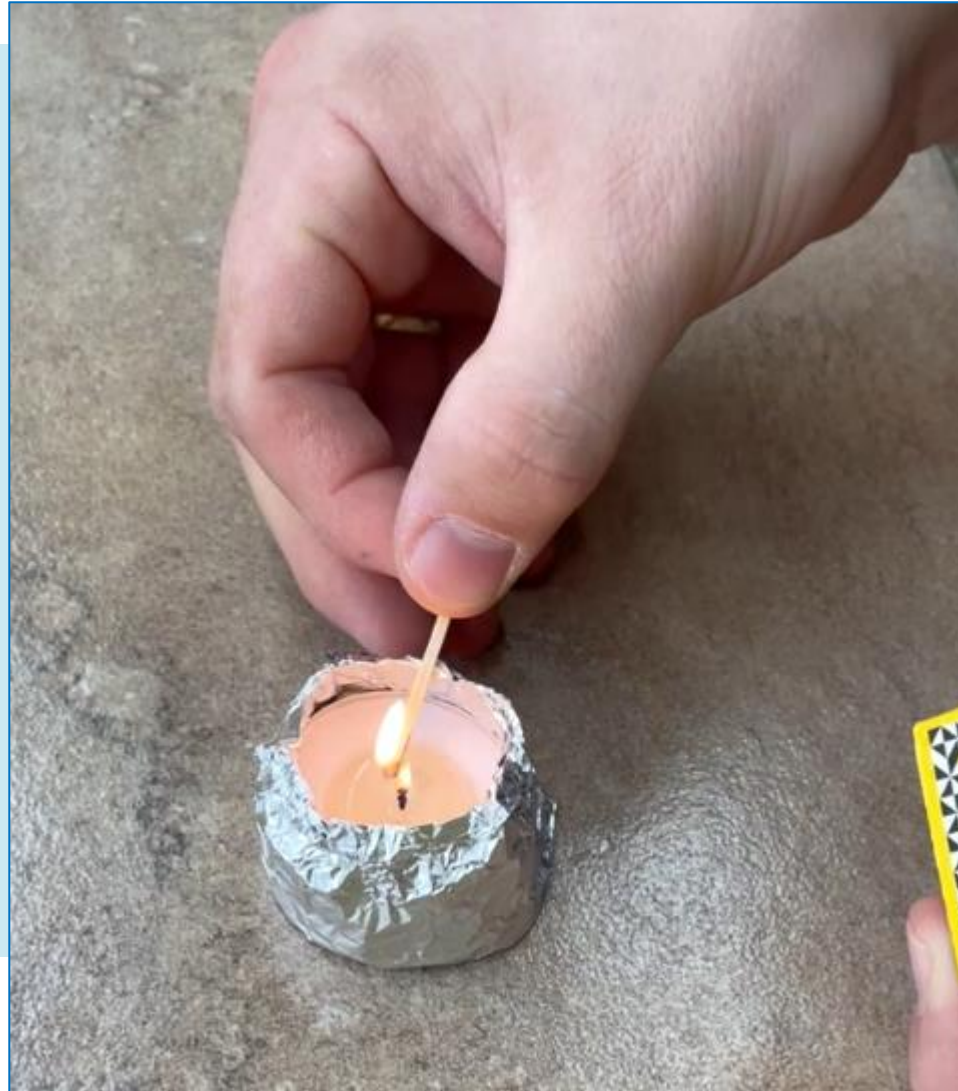
Videoproduktion



Stop-Motion-Filme



Videoaufnahmen (z.B. Zeitlupe)



Interaktive Übungen / Videos mit H5P

>>

MedienLB
Die Experten für digitale Bildungsinhalte



Ziehe die Wörter in die richtigen Felder!

Bäume sind verholzte . Sie können Höhen bis Meter und ein Alter von mehreren Jahren erreichen. Ihr verzweigt sich in Äste und Zweige und bildet damit die Bäume tragen Blätter. Bei manchen Bäumen sind sie zu umgeformt.

Nadeln Pflanzen hundert Stamm Baumkrone. tausend

✓ Überprüfen

1 / 2

Interaktive Aufgaben



Deutsch 1. Klasse

Deutsch 2. Klasse

Deutsch 3. Klasse

Deutsch 4. Klasse

Mathematik 1. Klasse

Mathematik 2. Klasse

Mathematik 3. Klasse

Mathematik 4. Klasse

Sachunterricht ab 1. Klasse

Sachunterricht ab 3. Klasse

Englisch 1. Klasse

Englisch 2. Klasse

Englisch 3. Klasse

Englisch 4. Klasse

Musik

Deutsch Zweitsprache 1. Stufe

Deutsch Zweitsprache 2. Stufe

Inhalte Mitglieder Einstellungen

Mama

Zwei Silben

4 Übungen

Das Küken
ist gelb.



Bilder und Sätze verbinden

5 Übungen

Baum
Bä

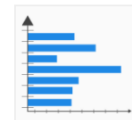
Einzahl und Mehrzahl

6 Übungen



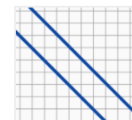
Spiel- und Spaßgeschichten

5 Übungen



Daten lesen und Informationen entnehmen

7 Übungen



Parallele und senkrechte Strecken

10 Übungen

Lernmanagementsystem

Körper- Netze von Würfel und Quader

Inhaltsblock hinzufügen Layout ändern

Station 1 bis 5 - Modelle und Netze erstellen

An den Stationen findest du verschiedene Materialien um Körpermodelle und/oder Netze herzustellen.

1. Entscheide dich für einen Körper.
2. Erstelle zu diesem Körper ein Modell und ein Netz.
3. Fotografiere dein Ergebnis mit den iPads.
4. Füge das Foto in den Auftrag ein.

[Modell und Netz eines geometrischen Körpers \(Auftrag\)](#)

Station 6 - Quader kippen

Nimm dir den kleinen blauen Holzquader und bearbeite die folgenden Arbeitsbögen.


💡 Schaffst du es auch ohne den Holzquader?

[quader kippen 1.pdf](#)
[quader kippen 2.pdf](#)
[quader kippen 3.pdf](#)

[Die Lösungen findest du hier.](#)


Wissenswertes

Quader



Quader-Wortspeicher

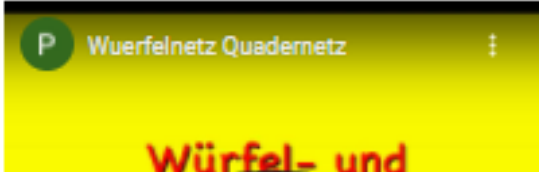
Würfel



Würfel-Wortspeicher

Hilfe Ecke

Hier kannst du dein Wissen zu den Würfel- und Quadernetzen auffrischen.



Lernmanagementsystem

The screenshot displays the LMS interface for 'Klasse 3a'. The top navigation bar includes 'Aktuelles', 'Kurse', 'Gruppen', 'Kalender', 'Bibliothek', 'Ihre Schüler', and 'Unterstützung'. The left sidebar shows a navigation menu with 'Ressourcen' expanded, containing 'Startseite', 'Fächerseiten', 'Rückmeldungen', 'Elternecke', 'Kein Titel', and 'Hinzufügen'. The main content area is titled 'Fächerseiten' and shows a list of subjects published on 'Sonntag, 17. Oktober 2021' by 'Lindström, Jens'. The table below lists the subjects and their status.

<input type="checkbox"/>	TYP	TITEL	VERÖFFENTLICHT	AKTIV	
<input type="checkbox"/>	📁	Mathematik	17.10.2021 Lindström, Jens	<input checked="" type="checkbox"/> Ja <input type="checkbox"/> Nein	🔒 🗑️ ✖️
<input type="checkbox"/>	📁	Deutsch	17.10.2021 Lindström, Jens	<input checked="" type="checkbox"/> Ja <input type="checkbox"/> Nein	🔒 🗑️ ✖️
<input type="checkbox"/>	📁	Sachunterricht	17.10.2021 Lindström, Jens	<input checked="" type="checkbox"/> Ja <input type="checkbox"/> Nein	🔒 🗑️ ✖️
<input type="checkbox"/>	📁	Englisch	17.10.2021 Lindström, Jens	<input checked="" type="checkbox"/> Ja <input type="checkbox"/> Nein	🔒 🗑️ ✖️
<input type="checkbox"/>	📁	Sport	17.10.2021 Lindström, Jens	<input checked="" type="checkbox"/> Ja <input type="checkbox"/> Nein	🔒 🗑️ ✖️
<input type="checkbox"/>	📁	Religion	17.10.2021 Lindström, Jens	<input checked="" type="checkbox"/> Ja <input type="checkbox"/> Nein	🔒 🗑️ ✖️
<input type="checkbox"/>	📁	Philosophie	17.10.2021 Lindström, Jens	<input checked="" type="checkbox"/> Ja <input type="checkbox"/> Nein	🔒 🗑️ ✖️
<input type="checkbox"/>	📁	Kunst	17.10.2021 Lindström, Jens	<input checked="" type="checkbox"/> Ja <input type="checkbox"/> Nein	🔒 🗑️ ✖️
<input type="checkbox"/>	📁	Musik	17.10.2021 Lindström, Jens	<input checked="" type="checkbox"/> Ja <input type="checkbox"/> Nein	🔒 🗑️ ✖️

Inhalt

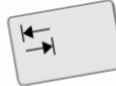
1. Digitale Medien und Medienkompetenz (Unterrichtsbeispiele)
2. Systematisierung der Unterrichtsbeispiele
3. Konsequenz
4. Austausch

** Die verwendete Software und Produkte sollen als Beispiele die Möglichkeiten des Medieneinsatzes illustrieren. Sie stellen keine Empfehlungen für Produkten, Marken oder Software da. Apps und Plattformen sind nicht zwangsläufig auf Datenschutzkonformität geprüft.*

A: Die Lehrkraft vermittelt Medienkompetenz.

... auf der Tastatur (1/2)

1. Was machen diese Tasten?

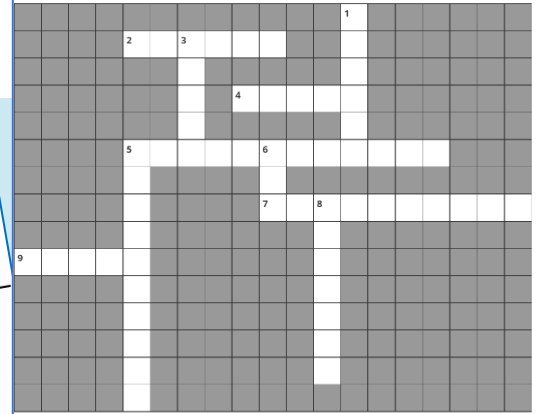


Tabulator-Taste



Leertaste

Tiere im Winter



Across

- 2. Wie nennt man die Höhle eines Dachses?
- 4. Dieses scheue Tier ist winteraktiv und besonders gefährdet
- 5. Was hält der Igel im Winter?
- 7. Was verlangsamt sich im Winterschlaf?
- 9. Was fressen Eichhörnchen besonders gern?

Down

- 1. Wer ist der größte Feind der Rehe?
- 3. Wohin fliegen die Zugvögel im Winter?
- 5. Was hält der Braunbär im Winter?
- 6. Ein großes, braunes, nachtaktives Tier
- 8. Wie nennt man den Nachwuchs eines Rehs?

Check answers Start over

Lernmodule Viren und andere Computerkrankheiten



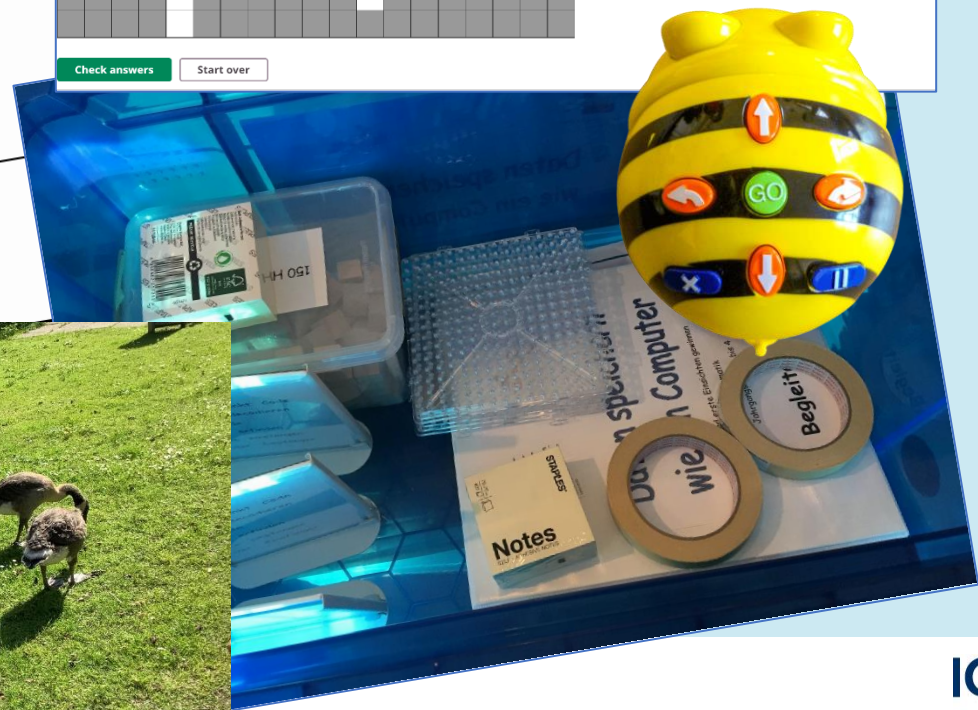
5 Hat dein Gerät einen Virus?

Woran erkennst du, dass dein Gerät einen Virus hat?



- Dein Handyakku hält länger als normal.
- Dein Handyakku verhält sich wie immer.
- Dein Handyakku ist plötzlich viel schneller leer als sonst.

zurück



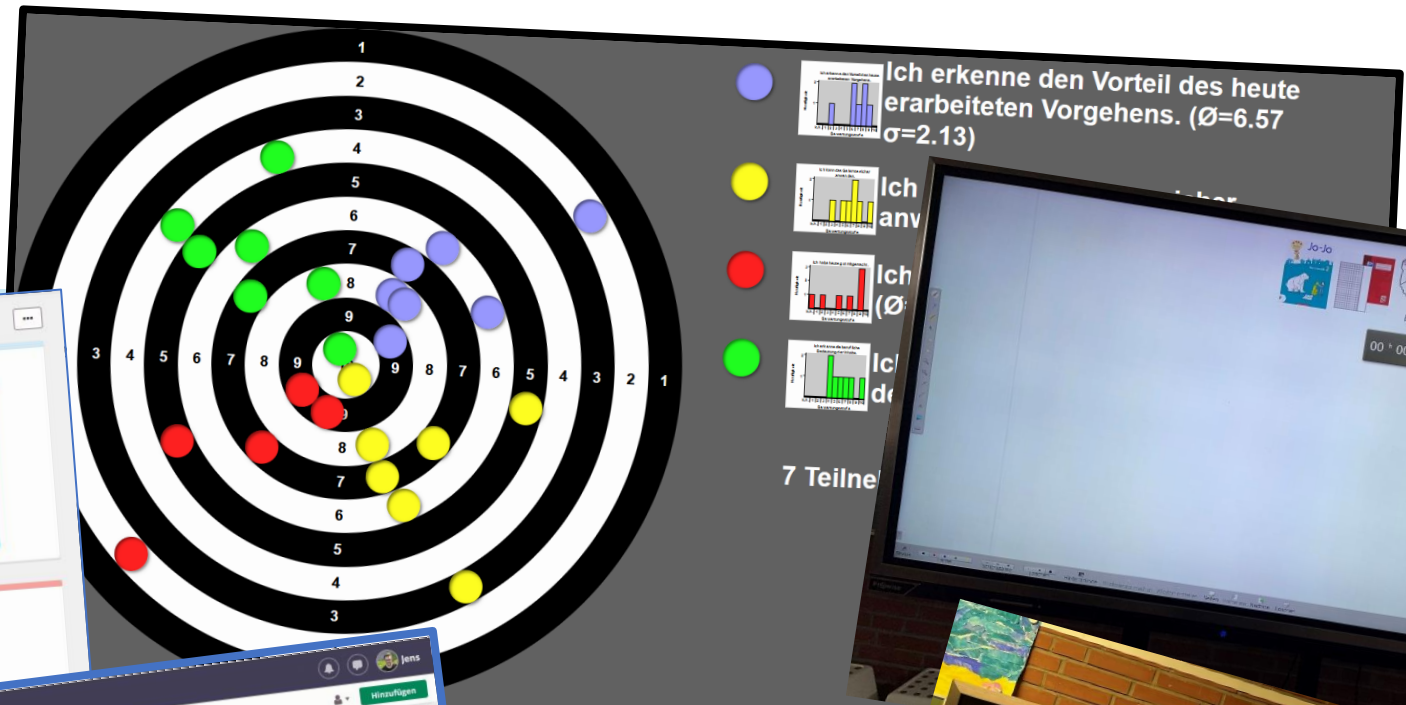
A: Die Lehrkraft vermittelt Medienkompetenz.

Suchen, Verarbeiten, Aufbewahren	Kommunizieren und Kooperieren	Produzieren und Präsentieren	Schützen und sicher Agieren	Problemlösen und Handeln	Analysieren und Reflektieren
Suchen und Filtern	Interagieren	Entwickeln und Produzieren	Sicher in digitalen Umgebungen agieren	Technische Probleme lösen	Medien analysieren und bewerten
Auswerten und Bewerten	Teilen	Weiterverarbeiten und Integrieren	Persönliche Daten und Privatsphäre schützen	Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen	Medien verstehen und reflektieren
Speichern und Abrufen	Zusammenarbeiten	Rechtliche Vorgaben beachten	Gesundheit schützen	Eigene Defizite ermitteln und nach Lösungen suchen	
	Umgangsregeln kennen und einhalten		Natur und Umwelt schützen	Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen	
	an Gesellschaft aktiv teilhaben			Algorithmen erkennen und formulieren	

Medienkompetenz nach "Bildung in der digitalen Welt" (KMK 2016)

Die Kompetenzbereiche sind im Original noch deutlich detaillierter ausformuliert und teilen sich auf einer dritten Ebene in weitere Teilkompetenzen.

B: Gestaltung und Organisation von Lernumgebungen mit digitalen Medien.



Startseite

Herzlich Willkommen in unserem Klassenkurs!
Schön, dass du da bist!

Aktuelle Mitteilungen
Elternseite - Umfrage 16.06.
Mathe- neue Aufgaben 28.05

Elterninfo

Wichtige Termine
12.04. Elternabend

Hier geht es zu den Fächern

two one three
Hello!

Klasse 3a

Übersicht Pläne Ressourcen Personen Kursgruppen Mehr

Fächerseiten

Veröffentlicht	Sonntag, 17. Oktober 2021 von Lindström, Jens	
<input type="checkbox"/>	Mathematik	17.10.2021 Lindström, Jens
<input type="checkbox"/>	Deutsch	17.10.2021 Lindström, Jens
<input type="checkbox"/>	Sachunterricht	17.10.2021 Lindström, Jens
<input type="checkbox"/>	Englisch	17.10.2021 Lindström, Jens
<input type="checkbox"/>	Sport	17.10.2021 Lindström, Jens
<input type="checkbox"/>	Religion	17.10.2021 Lindström, Jens
<input type="checkbox"/>	Philosophie	17.10.2021 Lindström, Jens
<input type="checkbox"/>	Kunst	17.10.2021 Lindström, Jens
<input type="checkbox"/>	Musik	17.10.2021 Lindström, Jens

1 / 1 10:08

Brennbares Material

Kohle	Aste	brennendes Holz
Stroh	Baum	Rinde
Heu	Feuerholz	Holzkohle
Blatt	Haare	Seile
Papier	Stoff	Wachs

Dinge, mit denen man Feuer machen kann

Feuerstein	Feuerzeug	Brennglas
Streichholz		

Gefahren

Qualm	Rauch	Gas
-------	-------	-----

Sicherheit

Rauchmelder	Wasser	Feueranzug	Feuerwehr	Steine	Brenndecke	Feuerlöscher
-------------	--------	------------	-----------	--------	------------	--------------

Orte, wo etwas brennt

Feuerschale	Kamin	Brand	Lava	Grill
-------------	-------	-------	------	-------

Eigenschaften

heiß	Flitze	Flammen
------	--------	---------

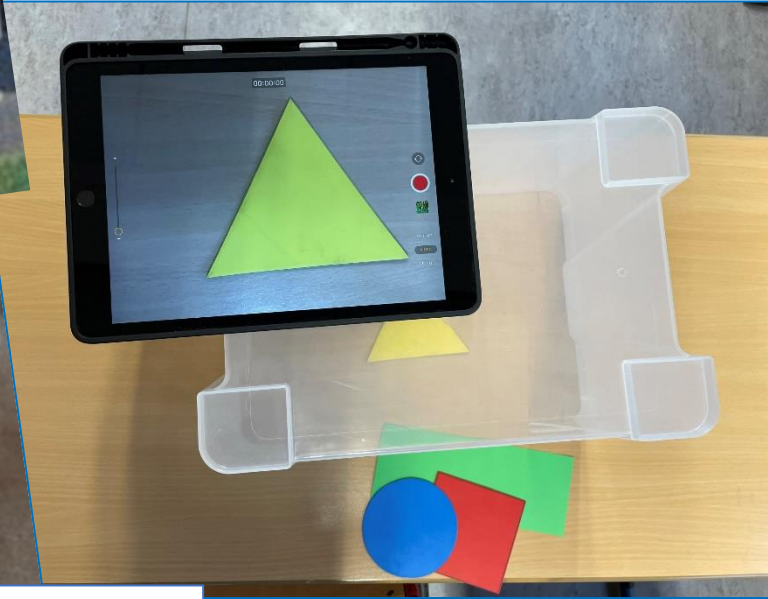
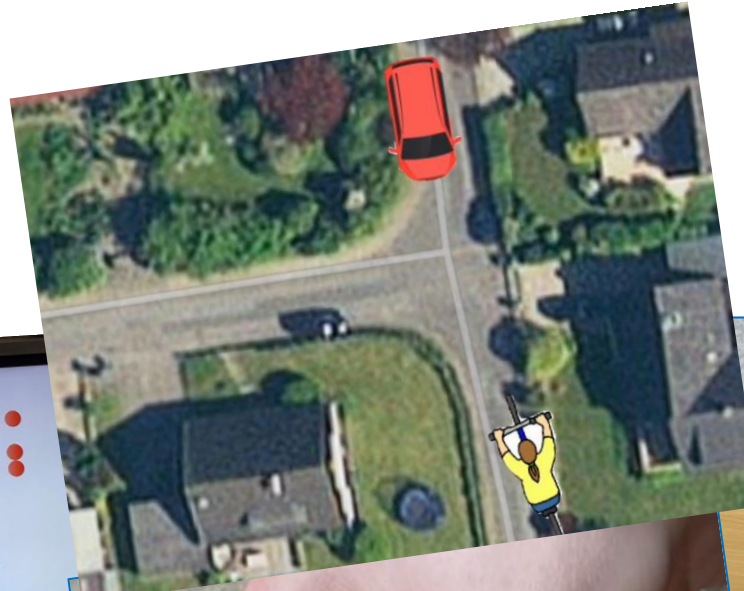
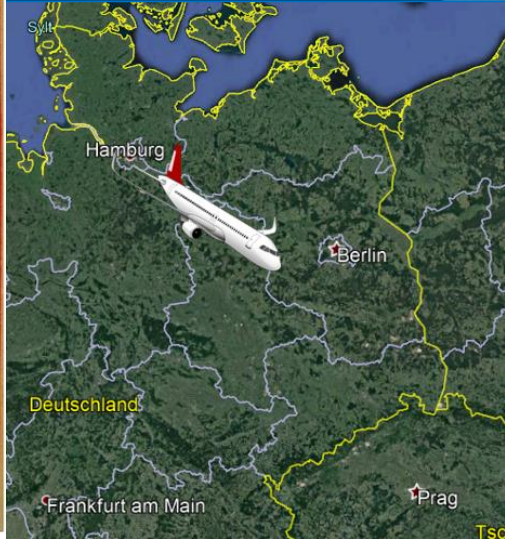
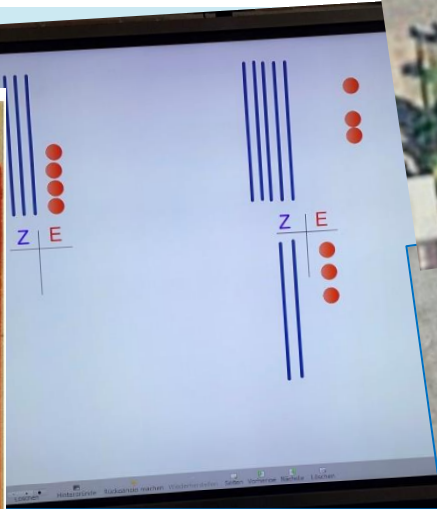
Gefühle und Reaktionen

Schreien

Erste Hilfe

Schreiben

C: Die Lehrkraft vermittelt Fachkompetenz im Kontext einer Kultur der Digitalität.



Inhalt

1. Digitale Medien und Medienkompetenz (Unterrichtsbeispiele)
2. Systematisierung der Unterrichtsbeispiele
3. Konsequenz
4. Austausch

** Die verwendete Software und Produkte sollen als Beispiele die Möglichkeiten des Medieneinsatzes illustrieren. Sie stellen keine Empfehlungen für Produkten, Marken oder Software da. Apps und Plattformen sind nicht zwangsläufig auf Datenschutzkonformität geprüft.*

Voraussetzung:

Die Lehrkraft besitzt Medienkompetenz gemäß der Fachanforderungen

Säule A:

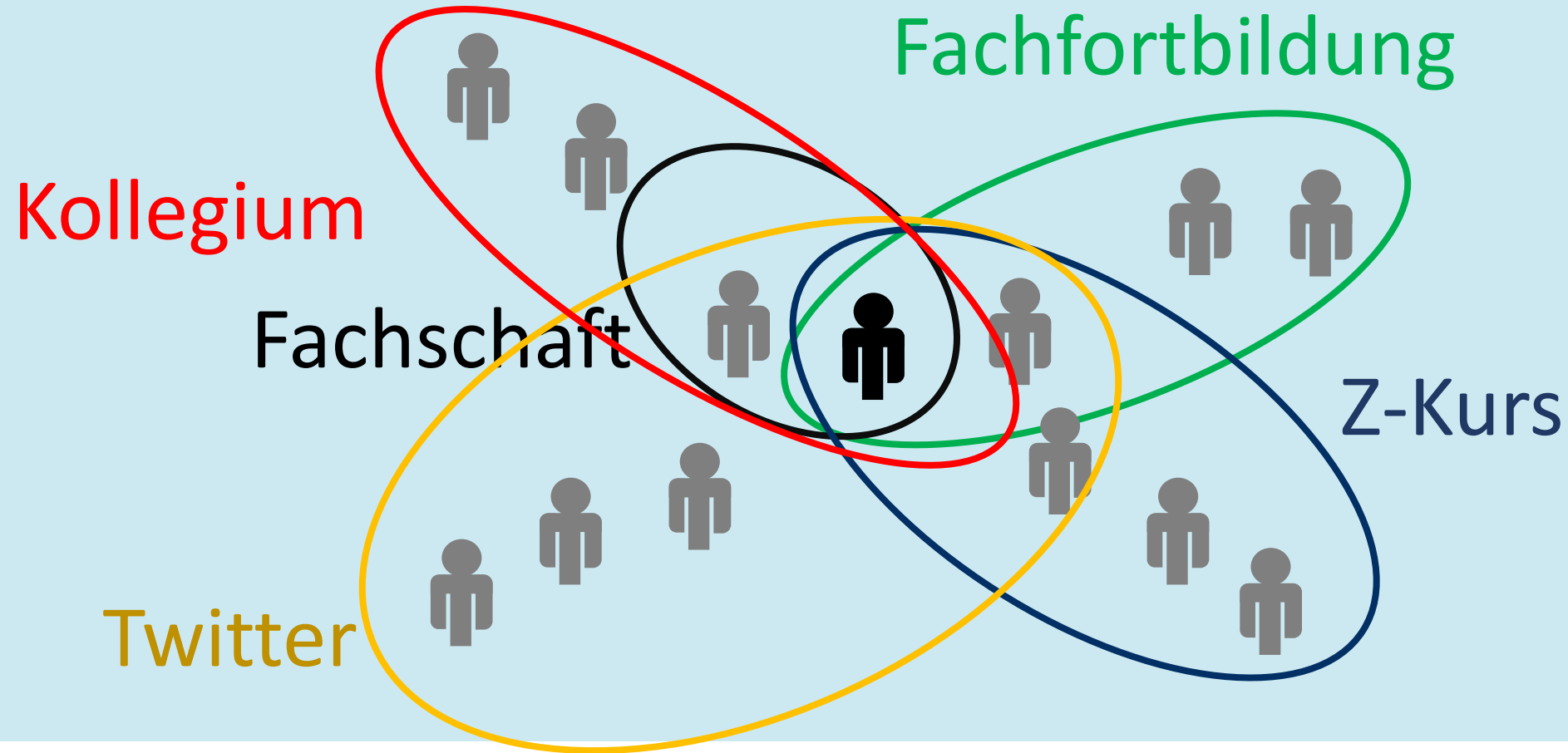
Die Lehrkraft vermittelt Medienkompetenz.

Säule B:

Die Lehrkraft gestaltet und organisiert Lernumgebungen mit digitalen Medien.

C: Die Lehrkraft vermittelt Fachkompetenz im Kontext einer Kultur der Digitalität.

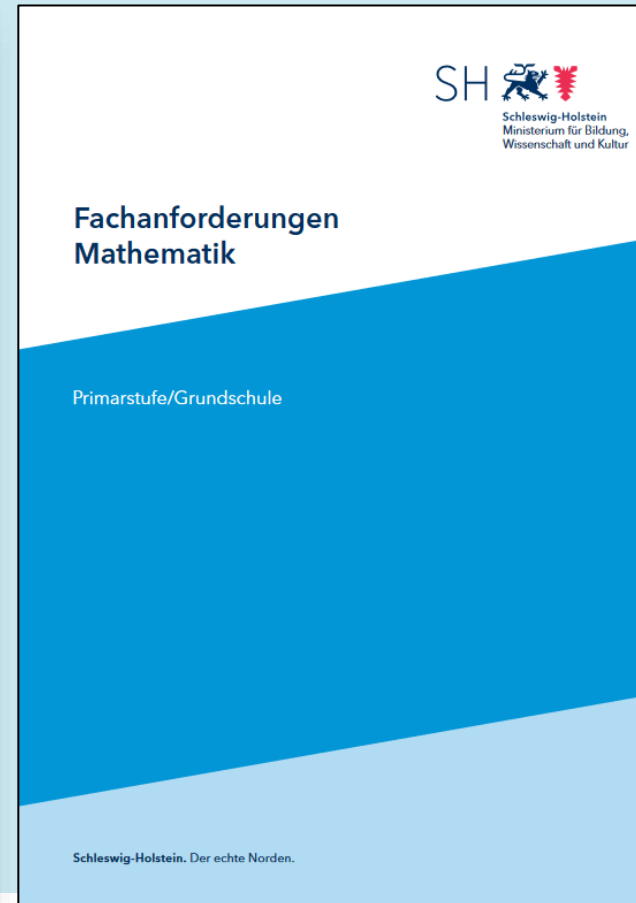
Personal Learning Network



Potentielle Netzwerke

- Fachschaft
- Kollegium
- Fachfortbildungen
- Zertifikatskurse
- Alte Kommilitonen / Referendare
- Nachbarschulen
- Twitter, Facebook, Instagram
- Blogs, Newsletter
- Externe

Materialien / Handreichungen



Leitfäden zur Medienkompetenzvermittlung

Leitfaden: Suchstrategien und Recherchieren

Leitfaden: Suchstrategien und Recherchieren

Vorwort

Kompetenzorientierung

Recherchieren

Suchen und Finden

Auswerten, Bewerten, Filtern

Speichern und Abrufen

Vorwort

Liebe Lehrkräfte des Landes Schleswig-Holstein,

mit diesem Leitfaden wollen wir Ihnen einen praxisorientierten Leitfaden zur Vermittlung von Medienkompetenz im Bereich des Recherchierens zur Verfügung stellen. Die Inhalte reißen sich in die erste Säule des Kompetenzrahmens *Digitale Medien der Lehrkräfte in Schleswig-Holstein* ein. Dieser Leitfaden enthält wichtige **Fachbegriffe, Modelle, Konzepte und Beispiele** zum Thema Recherche. Zusätzlich möchten wir Ihnen **konkrete Unterrichtsideen** an die Hand geben. Wir haben versucht, diese so zu gestalten, dass Sie in einem fachlichenspezifischen Kontext übertragen und an die Lerngruppe angepasst werden können. So möchten wir beispielsweise das Einbetten in eine Unterrichtseinheit oder die Planung der Sicherungsphasen in Ihrer Verantwortung lassen. Mit den Unterrichtsideen haben wir **Aha-Erlebnisse**, also konkrete Lernziele, verbunden. Wir haben uns bewusst gegen eine separate Veröffentlichung für Grundschulen entschieden, da häufig keine klaren Grenzen zwischen den Klassen 4 und 5 gezogen werden können, während zwischen fünfter und zehnter Klasse ein deutlicher Unterschied besteht. Stattdessen haben wir an passenden Stellen konkrete **Hinweise zu Anpassung der Aufgaben an die jeweilige Altersgruppe** gegeben.

Zusätzlich zu diesem Leitfaden gibt es eine Onlinedatenbank mit nützlichen Links und weiteren Unterrichtsmaterialien auf den Internetseiten des IQSH. Dort finden Sie auch passende Fortbildungsveranstaltungen zum Thema. Gerne möchten wir auch Ihre Unterrichtsideen in unsere Sammlung aufnehmen und Ihre Rückmeldungen zur Broschüre einarbeiten. Melden Sie sich dazu gerne unter der Adresse medienkompetenz@bildungsdienste.landsh.de

Mit herzlichen Grüßen



Inhaltliche Analyse

Methodisch-didaktische Hinweise

Unterrichtsideen

Lernziele / Aha-Erlebnisse
(insbesondere KMK-Kompetenzzuordnung)

Anpassung und Eignung in verschiedenen Altersstufen
(insbesondere Grundschule)

Linksammlung

Verfügbarkeit der ersten Leitfäden im Laufe des Schuljahres

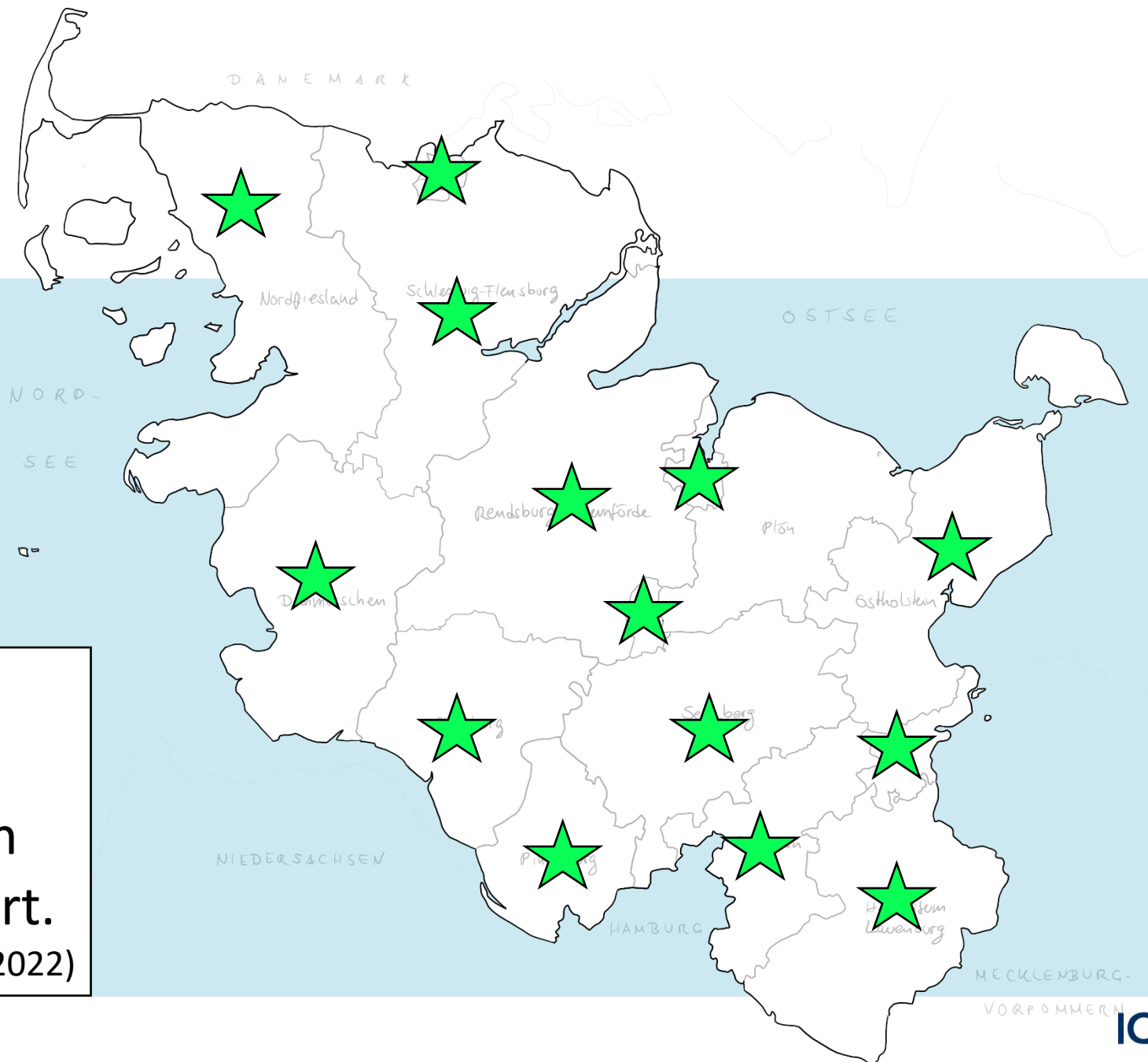


Fortbildungen

- **Online-Seminare:** (ab März 2022)
Zu jedem Thema der Medienkompetenzvermittlung wird mindestens alle 2 Monate ein Online-Seminar angeboten.
- **Fachbezogene Fortbildungen:**
Zur Vermittlung von Medienkompetenz in den Fächern und zur Fachkompetenzvermittlung mit digitalen Medien gibt es im Fachportal entsprechende Angebote.
- **Grundschultagung, Landesfachtagungen, SINUS, Digitalkongresse:**
In bestehenden Formate spielen digitale Medien weiterhin und immer mehr eine Rolle.

Netzwerke

**Digitaler Nachmittag:
Regelmäßige
Präsenzangebote in den
Kreisen an Schulen vor Ort.
(ab März 2022)**



Links

- [Netzwerk Medienkompetenz](#)
- [Medienberatung IQSH](#)
- [Fachportal IQSH](#)
- [Zentrum für Prävention SH](#)
- [Aktuelle Fortbildungsangebote der Medienberatung IQSH](#)
- [Medienkompetenztag SH](#)
- [Grundschultagung](#)

Inhalt

1. Digitale Medien und Medienkompetenz (Unterrichtsbeispiele)
2. Systematisierung der Unterrichtsbeispiele
3. Konsequenz
4. Austausch

<https://t1p.de/3fqs>



** Die verwendete Software und Produkte sollen als Beispiele die Möglichkeiten des Medieneinsatzes illustrieren. Sie stellen keine Empfehlungen für Produkten, Marken oder Software da. Apps und Plattformen sind nicht zwangsläufig auf Datenschutzkonformität geprüft.*