

# *Herzlich willkommen*



# Ablauf

1. Begrüssung / Erläuterung Programm
2. Ziele
3. Stimmungsbilder Zyklus I-III
4. Thema «Digitale Medien» aus der Sicht der Jugendarbeit
5. Digitale Medien im Kinder- und Jugendalter
6. Rechtliche Situation
7. Die Rolle der Eltern – Austausch in Gruppen
8. Thema «Digitale Medien» aus Sicht der Schulsozialarbeit
9. Was passiert an der Schule?
10. Fragen
11. Abschluss / Evaluation

# 1. Begrüssung

Referenten:

Prävention und Suchttherapie akzent Kt. Luzern, Waldis Brigitte

SL Zyklus I+II Di Monaco Remo

SL Zyklus III Stalder Jonathan

SSA Steinger Agnes

Jugendarbeit Scheuber Roman

BIKO Schaller Hans / Gut Patrick

# 1. Erläuterung Programm

- Getränke und Früchte stehen zur Verfügung
- Fragen unmittelbar stellen / persönliche Fragen können am Schluss den Referenten gestellt werden
- WC Anlagen befinden sich auf dem gleichen Stockwerk



## 2. Ziele

1. Ich weiss, was für «digitale Medien» meine Kinder benutzen und benutzen könnten
2. Ich kenne den sinnvollen Umgang, die rechtlichen Konsequenzen sowie die Gefahren der «digitalen Medien»
3. Ich erfahre durch den Austausch mit anderen, dass ich mit der Herausforderung «digitale Medien» nicht alleine bin



## 3. Stimmungsbilder

1. Stimmungsbild Zyklus I+II  
(SL Di Monaco Remo)
  
2. Stimmungsbild Zyklus III  
(SL Stalder Jonathan)

## 3. Stimmungsbilder

1. Stimmungsbild Zyklus I+II  
(SL Di Monaco Remo)

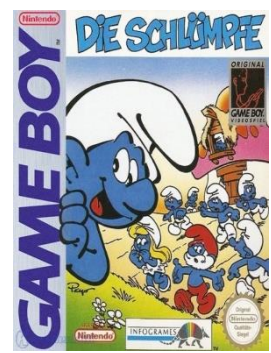
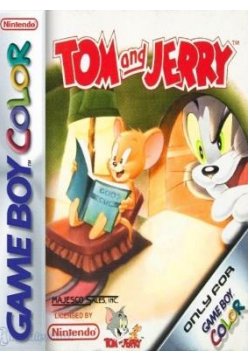
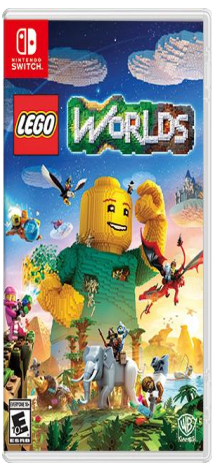
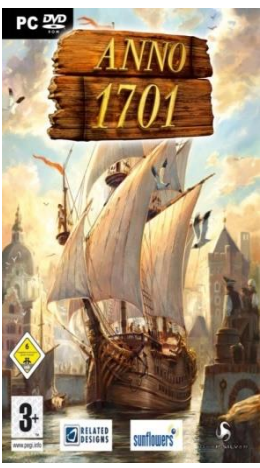
Welche  
elektronischen  
Geräte benutzt  
ihr





Welche Games  
spielen wir in der  
1. und 2. Klasse?







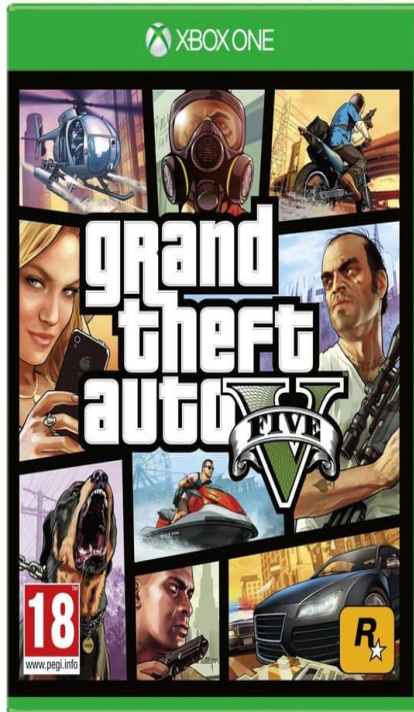


TM

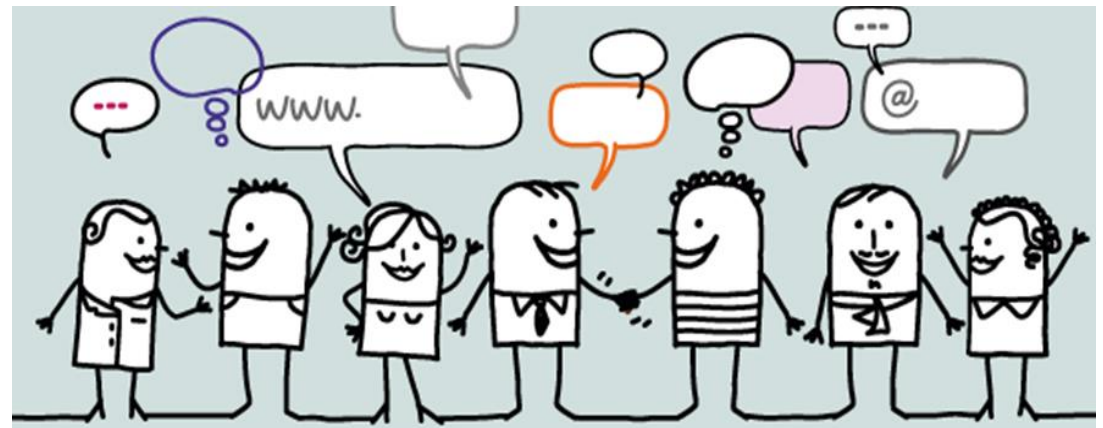
16

[www.pegi.info](http://www.pegi.info)









# 3. Stimmungsbilder

## 2. Stimmungsbild Zyklus III (SL Stalder Jonathan)

## 3. Stimmungsbilder

Klasse 2.2 - Budliger Reto



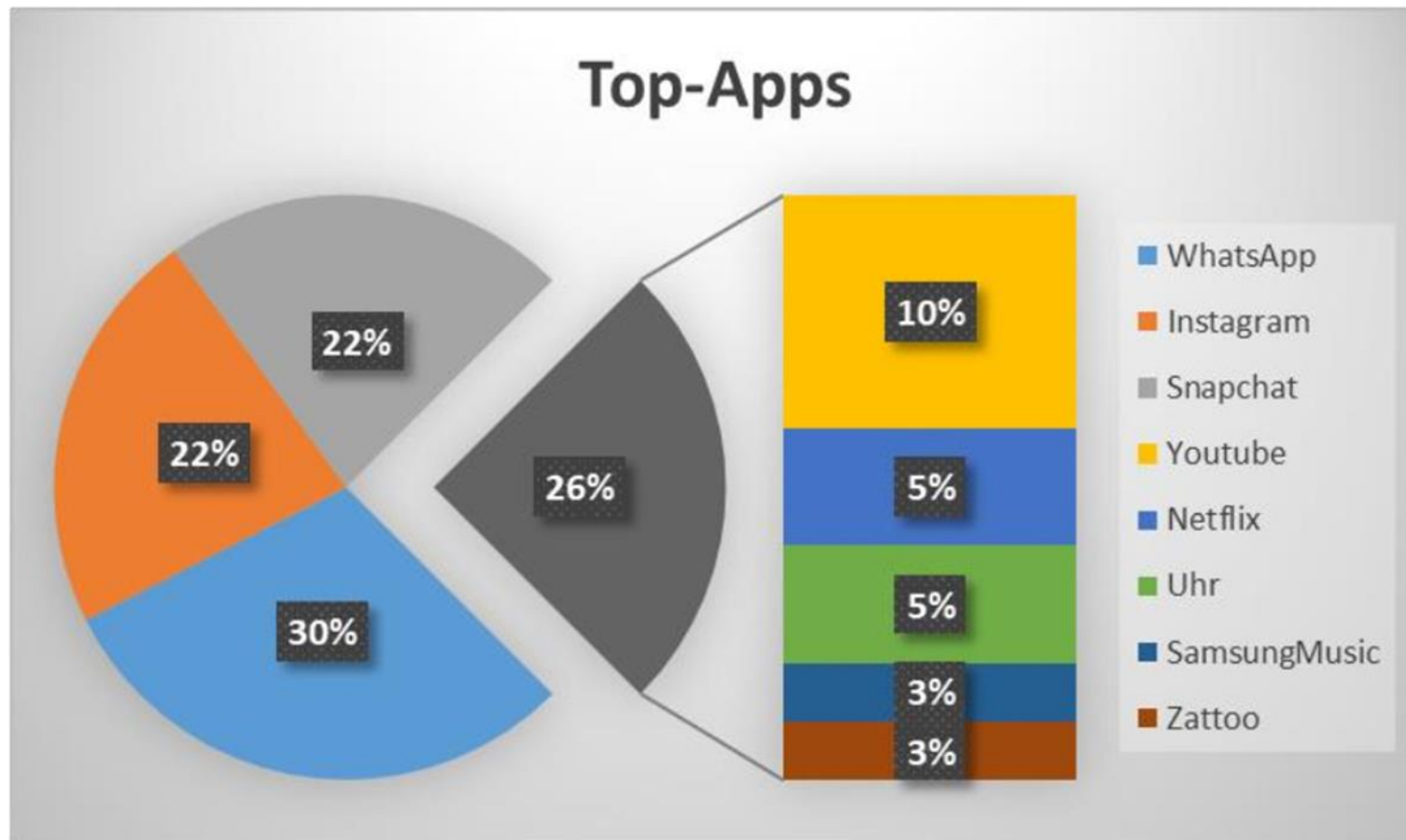
## 3. Stimmungsbilder

Umfrage Abschlussklassen

Wigger Patrick

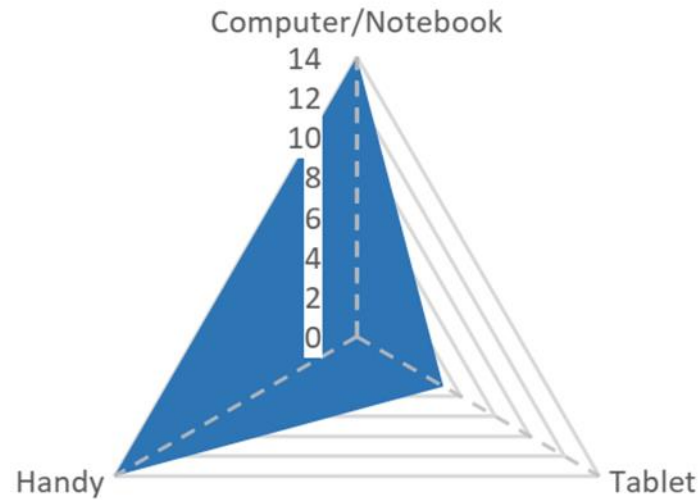
Stalder Jonathan

### 3. Stimmungsbilder

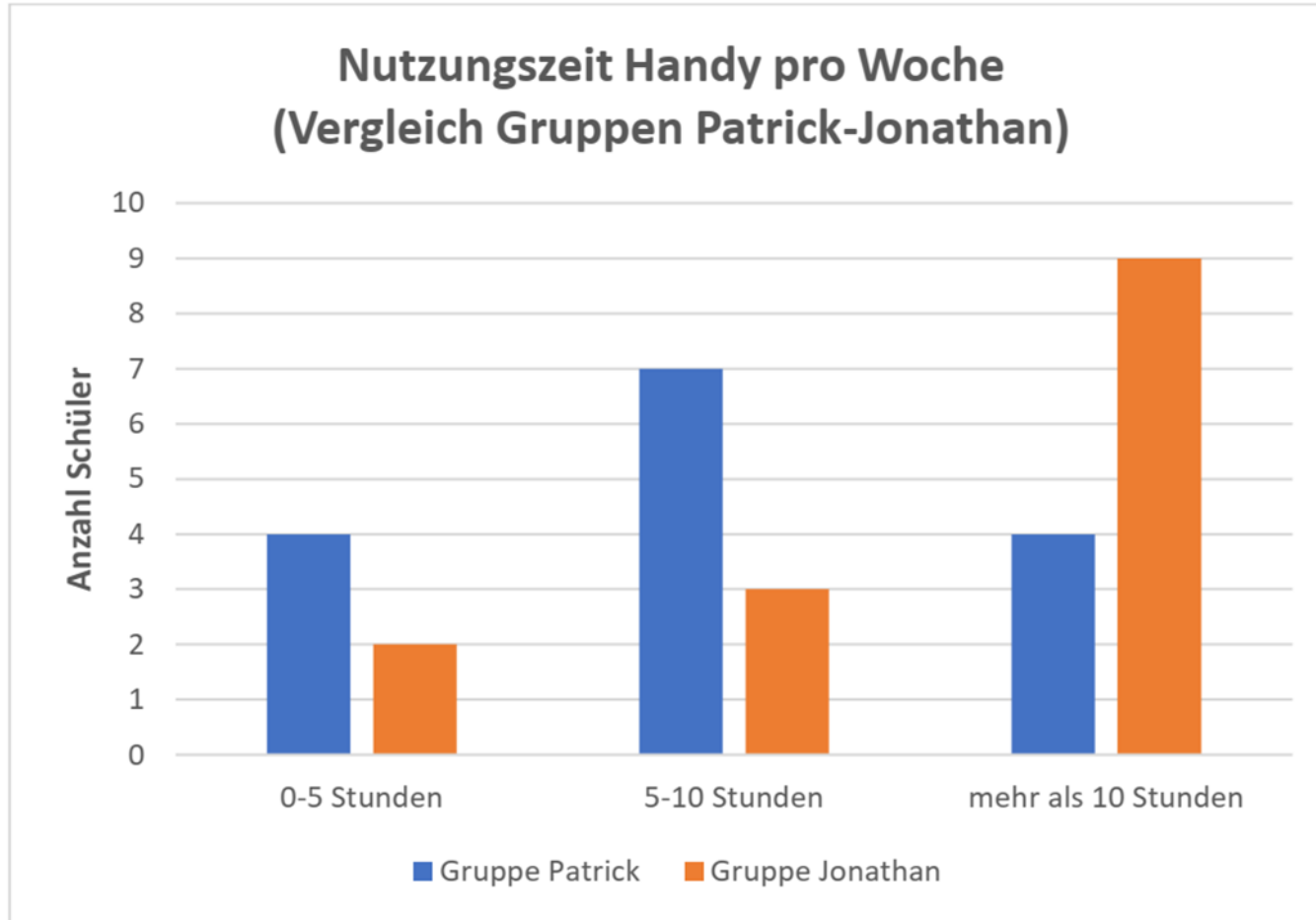


# 3. Stimmungsbilder

## Art der genutzten Medien

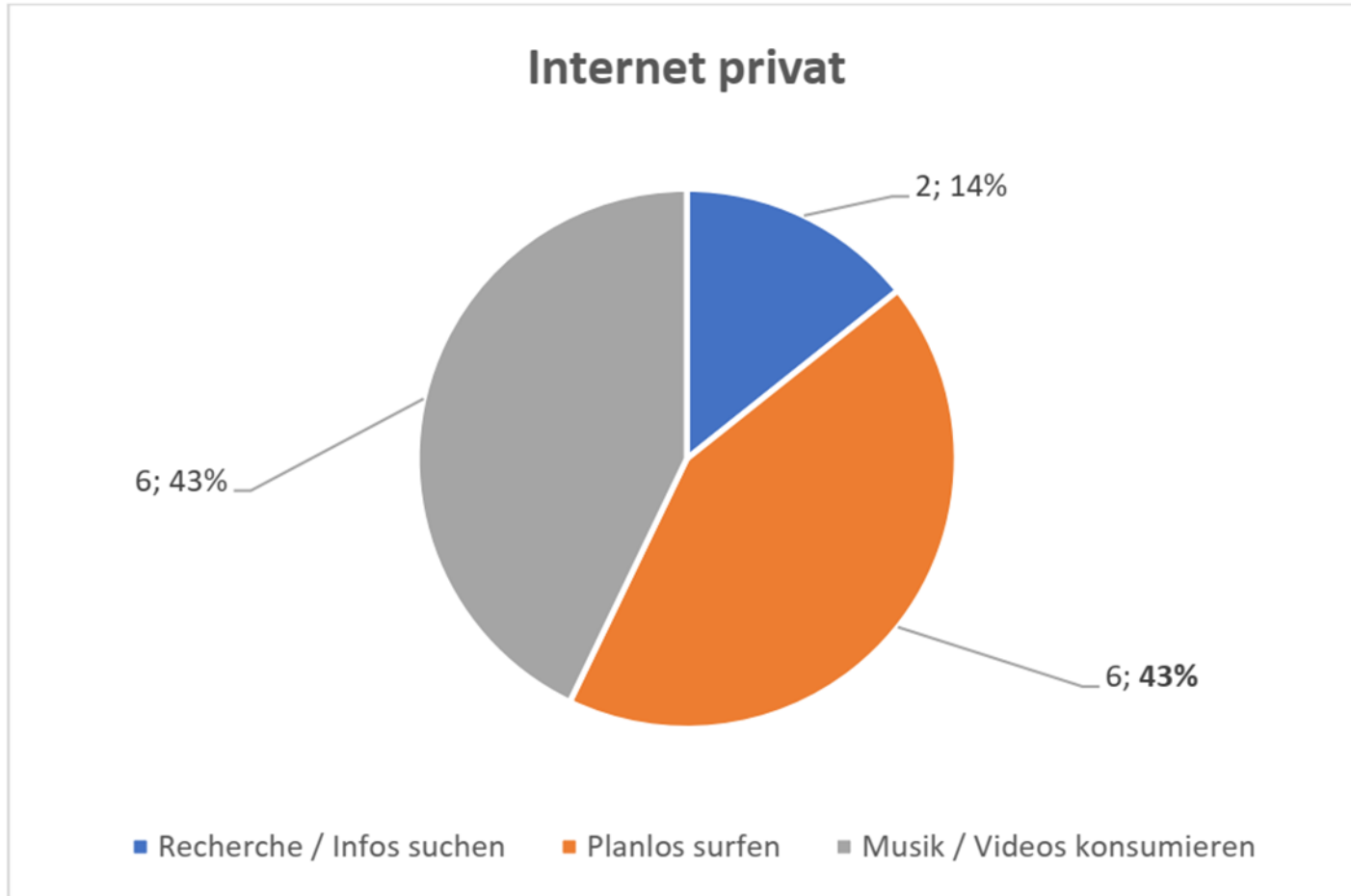


### 3. Stimmungsbilder

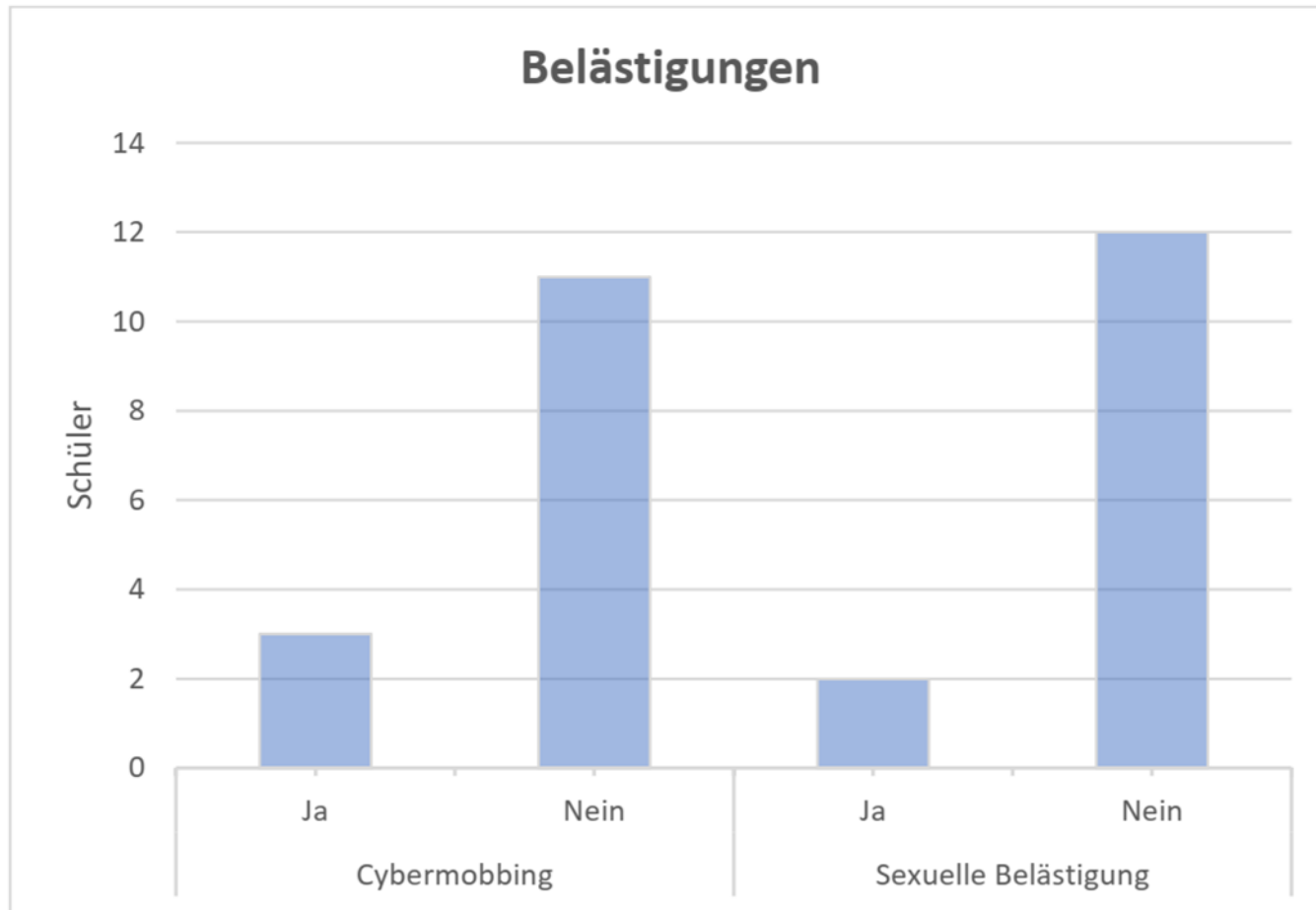




# 3. Stimmungsbilder



# 3. Stimmungsbilder



## 4. Sicht der Jugendarbeit

- Anwendung der digitalen Medien in der Jugendarbeit
- Wahrnehmung/Nutzung der Jugendlichen



# 5. Digitale Medien im Kinder- und Jugendalter

Waldis Brigitte, akzent

# NUTZUNG DER DIGITALEN MEDIEN



**Kommunikation**



**Information**



**Kreativität**



**Unterhaltung**



**Lernen, üben**

# FORSCHUNG IN DER SCHWEIZ

**ADELE**

Activités - Digitales - Education - Loisirs - Enfants

- Medienumgang von **4 bis 7 jährigen** Kindern
- verschiedene Einflussfaktoren des familiären Kontextes auf die Mediennutzung der Kinder

**M i K E**

Medien | Interaktion | Kinder | Eltern

- Mediennutzung der **6 bis 13 jährigen** Primarschulkinder
- nonmediale und mediale Aktivitäten, Verfügbarkeit, Nutzung, familiärer Kontext, Einstellung d. Eltern

**J A M E S**

Jugend | Aktivitäten | Medien - Erhebung Schweiz

- Mediennutzung der **12 bis 19 jährigen** Jugendlichen
  - Verfügbarkeit, Nutzung, nonmediale und mediale Aktivitäten
-

## MIKE-Studie 2017 und JAMES-Studie 2018

- **TV** – häufigste mediale Aktivität PrimarschülerInnen  
neben Musikhören und Bücher lesen  
Spielen, Sport und Freunde vor medialen Aktivitäten wie Gamen, TV
- **Freizeitaktivitäten** – real und digital  
ohne Medien: Freunde, Sport, chillen  
mit Medien: Handy, Internet, Chatten (Instagram & Snapchat), gamen
- **Handy** – beliebtestes Medium, täglicher Begleiter  
Eigenes Gerät: MIKE 25% - 62%, JAMES 97% - 100%
- **Video- und Musik-Streaming** – häufig genutzt  
Beeinflusst Geräte und Inhalte
- **Cybergrooming auf 30%, Cybermobbing bei 25%**  
Cybergrooming = von fremder Person mit unerwünschten sexuellen Absichten angesprochen

# JAMES-Studie 2018 - Lieblingsbeschäftigungen

Für sich  
alleine

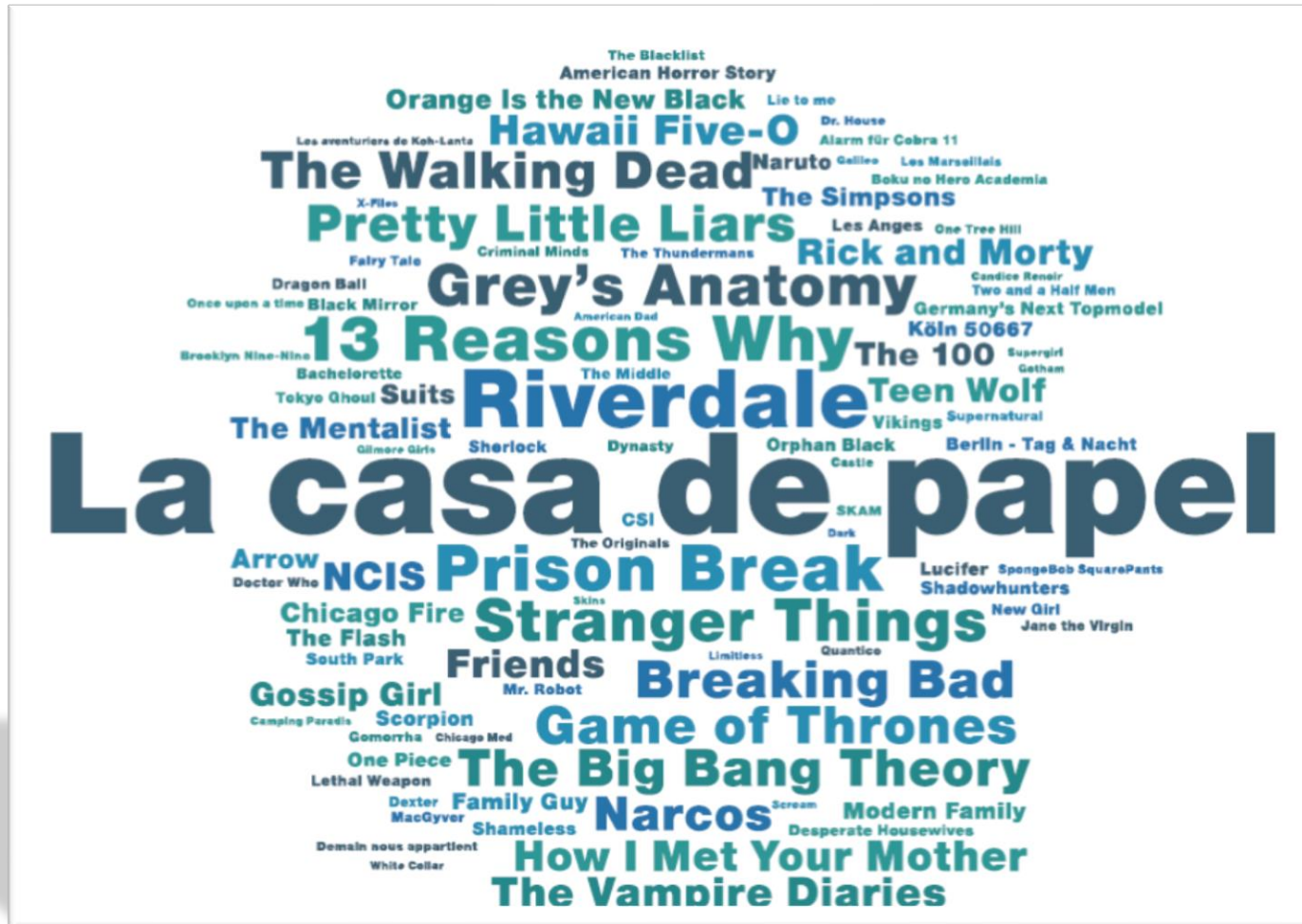


Mit Freundinnen  
und Freunden



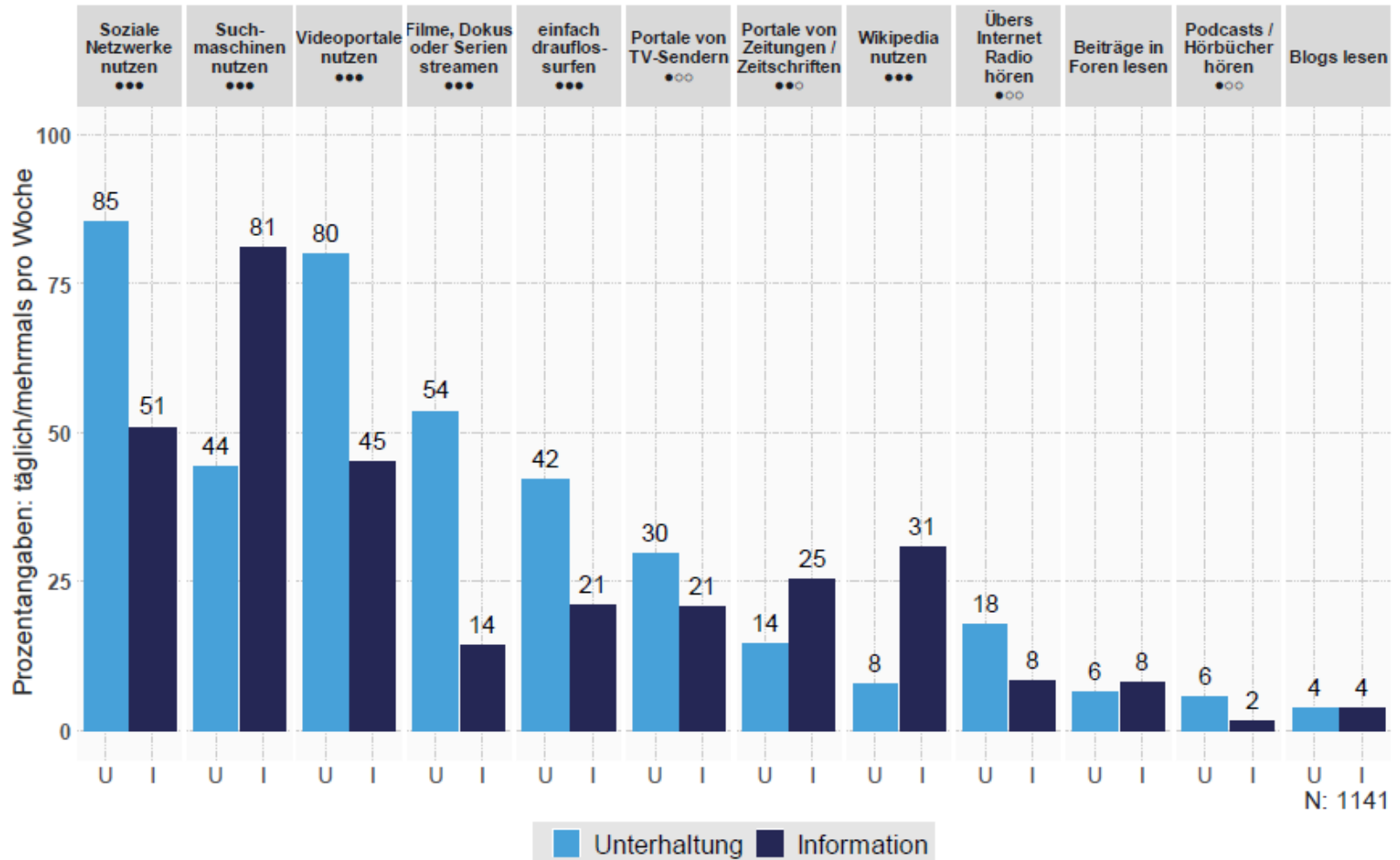


# JAMES-Studie 2018 - Streaming-Serien



La casa de papel = Haus des Geldes

# JAMES-Studie 2018 - Internet: Unterhaltung oder Information?



# Lieblinge der Kids und Jugendlichen

MIKE-Studie 2017



JAMES-Studie 2018



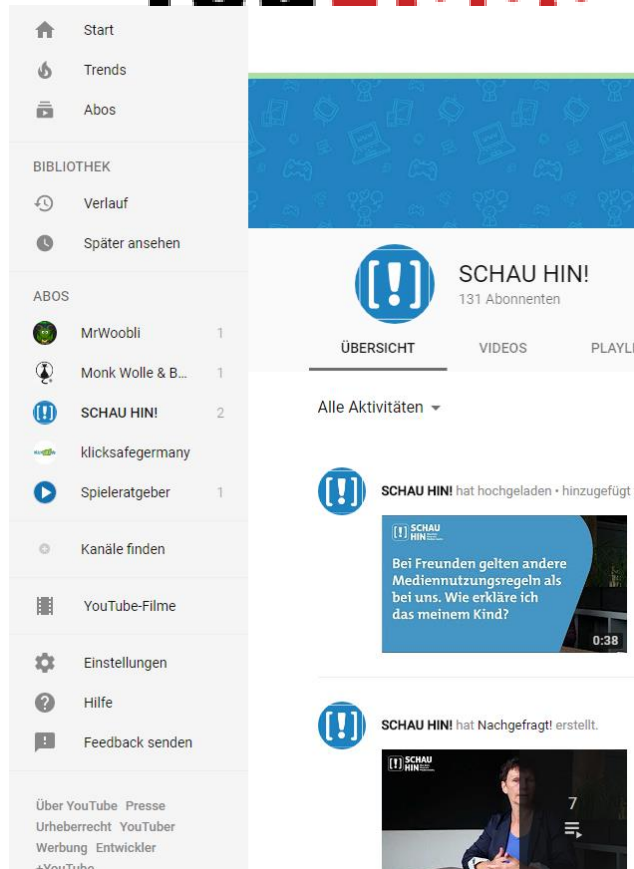
Apps



Games



- Anschauen von Videos
- Account nur nötig, um eigene Videos hochzuladen oder für Bewertungen
- Nutzbar direkt über Internet-Browser oder als App beim Smartphone
- Risiko „Zeit vergessen“: weitere Videos werden vorgeschlagen
- *Eingeschränkter Modus*, um anstössige Inhalte zu sperren
- *Alternative für Kinder*: [www.juki.de](http://www.juki.de)
- Vor 18 J. Einverständnis d. Eltern
- Tochtergesellschaft von Google Inc.



# LIEBLINGE DER KIDS

## Beliebteste YouTuber – erst ab Mittelstufe



**Bibi, 1993**

Lifestyle, Kosmetik,  
Comedy



**Dagi Bee, 1994**

Beauty, Beauty, Comedy



**Julien Bam, 1988**

Comedy, Musik, Tanz,  
Vlogs

# Instagram & Snapchat

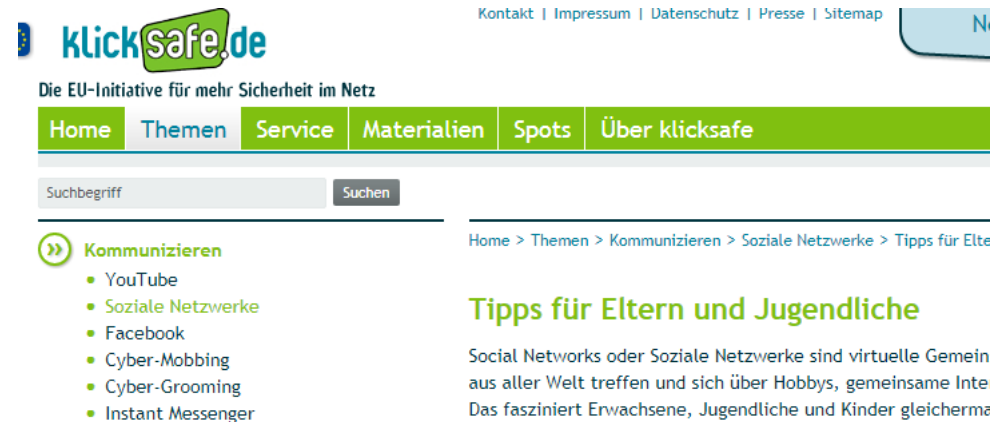
- Posten, bzw. Verschicken von Fotos und Videos auf Smartphones
- Beliebt: Filter, um Fotos zu bearbeiten
- Zeitlich begrenzte Beiträge, die wieder verschwinden  
**ACHTUNG:** Screenshot möglich
- Erfordert Internet und Handynummer und greift auf Natelnummern der Kontakte zu.
- Kostenlos
- Alter wird bei Anmeldung erfragt, jedoch nicht kontrolliert.



# Einstellungen in sozialen Netzwerken

[www.klicksafe.de](http://www.klicksafe.de)  
[www.schau-hin.info](http://www.schau-hin.info)

Mit Anleitungen und Informationen zu Sicherheits- und Privatsphären-Einstellungen



# Beliebte Games Primarstufe

## Clash Royale



Empfehlung [spielbar.de](http://spielbar.de)

> 10 Jahre wegen InApp-Käufen und Gewaltaspekt

PEGI



## Minecraft



Empfehlung [spielbar.de](http://spielbar.de)

> 8 Jahre, fehlende Anleitungen, Gruselfaktor

USK



PEGI





# Beliebte Games Sekundarstufe

## Fortnite



Altersfreigabe

USK

PEGI

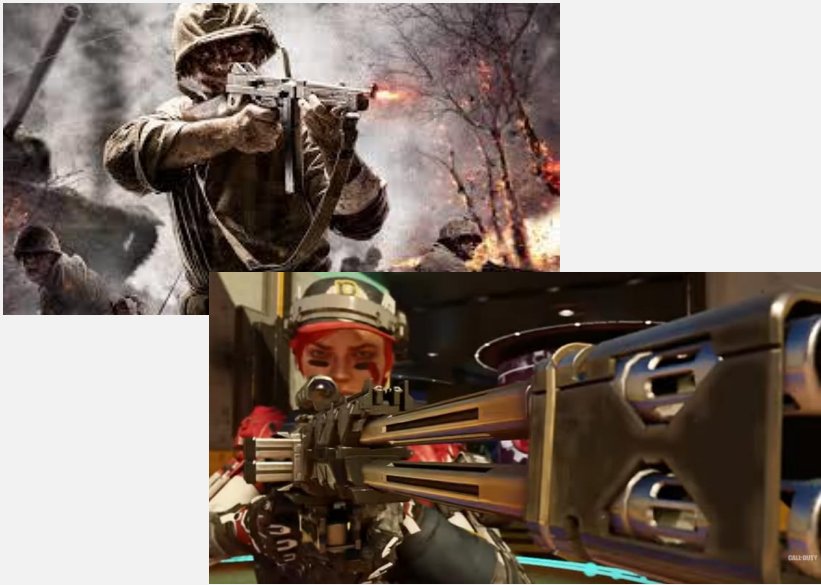


Empfehlung [spielbar.de](https://www.spielbar.de)

> 14 Jahre wegen Gewaltaspekt und  
InApp-Käufen

# Beliebte Games Sekundarstufe

## Call of Duty



Altersfreigabe

USK



PEGI



Empfehlung [spielbar.de](http://spielbar.de)  
nur für Erwachsene

## Grand Theft Auto



Altersfreigabe

USK



PEGI



Empfehlung [spielbar.de](http://spielbar.de)  
nur für Erwachsene

# Effekte von Games

## Positive Effekte

- räumliche Vorstellungskraft, strategisches & vernetztes Denken
- Feinmotorik: Koordination Blick-Hand
- Aufmerksamkeit, Geduld, Flexibilität und Arbeiten unter Zeitdruck
- Sozialkompetenzen, Teamfähigkeit

## Negative Effekte

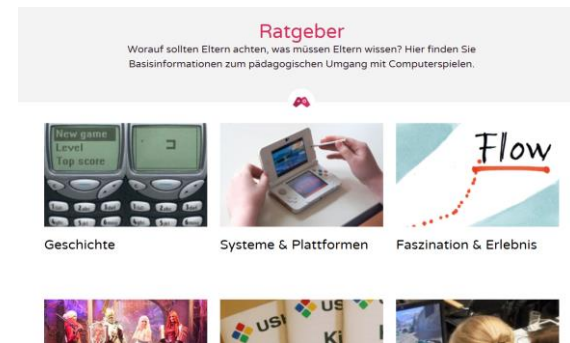
- Körperliche Folgen: Schlafstörung, Haltungsschäden
- Gewaltdkonsum: Gewöhnung, gegenseitige Verstärkung bei Gewalt in Realität und in Medien
- Verzerrtes Welt- und Menschenbild
- Suchttendenz: Belohnungssystem aktiviert

# Informationen zu Games

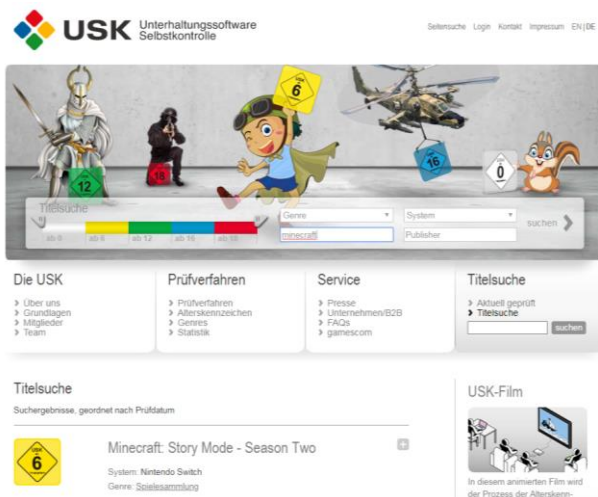
[www.pegi.ch](http://www.pegi.ch)



[www.spielbar.de](http://www.spielbar.de)



[www.usk.de/titelsuche/](http://www.usk.de/titelsuche/)



[www.medienprofis.projuventute.ch](http://www.medienprofis.projuventute.ch)

Medienkompetenz «Medienprofis»

Die Welt der Games



# RISIKEN UND HERAUSFORDERUNGEN



# Risiken & Herausforderungen

## Ungeeignete Inhalte



## Fakes



## Langeweile



## Kostenfalle



## Bewegungsmangel Übergewicht



## 6. Rechtliche Situation



Input aus Sicht der Polizei / Strafbehörde

# Schlagzeilen...

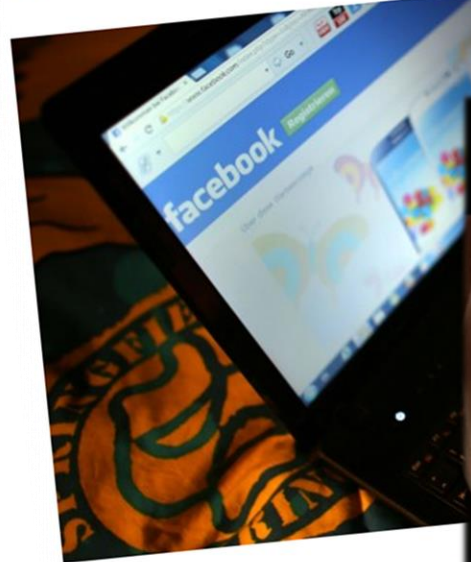
**Schüler filmt Lehrerin heimlich mit Handy – Anzeige**  
Schulkamerad stellt Aufnahmen ins Internet, Polizei ermittelt wegen Verstoß gegen Kunsturheberrechtsgesetz *Von Ralph Patscheider*

**Schüler-Handys sind voll mit Pornografie**  
Die Zahl der Anzeigen gegen Jugendliche wegen Sexting nehmen stark zu. Bei Ermittlungen müssen teils halbe Schulleben auf Handys abgeben.

**Virtuelle Verletzungen, realer Schmerz**

**Schüler erhalten Mord-Drohung via WhatsApp**  
Verschiedene Drohnachrichten verbreiten sich aktuell über Handys wie ein Lauffeuer. Sie machen auch auf Schweizer Pausenplätzen die Runde und verängstigen Schüler.

**FÜHRT SICH EINE MIGROS IN FLASCHE EIN**



Beleidigt, verleumdet, ausgegrenzt: Infolge schon mal Opfer von Cybermobilität heute unter der Attacke. Eltern und fühlen sich hilflos.

**EX-FREUND PUBLIZIERT VIDEO AUF FACEBOOK**

«Hi, ich bin Nico, bin neun Jahre alt» – so beginnt eine Nachricht, die in den letzten Tagen diverse Zürcher Schüler...



**Die Tatbestände haben  
sich in den letzten  
sechs Jahren  
verachtfacht!**



# Strafantrag

- Strafantrag kann nur stellen, wer durch eine Straftat in seinen Rechten unmittelbar verletzt worden ist.
- Bei urteilsunfähigen Personen muss die gesetzliche Vertretung Strafantrag stellen.
- *Bei Jugendlichen zwischen 12 und 16 Jahren muss die Urteilsfähigkeit im Einzelfall abgeklärt werden. Bei Jugendlichen zwischen 16 und 18 Jahren geht man von Urteilsfähigkeit aus.*
- **Lehrpersonen können nicht in Vertretung von Schülern Strafantrag stellen!**



# Rechtsfolgen für Jugendliche

## Polizei

- Mobiltelefon / PC werden sichergestellt und ausgewertet
- Eltern werden informiert
- Einvernahmen bei der Polizei
- Anzeige an die Jugendanwaltschaft Luzern



# Jugendstrafrecht

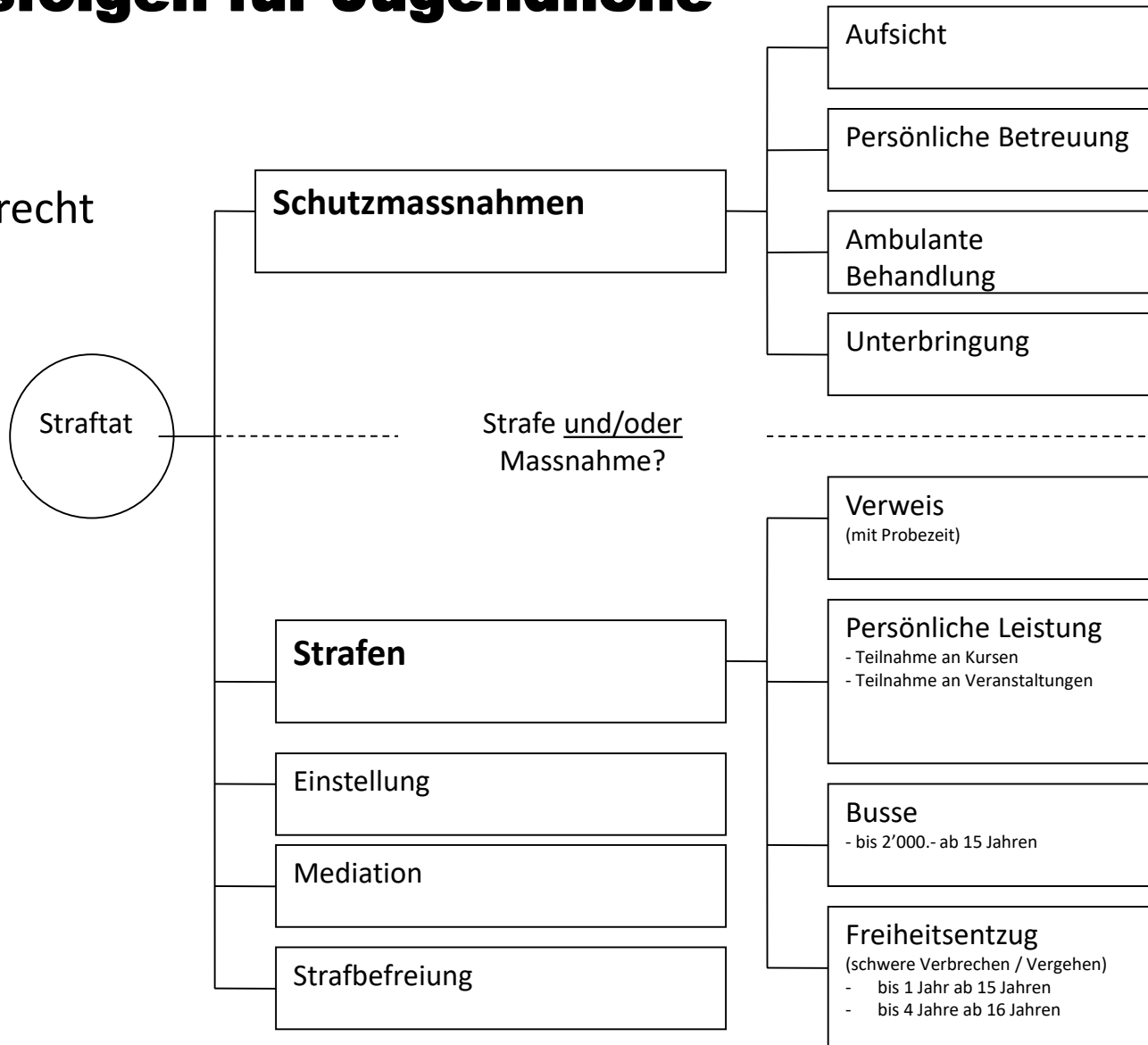
## Strafbarkeit

- Ab welchem Alter sind Kinder strafmündig?
- Bereits ab 10 Jahren!
- Jugendstrafrecht von 10 – 18 Jahren



# Rechtsfolgen für Jugendliche

Jugendstrafrecht



# Ist Cybermobbing strafbar?

Cybermobbing ist kein Straftatbestand, aber meistens beinhaltet es einzelne Straftaten

- Beschimpfung (Art. 177 StGB)
- Üble Nachrede (Art. 173 StGB)
- Verleumdung (Art. 174. StGB)
- Drohung (Art. 180 StGB)
- Nötigung (Art. 181 StGB) **Offizial**
- Erpressung (Art. 156 StGB) **Offizial**
- Pornografie (Art. 197 StGB) **Offizial**
- usw.



# Was ist Sexting?

- Setzt sich zusammen aus **Sex** und **texting**
- Versenden eigener Nacktbilder über Handy / PC



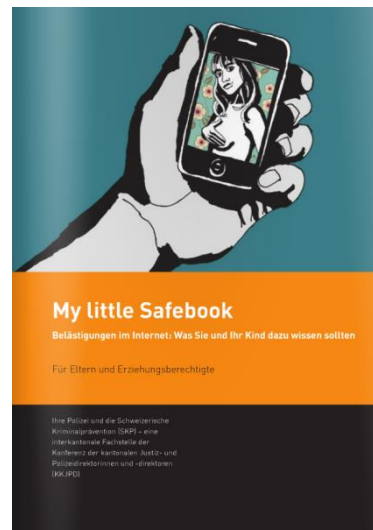
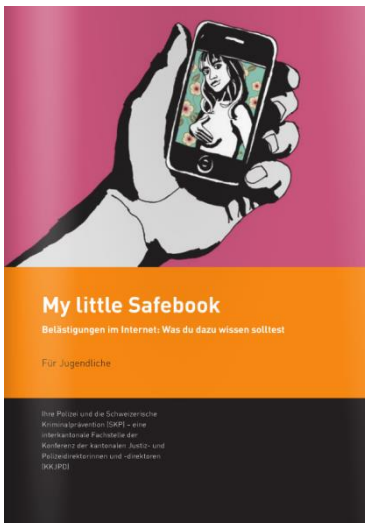
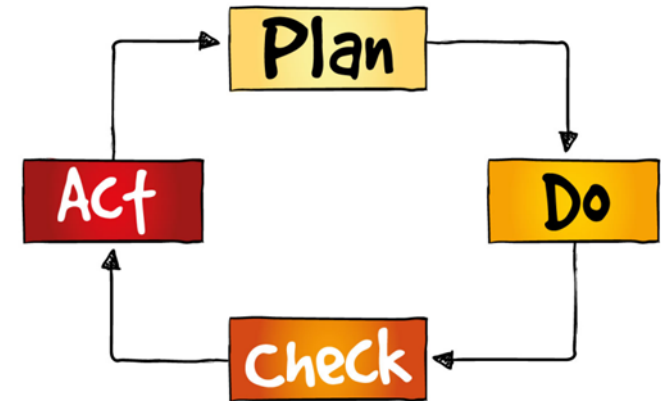
# Ist Sexting strafbar?

- Bei Jugendlichen unter 16 Jahren in jedem Fall
- Bei Jugendlichen zwischen 16 – 18 Jahren nur in jenen Fällen, wenn es nicht einvernehmlich ist/war
- Bei Erwachsenen ab 18 Jahren, wenn der Inhalt illegale Pornografie enthält





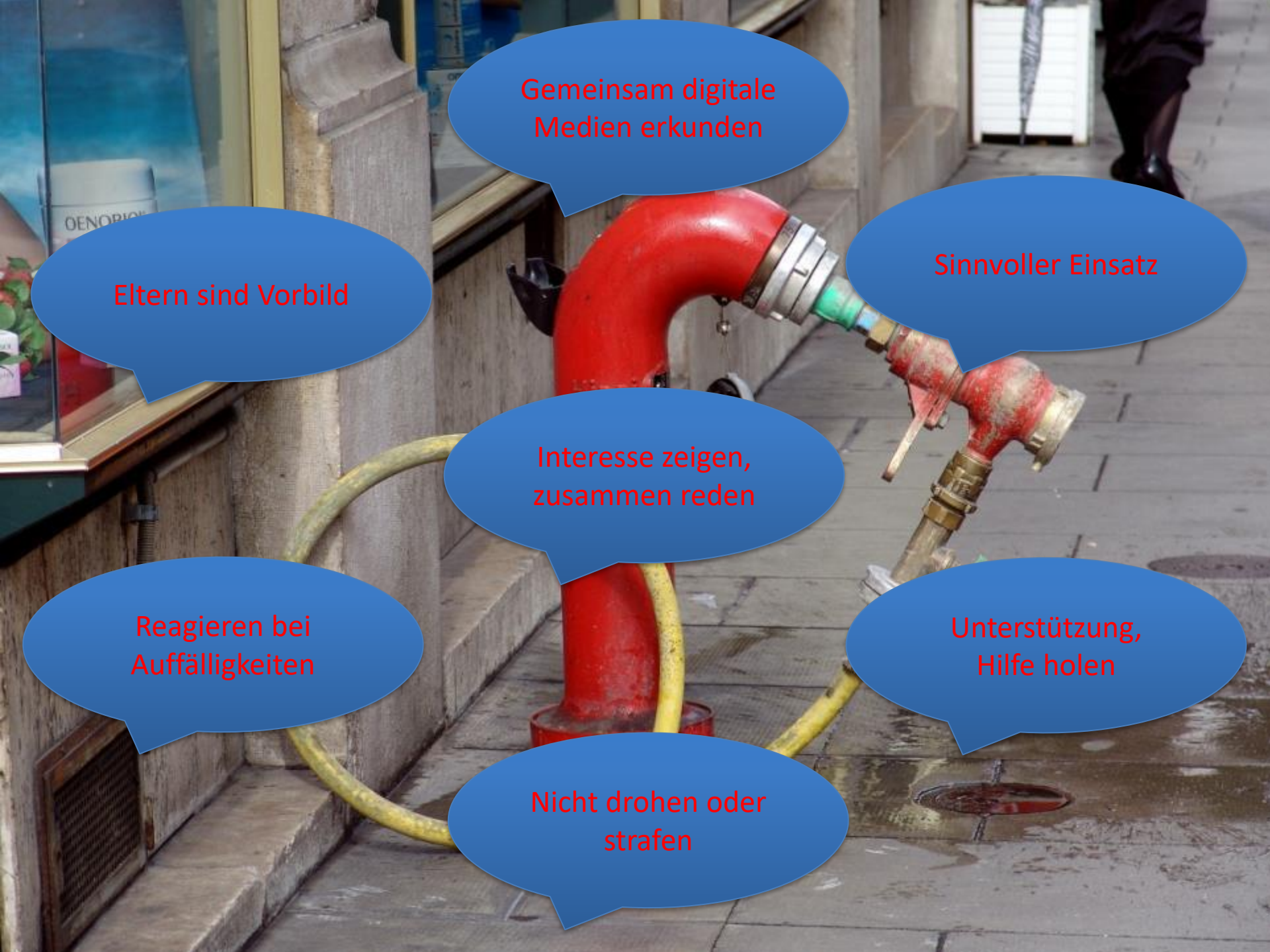
# Broschüren



[www.polizei.lu.ch](http://www.polizei.lu.ch)

# DIE ROLLE DER ELTERN





Gemeinsam digitale Medien erkunden

Eltern sind Vorbild

Sinnvoller Einsatz

Interesse zeigen,  
zusammen reden

Reagieren bei  
Auffälligkeiten

Unterstützung,  
Hilfe holen

Nicht drohen oder  
strafen

• **Medien-Faustregel «3-6-9-12»**

- vor **3** Jahren **kein TV,**  
**wenn Tablet/DVD nur kurz - 5–10 Min.**
  - vor **6** Jahren **keine eigene Spielkonsole**
  - vor **9** Jahren **kein eigenes Handy**  
**nicht allein ins Internet**
  - vor **12** Jahren **keine sozialen Medien**
-

## Zeiten für die Bildschirm-Medien

unter 3 Jahren: **keine Bildschirmzeit**

- 3- bis 5- jährige: **max. 30 Min./Tag mit Erwachsenen**

6- bis 9- jährige: **max. 5 – 6 Stunden pro Woche**

10- bis 13- jährige: **max. 10 Stunden pro Woche**

**Medienpausen** einschalten

Schrittweise mehr **Selbstverantwortung!**

---

# 7. Worldcafé

## Aufteilung in vier Gruppen (auf Stuhl)



Gruppe 1 *Snapchat* Singsaal (Gut Patrick)



Gruppe 2 *WhatsApp* Klassenzimmer 112 (Schaller Hans)



Gruppe 3 *Instagram* Büro SSA (Steinger Agnes)



YouTube

Gruppe 4 *YouTube* Klassenzimmer 113 (Scheuber Roman)

# Austausch in Gruppen



Gamen - Exzessive Computernutzung



Bilder - Posing



Cybermobbing



Klassenchat - always on!



## 1. Runde: Beobachten – Empathie (Zeit 12`)

Was geht in Ihnen vor (Gedanken, Gefühle), wenn Sie sich in Mutter/Vater oder Kind hineinversetzen? Was ist das Problem? Was bereitet Ihnen besonders Sorgen? (*Fallbeispiele liegen auf, Notieren auf Flipchart*)

**Gruppenwechsel (->beliebiges Themas selber wählen)**

## 2. Runde: Reagieren – Lösungsansätze (Zeit 15`)

Was tun Sie – als Mutter oder Vater – in dieser Situation? (*Ergänzen auf Flipchart*)

# Rückmeldungen und Fragen





## **Gamen - Exzessive Computernutzung**

Von der Lehrperson erfahren Sie, dass ihr Sohn (9 J.) in der Schule übermüdet sei und sich nur schlecht auf den Unterricht konzentrieren könne.

Zu Hause sitzt er ständig am Computer. Sein Sporttraining besucht er nur unregelmässig und mit seinen Kollegen trifft er sich kaum noch. Wenn Sie spät zu Bett gehen, brennt noch Licht in seinem Zimmer.

Als Sie ihn zur Rede stellen, sagt Ihr Sohn, dass das Game «Fortnite» total angesagt ist und alle in der Klasse spielen. Da müsse er dabei sein.

---

## Gamen - Exzessive Computernutzung

- Prüfen, Testen, Lizenzbedingungen, Altersrating
- Situationsanalyse:  
Was? Wie? Motive?
- Tägliche Gamezeiten  
bis 3. Klasse 30 Min.  
bis 6. Klasse 60 Min.  
bis 9. Klasse 90 - 120 Min.  
**Gamefreie Tage einbauen**  
**Gamezeiten sind Bildschirmzeiten**
- Fokus:  
Kontrollverlust und Vereinnahmung  
im Alltag



<http://www.spielbar.de>  
[www.pegi.info](http://www.pegi.info)  
[www.usk.de](http://www.usk.de)

## **Bilder - Posing**

In ihrer Freizeit beschäftigt sich ihre Tochter (13 J.) viel mit dem Handy, auch ist sie bei Instagram und Snapchat aktiv. Sie haben sich bisher wenig mit diesen Dingen beschäftigt.

Von einer Kollegin erfahren Sie, dass von Ihrer Tochter ungünstige oder freizügige Fotos in den sozialen Medien sind. Sie stellen ihre Tochter zur Rede. Sie sagt, dass alle ihre Kolleginnen ihre Attraktivität im Netz testen. Da sei völlig normal.

---

## Bilder - Posing

- Fotos in Soziale Medien aufschalten, ist wie Aufhängen am schwarzen Brett.
  - Welches Bild will ich von mir zeigen?
  - Was ist peinlich? (Stars)
- Keine aufreizende Fotos, Videos
- Fotos, Videos von Dritten nur mit deren Zustimmung
- Privatsphäre-Einstellungen nur Freunde
- Profil testen: Was sehen andere?
- Sexortion: Verschafft sich Zugang zu freizügigen Bildern einer Person. Droht an, Bilder zu verbreiten, wenn kein Geld bezahlt wird.



## Cybermobbing

Ihre Tochter (10 J.) wirkt in letzter Zeit niedergeschlagen.

Wenn sie in die Schule gehen soll, klagt sie über Bauchschmerzen.

Sie sprechen Ihre Tochter an. Sie bricht in Tränen aus und erzählt, dass im Klassenchat beleidigende Kommentare und üble Fotomontagen von ihr veröffentlicht wurden.

Besonders traurig macht sie, dass ihre beiden Freundinnen im Chat nicht zu ihr stehen und sich für sie einsetzen.

---

## Cybermobbing

- Online- und Offline-Mobbing
- Online-Enthemmungseffekt
- Gruppenphänomen - Schule
- Mobber sperren, Sicherheitsbetreibern melden
- Angriffe protokollieren – Wo? Wie? Wann?
- Beweise: Screenshots und Ausdrücke
- Privatsphäre-Einstellungen restriktiv einstellen
- Verbündete suchen, Ambivalente



## **Klassenchat - always on!**

Ihr Sohn geht in die 5. Klasse und ist stolzer Besitzer eines angesagten Smartphones.

Das Smartphone tönt pausenlos und überall. Chats und Fotos treffen ein. Über den Klassenchat wird organisiert und Ausserschulisches besprochen. Für Ihren Sohn ist es wichtig, dauernd erreichbar zu sein, regelmässig zu reagieren, um ja nichts zu verpassen.

Sie als Eltern stören sich an diesem Verhalten, weil Ihr Sohn lange und unkonzentriert an den Hausaufgaben sitzt, zu wenig erholsamen Schlaf hat und das gemeinsame Essen immer wieder gestört wird.

---

## **Klassenchat - always on!**

- Regelung durch Medienguthaben oder –vertrag
    - Regeln und Konsequenzen
    - Nutzung und Zeiten vereinbaren
    - Handyfreie Situationen und Orte abmachen
  - Andere Planungsmöglichkeiten besprechen
  - Möglichkeiten für gemeinsames Lernen suchen
  - Mit Lehrperson klären, welche Infos sie über Klassenchat bekannt gibt.
  - Alternativen gemeinsam erarbeiteten/ entdecken
-



## 8. Thema «Digitale Medien» aus Sicht der Schulsozialarbeit

- Beratung und Unterstützung
- Prävention und Früherkennung



schlichtet  
macht stark  
unterstützt  
Eltern  
Lehrperson  
ist da  
Schülerin  
Schüler  
hört zu  
vernetzt  
berät  
Schulpflege  
Schulleitung

## 8. Thema «Digitale Medien» aus Sicht der Schulsozialarbeit

- Thema
- Anliegen
- Nächster Schritt > Lösungsorientiert
- evtl. zusätzliche Unterstützung



schlichtet  
macht stark  
unterstützt  
Eltern  
Lehrperson  
ist da  
Schüler  
Schülerin  
hört zu  
berät  
vernetzt  
**Schulsozialarbeit**  
Schulpflege Schulleitung

## 9. Was passiert in der Schule?

Zyklus I+II Di Monaco Remo

Zyklus III Stalder Jonathan



The background features a large, central orange oval. Surrounding this oval are several concentric, curved lines in light gray, some solid and some dashed, creating a sense of motion or a circular path. A thick, black, curved shape is positioned behind the bottom-left edge of the orange oval.

# Medienbildung

Zyklus I und II

# Lehrplan **25**



Medienbildung



## Handhabung

- Geräte ein- und ausschalten, Programme starten und beenden, mit einem Login anmelden
- Dokumente selbständig ablegen und wieder finden

# Zyklus I



## Recherche und Lernunterstützung

- Mit vorgegebenen Medien Informationen beschaffen
- Tauschen sich über (Medien-)Erfahrungen (in virtuellen Lebensräumen) in ihrer unmittelbarer Umwelt aus
- Einfache Beiträge in verschiedenen Mediensprachen verstehen und darüber sprechen (Text, Bild, alltägliches Symbol, Ton, Film)
- Emotionen die Mediennutzung auslösen benennen



## Produktion und Präsentation

- Spielerisch und kreativ mit Medien experimentieren
- Einfache Bild-, Text-, Tondokumente gestalten und präsentieren.
- Mittels Medien bestehende Kontakte pflegen und sich austauschen (Telefon, Brief)

# Zyklus II



## Handhabung

- Mit der Bedieneroberfläche umgehen
- Tastaturschreiben



## Recherche und Lernunterstützung

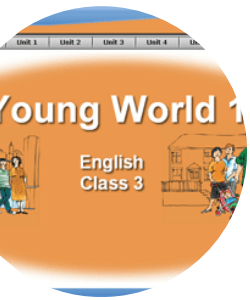
- Vor- und Nachteile direkter Erfahrungen, durch Medien oder virtuell vermittelter Erfahrung benennen und die persönliche Mediennutzung begründen
- Folgen medialer und virtueller Handlungen erkennen und benennen (Identitätsbildung, Beziehungspflege, Cybermobbing)
- Informationen aus verschiedenen Quellen gezielt beschaffen, auswählen und hinsichtlich Qualität und Nutzen beurteilen.



## Produktion und Präsentation

- Medien zum gegenseitigen Austausch sowie zum Erstellen und präsentieren ihrer Arbeiten einsetzen
- Erstellen, Bearbeiten und Gestalten Bilder, Texte, Tabellen, Präsentationen, Diagramme, Töne, Videos
- Aktuelle Medien zum Austausch nutzen
- Medien für gemeinsames Arbeiten und für Meinungs-austausch einsetzen und Sicherheitsregeln befolgen
- Mit Medien kommunizieren und dabei Sicherheits- und Verhaltensregeln befolgen

# Apps und Programme







# Lehrmittel

# Jahresplanung 3. Klasse

Zyklus2 / 3. Klasse	Aug - Okt	Nov - Jan	Feb - Apr	Mai - Juli
Medien		<b>Persönliche Mediennutzung 1</b> MI.1.1.a / MI.1.1.b <i>Welche Medien benutze ich wie oft?            Wofür benutze ich diese?            Medientagebuch führen            Austauschen über Erfahrungen</i>	<b>Recherchieren im Internet 1</b> MI.1.2.c / MI.1.2.e <i>Wie benutze ich Kindersuchmaschinen?            (fragfinn.de / blinde-kuh.de)            Was ist wahr/falsch im Internet? Wie            kann ich das prüfen?            Wie reagiere ich bei ungeeigneten            Inhalten und Unsicherheiten?</i>	
		<b>Informationen aus Bildern</b> MI.1.2.a / MI.1.2.e <i>Bilder lesen, verstehen und mit Bildern            Informationen weitergeben            Deutsch: Sprachstarken 3 S. 28 – 31</i>		
Informatik		<b>Sortieren &amp; Ordnen 1 (Repetition)</b> MI.2.1.a <i>Dinge nach Eigenschaften ordnen            Mathematik: Zahlenbuch 3 S. 118 / 119            www.minibiber.ch            Aufgabe 1: Sortiermaschine            Aufgabe 8: Entscheidungsbaum            Aufgabe 23: Sortieren</i>	<b>Daten darstellen</b> MI.2.1.b <i>Daten unterschiedlich darstellen (z.B.            Symbole, Tabellen, Graphiken)</i>	
Anwendung			<b>Recherchieren 1</b> MI.1.2.c <i>Anwenden des Gelernten aus der            Internet Einführung (siehe oben)            Deutsch            Sachtexte beschaffen und mit Hilfe von            Leitfragen umsetzen            NMG 9.3.2:            Recherche zu historischen Epochen            (Sachtext, Karte, Quelle)</i>	<b>Produzieren und Präsentieren 1</b> MI.1.3.c <i>Anwendung Recherchieren, daraus            Produkte (z.B. Klassenzeitung, vom            Sachtext zum Quiz, Lernplakat) erstellen            und vor Klasse präsentieren            Wirkung einschätzen und entsprechend            nutzen</i>

# Jahresplanung

## 3. Klasse

Immer wieder

**Kommunizieren zum Thema machen**

MI.1.4.a - e

*Botschaften senden und empfangen*

*Feedback geben und erhalten*

*Vom Sprechen und Zuhören*

*(Cyber-)Mobbing-Prävention*

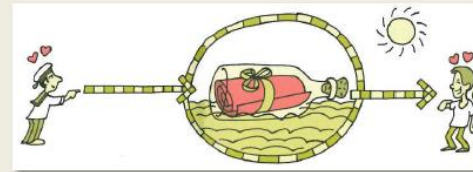
*Aktuelle Medienereignisse im Unterricht aufnehmen*

*Mein Verhalten hat Folgen*

Sprachstarken 3, S. 14 – 19

Medienkompass 1, Kapitel 1

Der kleine Webcoach, Kapitel 5



[Kursmaterial](#)

# Jahresplanung

## 3. Klasse

November bis Januar:

### Persönliche Mediennutzung

MI.1.1.a / MI.1.1.b

*Was sind Medien?*

*Welche Medien benutze ich wie oft?*

*Wofür benutze ich diese?*

*Medientagebuch führen*

*Austauschen über Erfahrungen*



M&U: Medien			
Welche Medien nutzt du?			
Was?	woher?	gefällt mir	schon benutzt
Gamtkonsole			
TV			
Videokamera			
Fotokamera			
Computer			
Notebook			
Tablet			
Smartphone			
Bücher			
Radio/CD Player			
Apps / Tablet			

5. Medientagebuch	
Mein Medientagebuch: Tagesbericht zur Medienutzung	
Tag	Medien
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	
16	
17	
18	
19	
20	
21	
22	
23	
24	
25	
26	
27	
28	
29	
30	
31	

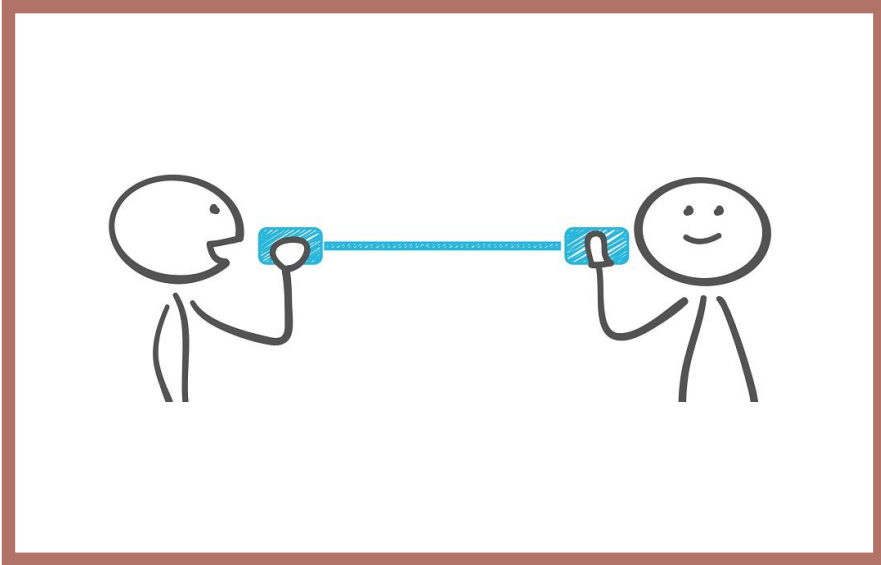


Medienkompass 1, Kapitel 1

Der kleine Webcoach S. 5

Medientagebuch z.B. von Microsoft

[Kursmaterial](#)



**VORBILD  
SEIN!**

INTERESSE

# Medienbildung Zyklus III

# Lehrplan **21**



# Medienbildung Zyklus III

## Kompetenzbereiche Medien

### 1 | Medien

1. Die Schülerinnen und Schüler können sich in der physischen Umwelt sowie in medialen und virtuellen Lebensräumen orientieren und sich darin entsprechend den Gesetzen, Regeln und Wertesystemen verhalten.

2. Die Schülerinnen und Schüler können Medien und Medienbeiträge entschlüsseln, reflektieren und nutzen.

3. Die Schülerinnen und Schüler können Gedanken, Meinungen, Erfahrungen und Wissen in Medienbeiträge umsetzen und unter Einbezug der Gesetze, Regeln und Wertesysteme auch veröffentlichen.

4. Die Schülerinnen und Schüler können Medien interaktiv nutzen sowie mit anderen kommunizieren und kooperieren.

# Medienbildung Zyklus III



Ethik und Religionen  
(Lebenskunde)



Prävention in Zusammenarbeit mit



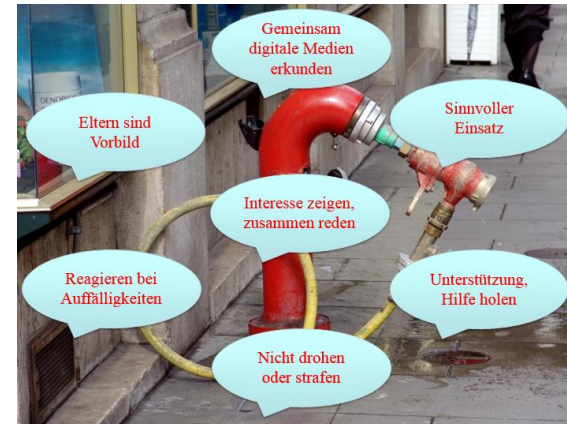
Schulsozialarbeit



Verkehrsunterricht

Aufklärung durch die Polizei





## Was wurde Ihnen wichtig?

- Welche Informationen oder Anregungen nehmen Sie mit?
- Für persönliche Fragen oder Anliegen stehen die Fachpersonen noch zur Verfügung!

# 11. Abschluss / Evaluation

1.



2.



## Besten Dank fürs aktive Mitwirken

