

Medienkonzept der Johannes-Maaß-Schule

Stand Februar 2020



1. Medienpädagogische Leitlinien

Digitale Medien sind in unserer medial geprägten Gesellschaft ein fester Bestandteil der Lebenswelt der Kinder. Sie werden allerdings im häuslichen Bereich oft in ganz unterschiedlicher Weise genutzt. Der Umgang mit Medien gehört laut Hessischem Kultusministerium zu einem zentralen Bestandteil schulischer Bildungsprozesse.

Einen weiteren Aspekt beim Einsatz von Computern in der Grundschule stellt der Gleichheitsgrundsatz dar: Kinder, deren Familien sich aus finanziellen Gründen keinen Computer leisten können, sollen beim Eintritt in das Bildungssystem die gleichen Chancen zur produktiven und kompetenten Nutzung digitaler Medien erhalten. Wissenschaftliche Untersuchungen haben gezeigt, dass ein sinnvoller Einsatz des Computers Kindern erhebliche Vorteile für ihren Bildungsgang einbringt (vgl. Pisa-Auswertung der OECD 2006 vom 24.1.06).

Der Einsatz von digitalen Medien im Unterricht eignet sich, um die Arbeits- und Lernmotivation der Kinder zu fördern. Von digitalen Medien und ihren Nutzungsmöglichkeiten geht eine hohe Arbeits- und Lernmotivation aus. Dabei werden sie nicht als ein zusätzliches Unterrichtsfach, sondern als sinnvolle Erweiterung der didaktischen Möglichkeiten in den bisherigen Unterricht integriert.

Digitale Medien soll von den Kindern kennen gelernt werden...

- als zusätzliches Arbeitsmittel (z.B. beim Verfassen und Gestalten von Präsentationen mit dem Tablet),
- als zusätzliches Lernwerkzeug (z.B. durch den Einsatz von Lernprogrammen als Differenzierungshilfe),
- als erweitertes Kommunikationsmittel (z.B. durch den Einsatz von Mail-/Chatprogrammen oder interaktiven Internetseiten) und
- als Instrument zur Informationsbeschaffung (z.B. durch die Informationsrecherche im Internet).

Alle Kinder sollen durch den Umgang mit den digitalen Medien eine grundlegende Medienkompetenz entwickeln. Laut D. Baacke ist Medienkompetenz die Fähigkeit, Medien und Medieninhalte den eigenen Zielen und Bedürfnissen entsprechend nutzen zu können (vgl. D. Baacke: Medienkompetenz). Medienkompetenz beinhaltet vier Bereiche:

- Medienkunde umfasst das Wissen über Medien sowie instrumentelle Fähigkeiten, sich der Medien zu bedienen.
- Mediennutzung bedeutet Medien zur Informationsentnahme zu nutzen, sowie selber aktiv oder interaktiv anbieten zu können.
- Medienkritik bedeutet hinterfragend mit medial vermittelter Wirklichkeit umzugehen und dabei auch ethische Kriterien zu benutzen.
- Mediengestaltung ist der kreative Umgang mit den Medien.

2. Internet-ABC im Sachunterricht (seit 2019)

Im Sachunterricht des 3./4. Schuljahres sollen **6-8 Module** jeweils in einer Doppelstunde unter www.internet-abc.de bearbeitet werden. Verbindliche Module sind:

1. Surfen und Internet – So funktioniert das Internet (Empfehlung: 3. Schuljahr, 1.Halbjahr)
 - 1.1 Unterwegs im Internet – so geht's!
 - 1.2 Suchen und Finden im Internet
(optional: 1.3 So funktioniert das Internet – die Technik)
3. Achtung, die Gefahren! So schützt du dich! (Empfehlung: 4. Schuljahr)
 - 3.1 Lügner und Betrüger im Internet
 - 3.5 Datenschutz – das bleibt privat!
(optional: 3.3. Werbung, Gewinnspiele und Einkaufen)
4. Lesen, Hören, Sehen – Medien im Internet (Empfehlung: 3. Schuljahr, 2. Halbjahr)
 - 4.1 Text und Bild – kopieren und weitergeben
 - 4.2 Filme, Videos und Musik – was ist erlaubt?



Vor der Unterrichtseinheit wird ein **Internetnutzungsvertrag mit den Kindern** für die Nutzung des Internets in der Schule mit Unterschrift der Eltern und auch transparenten Konsequenzen erstellt.

Im Kopierraum und Computerraum soll ein Ordner mit Kompetenzraster und Arbeitsblätter für die Unterrichtseinheiten zum Internet-ABC zur Verfügung gestellt werden.

Ein **Surfschein** mit einer Auswertung kann am Ende der Unterrichtseinheit durchgeführt und ausgedruckt werden.

Auf www.mediennutzungsvertrag.de kann ein Vertrag zwischen Eltern und Kind über Regeln der Mediennutzung abgeschlossen und unterschrieben werden.

3. Medienkompetenzraster

(Vorlage von Arbeitsgruppe aus IT-Beauftragten und Fachberatern Medienbildung Wiesbaden/RTK April 2014)

Kompetenzbereich	Bildungsstandard		
Bedienen / Anwenden	SuS kennen unterschiedliche Nutzungsmöglichkeiten analoger und digitaler Medien und wenden sie zielgerichtet an.		
Teilkompetenz	Inhaltsbezogene Kompetenz	Materialien, Tipps & Unterrichtsbeispiele	Ausstattungsünsche
SuS wenden Basisfunktionen digitaler Medien (Laptop, Tablet) an.	Die SuS... - bedienen den Laptop sachgerecht (An- und Ausschalten, Anwendung von Tastatur und Maus, Öffnen und Schließen von Programmen und Dateien, Speichern und Drucken von Dokumenten).	- Anwenden von Lernprogrammen (Lernwerkstatt, Anton, Budenberg, Antolin, GUT1)	- Smart-Displays in jedem Unterrichtsraum als Präsentations- und Demonstrationsmedium - Computerraum mit Laptops pro Schüler sowie mobile Laptops für die Unterrichtsräume - zuverlässiges WLAN
	- bedienen das Tablet sachgerecht (An- und Ausschalten, Starten und Beenden von Apps, Herstellen von Fotos und kleinen Filmsequenzen, Aufnahmen von Audiobeiträgen).	- Anwenden von Lern-Apps (Anton, Antolin-Apps, Blitzrechnen, etc.)	- iPad-Koffer (16/24 Stück) pro Jahrgang - Kopfhörer in den Klassen - zuverlässiges WLAN - Airserver, iPad-Halterung und Lehrer-iPad pro Unterrichtsraum - App Stop Motion Pro kaufen
SuS wenden Basisfunktionen eines Textverarbeitungsprogramms an.	Die SuS... - kennen die Funktion wichtiger Tasten (Leer-, Großschreib-, ESC-, Enter-Taste, etc.). - finden sich in der Menüleiste eines Textverarbeitungsprogramms zurecht (z.B. LibreOffice, Pages). - speichern Daten / Dokumente. - nutzen Rechtschreibhilfen. - fügen Bilder, Cliparts oder Tabellen ein.	- Texte am Laptop oder Tablet schreiben, gestalten, speichern und * drucken (z.B. Referate, Abschiedsbuch, Klassenfahrtstagebuch, Steckbriefe, Sachtexte, Geschichten)	- zuverlässiges WLAN - Computerraum mit Laptops pro Schüler sowie mobile Laptops für die Unterrichtsräume - iPad-Koffer (16/24 Stück) pro Jahrgang - Airprint-Drucker für iPads - Airserver, iPad-Halterung und Lehrer-iPad pro Unterrichtsraum

<p>SuS wenden Basisfunktionen des Internets an. (Internet-ABC-Modul „Unterwegs im Internet“)</p>	<p>Die SuS...</p> <ul style="list-style-type: none"> - kennen den Browser und seine wichtigsten Funktionen. - beherrschen die Navigation über Fenster und Registerkarten, - erkennen Links und wissen damit umzugehen, - lernen, wie Internetseiten standardmäßig aufgebaut sind und finden sich damit besser zurecht - können Pop-ups einordnen und schließen, - kennen einige Fachbegriffe und haben ein Bewusstsein für englische Computertermini. 	<ul style="list-style-type: none"> - Browser öffnen und schließen (Firefox) - geben www.internet-abc.de ein und bearbeiten das Lernmodul „Unterwegs im Internet“ - Orientierung auf der Internet-ABC-Webseite 	<ul style="list-style-type: none"> - zuverlässiges WLAN - Smart-Displays in jedem Unterrichtsraum als Präsentations- und Demonstrationsmedium - Computerraum mit Laptops pro Schüler sowie mobile Laptops für die Unterrichtsräume - iPad-Koffer (16/24 Stück) pro Jahrgang - Kopfhörer in den Klassen - Airprint-Drucker für iPads - Airserver, iPad-Halterung und Lehrer-iPad pro Unterrichtsraum
<p>SuS programmieren einen Calliope Mini, Blue-Bot und/oder einen WeDo 2.0 und nutzen dazu jeweils eine Programmier-App.</p>	<p>Die SuS...</p> <ul style="list-style-type: none"> - lernen den Calliope Mini etc. kennen und seine wichtigsten Funktionen. - testen die Möglichkeiten des fächerübergreifenden Programmierens. - lernen die Technik hinter der digitalen Welt kennen und erfahren, dass sie Computer mitgestalten können. - wenden kreative Lösungswege an und können sich eigenständig mit komplexen Projekten beschäftigen. - erwerben Kompetenzen beim Kommunizieren und Präsentieren, sowie steigern ihre Frustrationstoleranz und Durchhaltevermögen. 	<p>★ fächerübergreifendes Programmieren eines Calliope Minis in Teamarbeit (Morsen mit dem Calliope, Mini-Klavier erstellen, 1x1-Kopfrechentrainer, ...)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 25 Calliope Mini (Klassensatz / Cornlesen Experimenta) mit zusätzlichem Zubehör wie Krokodilklemmen, Kupferklebeband, LEDs sowie Arbeitsheften und einer Lehrerhandreichung zum fächerübergreifenden Einsatz - 15 Lego Education WeDo 2.0 Core Set als Klassensatz zum Einsatz im Sachunterricht - 1 - Blue-Bot der programmierbare Roboter – Klassensatz (z.B. Betzold)-zuverlässiges WLAN - Smart-Displays in jedem Unterrichtsraum als Präsentations- und Demonstrationsmedium - Computerraum mit Laptops pro Schüler sowie mobile Laptops für die Unterrichtsräume

★ = optionale Inhalte

Kompetenzbereich	Bildungsstandard		
Informieren/Recherchieren	SuS entnehmen zielgerichtet Informationen aus altersgerechten Informationsquellen		
Teilkompetenz	Inhaltsbezogene Kompetenz	Materialien, Tipps & Beispiele	Ausstattungswünsche
<p>SuS recherchieren unter Anleitung zielgerichtet in altersgemäßen Kindersuchmaschinen und Online-Lexika.</p> <p>SuS entnehmen Medien gezielt Informationen und geben sie wieder.</p> <p>(Internet-ABC-Modul „Suchen und Finden im Internet“)</p>	<p>Die SuS...</p> <ul style="list-style-type: none"> - verstehen, wozu es Suchmaschinen gibt, - lernen, wie man eine Suchmaschine bedient, - differenzieren zwischen Suchmaschinen für Erwachsene und Kinder, - können Suchergebnisse deuten und bewerten, - kennen Online-Lexika und lernen das Nachschlagen. 	<ul style="list-style-type: none"> - geben www.internet-abc.de ein und bearbeiten das Lernmodul „Suchen und Finden im Internet“ - Blinde Kuh, Frag Finn, Helles Köpfchen, Mauswiesel, Was ist was, Wissenskarten Medienwerkstatt, Tierlexikon für Kinder oder Grundschul-Wiki für die Informationssuche nutzen 	<ul style="list-style-type: none"> - zuverlässiges WLAN - Smart-Displays in jedem Unterrichtsraum als Präsentations- und Demonstrationsmedium - Computerraum mit Laptops pro Schüler sowie mobile Laptops für die Unterrichtsräume - iPad-Koffer (16/24 Stück) pro Jahrgang - Kopfhörer in den Klassen - Airprint-Drucker für iPads - Airserver, iPad-Halterung und Lehrer-iPad pro Unterrichtsraum
<p>SuS setzen sich kritisch mit Werbeformen im Internet auseinander.</p> <p>(Internet-ABC-Modul „Werbung, Gewinnspiele und Einkaufen“)</p>	<p>Die SuS...</p> <ul style="list-style-type: none"> - wissen, was Werbung ist und bezweckt, - kennen verschiedene Werbeformen im Internet, - kennen die Möglichkeiten, um Werbung im Internet zu schließen oder zu umgehen, - werden für typische Werbemethoden sensibilisiert, - durchschauen versteckte Werbeformen, - behandeln Online-Shopping mit Vorsicht und wissen darum, was sie dürfen oder nicht. 	<ul style="list-style-type: none"> ★ geben www.internet-abc.de ein und bearbeiten das Lernmodul „Werbung, Gewinnspiele und Einkaufen“ 	<ul style="list-style-type: none"> - zuverlässiges WLAN - Smart-Displays in jedem Unterrichtsraum als Präsentations- und Demonstrationsmedium - Computerraum mit Laptops pro Schüler sowie mobile Laptops für die Unterrichtsräume - iPad-Koffer (16/24 Stück) pro Jahrgang - Kopfhörer in den Klassen - Airprint-Drucker für iPads - Airserver, iPad-Halterung und Lehrer-iPad pro Unterrichtsraum

★ = optionale Inhalte

Kompetenzbereich	Bildungsstandard		
Kommunizieren / Kooperieren	SuS wenden grundlegende Regeln für eine sichere und zielgerichtete Kommunikation an und nutzen sie für die Zusammenarbeit.		
Teilkompetenz	Inhaltsbezogene Kompetenz	Materialien, Tipps & Beispiele	Ausstattungsünsche
SuS beschreiben ihr eigenes Kommunikationsverhalten (Smartphone, SMS, E-Mail, Chat).	Die SuS... - führen ein Medientagebuch und analysieren und reflektieren ihren Umgang mit Medien. (Vgl. Kompetenzbereich Analysieren und Reflektieren)	- Medientagebuch wie bei Klasse 2000 (siehe KV im Anhang / sonst Klasse2000 Jg. 4)	- Smart-Displays in jedem Unterrichtsraum als Präsentations- und Demonstrationsmedium
SuS wenden altersgemäße Möglichkeiten der Online-Kommunikation (z.B. E-Mail) an.	Die SuS... - kennen die Struktur einer E-Mail. - können eine E-Mail empfangen, schreiben und versenden.	★ Mails in Antolin schreiben ★ Mails schreiben und chatten in der LWS 9	- Smart-Displays in jedem Unterrichtsraum als Präsentations- und Demonstrationsmedium - Computerraum mit Laptops pro Schüler sowie mobile Laptops für die Unterrichtsräume
SuS entwickeln Regeln und Empfehlungen für eine sichere Kommunikation im Internet. (Internet-ABC-Module „Lügner und Betrüger im Internet“ und „Datenschutz – das bleibt privat“)	Die SuS... - erkennen Kosten- und Datenfallen und verhalten sich vorsichtig, - glauben nicht alles, was im Internet behauptet wird, - um die Gefahr wissen, die von fremden E-Mails und Anhängen ausgeht. - wissen, wie sie sich schützen, indem sie auf ihre Daten Acht geben - können sich gegen Datenmissbrauch wehren Die SuS... - erarbeiten wichtige Verhaltensweisen im Umgang mit digitalen Medien und dokumentieren diese.	- geben www.internet-abc.de ein und bearbeiten die Lernmodule „Lügner und Betrüger im Internet“ und „Datenschutz – das bleibt privat“ - Regelplakate erstellen ★ Mediennutzungsvertrag zwischen Eltern und Kind über Regeln der Mediennutzung erstellen (www.mediennutzungsvertrag.de)	- zuverlässiges WLAN - Smart-Displays in jedem Unterrichtsraum als Präsentations- und Demonstrationsmedium - Computerraum mit Laptops pro Schüler sowie mobile Laptops für die Unterrichtsräume - iPad-Koffer (16/24 Stück) pro Jahrgang - Kopfhörer in den Klassen - Airprint-Drucker für iPads - Airsterver, iPad-Halterung und Lehrer-iPad pro Unterrichtsraum

★ = optionale Inhalte

Kompetenzbereich	Bildungsstandard		
Produzieren / Präsentieren	SuS erarbeiten unter Anleitung altersgemäße Medienprodukte und stellen ihre Ergebnisse vor.		
Teilkompetenz	Inhaltsbezogene Kompetenz	Materialien, Tipps & Beispiele	Ausstattungsünsche
<p>SuS setzen sich aktiv mit den Rechten auseinander, wenn sie Werke von anderen Urhebern nutzen, und wenden diese an. (Internet-ABC-Module „Text und Bild – kopieren und weitergeben“ und „Filme, Videos und Musik – was ist erlaubt“)</p>	<p>Die SuS...</p> <ul style="list-style-type: none"> - lernen, was ein Werk und ein Urheber ist, - lernen ihre eigenen Rechte als Urheber von Werken kennen, - werden für Rechte sensibilisiert, wenn sie Werke von anderen Urhebern nutzen, und wenden diese an, - um den Unterschied zwischen legalen und illegalen Angeboten wissen, - lernen, erst zu reflektieren bevor sie selbst etwas veröffentlichen. 	<ul style="list-style-type: none"> - geben www.internet-abc.de ein und bearbeiten die Lernmodule „Text und Bild – kopieren und weitergeben“ und „Filme, Videos und Musik – was ist erlaubt“ 	<ul style="list-style-type: none"> - zuverlässiges WLAN - Smart-Displays in jedem Unterrichtsraum als Präsentations- und Demonstrationsmedium - Computerraum mit Laptops pro Schüler sowie mobile Laptops für die Unterrichtsräume - iPad-Koffer (16/24 Stück) pro Jahrgang - Kopfhörer in den Klassen - Airprint-Drucker für iPads - Airserver, iPad-Halterung und Lehrer-iPad pro Unterrichtsraum
<p>SuS setzen sich aktiv mit verschiedenen Präsentationsformen auseinander und erstellen unter Anleitung ein einfaches Medienprodukt her.</p>	<p>Die SuS...</p> <ul style="list-style-type: none"> - kennen unterschiedliche Präsentationsarten, - bewerten anhand von Kriterien Präsentationsformen hinsichtlich ihrer Wirkung, - wählen geeignete Präsentationsformen, - erstellen nach erarbeiteten Kriterien ein eigenes Medienprodukt, - präsentieren ihr Medienprodukt. 	<ul style="list-style-type: none"> - Plakate, Lapbooks, Fotogeschichten, eBooks, Stop-Motion-Filme oder Kurzfilme mithilfe digitaler Medien erstellen und präsentieren, - Präsentationsprogramme (LibreOffice, Keynote, Book Creator) für einen Vortrag nutzen - in AG-Angeboten eine Schülerzeitung, eine Homepage, ein Hörspiel, einen Film, eine Fotostory oder ein Comic erstellen 	<ul style="list-style-type: none"> - zuverlässiges WLAN - Smart-Displays in jedem Unterrichtsraum als Präsentations- und Demonstrationsmedium - Computerraum mit Laptops pro Schüler sowie mobile Laptops für die Unterrichtsräume - iPad-Koffer (16/24 Stück) pro Jahrgang - Kopfhörer in den Klassen - Airserver, iPad-Halterung und Lehrer-iPad pro Unterrichtsraum

★ = optionale Inhalte

Kompetenzbereich	Bildungsstandard		
Analysieren / Reflektieren	SuS beschreiben und hinterfragen ihr eigenes Medienverhalten. Sie unterscheiden verschiedene Medienangebote und Zielsetzungen.		
Teilkompetenz	Inhaltsbezogene Kompetenz	Materialien, Tipps & Beispiele	Ausstattungswünsche
SuS beschreiben die eigene Mediennutzung und erkennen Chancen und Risiken der Mediennutzung für ihren Alltag.	Die SuS... <ul style="list-style-type: none"> - kennen die Vor- und Nachteile verschiedener Medien und wissen um deren Wirkung, - kennen mögliche Gefahrenquellen, - kennen Regeln zum sicheren und sinnvollen Umgang mit Medien. 	<ul style="list-style-type: none"> - Medientagebuch wie bei Klasse 2000 (siehe KV im Anhang) - schriftliche Elterninfos des Internet-ABC über eine altersgemäße Mediennutzung - jährlicher Elternabend zur Information über Mediennutzung und Gefahren des Internets 	<ul style="list-style-type: none"> - Smart-Displays in jedem Unterrichtsraum als Präsentations- und Demonstrationsmedium

★ = optionale Inhalte

4. Dokumentation der Verteilung von Unterrichtseinheiten / -inhalten auf die Fächer und Jahrgangsstufen

Klassenstufe 1/2	Deutsch	Sachunterricht	Mathe	Kunst	Musik
Bedienen / Anwenden	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Anwenden von Lernprogrammen und Lern-Apps (Budenberg, Lernwerkstatt, Schreiblabor, Anton, Antolin) 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Tablet und Laptop sachgerecht bedienen ★ Erste Schritte im Programmieren eines Calliope Mini etc. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Anwenden von Lernprogrammen und Lern-Apps (Lernwerkstatt, Anton, Budenberg, Blitzrechnen) 	<ul style="list-style-type: none"> ★ Anwenden eines Malprogramms (Paint) 	
Informieren / Recherchieren		<ul style="list-style-type: none"> ✓ Kindersuchmaschine als Informationsquelle nutzen (Blinde Kuh) 			
Kommunizieren / Kooperieren					
Produzieren / Präsentieren	<ul style="list-style-type: none"> ★ Schreiben von Geschichten am Tablet oder im Schreiblabor mit Anlauttabelle ★ Bildergeschichte vertonen mit dem Book Creator 	<ul style="list-style-type: none"> ★ Erstellen eines eBooks mit dem Book Creator zu einem Sachthema ★ Erstellen eines Stop-Motion-Films 	<ul style="list-style-type: none"> ★ Erstellen eines eBooks mit dem Book Creator in Geometrie (z.B. Körper in der Umwelt, Symmetrie, Falanleitung, Würfelgebäude) 		
Analysieren / Reflektieren					

✓ = verbindliche Inhalte

★ = optionale Inhalte

Klassenstufe 3/4	Deutsch	Sachunterricht	Mathe	Kunst	Musik/Englisch
Bedienen / Anwenden	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Anwendung der Funktionen eines Textprogramms ✓ Anwenden von Lernprogrammen und Lern-Apps 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Unterwegs im Internet ① ★ Programmieren eines Calliope Mini etc. (z.B. Morsen mit dem Calliope) 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Anwenden von Lernprogrammen und Lern-Apps (Budenberg, Lernwerkstatt, Blitzrechnen, Anton) 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Anwenden eines Malprogramms (Paint) 	<ul style="list-style-type: none"> ★ Lernsoftware Sally nutzen ★ Programmieren eines Calliope Mini etc. (z.B. Mini Klavier)
Informieren / Recherchieren		<ul style="list-style-type: none"> ✓ Suchen und Finden im Internet ① ★ Werbung im Internet ① 			<ul style="list-style-type: none"> ✓ Mauswiesel zum Informieren und Recherchieren nutzen (z.B. Musikinstrumente)
Kommunizieren / Kooperieren	<ul style="list-style-type: none"> ★ Online kommunizieren: E-Mail schreiben und Chatten 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Lügner und Betrüger im Internet ① ✓ Datenschutz – das bleibt privat ① ✓ Entwicklung von Regeln für sicheres Surfen im Netz ★ Online kommunizieren: E-Mail schreiben und Chatten 			
Produzieren / Präsentieren	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Schreiben von Geschichten/Texten am Laptop (z.B. Klassenzeitung) ★ Erstellen einer Fotogeschichte mit ComicBook! ✓ Erstellen einer Präsentation mit Book Creator, Keynote oder LibreOffice 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Text und Bild – kopieren und weitergeben ① ✓ Filme, Videos und Musik – was ist erlaubt ① ✓ Erstellen einer Präsentation mit Book Creator, Keynote oder LibreOffice ★ Erstellen eines Stop-Motion-Films oder Videofilms 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Erstellen eines eBooks mit dem Book Creator in Geometrie (z.B. Körper, Winkel, Faltanleitung) 	<ul style="list-style-type: none"> ★ Erstellen eines Comics mit ComicBook! 	
Analysieren / Reflektieren		<ul style="list-style-type: none"> ✓ Medientagebuch führen und über Umgang mit Medien reflektieren 			

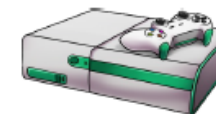
✓ = verbindliche Inhalte

★ = optionale Inhalte

① = Internet-ABC



Medientagebuch



In dieser Tabelle notiere ich die Zeit, die ich für die einzelnen Medien genutzt habe. Ich notiere jeden Tag, wie lange ich zum Beispiel Fernsehen schaue oder Radio höre.

	Freitag	Samstag	Sonntag	Montag	Dienstag	Mittwoch	Donnerstag
Zeitung							
Zeitschrift							
Radio							
Computer							
Spielekonsole							
CD-Player							
Smartphone							
Tablet							
Buch							
Fernseher							
Stunden:							