

# DIDAKTISCHES DESIGN



DER EINSATZ DIGITALER MEDIEN IN DER  
JENAPLAN-PÄDAGOGIK

von  
Katrín Garger

Liebe Kolleginnen und Kollegen!

Die Digitalisierung entwickelt sich laufend fort und prägt die soziale, wirtschaftliche und kulturelle Welt. Notebooks, Smartphones und Tablets revolutionieren den Alltag, werden immer leistungsfähiger und übernehmen neue Funktionen. Ebenso ist die berufliche Welt von digitalen Medien geprägt und setzt immer mehr auf neuartige, digitale Technologien. Kinder und Jugendliche kommen bereits im Kleinkindalter mit digitalen Geräten in Kontakt – sie wachsen mit ihnen auf. Eine methodische und didaktische Auseinandersetzung mit elektronischen bzw. digitalen Medien in der Volksschule ist zunehmend notwendig und stellt die Schulen vor besondere Herausforderungen. Von diesem Wandel ist das reformpädagogische Konzept des Jenaplans nicht ausgenommen.

Nachfolgend werden zwölf Stundenbilder dargestellt, welche verschiedene didaktisch-methodische Einsatzmöglichkeiten digitaler Medien darlegen und Sie bei der Arbeit in der Praxis unterstützen sollen.

**Ich wünsche Ihnen viel Spaß bei der Umsetzung und viele neue, wertvolle Ideen für Ihren Unterricht!**

#### **KONTAKT:**



Katrin GARGER



[gargerkatrin@gmail.com](mailto:gargerkatrin@gmail.com)

## INHALTSVERZEICHNIS

BILDUNGSGRUNDFORM: GESPRÄCH .....	4
Eine Umfrage durchführen.....	4
Nachrichten schreiben.....	8
Ein Telefonat führen.....	10
BILDUNGSGRUNDFORM: ARBEIT .....	13
Organigramm erstellen.....	14
Kindersuchmaschinen.....	19
Eine Präsentation mit PowerPoint erstellen.....	24
BILDUNGSGRUNDFORM: FEIER .....	25
Einen Vortrag mit Hilfe einer PowerPoint-Präsentation halten.....	28
Glückwunschkarte gestalten.....	31
Fotoreporter*in bei einer Feier.....	33
BILDUNGSGRUNDFORM: SPIEL .....	33
Wir testen Online-Spiele.....	35
Lernspiele nutzen.....	38
Ein Suchsel gestalten.....	40

## BILDUNGSGRUNDFORM: GESPRÄCH

Thema der Unterrichtseinheit: Eine Umfrage durchführen	Dauer: Ca. 90 Minuten	Bildungsgrundform: Gespräch
Benötigte Medien: Analoge Medien: <ul style="list-style-type: none"><li>• Kopiervorlagen: Eine Umfrage durchführen</li><li>• Papier, Stifte</li></ul> Digitale Medien: <ul style="list-style-type: none"><li>• Aufnahmegeräte: Smartphone, Tablet (jeweils eines pro Gruppe)</li></ul>		
Der Planung grundlegende digi.komp4-Kompetenzbereiche: 3.1 Dokumentation, Publikation und Präsentation <ul style="list-style-type: none"><li>• Ich kann digitale Audio- und Videodateien nutzen.</li></ul> 3.4 Kommunikation und Kooperation <ul style="list-style-type: none"><li>• Ich nutze digitale Werkzeuge zur Zusammenarbeit.</li></ul>		
Gedanken zum Bildungsauftrag: Gegenwart: Die Schüler*innen lernen Fragetechniken kennen und befragen möglichst viele unterschiedliche Klassenkamerad*innen oder Lehrer*innen. Zukunft: Die Schüler*innen erwerben die Fähigkeit, sinnvolle Fragen zu stellen und erkennen die Notwendigkeit, offene Fragen zu formulieren, um ausführliche Antworten zu erhalten. Exemplarisch: Die Schüler*innen erhalten im Zuge der Umfrage zu einem Klassenthema die Fähigkeit, sich gewählt auszudrücken und ein Stimmungs- und Meinungsbild einzufangen.		
Aufbau: Einstieg: Die Schüler*innen hören sich die Aufnahme einer Umfrage an, welche im Anschluss im Kreisgespräch analysiert und besprochen wird. Eine mögliche Umfrage kann hier gefunden werden <a href="https://www.machdeinradio.de/radiobeitrag/neue-lehrerin-frau-pfister-schaer">https://www.machdeinradio.de/radiobeitrag/neue-lehrerin-frau-pfister-schaer</a> Erarbeitung: Im Folgenden werden die Fragen aus der Umfrage gemeinsam notiert. Die W-Fragewörter werden im Plenum erarbeitet und als wertvolle Fragen eingestuft, da sie mehrere und ausführliche Antworten zulassen. Die beiden Arbeitsblätter können als Unterstützung herangezogen werden. Im Anschluss		

überlegen sich die Schüler\*innen in Kleingruppen eine Umfrage zu einem geeigneten Thema.

Im nächsten Schritt werden die Schüler\*innen bzw. Lehrer\*innen interviewt und mit Hilfe eines digitalen Endgeräts aufgenommen.

Abschluss: Die aufgezeichnete Umfrage wird in der Kleingruppe abgespielt und die wichtigsten Inhalte werden auf einem Blatt Papier zusammengefasst und bei Bedarf im Klassenverband vorgestellt und präsentiert.

Geplante Lehr- und Lernziele gemäß dem aktuellen Lehrplan der Volksschule:

Alltagssituationen sprachlich bewältigen, z.B. Auskunft geben

- über die eigene Person
- über andere Personen
- über Tiere, Gegenstände
- über Sachverhalte

Auskunft einholen - Kinder erkundigen sich

- über Personen, Tiere, Sachverhalte

Einfache Aussagen situationsadäquat machen

- Fragen mit Fragewörtern und ohne Fragewörter stellen

Verwendete Literatur:

Bundesministerium für Bildung, Wissenschaft und Forschung (15.05.2021).

*digi.komp4 - Das Kompetenzmodell*. Abgerufen von

<https://digikomp.at/index.php?id=542&L=0>.

[zuletzt abgerufen am 15.05.2021]

Bundesministerium für Digitalisierung und Wirtschaftsstandort (17.05.2021).

*Bundesrecht konsolidiert: Gesamte Rechtsvorschrift für Lehrpläne der Volksschule und der Sonderschulen, Fassung vom 17.05.2021*. Abgerufen von

<https://www.ris.bka.gv.at/GeltendeFassung.wxe?Abfrage=Bundesnormen&Gesetzesnummer=10009275>.

[zuletzt abgerufen am 17.05.2021]

Herker, S. (2018). Ich habe so viele Fragen – aber wen soll ich fragen?. In T. Jacobs & S. Herker. *Jenaplan-Pädagogik in Konzeption und Praxis: Perspektiven für eine moderne Schule. Ein Werkbuch* (185-196). Baltmannsweiler: Schneider Verlag Hohengehren.

Reichel, S. & Reichel, F. (2017). *Die schnelle Stunde Medienkompetenz - Klasse 1-4: 33 originelle Unterrichtsstunden ganz ohne Vorbereitung (Die schnelle Stunde Grundschule)*. Augsburg: Auer Verlag in der AAP Lehrerwelt GmbH.

# Eine Umfrage durchführen

## Was ist eine Umfrage?

Eine Umfrage besteht aus mehreren Fragen. Mit einer Umfrage werden Meinungen aufgenommen. Ein Radioreporter geht mit dem Aufnahmegerät auf Stimmenfang. Zu einem Thema befragt er möglichst viele unterschiedliche Menschen. Die Antworten werden zusammengeschnitten und im Radio versendet.

1. Bei Umfragen sollte man offene Fragen verwenden. Warum? Kreuze an.

- Geschlossene Fragen sind Fragen, die man nicht gerne stellt.
- Bei offenen Fragen erhält man meistens längere Antworten.
- Offene Fragen sind Fragen, auf die man nicht antworten kann.
- Auf geschlossene Fragen kannst du nur mit „Ja“ und „Nein“ antworten.
- Geschlossene Fragen sind Fragen über Haustüren.
- Offene Fragen sind meist W-Fragen.

2. Nenne alle W-Fragewörter:

3. Unterstreiche alle offenen Fragen grün und alle geschlossenen Fragen rot.

Welchen Film magst du gerne?

Was machst du am Wochenende?

Gehst du schwimmen?

Wie schmecken die Nudeln?

Rechnest du gerne?

Was machst du gerne in der Schule?

Was isst du gerne?

Wie verbringst du deinen Nachmittag?

Wo leben deine Großeltern?

Hast du Zeit?

Wann hast du Geburtstag?

Willst du schlafen?

Wen kennst du hier?

Warum gibt es Hausaufgaben?

Idee nach Reichel, S. & Reichel, F. (2017), eigene Darstellung

# Eine Umfrage durchführen

Was?	Warum?	Wer?	Wo?
	Wen?	Wie?	Wann?

Notizzettel von: \_\_\_\_\_

Unsere Umfrage zum Thema:

\_\_\_\_\_

Das sind unsere Fragen:

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Idee nach Reichel, S. & Reichel, F. (2017), eigene Darstellung

Thema der Unterrichtseinheit: Nachrichten schreiben	Dauer: Ca. 50 Minuten	Bildungsgrundform: Gespräch
Benötigte Medien: Digitale Medien: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Smartphones (mindestens zwei)</li> </ul>		
Der Planung grundlegende digi.komp4-Kompetenzbereiche: 3.4 Kommunikation und Kooperation <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ich kann digitale Nachrichten schreiben, versenden und empfangen.</li> <li>• Ich nutze digitale Werkzeuge zur Zusammenarbeit.</li> </ul>		
Gedanken zum Bildungsauftrag: Gegenwart: Die Schüler*innen führen in Kleingruppen ein Gespräch mittels SMS (Short Message Service). Zukunft: Durch das Schreiben kurzer SMS-Texte lernen die Schüler*innen den Umgang mit schriftlichen Mitteilungen und die Bestandteile einer Nachricht kennen. Exemplarisch: Die Schüler*innen erlangen im Zuge der Partner- bzw. Gruppenarbeit die Fähigkeit, die Schnelligkeit von Nachrichten zu erkennen und zu verstehen. Im simulierten "Hin-und-her-Schicken" von SMS üben die Schüler*innen, einen Dialog zu führen.		
Aufbau: Einstieg: Die Lehrperson befragt die Schüler*innen im Sitzkreis, wer schon einem anderen Kind oder Erwachsenen eine SMS oder eine Textnachricht mit einem Messenger geschrieben oder selbst erhalten hat. Vorerfahrungen im Klassenverband werden gesammelt. Erarbeitung: Im Folgenden werden die Schüler*innen in Partner- bzw. Kleingruppenarbeit gebeten, ein kurzes Gespräch mittels SMS zu führen. Es bietet sich an, die kommunizierenden Schüler*innen räumlich zu trennen. Abschluss: Die Schüler*innen berichten im Gesprächskreis, welche Erfahrungen sie mit der jeweiligen Kommunikationsform gemacht haben. Was hat Spaß gemacht? Worüber wurde geschrieben? Welche Schwierigkeiten sind aufgetreten?		
Geplante Lehr- und Lernziele gemäß dem aktuellen Lehrplan der Volksschule: Texte verfassen <ul style="list-style-type: none"> <li>• andere informieren (z.B. durch Mitteilungen, durch einfache Beschreibungen)</li> </ul>		

- andere unterhalten oder Anteil nehmen lassen
- andere informieren

Variation:

- Es kann statt des herkömmlichen Nachrichtenprogramms der Smartphones ein Messenger verwendet werden.
- Es können statt SMS E-Mails am Computer verschickt werden.

Verwendete Literatur:

Bundesministerium für Bildung, Wissenschaft und Forschung (15.05.2021).

*digi.komp4 - Das Kompetenzmodell*. Abgerufen von  
<https://digikomp.at/index.php?id=542&L=0>.  
[zuletzt abgerufen am 15.05.2021]

Bundesministerium für Digitalisierung und Wirtschaftsstandort (17.05.2021).

*Bundesrecht konsolidiert: Gesamte Rechtsvorschrift für Lehrpläne der Volksschule und der Sonderschulen, Fassung vom 17.05.2021*. Abgerufen von  
<https://www.ris.bka.gv.at/GeltendeFassung.wxe?Abfrage=Bundesnormen&Gesetzesnummer=10009275>.  
[zuletzt abgerufen am 17.05.2021]

Rompf, A. & Rompf, F. (2020). *Führerschein Medienkompetenz: Kindgerechte Kopiervorlagen für die Medienbildung in der Grundschule (1. bis 4. Klasse)* (3. Aufl.). Augsburg: Auer Verlag in der AAP Lehrerwelt GmbH.

Thema der Unterrichtseinheit: Ein Telefonat führen	Dauer: Ca. 50 Minuten	Bildungsgrundform: Gespräch
Benötigte Medien:		
Analoge Medien:		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kopiervorlage: Höfliches Verhalten am Telefon</li> <li>• Stift</li> </ul>		
Digitale Medien:		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Smartphones (mindestens zwei)</li> </ul>		
Der Planung grundlegende digi.komp4-Kompetenzbereiche:		
3.4 Kommunikation und Kooperation		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ich nutze digitale Werkzeuge zur Zusammenarbeit.</li> </ul>		
Gedanken zum Bildungsauftrag:		
Gegenwart: Die Schüler*innen führen in Partnerarbeit ein Gespräch mittels Smartphones.		
Zukunft: Die Schüler*innen lernen, wie sie sich im Zuge eines Telefonats absichtsgemäß und partnerbezogen äußern.		
Exemplarisch: Die Schüler*innen erfahren das Smartphone als ein Mittel der Kommunikation und der Zusammenarbeit.		
Aufbau:		
Einstieg: Die Lehrperson befragt die Schüler*innen im Sitzkreis, wer schon mit einem Familienmitglied oder einer/einem Freund*in telefoniert hat. Vorerfahrungen im Klassenverband werden gesammelt.		
Erarbeitung: Im Folgenden werden die Schüler*innen in Partnerarbeit gebeten, ein kurzes Telefonat mittels Smartphones zu führen. Es bietet sich an, die kommunizierenden Schüler*innen räumlich zu trennen.		
Abschluss: Die Schüler*innen berichten im Gesprächskreis, welche Erfahrungen sie mit dieser Art der Kommunikation gemacht haben. Was hat Spaß gemacht? Worüber wurde gesprochen? Welche Schwierigkeiten sind aufgetreten?		
Geplante Lehr- und Lernziele gemäß dem aktuellen Lehrplan der Volksschule:		
Sich in verschiedenen Sprechsituationen absichtsgemäß und partnerbezogen äußern		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kontakte aufnehmen und weiterführen: grüßen, sich verabschieden, sich am Telefon melden und verabschieden, sich selbst oder jemand anderen mit</li> </ul>		

einfachen Worten vorstellen, jemanden einladen, sich nach dem Befinden erkundigen, jemandem für etwas danken, sich entschuldigen

#### Bewältigung einfacher Sprechsituationen

- jemanden grüßen, sich verabschieden
- sagen, wer man ist
- sich am Telefon melden
- sich bedanken
- sich entschuldigen

#### Variation:

- Es kann auch per Video telefoniert werden.

#### Verwendete Literatur:

Bundesministerium für Bildung, Wissenschaft und Forschung (15.05.2021).

*digi.komp4 - Das Kompetenzmodell*. Abgerufen von  
<https://digikomp.at/index.php?id=542&L=0>.  
[zuletzt abgerufen am 15.05.2021]

Bundesministerium für Digitalisierung und Wirtschaftsstandort (17.05.2021).

*Bundesrecht konsolidiert: Gesamte Rechtsvorschrift für Lehrpläne der Volksschule und der Sonderschulen, Fassung vom 17.05.2021*. Abgerufen von  
<https://www.ris.bka.gv.at/GeltendeFassung.wxe?Abfrage=Bundesnormen&Gesetzesnummer=10009275>.  
[zuletzt abgerufen am 17.05.2021]

Koppensteiner, C. (2018). *Gute Umgangsformen* (11. Aufl.). Wien: bvl, Bildungsverlag Lemberger.

## Höfliches Verhalten am Telefon

### Ein unhöflicher Anrufer

Das Telefon läutet, die Mutter hebt ab. „Maria Huber, guten Morgen!“, meldet sie sich freundlich. „Ich will Tobias sprechen“, verlangt der Anrufer. „Ja, aber wer ist denn dran?“, fragt die Mutter. „Hier ist Felix!“, sagt der Anrufer leicht genervt. „Felix, wer?“, fragt die Mutter hartnäckig weiter. „Na, Felix Baumgartner“, antwortet der Anrufer, nun schon sehr genervt. „Kann ich jetzt endlich Tobias sprechen?“ „Aber gern“, sagt die Mutter und holt Tobias zum Telefon. „Hallo, hier ist Tobias!“

„Wurde aber auch Zeit“, brummt Felix ins Telefon. „Ich warte ja schon eine Ewigkeit! Ich muss dir unbedingt sagen, dass das Fußballmatch verschoben wurde. Es ist jetzt schon um 14:00 Uhr. Der Bus holt uns daher schon um 13:30 Uhr ab, damit wir rechtzeitig zum Spiel da sind. Soll ich dich abholen kommen und gehen wir dann gemeinsam zur Bushaltestelle?“ Felix spricht sehr schnell und sehr undeutlich, sodass Tobias nur die Hälfte versteht. Tobias ist mit seinen Gedanken außerdem bei seinen Hausaufgaben, deshalb hört er auch nicht richtig zu. „Das ist nicht nötig“, sagt Tobias. Felix legt einfach auf.

Beantworte nun die Fragen:

Wie müsste sich Felix am Telefon vorstellen?

---

Wie müsste Felix höflich nach seinem Freund fragen?

---

Felix spricht zu schnell. Was ist die Folge?

---

Wie müsste sich Felix richtig verabschieden?

---

Tobias hat Felix nicht gut verstanden. Was müsste er tun?

---

Idee nach Koppensfeiner, C. (2018), eigene Darstellung

## BILDUNGSGRUNDFORM: ARBEIT

Thema der Unterrichtseinheit: Organigramm erstellen	Dauer: Ca. 50 Minuten	Bildungsgrundform: Arbeit
<p>Benötigte Medien:</p> <p>Analoge Medien:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kopiervorlage: Mindmap</li> <li>• bei Bedarf: Buntstifte</li> </ul> <p>Digitale Medien:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Computer/Laptops mit Microsoft Word (ein Computer pro Team)</li> </ul>		
<p>Der Planung grundlegende digi.komp4-Kompetenzbereiche:</p> <p>2.2 Gestaltung und Nutzung persönlicher Informatiksysteme</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ich kann Programme starten und darin arbeiten.</li> </ul> <p>3.1 Dokumentation, Publikation und Präsentation</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ich kann Texte eingeben und diese formatieren.</li> <li>• Ich kann Elemente kopieren, einfügen, verschieben und löschen.</li> </ul>		
<p>Gedanken zum Bildungsauftrag:</p> <p>Gegenwart: Die Schüler*innen erproben das Organigramm und können mit dessen Hilfe Wissen strukturiert darstellen.</p> <p>Zukunft: Die Schüler*innen können in Zukunft das Organigramm als Präsentationswerkzeug nutzen.</p> <p>Exemplarisch: Die Schüler*innen lernen das Organigramm als eine Methode des persönlichen Wissensmanagements kennen und können dieses zur gezielten Strukturierung und Darstellung von Informationen in unterschiedlichen Situationen nutzen.</p>		
<p>Aufbau:</p> <p>Einstieg: Die Schüler*innen treffen sich mit der Lehrperson im Gesprächskreis. Gemeinsam wird das Haustierplakat (Kopiervorlage) besprochen. Den Schüler*innen wird mitgeteilt, dass sie mit einer Partnerin bzw. einem Partner ein Organigramm zu einem Haustier ihrer Wahl erstellen sollen.</p> <p>Erarbeitung: Die Schüler*innen erstellen zu zweit ein Haustier-Organigramm. Dazu kann entweder die Anleitung (Kopiervorlage) verwendet werden, oder die Lehrperson instruiert die Schüler*innen.</p>		

Anschließend können die entstandenen Organigramme abgespeichert und ausgedruckt werden. Wenn Zeit bleibt, können die Schüler\*innen ihr Organigramm mittels Zeichnungen gestalten.

Abschluss: Zwei Gruppen treffen sich, stellen gegenseitig ihr Organigramm vor und geben einander Rückmeldungen.

„Das hat mir gut gefallen...“

„Das ist euch gut gelungen...“

„Ich hätte noch einen Tipp...“

Abschließend werden im Gesprächskreis die Arbeitsphase und die Ergebnisse reflektiert.

Die entstandenen Organigramme können in der Klasse aufgehängt werden.

Geplante Lehr- und Lernziele gemäß dem aktuellen Lehrplan der Volksschule:

Andere informieren

- Sachinformationen weitergeben
- Arbeitsergebnisse zusammenfassen

Texte zu einer Erfahrungsgrundlage gemeinsam erarbeiten

- Texte zu einem sachunterrichtlichen Thema in kleinen Gruppen erarbeiten
- kurze Gebrauchstexte lesen, um sich zu informieren
- Informationen auswerten und anwenden

Schrift und Schriftzeichen sowie einfache Möglichkeiten des Layouts im Alltag

- Plakate herstellen

Verwendete Literatur:

Bundesministerium für Bildung, Wissenschaft und Forschung (15.05.2021).

*digikomp4 - Das Kompetenzmodell*. Abgerufen von

<https://digikomp.at/index.php?id=542&L=0>.

[zuletzt abgerufen am 15.05.2021]

Bundesministerium für Digitalisierung und Wirtschaftsstandort (17.05.2021).

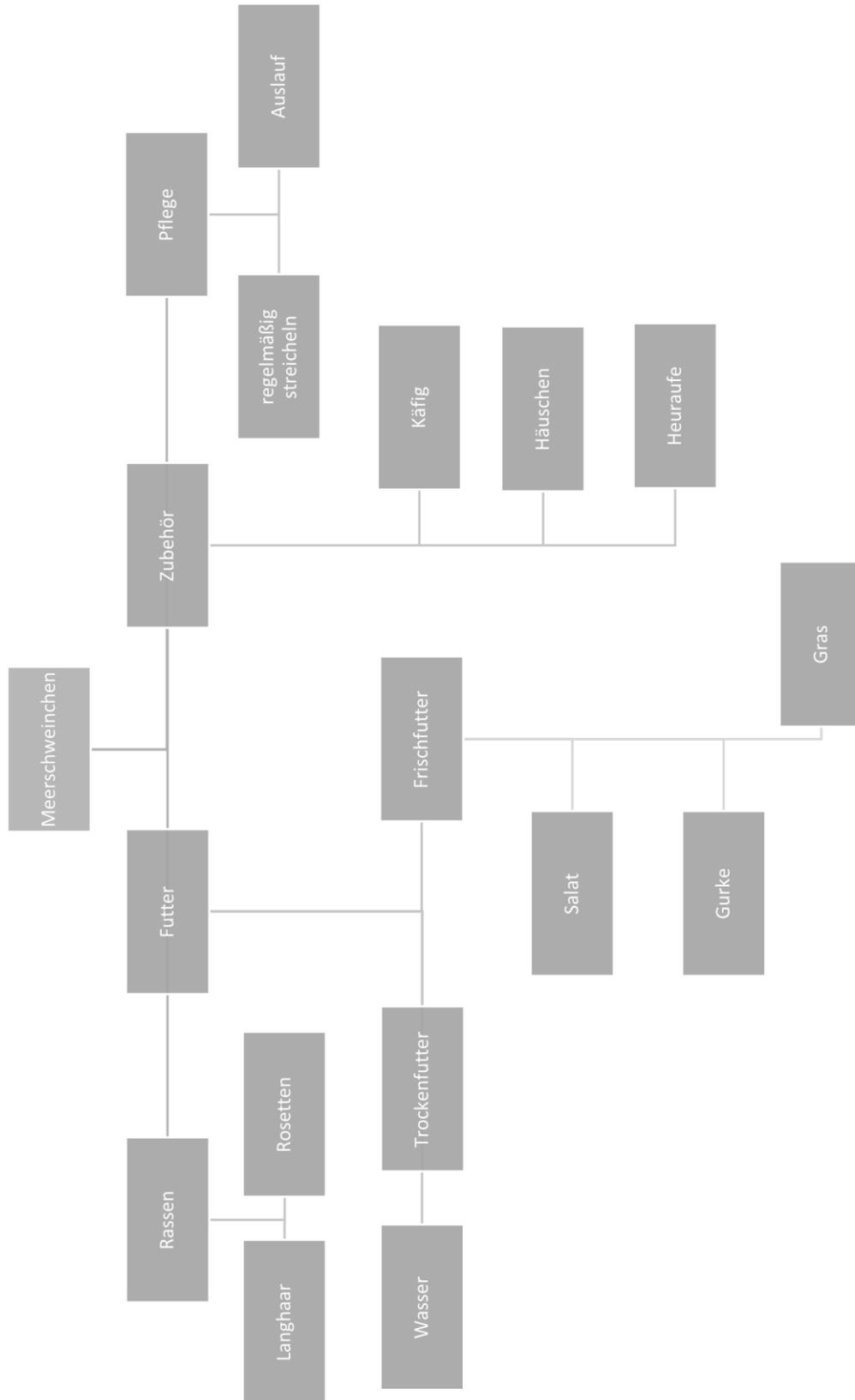
*Bundesrecht konsolidiert: Gesamte Rechtsvorschrift für Lehrpläne der Volksschule und der Sonderschulen, Fassung vom 17.05.2021*. Abgerufen von

<https://www.ris.bka.gv.at/GeltendeFassung.wxe?Abfrage=Bundesnormen&Gesetzesnummer=10009275>.

[zuletzt abgerufen am 17.05.2021]

Wilkening, N. (2017). *30x digitale Medien für 45 Minuten - Klasse 2–4: Ausgearbeitete Stunden zur Medienerziehung*. Mülheim an der Ruhr: Verlag an der Ruhr.

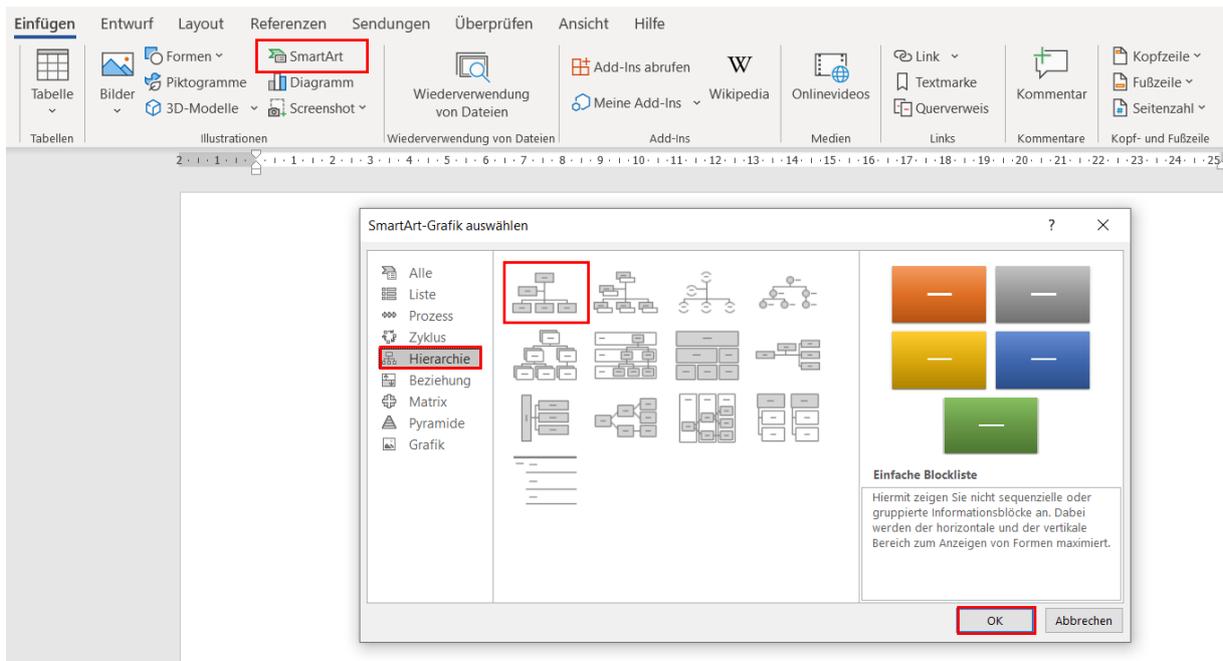
# Mindmap



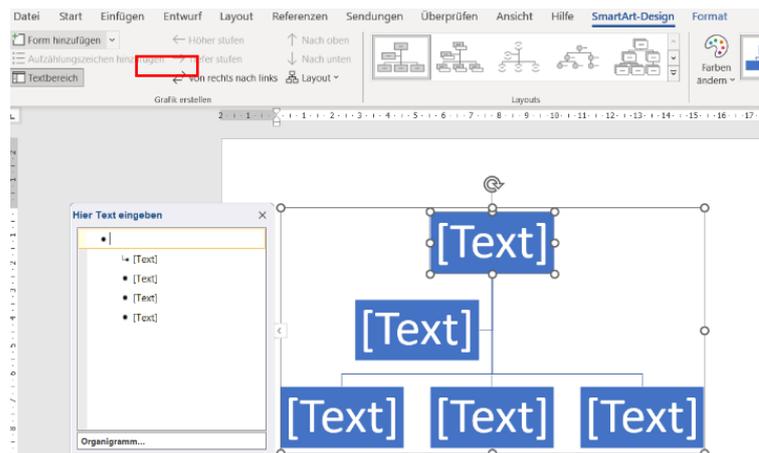
Idee nach Wilkening, N. (2017), eigene Darstellung

# Wir gestalten ein Mindmap zum Thema Haustiere

1. Startet den Computer und wählt das Programm Word.
2. Klickt auf „Einfügen → Smart Art → Hierarchie → OK“.



3. Klickt auf „Textbereich“ und schreibt in die Felder hinein. Löscht die Felder, die ihr nicht benötigt.



## Tipps:

- Die Schriftgröße solltet ihr mindestens auf 14 stellen.
- Ihr könnt unterschiedliche Designs und Farben auswählen.
- Ihr könnt die Textbausteine beliebig verschieben und ausrichten.

Idee nach Wilkening, N. (2017), eigene Darstellung

Thema der Unterrichtseinheit: Kindersuchmaschinen	Dauer: Ca. 50 Minuten	Bildungsgrundform: Arbeit
Benötigte Medien: Analoge Medien: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kopiervorlagen: Suchaufträge</li> </ul> Digitale Medien: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Computer/Laptops, Tablets mit Internetzugang</li> </ul>		
Der Planung grundlegende digi.komp4-Kompetenzbereiche: 2.2 Gestaltung und Nutzung persönlicher Informatiksysteme <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ich verwende digitale Geräte und Internet beim Lernen.</li> <li>• Ich kann Plattformen, die für mich geeignet sind, nutzen.</li> </ul> 3.3 Suche, Auswahl und Organisation von Information <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ich kenne Suchmaschinen für Kinder und kann sie verwenden.</li> <li>• Ich kann Informationen aus dem Internet in meinen Arbeiten nutzen.</li> </ul>		
Gedanken zum Bildungsauftrag: Gegenwart: Die Schüler*innen verwenden Kindersuchmaschinen, um Informationen zu recherchieren. Zukunft: Die Schüler*innen können im Alltag Kindersuchmaschinen verwenden. Exemplarisch: Die Schüler*innen denken über den Umgang mit Suchmaschinen und Informationsquellen im Internet nach und verbessern ihre Kritikfähigkeit im Umgang mit Internetquellen.		
Kindersuchmaschinen: <a href="http://www.blinde-kuh.de">www.blinde-kuh.de</a> <a href="http://www.fragfinn.de">www.fragfinn.de</a> <a href="http://www.helles-koepfchen.de">www.helles-koepfchen.de</a> <a href="http://www.find-das-bild.de">www.find-das-bild.de</a>		
Aufbau: Einstieg: Die Lehrperson schreibt die Internetadressen der Kindersuchmaschinen an die Tafel und fragt die Schüler*innen, ob sie die eine oder mehrere Seiten bereits kennen.		

Erarbeitung: Die Schüler\*innen recherchieren entweder in Einzel- oder Partnerarbeit auf den angegebenen Kindersuchmaschinen und versuchen, die Fragen auf der Kopiervorlage zu beantworten.

Anschließend werden die Ergebnisse im Plenum miteinander verglichen.

Abschluss: Es wird ein Reflexionsgespräch geführt, wie die Internetrecherche in den Gruppen funktioniert hat. Dabei werden die Schüler\*innen gebeten, auf die einzelnen Kindersuchmaschinen einzugehen. Folgende Fragen können bei der Reflexion hilfreich sein:

„Welche Seite empfandest du als übersichtlich?“

„Welche Seite war am einfachsten zu bedienen?“

„Welche Seite ist am ehesten für Kinder in deinem Alter gemacht?“

„Welche Frage konnte am schnellsten beantwortet werden?“

TIPP: Es ist sinnvoll, die Informationen und Bilder im Vorhinein zu recherchieren. So weiß die Lehrperson, auf welcher Kindersuchmaschine die Informationen zu finden sind und sie kann die Schüler\*innen bei der Arbeit unterstützen.

Geplante Lehr- und Lernziele gemäß dem aktuellen Lehrplan der Volksschule:

Erfahren, dass man aus Texten Sinn entnehmen kann

- aus Nachschlagewerken Informationen entnehmen
- Nachschlagewerke lesen, um sich zu informieren
- Informationen auswerten und anwenden

Medien als Informationsquelle nutzen

Verwendete Literatur:

Bundesministerium für Bildung, Wissenschaft und Forschung (15.05.2021).

*digikomp4 - Das Kompetenzmodell*. Abgerufen von

<https://digikomp.at/index.php?id=542&L=0>.

[zuletzt abgerufen am 15.05.2021]

Bundesministerium für Digitalisierung und Wirtschaftsstandort (17.05.2021).

*Bundesrecht konsolidiert: Gesamte Rechtsvorschrift für Lehrpläne der Volksschule und der Sonderschulen, Fassung vom 17.05.2021*. Abgerufen von

<https://www.ris.bka.gv.at/GeltendeFassung.wxe?Abfrage=Bundesnormen&Gesetzesnummer=10009275>.

[zuletzt abgerufen am 17.05.2021]

Reichel, S. & Reichel, F. (2017). *Die schnelle Stunde Medienkompetenz - Klasse 1-4: 33 originelle Unterrichtsstunden ganz ohne Vorbereitung (Die schnelle Stunde Grundschule)*. Augsburg: Auer Verlag in der AAP Lehrerwelt GmbH.

Rompf, A. & Rompf, F. (2020). *Führerschein Medienkompetenz: Kindgerechte Kopiervorlagen für die Medienbildung in der Grundschule (1. bis 4. Klasse)* (3. Aufl.). Augsburg: Auer Verlag in der AAP Lehrerwelt GmbH.

Wilkening, N. (2017). *30x digitale Medien für 45 Minuten - Klasse 2-4: Ausgearbeitete Stunden zur Medienerziehung*. Mülheim an der Ruhr: Verlag an der Ruhr.

# Suchaufträge

Versuche mithilfe einer Kindersuchmaschine folgende Fragen zu beantworten.

Wie sieht die Fahne von Kanada aus?	
Wie lang ist das Schiff „Gorch Fock“?	
Wie hoch ist der Kilimandscharo?	
Wer war Heinz Fischer?	
Wie heißt die Hauptstadt von Tirol?	

Wie hoch ist das Wiener Riesenrad?	
Auf welchem Kontinent liegt Nigeria?	
Was ist „Fingerhut“?	
Wer war Wolfgang Amadeus Mozart?	
Wie lange ist die Donau?	

Idee nach Reichel, S. & Reichel, F. (2017), Rompf, A. & Rompf, F. (2020), Wilkening, N. (2017), eigene Darstellung

# Suchaufträge

Suche zu den Fragen Abbildungen in einer Kindersuchmaschine und versuche, sie so gut wie möglich hier zu zeichnen.

Wie sieht die norwegische Flagge aus?	Wie sieht das Blatt eines Ahornbaumes aus?	Wie sieht ein menschliches Herz aus?	Male einen Regenbogen mit den richtigen Farben.

Zeichne das Symbol Yin Yang.	Male das Sternbild großer Bär.	Wie sieht ein Fußballfeld aus?	Male einen Heißluftballon.

Male ein Stopp Schild.	Male ein Schachbrett.	Welche Form hat Italien?	Wie sieht der Planet Jupiter aus?

Thema der Unterrichtseinheit: Eine Präsentation mit PowerPoint erstellen	Dauer: Ca. 90 Minuten	Bildungsgrundform: Arbeit
Benötigte Medien: Analoge Medien: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kopiervorlagen: So erstellt man eine PowerPoint-Präsentation, Checkliste</li> </ul> Digitale Medien: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Computer/Laptops mit Microsoft PowerPoint</li> </ul>		
Der Planung grundlegende digi.komp4 Kompetenzbereiche: 3.1 Dokumentation, Publikation und Präsentation <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ich kann Texte eingeben und diese formatieren.</li> <li>• Ich kann Elemente kopieren, einfügen, verschieben und löschen.</li> <li>• Ich kann Texte korrigieren und, wenn nötig, Rechtschreibhilfen verwenden.</li> <li>• Ich kann meine Arbeiten mit Bildern und Grafiken gestalten und medial präsentieren.</li> </ul>		
Gedanken zum Bildungsauftrag: Gegenwart: Die Schüler*innen erstellen mit Hilfe von Microsoft PowerPoint eine Präsentation. Zukunft: Die Schüler*innen können mit Unterstützung von Präsentationstools, wie PowerPoint, Vorträge und Referate halten. Exemplarisch: Die Schüler*innen erhalten die Fähigkeit, vor einem Publikum einen Vortrag zu halten. Das freie Sprechen wird mittels Präsentationstool unterstützt.		
Aufbau: Einstieg: Die Lehrperson teilt die Schüler*innen in Kleingruppen ein, in denen die Präsentationen erstellt werden. Es wäre sinnvoll, darauf zu achten, dass die Lernenden bereits einiges zu dem gewählten Thema wissen und darüber erzählen können. Erarbeitung: Die Schüler*innen erstellen mit Hilfe der Kopiervorlagen eine einfache PowerPoint-Präsentation zu einem selbst gewählten Thema. Die Lehrperson unterstützt und berät die Lernenden. Abschluss: Die Schüler*innen geben am Ende der Unterrichtseinheit ein Feedback und berichten über ihre Erfahrungen. Probleme können im Plenum besprochen werden.		

Geplante Lehr- und Lernziele gemäß dem aktuellen Lehrplan der Volksschule:

Andere informieren

- wesentliche Merkmale von Gegenständen, Tieren und Personen treffend beschreiben
- Sachinformationen weitergeben
- Arbeitsergebnisse zusammenfassen

Verwendete Literatur:

Bundesministerium für Bildung, Wissenschaft und Forschung (15.05.2021).

*digi.komp4 - Das Kompetenzmodell*. Abgerufen von

<https://digikomp.at/index.php?id=542&L=0>.

[zuletzt abgerufen am 15.05.2021]

Bundesministerium für Digitalisierung und Wirtschaftsstandort (17.05.2021).

*Bundesrecht konsolidiert: Gesamte Rechtsvorschrift für Lehrpläne der Volksschule und der Sonderschulen, Fassung vom 17.05.2021*. Abgerufen von

<https://www.ris.bka.gv.at/GeltendeFassung.wxe?Abfrage=Bundesnormen&Gesetzesnummer=10009275>.

[zuletzt abgerufen am 17.05.2021]

Rompf, A. & Rompf, F. (2020). *Führerschein Medienkompetenz: Kindgerechte*

*Kopiervorlagen für die Medienbildung in der Grundschule (1. bis 4. Klasse)* (3.

Aufl.). Augsburg: Auer Verlag in der AAP Lehrerwelt GmbH.

Wilkening, N. (2017). *30x digitale Medien für 45 Minuten - Klasse 2–4: Ausgearbeitete Stunden zur Medienerziehung*. Mülheim an der Ruhr: Verlag an der Ruhr.

# So erstellt man eine PowerPoint-Präsentation

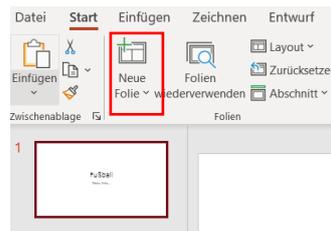
1. Fahrt den Computer hoch und öffnet das Programm PowerPoint.

2. Gestaltet die Titelseite: Schreibt in das obere Feld, worum es bei eurer Präsentation geht. Schreibt eure Namen dazu.



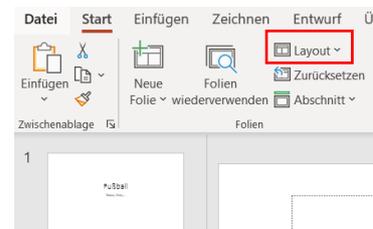
3. Legt eine neue Folie an: Menüleiste

„Start → Neue Folie“



4. Diese Folie ist nun keine Titel-Folie mehr. Ihr braucht ein anderes Layout. Wählt es aus: Menüleiste

„Start → Layout“

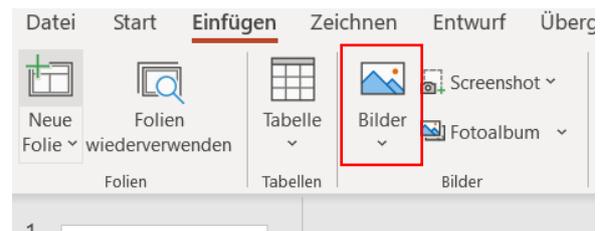


5. Schreibt eure Informationen zu einem Unterthema auf eine Folie.

6. Legt für jedes weitere Unterthema eine neue Folie an.

7. Fügt Bilder ein.

„Einfügen → Bilder“



8. Überprüft mit der Checkliste, ob ihr an alles gedacht habt.

9. Seht euch eure Präsentation an. Drückt dazu die Taste „F5“, in der obersten Reihe der Tastatur. Möchtet ihr eine Folie weitergehen, drückt die „Enter“-Taste oder klickt mit der Maus.

# Checkliste PowerPoint-Präsentation

Mitglieder in unserer Gruppe: \_\_\_\_\_

Unser Thema: \_\_\_\_\_

Unsere Unterthemen: \_\_\_\_\_

## Checkliste

1. Habt ihr eure PowerPoint-Präsentation erstellt?
2. Habt ihr an alles Wichtige gedacht?
3. Überprüft noch einmal mit der Checkliste!

<b>PowerPoint-Präsentation</b>	
Hat eure PowerPoint-Präsentation einen Titel?	
Habt ihr eure Namen auf die Titelfolie geschrieben?	
Habt ihr neben der Titelfolie noch mindestens 3 weitere Folien erstellt?	
Sind die Folien in einer sinnvollen Reihenfolge angeordnet?	
Stimmt das, was ihr geschrieben habt?	
Habt ihr alle Folien noch einmal gelesen und auf Rechtschreibung und Tippfehler hin überprüft?	

## BILDUNGSGRUNDFORM: FEIER

Thema der Unterrichtseinheit: Einen Vortrag mit Hilfe einer PowerPoint-Präsentation halten	Dauer: Ca. 50 Minuten	Bildungsgrundform: Feier
Benötigte Medien:		
Analoge Medien:		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kopiervorlagen: Tipps zum Halten einer Präsentation, Feedbackbogen</li> </ul>		
Digitale Medien:		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• selbst erstellte PowerPoint-Präsentationen</li> <li>• Computer/Laptop mit Microsoft PowerPoint, Beamer, benötigte Kabel</li> </ul>		
Der Planung grundlegende digi.komp4-Kompetenzbereiche:		
3.1 Dokumentation, Publikation und Präsentation		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ich kann meine Arbeiten mit Bildern und Grafiken gestalten und medial präsentieren.</li> </ul>		
3.4 Kommunikation und Kooperation		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ich nutze digitale Werkzeuge zur Zusammenarbeit.</li> </ul>		
Gedanken zum Bildungsauftrag:		
Gegenwart: Die Schüler*innen können mit Hilfe einer PowerPoint-Präsentation einen Vortrag halten.		
Zukunft: Die Schüler*innen können mit Präsentationstools wie PowerPoint Vorträge und Referate halten.		
Exemplarisch: Die Schüler*innen erhalten die Fähigkeit, vor einem Publikum einen Vortrag zu halten. Das freie Sprechen wird mittels Präsentationstool unterstützt.		
Aufbau:		
Einstieg: Die Schüler*innen besprechen gemeinsam mit der Lehrperson die Kopiervorlage <i>Tipps zum Halten einer Präsentation</i> . Die einzelnen Punkte werden vorgelesen, Fragen besprochen und die Schüler*innen begeben sich in ihre Arbeitsgruppen.		
Erarbeitung: Die Schüler*innen öffnen die erstellte PowerPoint-Präsentation und üben für den Vortrag in der Gruppe. Dabei sollen die Tipps der Kopiervorlage berücksichtigt werden.		
Präsentationsphase: Die Lehrperson verteilt die Feedbackbögen zu den PowerPoint-Präsentationen und bittet die Lernenden, sich auszumachen, wer welchen Aspekt		

untersucht. Die Gruppen präsentieren nacheinander ihr Thema mit Hilfe der PowerPoint-Präsentation. Die beobachtenden Schüler\*innen füllen die Feedbackbögen aus.

Abschluss: Nach dem Vortrag wird der jeweiligen Gruppe ein Feedback gegeben. Die Arbeitsergebnisse werden von der Gruppe wertgeschätzt und mit Applaus honoriert.

Geplante Lehr- und Lernziele gemäß dem aktuellen Lehrplan der Volksschule:

Texte nachgestaltend und sinngestaltend sprechen

Interessant und anschaulich erzählen, andere unterhalten

Andere informieren

- Sachinformationen weitergeben
- Arbeitsergebnisse zusammenfassen

Aufmerksam zuhören

- anderen Sprechern längere Zeit aufmerksam zuhören
- Wesentliches erfassen und wiedergeben
- zu Gehörtem Stellung nehmen

Verwendete Literatur:

Bundesministerium für Bildung, Wissenschaft und Forschung (15.05.2021).

*digi.komp4 - Das Kompetenzmodell.* Abgerufen von

<https://digikomp.at/index.php?id=542&L=0>.

[zuletzt abgerufen am 15.05.2021]

Bundesministerium für Digitalisierung und Wirtschaftsstandort (17.05.2021).

*Bundesrecht konsolidiert: Gesamte Rechtsvorschrift für Lehrpläne der Volksschule und der Sonderschulen, Fassung vom 17.05.2021.* Abgerufen von

<https://www.ris.bka.gv.at/GeltendeFassung.wxe?Abfrage=Bundesnormen&Gesetzesnummer=10009275>.

[zuletzt abgerufen am 17.05.2021]

Wilkening, N. (2017). *30x digitale Medien für 45 Minuten - Klasse 2–4: Ausgearbeitete Stunden zur Medienerziehung.* Mülheim an der Ruhr: Verlag an der Ruhr.

# Tipps zum Halten einer Präsentation

So bereitet ihr euch auf euren Vortrag mit einer PowerPoint-Präsentation vor:

1. Lest euch noch einmal gemeinsam alle Folien durch.
2. Verteilt die Aufgaben:
  - Wer begrüßt die Zuhörer? Einer oder alle gemeinsam?
  - Wer erzählt zu welcher Folie?
  - Wer drückt die „Enter“-Taste, um zur nächsten Folie zu gelangen?
  - Sollen die Zuhörer noch Fragen stellen können oder ist der Vortrag mit der letzten Folie beendet?
  - Wer macht den Abschluss?
3. Übt euren Vortrag. Achtet dabei auf folgende Dinge:
  - Sprecht langsam, laut und deutlich!
  - Macht Pausen.
  - Gebt den Zuhörern Zeit, den Text auf euren Folien zu lesen.
  - Schaut die Zuschauer an, wenn ihr vortragt!
  - Macht ein freundliches Gesicht!
  - Achtet auf eure Körperhaltung: Steht aufrecht, vergräbt die Hände nicht in den Hosentaschen, zappelt nicht herum, lehnt euch nirgends an!

Thema der Unterrichtseinheit: Glückwunschkarte gestalten	Dauer: Ca. 50 Minuten	Bildungsgrundform: Feier
Benötigte Medien:		
Analoge Medien:		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Stifte, Füllfeder</li> </ul>		
Digitale Medien:		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Computer/Laptop mit Internetzugang</li> <li>• <a href="http://www.fotojet.com">www.fotojet.com</a></li> </ul>		
Der Planung grundlegende digi.komp4-Kompetenzbereiche:		
3.1 Dokumentation, Publikation und Präsentation		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ich kann Texte eingeben und diese formatieren.</li> <li>• Ich kann Elemente kopieren, einfügen, verschieben und löschen.</li> <li>• Ich kann digitale Zeichnungen und Bilder erstellen und gestalten.</li> </ul>		
Gedanken zum Bildungsauftrag:		
Gegenwart: Die Schüler*innen erstellen mit Hilfe eines Online-Tools eine Glückwunschkarte.		
Zukunft: Die Schüler*innen können selbstständig für ein Fest wie z.B. Weihnachten, Geburtstag oder Muttertag eine passende Karte erstellen.		
Exemplarisch: Die Schüler*innen erkennen eine Glückwunschkarte als wichtigen Ausdruck menschlicher Zuwendung und Wertschätzung.		
Aufbau:		
Einstieg: Zu Beginn der Unterrichtseinheit werden von den Schüler*innen Anlässe genannt, zu denen Glückwunschkarten geschrieben werden. Die Äußerungen werden an der Tafel oder auf einem Plakat festgehalten.		
Erarbeitung: Die Schüler*innen gestalten in Partnerarbeit eine Glückwunschkarte. Es kann dabei mit unterschiedlichen Layouts experimentiert werden. Am Ende entscheiden sich die Gruppen für eine Karte. Diese wird abgespeichert und auf dickeres Papier gedruckt. Auf die Rückseite kann mit Füllfeder eine persönliche Nachricht geschrieben werden.		
Abschluss: Die Glückwunschkarten werden in der Klasse hergezeigt, wer möchte, darf seine Karte vorlesen.		
TIPP: Es kann sinnvoll sein, die einzelnen Arbeitsschritte mittels Beamer/Whiteboard für die Schüler*innen sichtbar zu machen bzw. gemeinsam durchzuführen.		

Hinweise für die Lehrperson:

- öffnen der Website: <https://www.fotojet.com/de/>
- auf *Design* klicken
- *Karte* auswählen
- aus den vorgeschlagenen Anlässen einen auswählen
- Karte gestalten

TIPP: Bei der Gratisversion ist nur eine begrenzte Anzahl an Vorlagen verfügbar. Es wird empfohlen, Vorlagen ohne die Krone auszuwählen, da diese als Bild (jpg, png) downloadbar sind.

Geplante Lehr- und Lernziele gemäß dem aktuellen Lehrplan der Volksschule:

Briefe, Grußkarten und Ähnliches zu verschiedenen Anlässen schreiben

Texte verfassen, um andere zu informieren

Die Vielfalt des Zusammenlebens in Gemeinschaften außerhalb der Schule kennenlernen und mitgestalten können

- Möglichkeiten der Gestaltung von Festen und Feiern in Familie und Verwandtschaft kennenlernen

Verwendete Literatur:

Bundesministerium für Bildung, Wissenschaft und Forschung (15.05.2021).

*digi.komp4 - Das Kompetenzmodell*. Abgerufen von

<https://digikomp.at/index.php?id=542&L=0>.

[zuletzt abgerufen am 15.05.2021]

Bundesministerium für Digitalisierung und Wirtschaftsstandort (17.05.2021).

*Bundesrecht konsolidiert: Gesamte Rechtsvorschrift für Lehrpläne der Volksschule und der Sonderschulen, Fassung vom 17.05.2021*. Abgerufen von

<https://www.ris.bka.gv.at/GeltendeFassung.wxe?Abfrage=Bundesnormen&Gesetzesnummer=10009275>.

[zuletzt abgerufen am 17.05.2021]

Wilkening, N. (2017). *30x digitale Medien für 45 Minuten - Klasse 2–4: Ausgearbeitete Stunden zur Medienerziehung*. Mülheim an der Ruhr: Verlag an der Ruhr.

Thema der Unterrichtseinheit: Fotoreporter*in bei einer Feier	Dauer: -	Bildungsgrundform: Feier
Benötigte Medien: Digitale Medien: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Digitalkamera, Übertragungskabel, Computer</li> </ul>		
Der Planung grundlegende digi.komp4-Kompetenzbereiche: 2.4 Mensch-Maschine-Schnittstelle <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ich weiß, dass digitale Geräte unterschiedlich zu bedienen sind und kann sie im täglichen Leben nutzen.</li> </ul> 3.1 Dokumentation, Publikation und Präsentation <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ich kann digitale Zeichnungen und Bilder erstellen und gestalten.</li> </ul>		
Gedanken zum Bildungsauftrag: Gegenwart: Die Schüler*innen dokumentieren eine Feier (z.B. Geburtstagsfeier, Morgenfeier, Wochenabschlussfeier,...) mit Hilfe von Fotos. Zukunft: Fotos von Schulveranstaltungen und -feiern können zukünftig von den Schüler*innen selbst festgehalten werden. Exemplarisch: Die Schüler*innen können mit digitalen Fotoaufnahmen verantwortungsvoll umgehen und beachten das Urheberrecht, insbesondere das Recht am eigenen Bild.		
Aufbau: Einstieg: Die dokumentierende Gruppe erhält die Digitalkamera mit dem Auftrag, die Besonderheiten der Feier festzuhalten. Durchführung: Die Feier wird im Klassenverband durchgeführt. Die Fotoreporter*innen halten besondere Ereignisse mit der Digitalkamera fest. Wichtig zu beachten ist, dass die Feier im Mittelpunkt der Unterrichtseinheit bleibt – die Fotoreportage soll nebenbei passieren. Abschluss: Die Fotos werden von der Digitalkamera auf den Computer geladen und im Klassenverband gesichtet und thematisiert. Es kann dabei auf die Qualität der Fotos eingegangen werden.		
Geplante Lehr- und Lernziele gemäß dem aktuellen Lehrplan der Volksschule: Die Schulklasse als neue Gemeinschaft erleben <ul style="list-style-type: none"> <li>• an der Gestaltung von Festen und Feiern zu verschiedenen Anlässen mitwirken</li> </ul>		

### Das Zusammenleben in der Schule verstehen und mitgestalten

- Gemeinsame Erlebnisse vorbereiten und gestalten (z.B. Feste, Feiern, Ausstellungen, Schulveranstaltungen)
- Aufgaben im Rahmen der Klassen- bzw. Schulgemeinschaft erkennen und übernehmen, Möglichkeiten der Mitgestaltung wahrnehmen

### Verwendete Literatur:

Bundesministerium für Bildung, Wissenschaft und Forschung (15.05.2021).

*digikomp4 - Das Kompetenzmodell*. Abgerufen von

<https://digikomp.at/index.php?id=542&L=0>.

[zuletzt abgerufen am 15.05.2021]

Bundesministerium für Digitalisierung und Wirtschaftsstandort (17.05.2021).

*Bundesrecht konsolidiert: Gesamte Rechtsvorschrift für Lehrpläne der Volksschule und der Sonderschulen, Fassung vom 17.05.2021*. Abgerufen von

<https://www.ris.bka.gv.at/GeltendeFassung.wxe?Abfrage=Bundesnormen&Gesetzesnummer=10009275>.

[zuletzt abgerufen am 17.05.2021]

Meggendorfer, S., Reichel, F., Reichel, S. & Scheuerbrand, M. (2019). *55 Ideen*

*Digitale Medien in der Grundschule: einfach, sinnvoll, praxiserprobt (1. bis 4.*

*Klasse)* (2. Aufl.). Augsburg: Auer Verlag in der AAP Lehrerwelt GmbH.

## BILDUNGSGRUNDFORM: SPIEL

Thema der Unterrichtseinheit: Wir testen Online-Spiele	Dauer: Ca. 50 Minuten	Bildungsgrundform: Spiel
Benötigte Medien: Analoge Medien: <ul style="list-style-type: none"><li>• Kopiervorlage: Wir testen Online-Spiele</li></ul> Digitale Medien: <ul style="list-style-type: none"><li>• Computer/Laptop mit Internetzugang</li><li>• Tablets mit Internetzugang</li><li>• <a href="https://www.wdrmaus.de/spiel-und-spass/spiele/index.php5">https://www.wdrmaus.de/spiel-und-spass/spiele/index.php5</a></li></ul>		
Der Planung grundlegende digi.komp4-Kompetenzbereiche: 1.2 Verantwortung bei der Nutzung von IT <ul style="list-style-type: none"><li>• Ich kann reale und virtuelle Welten unterscheiden.</li></ul> 2.2 Gestaltung und Nutzung persönlicher Informatiksysteme <ul style="list-style-type: none"><li>• Ich kann Plattformen, die für mich geeignet sind, nutzen.</li></ul>		
Gedanken zum Bildungsauftrag: Gegenwart: Die Schüler*innen kennen Online-Spiele und können sie bedienen. Zukunft: Die Schüler*innen können reflektieren, ob Online-Spiele speziell für ihre Altersgruppe gemacht wurden. Exemplarisch: Die Schüler*innen erkennen die Vor- und Nachteile von Online-Spielen und werden auf mögliche Gefahren des Online-Gamings aufmerksam.		
Aufbau: Einstieg: Die Lernperson fragt die Schüler*innen nach den Vorerfahrungen mit Online-Spielen. Es wird festgelegt, dass die Lernenden alle Spiele auf der angegebenen Seite ausprobieren dürfen und sie auch einschätzen sollen, ob diese Spiele Spaß machen und ob sie für Volksschüler*innen geeignet sind. Durchführung: Die Schüler*innen arbeiten in Partnerarbeit und probieren Spiele auf der angegebenen Internetseite aus. Sie notieren ihre Gedanken und Überlegungen auf der Kopiervorlage. Reflexion: Die Notizen der Schüler*innen werden im Plenum vorgestellt und diskutiert. Abschluss: In der verbleibenden Zeit können unbekannte Spiele ausprobiert werden.		

Geplante Lehr- und Lernziele gemäß dem aktuellen Lehrplan der Volksschule:

Medien informieren und unterhalten

- Spielen und Lernen mit dem Computer

Gefahren der Medien

- Anbahnen einer kritischen Haltung beim Gebrauch der Medien

Verwendete Literatur:

Bundesministerium für Bildung, Wissenschaft und Forschung (15.05.2021).

*digi.komp4 - Das Kompetenzmodell*. Abgerufen von

<https://digikomp.at/index.php?id=542&L=0>.

[zuletzt abgerufen am 15.05.2021]

Bundesministerium für Digitalisierung und Wirtschaftsstandort (17.05.2021).

*Bundesrecht konsolidiert: Gesamte Rechtsvorschrift für Lehrpläne der Volksschule und der Sonderschulen, Fassung vom 17.05.2021*. Abgerufen von

<https://www.ris.bka.gv.at/GeltendeFassung.wxe?Abfrage=Bundesnormen&Gesetzesnummer=10009275>.

[zuletzt abgerufen am 17.05.2021]

Wilkening, N. (2017). *30x digitale Medien für 45 Minuten - Klasse 2-4: Ausgearbeitete Stunden zur Medienerziehung*. Mülheim an der Ruhr: Verlag an der Ruhr.

## Wir testen Online-Spiele

Name des Spiels: \_\_\_\_\_

Internetadresse: \_\_\_\_\_

Darum geht es: \_\_\_\_\_

Bei dem Spiel kann man etwas lernen:  ja  nein

Unsere Bewertung: 

Begründung der Bewertung: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Name des Spiels: \_\_\_\_\_

Internetadresse: \_\_\_\_\_

Darum geht es: \_\_\_\_\_

Bei dem Spiel kann man etwas lernen:  ja  nein

Unsere Bewertung: 

Begründung der Bewertung: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Thema der Unterrichtseinheit: Lernspiele nutzen	Dauer: -	Bildungsgrundform: Spiel
Benötigte Medien: Digitale Medien: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Computer/Laptops mit Internetzugang</li> <li>• Tablets mit Internetzugang</li> <li>• installierte Lernspiele/Lernapps</li> </ul>		
Der Planung grundlegende digi.komp4-Kompetenzbereiche: 2.2 Gestaltung und Nutzung persönlicher Informatiksysteme <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ich verwende digitale Geräte und Internet beim Lernen.</li> <li>• Ich kann Programme starten und darin arbeiten.</li> <li>• Ich kann Plattformen, die für mich geeignet sind, nutzen.</li> </ul>		
Gedanken zum Bildungsauftrag: Gegenwart: Die Schüler*innen erweitern ihr Wissen durch Lernspiele. Zukunft: Die Schüler*innen kennen unterschiedliche digitale Lernspiele und können diese in der Schule und zuhause sinnvoll nutzen. Exemplarisch: Die Schüler*innen können digitale Medien zu Lernzwecken nutzen.		
Aufbau: Digitale Lernspiele lassen sich im Rahmen der Wochenplanarbeit gut in den Unterricht integrieren. Lernapps bieten sich zum Trainieren oder als Differenzierung beim Stationenbetrieb, bei der Freiarbeit oder beim Bearbeiten von Arbeitsplänen an. Wichtig ist, dass die Lehrperson vor der Nutzung im Unterricht das Lernspiel bzw. die App begutachtet und erprobt.		
Mögliche Lernspiele: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Anton App</li> <li>• Antolin</li> <li>• Einmaleins Trainer</li> <li>• <a href="https://learningapps.org/">https://learningapps.org/</a></li> <li>• Kahoot!</li> <li>• Quizzlet</li> </ul>		

Geplante Lehr- und Lernziele gemäß dem aktuellen Lehrplan der Volksschule:

Medien informieren und unterhalten

- Spielen und Lernen mit dem Computer

Gefahren der Medien

- Anbahnen einer kritischen Haltung beim Gebrauch der Medien

Verwendete Literatur:

Bundesministerium für Bildung, Wissenschaft und Forschung (15.05.2021).

*digi.komp4 - Das Kompetenzmodell*. Abgerufen von

<https://digikomp.at/index.php?id=542&L=0>.

[zuletzt abgerufen am 15.05.2021]

Bundesministerium für Digitalisierung und Wirtschaftsstandort (17.05.2021).

*Bundesrecht konsolidiert: Gesamte Rechtsvorschrift für Lehrpläne der Volksschule und der Sonderschulen, Fassung vom 17.05.2021*. Abgerufen von

<https://www.ris.bka.gv.at/GeltendeFassung.wxe?Abfrage=Bundesnormen&Gesetzesnummer=10009275>.

[zuletzt abgerufen am 17.05.2021]

Meggendorfer, S., Reichel, F., Reichel, S. & Scheuerbrand, M. (2019). *55 Ideen*

*Digitale Medien in der Grundschule: einfach, sinnvoll, praxiserprobt (1. bis 4. Klasse)* (2. Aufl.). Augsburg: Auer Verlag in der AAP Lehrerwelt GmbH.

Thema der Unterrichtseinheit: Ein Suchsel gestalten	Dauer: Ca. 50 Minuten	Bildungsgrundform: Spiel
Benötigte Medien: Digitale Medien: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Computer/Laptops mit Internetzugang</li> <li>• <a href="http://suchsel.bastelmaschine.de/">http://suchsel.bastelmaschine.de/</a></li> </ul>		
Der Planung grundlegende digi.komp4-Kompetenzbereiche: 2.2 Gestaltung und Nutzung persönlicher Informatiksysteme <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ich verwende digitale Geräte und Internet beim Lernen.</li> <li>• Ich kann Programme starten und darin arbeiten.</li> <li>• Ich kann Plattformen, die für mich geeignet sind, nutzen.</li> </ul>		
Gedanken zum Bildungsauftrag: Gegenwart: Die Schüler*innen erstellen ein Suchsel zu einem Sachunterrichtsthema ihrer Wahl. Zukunft: Die Schüler*innen kennen unterschiedliche Lernspiele und können diese für eigene Lernzwecke nutzen. Exemplarisch: Die Konzentrationsfähigkeit und die visuelle Wahrnehmung der Schüler*innen werden trainiert.		
Aufbau: Einstieg: Die Schüler*innen bilden Zweier-Teams und überlegen sich ein Sachunterrichtsthema, welches sie bearbeiten möchten. Durchführung: Die Schüler*innen arbeiten in Partnerarbeit und erstellen mit Hilfe der angegebenen Website ein Suchsel mit passenden Begriffen. Schülerpaare, welche mit der Aufgabe fertig sind, speichern ihr Suchsel als PDF ab und drucken dieses für ihre Klassenkolleg*innen aus. Abschluss: Die entstandenen Suchsel werden untereinander ausgetauscht und gelöst.		
Geplante Lehr- und Lernziele gemäß dem aktuellen Lehrplan der Volksschule: Medien informieren und unterhalten <ul style="list-style-type: none"> <li>• Spielen und Lernen mit dem Computer</li> </ul> Gefahren der Medien <ul style="list-style-type: none"> <li>• Anbahnen einer kritischen Haltung beim Gebrauch der Medien</li> </ul>		

- Visuelle Gliederungs- und Merkfähigkeit

Verwendete Literatur:

Bundesministerium für Bildung, Wissenschaft und Forschung (15.05.2021).

*digi.komp4 - Das Kompetenzmodell*. Abgerufen von

<https://digikomp.at/index.php?id=542&L=0>.

[zuletzt abgerufen am 15.05.2021]

Bundesministerium für Digitalisierung und Wirtschaftsstandort (17.05.2021).

*Bundesrecht konsolidiert: Gesamte Rechtsvorschrift für Lehrpläne der Volksschule und der Sonderschulen, Fassung vom 17.05.2021*. Abgerufen von

<https://www.ris.bka.gv.at/GeltendeFassung.wxe?Abfrage=Bundesnormen&Gesetzesnummer=10009275>.

[zuletzt abgerufen am 17.05.2021]

Wilkening, N. (2017). *30x digitale Medien für 45 Minuten - Klasse 2–4: Ausgearbeitete Stunden zur Medienerziehung*. Mülheim an der Ruhr: Verlag an der Ruhr.