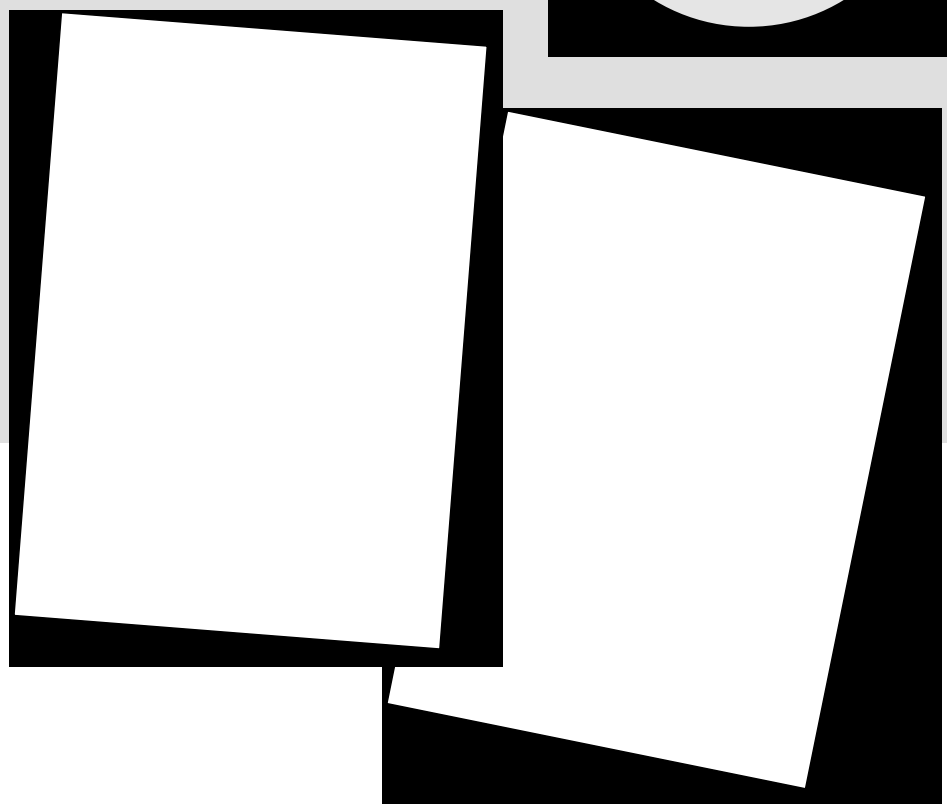


Finken-Gratisdownload

mit ausgewählten Musterseiten



Digitale Medien

Konzepte zur Förderung der Medienkompetenz

Artikel-Nr.

Weitere Infos unter www.finken.de/

Mein liebstes Medium

Name: _____

1. Was ist dein liebstes Medium?

Schneide unten die passende Karte aus und klebe sie hier auf.

Oder male und schreibe selbst.



2. Warum hast du dich dafür entschieden?

3. Was gefällt dir daran am besten?

4. Erzähle, was du genau damit machst.

5. Suche dir einen Partner oder eine Partnerin.

Lest euch gegenseitig vor, was ihr geschrieben habt.

 Computer	 Bücher	 Fernseher	 Spielkonsole
 Handy	 CD-Player/Radio	 Zeitschriften	 Telefon

Checkliste: meine Fotos im Internet

Name: _____

Lies diesen Infotext.

Fotos im Internet können von jedem gesehen werden. Manchmal ist einem ein Foto später peinlich. Dann ist es schwierig, das Foto wieder vollständig zu löschen. Du solltest also gut überlegen, welche Fotos von dir ins Netz gestellt werden dürfen. Auch Fotos, die du mit Freunden oder der Familie teilst, können weitergeleitet und für alle sichtbar werden.

Übrigens darf dich niemand ohne Erlaubnis fotografieren. Das nennt man das „**Recht am eigenen Bild.**“ Genauso darfst auch du niemanden ungefragt fotografieren und dieses Foto ohne Erlaubnis verschicken oder ins Netz stellen. In der Schule oder in Vereinen zum Beispiel werden oft Fotos von Aufführungen oder Festen gemacht und ins Internet gestellt. Die Schule und Vereine fragen aber immer vorher um Erlaubnis, ob man damit einverstanden ist, auf solchen Fotos abgebildet zu sein.



knicken

Wenn andere Fotos von dir im Internet veröffentlichen wollen:
Welche Fotos würdest du erlauben – und welche nicht?

1. Besprich dich mit einem Partner oder einer Partnerin zu den Punkten unten.
2. Schreibe dann eine Checkliste in dein Heft.



Mein Wohnort: Was dürfen Fremde über meinen Wohnort nicht wissen?

- Zum Beispiel: Auf Fotos darf man nicht sehen, in welcher Stadt ich wohne.
- Auf Fotos darf man nicht erkennen, _____

Mein Zimmer: Dürfen Fremde wissen, wie mein Zimmer aussieht?

- Zum Beispiel: Auf Fotos darf man mein Zimmer nicht sehen.
- Auf Fotos darf man _____

Mein Körper: Was dürfen Fremde von meinem Körper nicht sehen?

- _____

Meine Familie: Was dürfen Fremde über meine Familie nicht wissen?

- _____

Das mag ich: Was ich mag – dürfen das alle wissen?

- _____

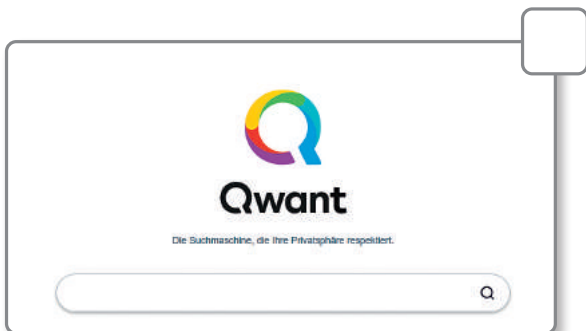
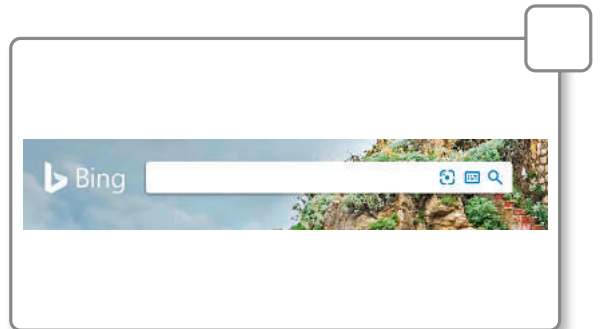
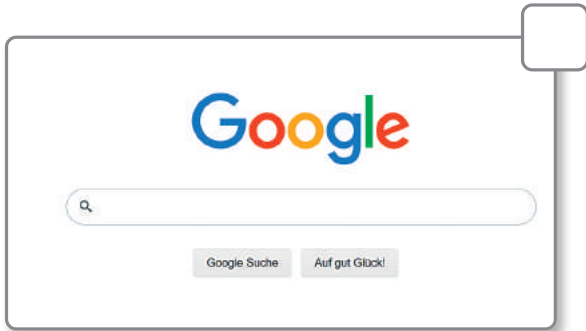
Außerdem darf keiner wissen:

- _____

Welche Suchmaschinen kennst du?

Name: _____

Kreuze an: ✕



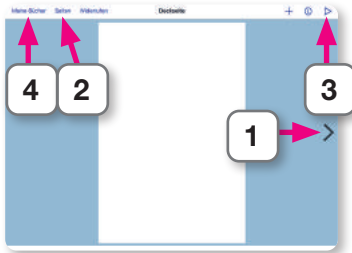
© Finken-Verlag · www.finken.de

..... knicken

1. Was haben alle Suchmaschinen gemeinsam?

2. Welche Suchmaschinen könnten für Kinder sein? Kreuze diese an: ✕
 Woran kann man eine Suchmaschine für Kinder erkennen?

3. Was glaubst du, warum es Suchmaschinen nur für Kinder gibt?



Seitenfunktionen

- Die Seiten wechseln Sie mit den Pfeiltasten rechts > und links < (s. Nr. 1 Screenshot).
- Neue Seiten fügen Sie am Ende jeweils mit dem großen + hinzu.
- Möchten Sie die Seiten verschieben, tippen Sie oben links auf *Seiten* (Nr. 2). Dort lassen sich, abgesehen von der Deckseite, alle Seiten beliebig verschieben.
- Tippen Sie das Deckblatt an, um wieder zur Startseite zu kommen.



Lesemodus und Vorlesen

- Mit der Pfeiltaste rechts oben startet man den Lesemodus (Nr. 3, s. o.).
- Durch Wischen über den Bildschirm kann man im Buch vor- und zurückblättern.
- Bei *Vorlesen* werden alle Textfelder auf der Seite vorgelesen (auch Emojis werden „übersetzt“).
- Über die Mischpultregler kann man weitere Einstellungen vornehmen.

Veröffentlichen / Buchseite teilen (z. B. über AirDrop)

Zum Exportieren des fertigen Buchs gehen Sie über *Meine Bücher* (s. o. Nr. 4) in die Regalansicht und wählen unter dem Buch dieses Symbol:



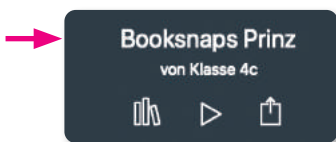
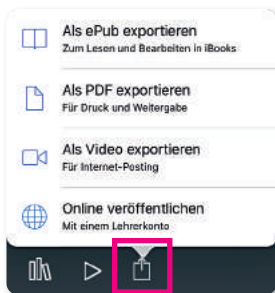
E-Book: Mit *Als ePub exportieren* kann man das E-Book mit verschiedenen Diensten verschicken bzw. speichern (*AirDrop*, E-Mail, ...) oder es mit einer App seiner Wahl öffnen.

→ Um alle Booksnaps der Klasse zu einem Buch zusammenzufügen, werden die einzelnen Seiten per *AirDrop* an das Tablet der Lehrkraft geschickt.

PDF: Das PDF-Format enthält nur Text und Bild. Audiodateien werden nicht eingebettet und bei den Videos wird lediglich das Startbild abgebildet. Vorteil: Das E-Book kann auf allen gängigen Geräten dargestellt und ausgedruckt werden.

Video: Der Export als Video erzeugt einen Film im Format *mov*. Dieser spielt die einzelnen Buchseiten wie in einer Diaschau ab. Eingebundene Filme zeigt das Programm integriert.

Online: Nach Anmeldung mit einem Konto der Lehrkraft können Bücher veröffentlicht werden. (Datenschutz beachten!)

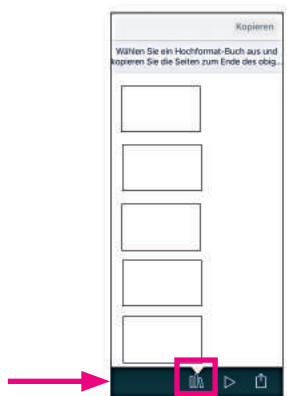


Menüleiste unter dem Buch

- Buchtitel und Autor*in eintippen und ändern
- Bücher importieren, bewegen, kopieren, kombinieren, löschen

Bücher kombinieren

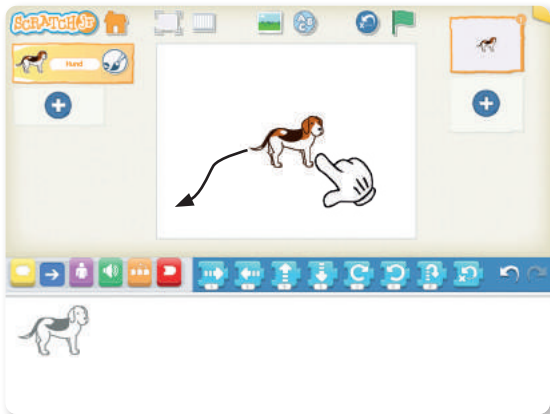
- fügt einzelne Buchseiten Ihrer SuS zu einem Buch zusammen. Diese Funktion antippen unter dem Buch, in das alle Seiten kopiert werden sollen → *Seiten auswählen* → *kopieren*.






Wir programmieren eine Rechengeschichte (1)

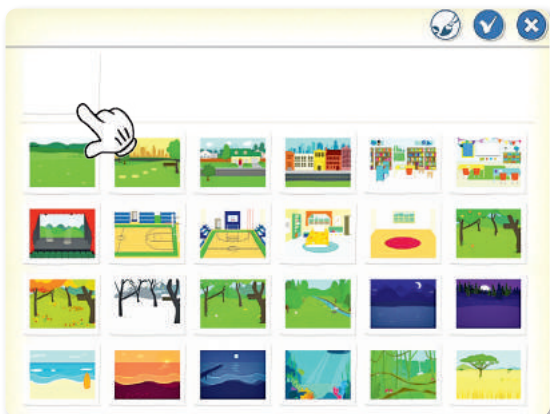
Der Hund läuft an den Bäumen vorbei zu seinem Freund.

Hilf ihm, die Äpfel zu zählen.




- 1 Der  ist deine Spielfigur.
Ziehe den  an den linken, unteren Rand.

- 2 Tippe auf .




- 3 Wähle den leeren Hintergrund aus und tippe darauf.

Tippe auf .


Tippe auf .

Tippe auf .

Wähle eine Farbe .



- 4 Zeichne mit deinem Finger einen Weg auf den Bildschirm.

Tippe dann auf .



Planungshilfe

Symmetrische Bilder zeichnen

Mit AWW kollaborativ arbeiten

12

Zeitumfang    ab Klasse 2 Fach M

Medienkompetenzen

- Die SuS lernen digitale Werkzeuge für die Zusammenarbeit kennen.
- Sie nutzen digitale, kollaborative Arbeitsformen für das Lernen.
- Sie teilen ein Dokument per QR-Code.
- Sie erstellen digitale Zeichnungen und Bilder.
- Die SuS kennen ggf. Umgangsregeln im digitalen Bereich und halten sie ein.

Kompetenzbereiche nach den Richtlinien der KMK

2. Kommunizieren und Kooperieren	2.2 Teilen
	2.3 Zusammenarbeiten
	2.4 Umgangsregeln kennen und einhalten
4. Schützen und sicheres Agieren	4.1 Sicher in digitalen Umgebungen agieren

Unterrichtsidee

Nachdem die SuS symmetrische Grunderfahrungen im Unterricht gesammelt haben, zeichnen sie in einer digitalen, kollaborativen Umgebung symmetrische Bilder. Dabei können zwei SuS gleichzeitig an einem Bild arbeiten, ohne sich einen physischen Zeichenuntergrund zu teilen. Ein Kind gibt einen Teil der Zeichnung vor, das andere ergänzt diese symmetrisch. Dieses kollaborative Arbeiten können die SuS z. B. über ein Tool unter www.awwapp.com mit zwei Tablets umsetzen. Per QR-Code teilen sie einen Zeichenbereich, das sogenannte Board, und haben beide gleichzeitig Zugriff. Über eine integrierte Chatfunktion können sich die SuS gegenseitig Hinweise geben.

Benötigte Materialien / Tools

- iPads/Tablets mit Internetverbindung (pro Kind)
- die Internetseite *AWW A Web Whiteboard*: www.awwapp.com
- Präsentationseinheit
- pro Kind ein digitaler Zeichenstift (z. B. Logitech Crayon oder Apple Pencil)
- AB S. 105 *Gemeinsam symmetrische Bilder zeichnen*
- KV S. 106 *Ablauf: So geht ihr vor*

Planungshilfe

Tiere im Winter

Lernplakate und Ausstellungsstücke mit QR-Codes anreichern

18

Zeitumfang    ab Klasse **3** Fach **SU**

Medienkompetenzen

- Die SuS recherchieren gezielt in Kinder-Suchmaschinen.
- Sie schreiben und layouten Texte mit einem Textverarbeitungsprogramm.
- Sie wählen zum Thema passende Medien sinnvoll für QR-Codes aus.
- Sie können einen QR-Code generieren, speichern, wiederfinden und ausdrucken.
- Sie rufen einen QR-Code auf und spielen das hinterlegte Medium ab.

Kompetenzbereiche nach den Richtlinien der KMK

1. Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren	1.1 Suchen und Filtern
	1.3 Speichern und Abrufen
3. Produzieren und Präsentieren	3.1 Entwickeln und Produzieren
	3.2 Weiterverarbeiten und Integrieren
	3.3 Rechtliche Vorgaben beachten
4. Schützen und sicheres Agieren	4.1 Sicher in digitalen Umgebungen agieren

Unterrichtsidee

Die SuS gestalten Lernplakate und Ausstellungsstücke über das Verhalten von Tieren im Winter. Mithilfe von analogen Medien und über das Internet recherchieren sie und sammeln Informationen. Diese Informationen nutzen sie, um ein klassisches Lernplakat und Ausstellungsstücke (z. B. nachgebaute Schlafmöglichkeiten, gezeichnete Bilder ...) zu gestalten. Sie reichern das Plakat und ggf. auch die Ausstellungsstücke mit passenden und sinnvollen digitalen Inhalten per QR-Code an, deren Erstellen und Scannen sie zuvor einüben. Mögliche Einbindungen digitaler Inhalte per QR-Code sind z. B.:

- Videos oder Webseiten
- Audioaufnahmen, wie z. B. Tiergeräusche, Interviews
- ergänzende Texte oder Quizfragen

Die Klasse geht, ausgestattet mit Tablets und Kopfhörern, durch die Ausstellung, setzt sich intensiv mit den Plakaten auseinander und erarbeitet selbstständig die fachlichen Inhalte.

Einstellungen vornehmen (Fortsetzung)

Speichern, nachdem alle Einstellungen vorgenommen wurden.

Beschreibung des Padlets

Link zum Teilen

Hintergrund einstellen

Helle oder dunkle Textboxen

Schriftart einstellen

Soll der Name des Kommentators angezeigt werden? Ist aus Datenschutzgründen nicht zu empfehlen (deaktiviert lassen).

Soll man einzelne Posts bewerten dürfen?

Ausrichtung neuer Posts, oben oder unten auf der Seite

Kommentare zu Posts gestatten. Ist für diese Einheit sinnvoll, da die SuS abschließend ein Feedback verfassen sollen.

Der Obszönitätenfilter sollte angeschaltet werden, um zu verhindern, dass unangebrachte Worte im Padlet auftauchen.

Sollen einzelne Posts erst durch die Lehrkraft überprüft werden, bevor sie auf dem Padlet erscheinen? Zu empfehlen, damit vor der Veröffentlichung ggf. noch korrigiert werden kann.