

Tipps zur Förderung der Medienkompetenz mit unseren Online-Programmen

Online arbeiten auf grundschule-interaktiv.westermann.de	Kompetenzbereiche ¹⁾
Zugangsdaten verteilen	
<ul style="list-style-type: none"> • Warum brauche ich Zugangsdaten? 	Schützen und sicher agieren
<ul style="list-style-type: none"> • Warum darf ich meine Zugangsdaten nicht an meine Freunde und Freundinnen weitergeben? 	<ul style="list-style-type: none"> • Persönliche Daten und Privatsphäre schützen
<ul style="list-style-type: none"> • Was mache ich, wenn jemand anderes meine Zugangsdaten kennt? 	Problemlösen und Handeln
<ul style="list-style-type: none"> • Was mache ich, wenn ich meine Zugangsdaten vergessen habe? 	<ul style="list-style-type: none"> • Eigene Defizite ermitteln und nach Lösungen suchen
Programme vorstellen	
<ul style="list-style-type: none"> • Wo melde ich mich an? 	Produzieren und Präsentieren
<ul style="list-style-type: none"> • Was bieten mir die einzelnen Programme? 	<ul style="list-style-type: none"> • Entwickeln und Produzieren
<ul style="list-style-type: none"> • Wie komme ich zu den Aufgaben? 	Problemlösen und Handeln
<ul style="list-style-type: none"> • Wo finde ich die Auswertung? 	<ul style="list-style-type: none"> • Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen
<ul style="list-style-type: none"> • Was passiert, wenn ich auf einen Menüpunkt, einen Link, einen Button klicke/tippe? 	Analysieren und Reflektieren
<ul style="list-style-type: none"> • Welche Aufgabentypen gibt es? 	<ul style="list-style-type: none"> • Medien analysieren und bewerten
<ul style="list-style-type: none"> • Wie lange sollte ich am Tag online arbeiten? 	Schützen und sicher agieren <ul style="list-style-type: none"> • Gesundheit schützen

Briefkasten-Funktion	
<ul style="list-style-type: none"> • Wie funktioniert der Briefkasten? 	<p>Kommunizieren und Kooperieren</p> <ul style="list-style-type: none"> • Interagieren <p>Problemlösen und Handeln</p> <ul style="list-style-type: none"> • Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen
<ul style="list-style-type: none"> • Welche Regeln soll ich beim Schreiben einer E-Mail einhalten? 	<p>Kommunizieren und Kooperieren</p> <ul style="list-style-type: none"> • Umgangsregeln kennen und einhalten
Programm individualisieren	
<ul style="list-style-type: none"> • Schriftgröße verändern 	<p>Problemlösen und Handeln</p> <ul style="list-style-type: none"> • Eigene Defizite ermitteln und nach Lösungen suchen
Probleme mit einem Programm	
<ul style="list-style-type: none"> • Wer kann mir helfen (Briefkasten, Kontakt-Formular)? 	<p>Problemlösen und Handeln</p> <ul style="list-style-type: none"> • Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen • Technische Probleme lösen • Eigene Defizite ermitteln und nach Lösungen suchen

Kompetenzbereiche ¹⁾	Umsetzung auf grundschule-interaktiv.westermann.de
Kommunizieren und Kooperieren	Über die Briefkasten-Funktion können Lehrkräfte und Schüler/-innen in einer geschützten Umgebung miteinander kommunizieren.
<ul style="list-style-type: none"> • Interagieren 	Die Kinder lernen die Grundfunktionen von E-Mail-Programmen kennen.
<ul style="list-style-type: none"> • Umgangsregeln kennen und einhalten 	Die Kinder lernen, dass auch in der E-Mail-Kommunikation Verhaltensregeln beachtet werden müssen.
Produzieren und Präsentieren	Die Kinder arbeiten mit einem oder mehreren Online-Lernprogrammen.
<ul style="list-style-type: none"> • Entwickeln und Produzieren 	Durch die Arbeit mit einem Online-Programm lernen die Kinder, wie eine Website aufgebaut/strukturiert ist (Platzierung des Logos, der Menüleisten, Funktionalität von Verlinkungen, Buttons ...).
Schützen und sicher Agieren	Um sich bei einem der Programme anzumelden, benötigen die Kinder Zugangsdaten.
<ul style="list-style-type: none"> • Persönliche Daten und Privatsphäre schützen 	Die Kinder lernen, ihren Benutzernamen und ihr Kennwort nicht an andere Kinder weiterzugeben. Was könnte passieren, wenn andere Kinder diese Zugangsdaten kennen? Was sollte ein Kind machen, wenn ein anderes Kind seine Zugangsdaten kennt?
<ul style="list-style-type: none"> • Gesundheit schützen 	Die Kinder lernen, dass es nicht gesund ist, wenn sie zu lange am Rechner/mit dem Tablet arbeiten.
Problemlösen und Handeln	Über das Kontakt-Formular können die Kinder Fragen stellen/Rückmeldungen geben zu Zahlenzorro und den Aufgaben.
<ul style="list-style-type: none"> • Technische Probleme lösen 	Die Kinder lernen, wie ein Kontakt-Formular aufgebaut ist, wie es funktioniert und wozu es dient.

<ul style="list-style-type: none"> • Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen 	<ul style="list-style-type: none"> • Durch die Nutzung der Briefkasten-Funktion lernen die Kinder die Grundfunktionen von E-Mail-Programmen kennen. • Durch die Nutzung des Kontakt-Formulars lernen die Kinder, wie sie Fragen an den Hersteller des Programms stellen können oder Rückmeldungen geben können. • Durch die Nutzung der Schriftgrößen-Funktion lernen die Kinder ihre digitale Umgebung an ihre persönlichen Bedürfnisse anzupassen.
<ul style="list-style-type: none"> • Eigene Defizite ermitteln und nach Lösungen suchen 	<p>Die Kinder lernen, welche Möglichkeiten ihnen die Online-Programme bieten, wenn sie Probleme mit der Nutzung der Programme oder den Aufgaben haben:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Über die Briefkasten-Funktion können sie sich an ihre Lehrkraft wenden. • Über das Kontakt-Formular können sie sich an den Hersteller des Programms wenden. • Mit der Schriftgröße-Einstellung können sie das Programm an ihre Bedürfnisse anpassen.
<ul style="list-style-type: none"> • Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen 	<p>Die Arbeit auf grundschule-interaktiv.westermann.de ermöglicht den Kindern herauszufinden, was ihnen an der Arbeit mit einem der Online-Programme gefällt/nicht gefällt und ggf. Gründe/Verbesserungsvorschläge zu formulieren.</p>
Analysieren und Reflektieren	
<ul style="list-style-type: none"> • Medien analysieren und bewerten 	<p>Die Arbeit auf grundschule-interaktiv.westermann.de ermöglicht den Kindern herauszufinden, was ihnen an der Arbeit mit einem der Online-Programme gefällt/nicht gefällt und ggf. Gründe/Verbesserungsvorschläge zu formulieren.</p>

¹⁾ Die Kompetenzbereiche sind übernommen aus dem Beschluss der Kultusministerkonferenz vom 08.12.2016 *Strategie der Kultusministerkonferenz „Bildung in der digitalen Welt“*.