



STAATSINSTITUT FÜR SCHULQUALITÄT
UND BILDUNGSFORSCHUNG
MÜNCHEN

www.isb.bayern.de

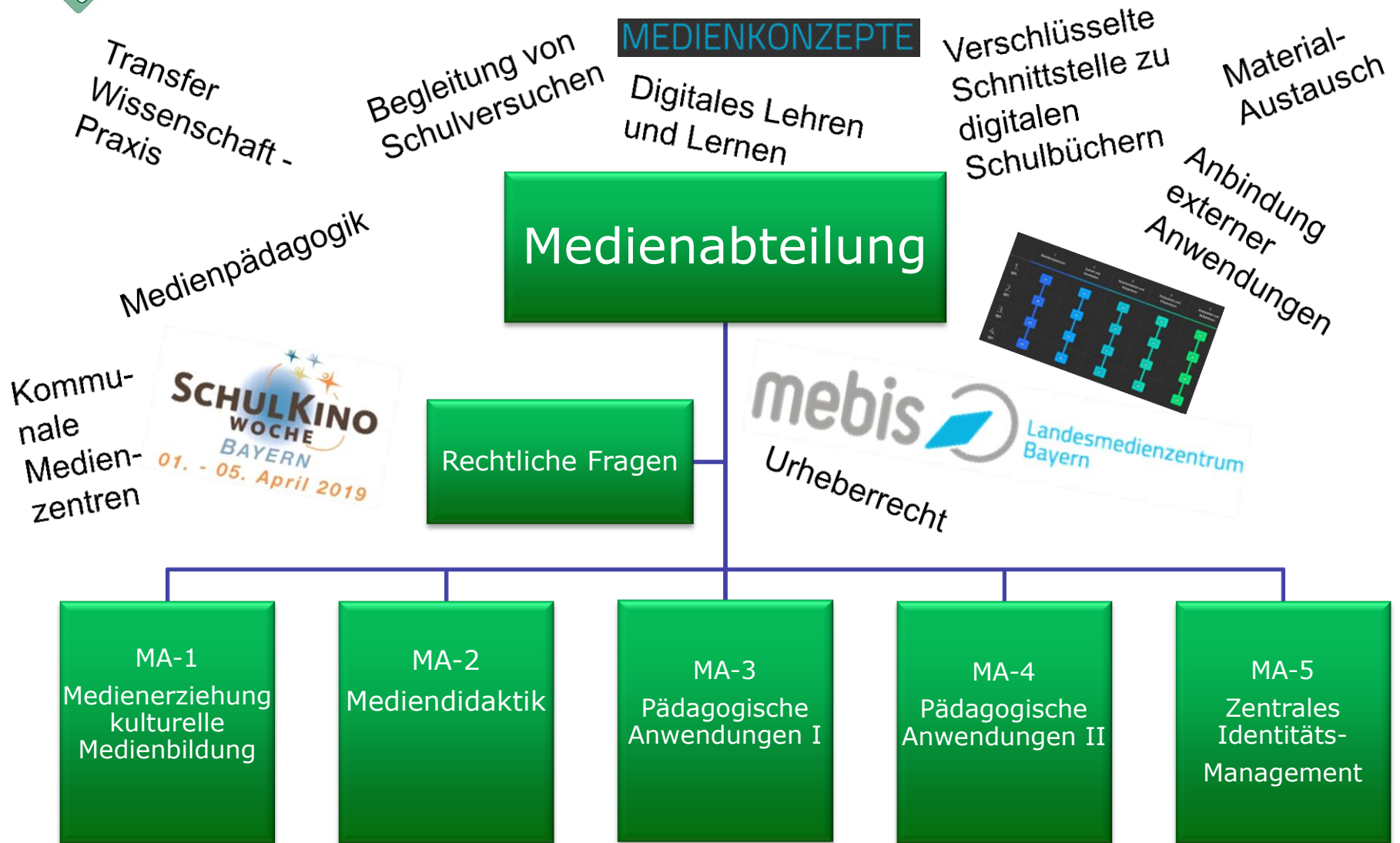
Die neue Medienabteilung

STAATSINSTITUT FÜR SCHULQUALITÄT
UND BILDUNGSFORSCHUNG
MÜNCHEN

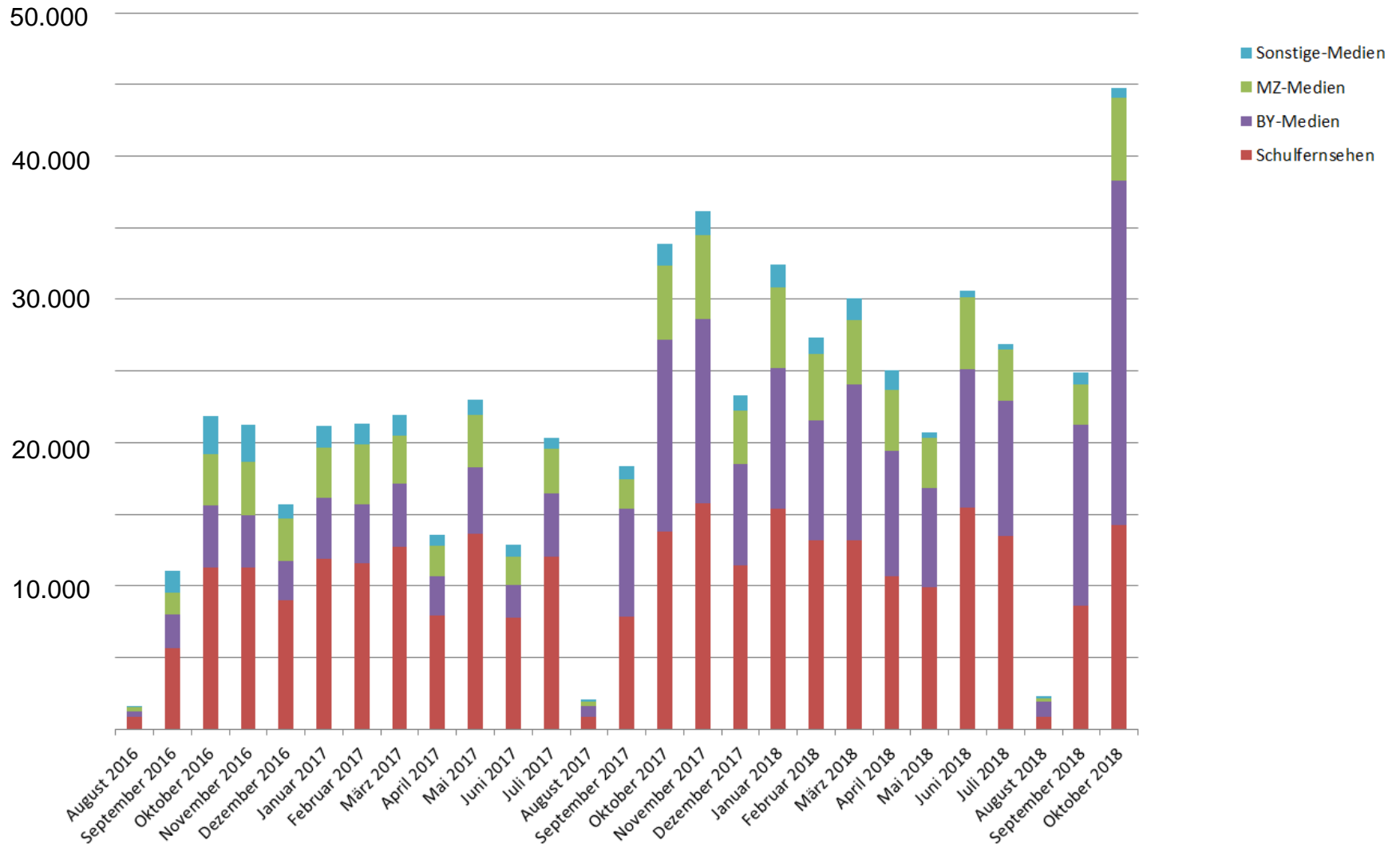
24. November 2018



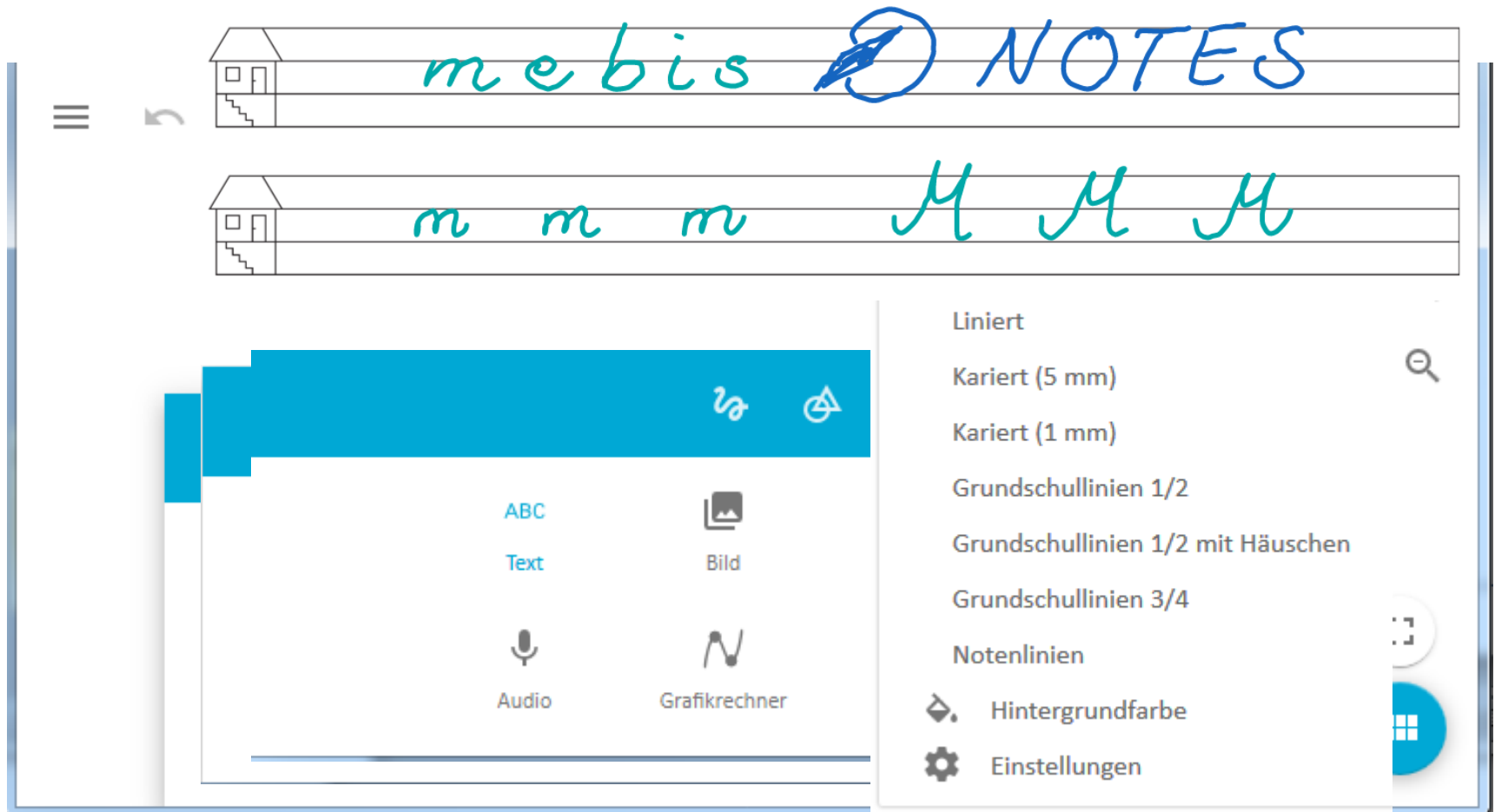
PARTNER
IN
SACHEN
BILDUNG



Medienabrufe aus der mebis -Mediathek



In Kürze: Online-Tafel



The screenshot displays the mebis online whiteboard interface. At the top, there are two horizontal writing lines. The first line shows the text "mebis" in green cursive and "NOTES" in blue capital letters, with a blue pen nib icon between them. The second line shows three green cursive "m"s followed by three blue capital "M"s. On the left side, there is a blue sidebar with a menu icon (three horizontal lines) and a house icon. Below the writing area, there is a blue toolbar with icons for a pen, an eraser, and a selection tool. Below the toolbar, there are four buttons: "ABC", "Text", "Audio", and "Grafikrechner". On the right side, there is a settings menu with a search icon. The settings menu includes the following options: "Liniert", "Kariert (5 mm)", "Kariert (1 mm)", "Grundschullinien 1/2", "Grundschullinien 1/2 mit Häuschen", "Grundschullinien 3/4", "Notenlinien", "Hintergrundfarbe", and "Einstellungen".

In Kürze: Online-Tafel



ABC
Text

Text


Text

Text

B *I* Serifen-Schrift LaTeX Formel

$\int_0^1 f(x) dx = 1$

Erweitert

Vorschau  αβγ LaTeX Formel

$\frac{a}{b}$ x^a x_a \sqrt{x} $\sqrt[n]{x}$ $\binom{a}{b}$

Σ \sum_a^b \int \int_a^b \oint \oint_a^b $\lim_{x \rightarrow}$

\acute{x} \grave{x} \tilde{x} \bar{x} \check{x} \hat{x} \bar{x} \dot{x} \ddot{x} \ddot{x}

OK ABBRECHEN

lo Rosenheim!

$$\int f(x) dx = 1$$

Seite 1

Seite 2

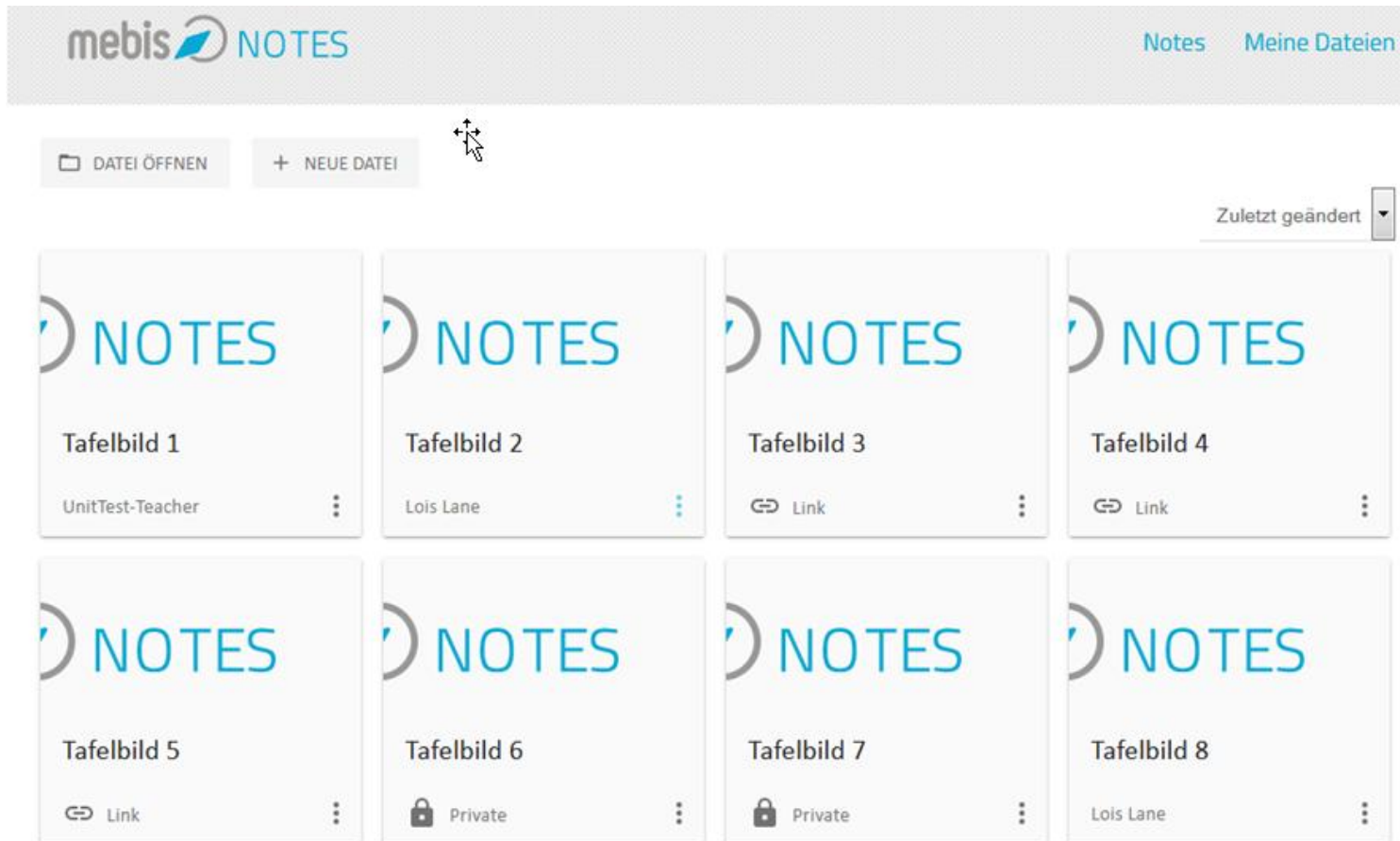
Seite 3

Seite 4

Seite 5



In Kürze: Online-Tafel

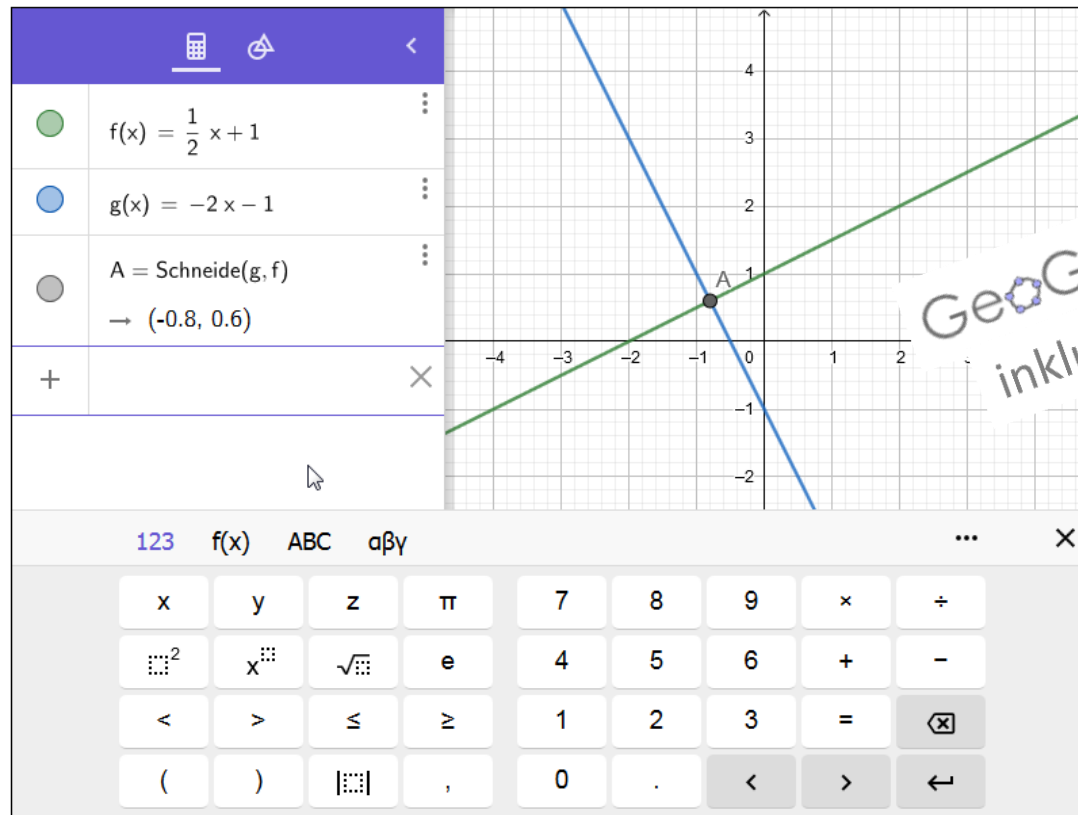


The screenshot displays the mebis NOTES web interface. At the top, there is a navigation bar with the mebis NOTES logo on the left and the text "Notes" and "Meine Dateien" on the right. Below the navigation bar, there are two buttons: "DATEI ÖFFNEN" (with a folder icon) and "+ NEUE DATEI" (with a plus icon). A mouse cursor is hovering over the "+ NEUE DATEI" button. To the right of these buttons is a dropdown menu labeled "Zuletzt geändert". The main area contains a grid of eight digital whiteboard cards, each with the mebis NOTES logo at the top. The cards are arranged in two rows of four. The first row contains "Tafelbild 1" (owner: UnitTest-Teacher), "Tafelbild 2" (owner: Lois Lane), "Tafelbild 3" (owner: Link), and "Tafelbild 4" (owner: Link). The second row contains "Tafelbild 5" (owner: Link), "Tafelbild 6" (owner: Private), "Tafelbild 7" (owner: Private), and "Tafelbild 8" (owner: Lois Lane). Each card has a vertical ellipsis menu icon in the bottom right corner.

In Kürze: Online-Tafel




Grafikrechner



GeoGebra
inklusive!



In Kürze: Online-Tafel



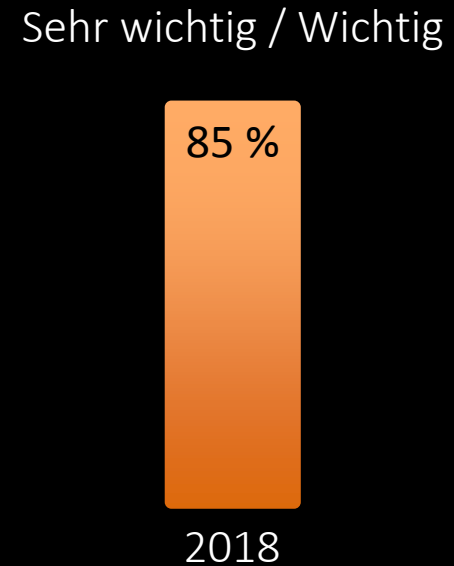
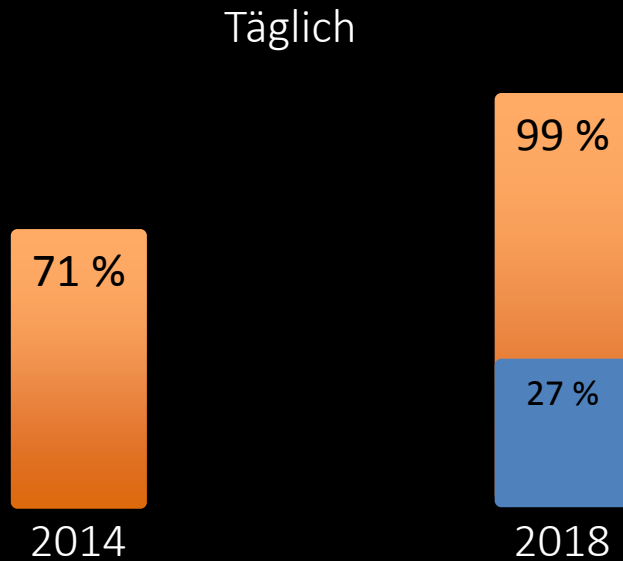
Öffentliche Testversion (Vorsicht: BETA-Version!):

<https://geogebra.org/notes>

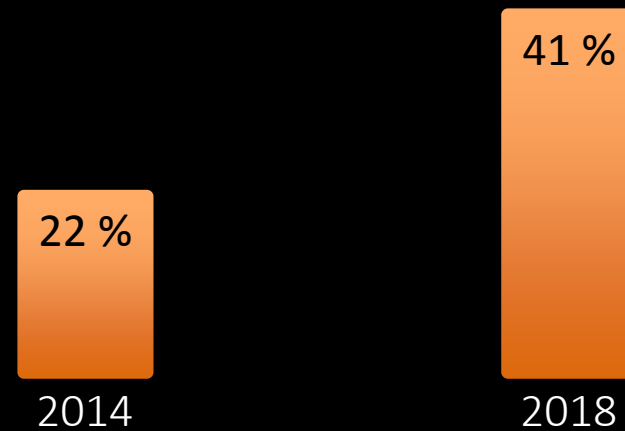
Schulversuch
„Private Handynutzung an Schulen“

Wie häufig nutzt Du das Internet?

Ist das Internet für das Lernen wichtig?



„Die Vorstellung, dass vieles in Zukunft nur noch über das Internet erledigt werden kann, macht mir Angst.“



Art. 56 BayEUG

(5) Im Schulgebäude und auf dem Schulgelände sind Mobilfunktelefone und sonstige digitale Speichermedien, die nicht zu Unterrichtszwecken verwendet werden, auszuschalten. Die unterrichtende oder die außerhalb des Unterrichts Aufsicht führende Lehrkraft kann Ausnahmen gestatten. Bei Zuwiderhandlung kann ein Mobilfunktelefon oder ein sonstiges digitales Speichermedium vorübergehend einbehalten werden.

- 136 weiterführende staatliche Schulen
- bis Ende des Schuljahres 2019/2020
- Spielräume in Abweichung zu Art. 56. Abs. 5 BayEUG

- Erprobung der Neustrukturierung der privaten Handynutzung an weiterführenden Schulen
- Entwicklung von schuleigenen Nutzungsordnungen
- Evaluation der Auswirkungen auf schulorganisatorischer und medienpädagogischer Ebene
- Multiplikation der Erfahrungen



Jahrgangsstufe



Zeit



Raum



Gerät



Situation



Sonstige

Integration in das Schulentwicklungsprogramm



UNTERRICHTSENTWICKLUNG

Pädagogische Zielsetzungen / Maßnahmen?



PERSONALENTWICKLUNG

Einbindung der Schulfamilie?



ORGANISATIONSENTWICKLUNG

Technische Fragestellungen?

Medienkompetenzförderung und schuleigenes Mediencurriculum

„Die Vorstellung, junge Menschen seien qua Geburtsjahr digital kompetent, lehnen 14- bis 24-Jährige entschieden ab.“ (S. 13)

Die 14- bis 24-Jährigen haben die „umfassende Digitalisierung aller Lebensbereiche klar vor Augen [...] und wünschen sich eine Vorbereitung darauf.“ (S. 96)

Kompetenzrahmen zur Medienbildung an bayerischen Schulen



Basiskompetenzen



Suchen und Verarbeiten



Kommunizieren und Kooperieren



Produzieren und Präsentieren



Analysieren und Reflektieren

	Basiskompetenzen	Suchen und Verarbeiten	Kommunizieren und Kooperieren	Produzieren und Präsentieren	Analysieren und Reflektieren
Jahrgangsstufen 1 und 2	<p>PC-Führerschein Modul 1 (schulgeeignetes Material)</p> <p>D12-2.1 Einführung in das Leseförderprogramm Antolin (Kennelernen eines Lernprogramms mit Namenskontoverwaltung) (Material)</p> <p>D 12-3.3 Einführung in die Arbeit mit einem Textverarbeitungsprogramm (Gestalten eines lyrischen Textes mit Schreibprogramm) (Material 1) (Material 2)</p> <p>Ku 12-3 Nutzung von Grundfunktionen einer Fotokamera und der Bildbearbeitung zur Erstellung von Bildersteckbriefen (Material)</p> <p>Mu 12-1 Einführung in die Vertonung von Gedichten mit Audacity (Material)</p> <p>Intermatik in der Grundschule Modul 1 – Spiel mit dem Kobold (Kombinieren von Anweisungen, Programmieren komplexer Bewegungen) (Material von sonnetaler.net)</p> <p>Modul 2 – Mit einem Roboter spielen (Kennenlernen des Roboters Thymio) (Material von sonnetaler.net)</p>	<p>D 12-2-3 und 3.2 Erstellen eines Portfolios zur eigenen Familie, Sammeln und Ordnen von Formulierungen und Informationen (Material)</p> <p>M 12-4.1 Informationsentnahme aus alltagsnahen Quellen und Formulierung mathematischer Fragestellungen (Material)</p> <p>M 12.4.1 Entnahme von Daten und Informationen aus verschiedenen Quellen und Darstellung in einem Säulendiagramm (Material)</p> <p>M 12.4.1 Übersichtliche Darstellung von Daten in Tabellen (Material)</p>	<p>D 12-1.3 Gestaltung einer Rolle im szenischen Spiel unter Nutzung verschiedener Medien (z. B. Fotos, Videos)</p> <p>Mu 12-1 Einführung in die Vertonung von Gedichten in Kleingruppen mit Audacity (Material)</p>	<p>D 12-2.4 Beschreiben und Präsentieren von Orten und Figuren der Kästlerzeit (Material)</p> <p>D 12-3.3 Ansprechende Textgestaltung für eine Veröffentlichung (z. B. für eine Lesekampagne) (Material 1) (Material 2)</p> <p>D 2-3.3 Gestaltung von Bilderbüchern zu Kurzgeschichten (Material)</p> <p>HSU 2 Entwurf einer Werbekampagne für Limonade (Material)</p> <p>Ku 12-3 Fotografieren, Bearbeiten und Präsentieren von Internetseiten (Mithras aus der römischen Umgestaltung aus individueller Blickwinkel) (Material)</p> <p>Mu 12-1 Nutzung ausgewählter Webgabebereiten zur musikalischen Begleitung einer Hörgeschichte (Material)</p>	<p>HSU 12-1.2 Kennzeichnen unterschiedlicher Medien und Reflexion des eigenen Fachkenntnisses anhand eines Medientagebuchs (Material)</p> <p>HSU 12-1.2 Analyse der Wirkung von Werbung (Material)</p> <p>Ku 12-1 Erkennen und eigenständige exemplarische Anwendung von Gestaltungsprinzipien in Kunstwerken (Material)</p>
	<p>Unterrichtsgang: Besuch der Stadtbibliothek</p>	<p>Projekte: Medientasten, ARD Rodinnacht, Lesenacht, Tag des Buches, Schulkonferenz Bayern</p>			



Schuleigene Schwerpunktsetzung?

- Leseförderung
- Souverän handeln in einer mediatisierten Welt
- Audio-/Bild-/Videobearbeitung und -produktion
- Kodieren und Programmieren
- ...

Grundschule: Medienkompetenzerwerb von Schülerinnen und Schülern der Jahrgangsstufe 1 bis 4

Schwerpunktebene

Leseförderung	Souverän handeln in einer mediatisierten Welt	Audio-/Bild-/Videobearbeitung und -produktion	Kodieren und Programmieren
D 1/2 Einführung in das Leseförderprogramm Antolin (Kennenlernen eines Lernprogramms mit Namenskontoverwaltung)	HSU 1/2 Kennenlernen unterschiedlicher Medien und Reflexion des eigenen Freizeitverhaltens anhand eines Medientagebuchs	D 1/2 Gestaltung von Bilderbüchern zu Kurzgeschichten	Informatik in der Grundschule Modul 1 – Spiel mit dem Kobold (Kombinieren von Anweisungen, Programmieren von Bewegungen)
D 1/2 Erstellen eines Portfolios zur eigenen Familie, Sammeln und Ordnen von Formulierungen und Informationen	HSU 1/2 Analyse der Wirkung von Werbung	HSU 1/2 Entwurf einer Werbekampagne für Limonade	Informatik in der Grundschule Modul 2 – Mit einem Roboter spielen (Kennenlernen des Roboters Thymio)
D 1/2 Beschreiben und Präsentieren von Orten und Figuren der Kinderliteratur	Ku 1/2 Erkennen und eigenständige experimentelle Anwendung von Gestaltungsprinzipien in Kunstwerken	Ku 1/2 Nutzung von Grundfunktionen einer Fotokamera und der Bildbearbeitung zur Erstellung von Blumensteckbriefen	Informatik in der Grundschule Modul 3 – Das große Abenteuer (Kennenlernen von Algorithmen)
D 1/2 Einführung in die Arbeit mit einem Textverarbeitungsprogramm (Gestalten eines lyrischen Textes mit Schreibprogramm)	Projekt 1/2 Medienfasten	Ku 1/2 Fotografieren, Bearbeiten und Präsentieren von interessanten Motiven aus der näheren Umgebung aus individuellen Blickwinkeln	Informatik in der Grundschule Modul 4 – Robotik mit Thymio (Erkunden der Programmierung von Thymio)
D 1/2 Ansprechende Textgestaltung für eine Veröffentlichung (z. B. für eine Literatur-Pinnwand)	D 3/4 Hinterfragen der Glaubwürdigkeit von Informationen am Beispiel der Informationsquelle Zeitung	Mu 1/2 Einführung in die Vertonung von Gedichten mit Audacity	
M 1/2 Informationsentnahme aus alltagsnahen Quellen und Formulierung mathematischer Fragestellungen	D 3/4 Kennen, Reflektieren und Beherrschen von Kommunikationsformen und -techniken im Internet	Mu 1/2 Nutzung ausgewählter Wiedergabemedien zur musikalischen Begleitung einer Hörgeschichte	
M 1/2 Entnahme von Daten und Informationen aus verschiedenen Quellen und Darstellung in einem Säulendiagramm	HSU 3/4 Erkennen und Bewerten von Bildinszenierungen und -fälschungen	Projekt 1/2 ARD Radionacht	
M 1/2 Übersichtliche Darstellung von Daten in Tabellen	HSU 3/4 Vergleich und kritische Bewertung von analogen und digitalen Spielen	D 3/4 Gestaltung einer Klanggeschichte	
Unterrichtsgang 1/2 Besuch der Stadtbibliothek	HSU 3/4 Reflektieren der Rolle von Identifikationsfiguren aus dem Fernsehen	D 3/4 Sensibilisierung für die Bedeutung des Hörens und Erkennen der Wirkung von Geräuschen im Alltag	
Projekt 1/2 Lesenacht	Projekt 3/4 Sicherheit im Internet	D 3/4 Bildliche Darstellung von Redewendungen	
Projekt 1/2 Tag des Buches		E 3/4 Gestaltung einer Weihnachtskarte mit Word und Paint (u. a. Funktionen kopieren und einfügen)	

Schwerpunktsetzung im Mediencurriculum

	Basiskompetenzen	Suchen und Verarbeiten	Kommunizieren und Kooperieren	Produzieren und Präsentieren	Analysieren und Reflektieren
Jahrgangsstufen 1 und 2	<p>PC-Führerschein Modul 1 (schuleigenes Material)</p> <p>D1/2 – 2.1 Einführung in das Leseförderprogramm Antolin (Kennenlernen eines Lernprogramms mit Namenskontoverwaltung) (Material)</p> <p>D 1/2 – 3.3 Einführung in die Arbeit mit einem Textverarbeitungsprogramm (Gestalten eines lyrischen Textes mit Schreibprogramm) (Material 1) (Material 2)</p> <p>Ku 1/2 – 3 Nutzung von Grundfunktionen einer Fotokamera und der Bildbearbeitung zur Erstellung von Blumensteckbriefen (Material)</p> <p>Mu 1/2 – 1 Einführung in die Vertonung von Gedichten mit Audacity (Material)</p> <p>Informatik in der Grundschule Modul 1 – Spiel mit dem Kobold (Kombinieren von Anweisungen, Programmieren komplexer Bewegungen) (Material von sonnentaler.net)</p> <p>Modul 2 – Mit einem Roboter spielen (Kennenlernen des Roboters Thymio) (Material von sonnentaler.net)</p>	<p>D 1/2 – 2.3 und 3.2 Erstellen eines Portfolios zur eigenen Familie, Sammeln und Ordnen von Formulierungen und Informationen (Material)</p> <p>M 1/2 – 4.1 Informationsentnahme aus alltäglichen Quellen und Formulierung mathematischer Fragestellungen (Material)</p> <p>M 1/2 4.1 Entnahme von Daten und Informationen aus verschiedenen Quellen und Darstellung in einem Säulendiagramm (Material)</p> <p>M 1/2 4.1 Übersichtliche Darstellung von Daten in Tabellen (Material)</p>	<p>D 1/2 – 1.5 Gestaltung einer Rolle im szenischen Spiel unter Nutzung verschiedener Medien (z. B. Fotos, Videos)</p> <p>Mu 1/2 – 1 Einführung in die Vertonung von Gedichten in Kleingruppen mit Audacity (Material)</p>	<p>D 1/2 – 2.4 Beschreiben und Präsentieren von Orten und Figuren der Kinderliteratur (Material)</p> <p>D 1/2 – 3.3 Ansprechende Textgestaltung für eine Veröffentlichung (z. B. für eine Literatur-Pinnwand) (Material 1) (Material 2)</p> <p>D 2 – 3.3 Gestaltung von Bilderbüchern zu Kurzgeschichten (Material)</p> <p>HSU 2 Entwurf einer Werbekampagne für Limonade (Material)</p> <p>Ku 1/2 – 3 Fotografieren, Bearbeiten und Präsentieren von interessanten Motiven aus der näheren Umgebung aus individuellen Blickwinkeln (Material)</p> <p>Mu 1/2 – 1 Nutzung ausgewählter Wiedergabemedien zur musikalischen Begleitung einer Hörgeschichte (Material)</p>	<p>HSU 1/2 – 1.2 Kennenlernen unterschiedlicher Medien und Reflexion des eigenen Freizeitverhaltens anhand eines Medientagebuchs (Material)</p> <p>HSU 1/2 – 1.2 Analyse der Wirkung von Werbung (Material)</p> <p>Ku 1/2 – 1 Erkennen und eigenständige experimentelle Anwendung von Gestaltungsprinzipien in Kunstwerken (Material)</p>
		<p>Unterrichtsgang: Besuch der Stadtbibliothek</p>	<p>Projekte: Medienfasten, ARD Radionacht, Lesenacht, Tag des Buches, SchulKinoWoche Bayern</p>		

Vorteile der Schwerpunktsetzung?

- Fokussierung auf zentrale Ziele
- Einbindung in Schulentwicklungsprogramm
 - Transparenz und Progression
 - Kommunikation nach außen
- Ableitung des Fortbildungsbedarfs

Grundschule: Medienkompetenzwerb von Schülerinnen und Schülern der Jahrgangsstufe 1 bis 4

Leseförderung	Sowohl handeln in einer mediatisierten Welt	Audi-Bild-/Videoarbeit und -produktion	Kollagen und Programmieren
D 12 Einführung in das Leseförderprogramm (Lehrplan Kernlehrplan) eines Lernprogramms zur Medienkompetenzentwicklung	WS1 12 Kennzeichnen unterschiedliche Medien und Reflexion des eigenen Freizeitverhaltens anhand eines Medienangebots	D 12 Gestaltung von Fotoarbeiten in Kurzprojekten	Medienkollage in der Grundschule (Modul 1) Teil 10 des Kernlehrplans (Kernlehrplan) und Lernprogramm (Projektziele) von Lernprogramm
D 12 Kopieren eines Postfächers zur eigenen Familie, Sammeln und Ordnen von Formulierungen und Informationen	WS1 12 Analyse der Wirkung von Werbung	WS1 12 Entwurf einer Werbekampagne für Lernzwecke	Medienkollage in der Grundschule (Modul 2) Teil 10 des Kernlehrplans (Kernlehrplan) und Lernprogramm (Projektziele) von Lernprogramm
D 12 Beschreiben und Präsentieren von Daten und Figuren der Kinderliteratur	Ku 12 Erkennen und eigenständig interpretieren die Anordnung von Datenübergangsformen in Kurztexten	Ku 12 Nutzung von Grafikfunktionen oder Formatauswahl und der Bildbearbeitung zur Erstellung von Buchstabenformen	Medienkollage in der Grundschule (Modul 3) Teil 10 des Kernlehrplans (Kernlehrplan) und Lernprogramm (Projektziele) von Lernprogramm
D 12 Einführung in die Arbeit mit einem Textverarbeitungsprogramm (Gestalten eines typographischen Textes mit Schönschreibern)	Projekt 12 Medienliteratur	Ku 12 Einprägen der Buchstaben und Präsentation von thematischen Motiven aus der eigenen Gestaltung des Buchstabenformates	Medienkollage in der Grundschule (Modul 4) Teil 10 des Kernlehrplans (Kernlehrplan) und Lernprogramm (Projektziele) von Lernprogramm
D 12 Anknüpfende Textgestaltung für eine Visualisierung (z. B. für eine Literaturschau)	D 34 Erkennen der Suchmöglichkeit von Informationen am Beispiel der Informationsquellen	Ku 12 Einprägung in die Vorführung von Such- und Suchstrategien	Projekt 12 Medienliteratur
D 12 Informationsentnahme aus abstrakten Quellen und Formulierung mathematischer Fragestellungen	D 34 Kennen, Reflektieren und Bewerten von Kommunikationsformen und -texten im Internet	Ku 12 Nutzung ausgewählter Mittelglieder nach der textuellen Eingabe einer Suchanfrage	Projekt 12 Medienliteratur
D 12 Analyse von Daten und Informationen aus verschiedenen Quellen und Darstellung in einem Spaltenstrahl	WS1 34 Erkennen und Bewerten von Bildschirminhalten und -aktionen	Projekt 12 Medienliteratur	Projekt 12 Medienliteratur
D 12 Übersichtliche Darstellung von Daten in Tabellen	WS1 34 Vergleich und kritische Bewertung von digitalen und analogen Medien	D 34 Gestaltung einer Klanggeschichte	Projekt 12 Medienliteratur
Verteilungsgang 12 Besuch der Stadtbibliothek	WS1 34 Reflektieren der Rolle von Identifizierungsgleichnissen am Fernsehen	D 34 Berechnung der für die Darstellung, die Form und die Wirkung von Texten relevanten in der	Projekt 12 Medienliteratur
Projekt 12 Lesestrich	Projekt 34 Suchen im Internet	D 34 Erläuterung der Darstellung von Suchergebnissen	Projekt 12 Medienliteratur
Projekt 12 Tag des Buches		D 34 Gestaltung einer Textauswahl mit Bild und Text in einem Lernprogramm und	Projekt 12 Medienliteratur

Medienkompetenz im LehrplanPLUS

Grundschule

[» Schulart wechseln](#)

Ausbildungsrichtung Fach Gegenstandsbereich nur Ergebnisse mit Unterrichtsbeispielen zeigen

	1 Basiskompetenzen	2 Suchen und Verarbeiten	3 Kommunizieren und Kooperieren	4 Produzieren und Präsentieren	5 Analysieren und Reflektieren
1. Jgst.	31	45	29	24	20
2. Jgst.	30	44	29	24	20
3. Jgst.	40	55	41	29	40
4. Jgst.	40	55	41	29	40

mebis-Koordinator

mebis  MEDIENKONZEPTE

Ziele

Aufbau

Schulentwicklung

Unterstützung

Medienkompetenz-Navigator


+ Neues Medienscurriculum erstellen


+ Medienscurriculum importieren


? So funktioniert der MC Navigator.


Medienkompetenz im LehrplanPLUS


Bitte wählen Sie eine Schulart.


 » Grundschule

 » Mittelschule

 » Wirtschaftsschule







mebis-Koordinator

mebis  MEDIENKONZEPTE

Ziele

Aufbau

Schulentwicklung

Unterstützung

Medienkompetenz-Navigator

» Unser Mediacurriculum

» Grundschule



Lehrkräfte zur Mitarbeit einladen

Exportieren

Veröffentlichen

Lehrkraft

mebis  MEDIENKONZEPTE

Ziele Aufbau Schulentwicklung Unterstützung **Medienkompetenz-Navigator**

Unser Mediencurriculum

Superman-Grundschule
Grundschule

← Zurück zur Auswahl

👁️ Schwerpunktebene anzeigen

☰ Schwerpunkte verwalten

+ Lehrplanbezug anlegen ⓘ

❓ So funktioniert der MC Navigator.

Ausbildungsrichtung



Fach

Gegenstandsbereich



nur Ergebnisse mit
Unterrichtsbeispielen
zeigen

Schwerpunkte



nur Ergebnisse des
schuleigenen MCs zeigen

1
Basiskompetenzen

2
Suchen und
Verarbeiten

3
Kommunizieren und
Kooperieren

4
Produzieren und
Präsentieren

5
Analysieren und
Reflektieren

Lehrkraft

mebis MEDIENKONZEPTE

Ziele Aufbau Schulentwicklung Unterstützung Medienkompetenz-Navigator

Unser Mediencurriculum
Superman-Grundschule
Grundschule

So funktioniert der MC Navigator

Ausbildungsrichtung

Schwerpunkte

Schwerpunkt:

Hinzufügen

- Audio-/Bild-/Videobearbeitung und -produktion
- Kodieren und Programmieren
- Leseförderung**
- Souverän handeln in einer mediatisierten Welt

Schließen

nur Ergebnisse mit Unterrichtsbeispielen zeigen

- 1 Basiskompetenzen
- 2 Suchen und Verarbeiten
- 3 Kommunizieren und Kooperieren
- 4 Produzieren und Präsentieren
- 5 Analysieren und Reflektieren

Lehrkraft

	1 Basiskompetenzen	2 Suchen und Verarbeiten	3 Kommunizieren und Kooperieren	4 Produzieren und Präsentieren	5 Analysieren und Reflektieren
1. Jgst.	1	3	1	1	0

2 Suchen und Verarbeiten

2.1 Aufgabenstellungen klären, Informationsbedarfe ableiten und Suchstrategien entwickeln 1

M 1: 4.1 Daten und Zufall - Daten erfassen und strukturiert darstellen +

Zum Mediencurriculum hinzufügen

2.2 Mediale Informationsquellen begründet auswählen und gezielt Inhalte entnehmen 2

M 1: 1.3 Zahlen und Operationen - Sachsituationen und Mathematik in Beziehung setzen +

M 1: 3.3 Größen und Messen - Mit Größen in Sachsituationen umgehen +

Lehrplanbezug bearbeiten (Schritt 1 von 2) ✕

Thema: *

Datenentnahme aus verschiedenen Quellen und Darstellung in einem Säulendiagramm

Schwerpunkt: *

Bitte auswählen ▼

Leseförderung ✕

Jahrgangsstufe: *

1. Jgst. ▼

Ausbildungsrichtung: *

Bitte auswählen ▼

Grundschule ✕

Fach: *

Mathematik (M) ✕

Teilbereiche der Medienkompetenz: *

1.1	1.2	1.3	1.4	2.3 Daten und Informationen analysieren, vergleichen, interpretieren und kritisch bewerten
2.1	2.2	2.3	2.4	
3.1	3.2	3.3	3.4	
4.1	4.2	4.3	4.4	
5.1	5.2	5.3	5.4	


Lernbereich: (Optional)

Daten und Zufall

Lehrplanbezug hinzufügen (Schritt 2 von 2) ✕

Material hinzufügen

Material aus Medienkompetenznavigator übernehmen

 » [Wir erstellen ein Säulendiagramm – Wie viele Tage gehen wir in diesem Monat zur Schule?](#)

Aktuelles Material

Keine Unterrichtsmaterialien vorhanden

Lehrkraft

mebis  MEDIENKONZEPTE

Ziele Aufbau Schulentwicklung Unterstützung **Medienkompetenz-Navigator**

Unser Mediencurriculum

Superman-Grundschule
Grundschule

← Zurück zur Auswahl

👁️ Schwerpunktebene anzeigen

☰ Schwerpunkte verwalten

+ Lehrplanbezug anlegen ⓘ

❓ So funktioniert der MC Navigator.

Ausbildungsrichtung



Fach

Gegenstandsbereich



nur Ergebnisse mit
Unterrichtsbeispielen
zeigen

Schwerpunkte



nur Ergebnisse des
schuleigenen MCs zeigen

1
Basiskompetenzen

2
Suchen und
Verarbeiten

3
Kommunizieren und
Kooperieren

4
Produzieren und
Präsentieren

5
Analysieren und
Reflektieren

Mediencurriculum der Superman-Grundschule

Schwerpunktebene

Audio-/Bild-/Videobearbeitung und -produktion 15 +

Kodieren und Programmieren 4 +

Leseförderung 21 +

Souverän handeln in einer mediatisierten Welt 8 +

Ohne Schwerpunkt 5 +

	1 Basiskompetenzen	2 Suchen und Verarbeiten	3 Kommunizieren und Kooperieren	4 Produzieren und Präsentieren	5 Analysieren und Reflektieren
1. Jgst.	9	7	5	3	3
2. Jgst.	5	1	3	5	3
3. Jgst.	4	3	5	6	2
4. Jgst.	3	4	4	5	7



Mediencurriculum der Superman-Grundschule

Schwerpunktebene

Audio-/Bild-/Videobearbeitung und -produktion 15 +

Kodieren und Programmieren 4 +

Leseförderung 21 -

1 - Deutsch - Ansprechende Textgestaltung für eine Veröffentlichung (z. B. für eine Literatur-Pinnwand) +

1 - Deutsch - Beschreiben und Präsentieren von Orten und Figuren der Kinderliteratur +

1 - Deutsch - Einführung in das Leseförderprogramm Antolin (Kennenlernen eines Lernprogramms mit Namenskontoverwaltung) +

1 - Deutsch - Einführung in die Arbeit mit einem Textverarbeitungsprogramm (Gestalten eines lyrischen Textes mit Schreibprogramm) +

1 - Deutsch - Erstellen eines Portfolios zur eigenen Familie, Sammeln und Ordnen von Formulierungen und Informationen +

1 - Deutsch - Projekt: Tag des Buches +

1 - Heimat- und Sachunterricht - Unterrichtsgang: Besuch der Stadtbibliothek +

1 - Mathematik - Datenentnahme aus verschiedenen Quellen und Darstellung in einem Säulendiagramm +

1 - Mathematik - Informationsentnahme aus alltagsnahen Quellen und Formulierung mathematischer Fragestellungen +

2 - Deutsch - Projekt: Lesenacht +



Mediencurriculum der Superman-Grundschule

	1 Basiskompetenzen	2 Suchen und Verarbeiten	3 Kommunizieren und Kooperieren	4 Produzieren und Präsentieren	5 Analysieren und Reflektieren
1. Jgst.	9	6	5	3	3

2 Suchen und Verarbeiten

2.1 Aufgabenstellungen klären, Informationsbedarfe ableiten und Suchstrategien entwickeln 2

D 1: Erstellen eines Portfolios zur eigenen Familie, Sammeln und Ordnen von Formulierungen und Informationen +

M 1: Informationsentnahme aus alltagsnahen Quellen und Formulierung mathematischer Fragestellungen +

2.2 Mediale Informationsquellen begründet auswählen und gezielt Inhalte entnehmen 2

D 1: Erstellen eines Portfolios zur eigenen Familie, Sammeln und Ordnen von Formulierungen und Informationen +

HSU 1: Unterrichtsgang: Besuch der Stadtbibliothek +

2.3 Daten und Informationen analysieren, vergleichen, interpretieren und kritisch bewerten 1

M 1: Datenentnahme aus verschiedenen Quellen und Darstellung in einem Säulendiagramm +

2.4 Daten und Informationen zielorientiert speichern, zusammenfassen, strukturieren, modellieren und aufbereiten 1

M 1: Datenentnahme aus verschiedenen Quellen und Darstellung in einem Säulendiagramm +



Grundschule: Medienkompetenzerwerb von Schülerinnen und Schülern der Jahrgangsstufe 1 bis 4

Schwerpunktebene

Leseförderung	Souverän handeln in einer mediatisierten Welt	Audio/Bild-Videobearbeitung und -produktion	Kodieren und Programmieren
D 1/2 Einführung in das Leseförderprogramm Antolin (Kennenlernen eines Lernprogramms mit Namenskontoverwaltung)	HSU 1/2 Kennenlernen unterschiedlicher Medien und Reflexion des eigenen Freizeitverhaltens anhand eines Medientagebuchs	D 1/2 Gestaltung von Bilderbüchern zu Kurzgeschichten	Informatik in der Grundschule Modul 1 – Spiel mit dem Kobold (Kombinieren von Anweisungen, Programmieren von Bewegungen)
D 1/2 Erstellen eines Portfolios zur eigenen Familie, Sammeln und Ordnen von Formulierungen und Informationen	HSU 1/2 Analyse der Wirkung von Werbung	HSU 1/2 Entwurf einer Werbekampagne für Limonade	Informatik in der Grundschule Modul 2 – Mit einem Roboter spielen (Kennenlernen des Roboters Thymio)
D 1/2 Beschreiben und Präsentieren von Orten und Figuren der Kinderliteratur	Ku 1/2 Erkennen und eigenständige experimentelle Anwendung von Gestaltungsprinzipien in Kunstwerken	Ku 1/2 Nutzung von Grundfunktionen einer Fotokamera und der Bildbearbeitung zur Erstellung von Blumensteckbriefen	Informatik in der Grundschule Modul 3 – Das große Abenteuer (Kennenlernen von Algorithmen)
D 1/2 Einführung in die Arbeit mit einem Textverarbeitungsprogramm (Gestalten eines lyrischen Textes mit Schreibprogramm)	Projekt 1/2 Medienfasten	Ku 1/2 Fotografieren, Bearbeiten und Präsentieren von interessanten Motiven aus der näheren Umgebung aus individuellen Blickwinkeln	Informatik in der Grundschule Modul 4 – Robotik mit Thymio (Erkunden der Programmierung von Thymio)
D 1/2 Ansprechende Textgestaltung für eine Veröffentlichung (z. B. für eine Literatur-Pinnwand)	D 3/4 Hinterfragen der Glaubwürdigkeit von Informationen am Beispiel der Informationsquelle Zeitung	Mu 1/2 Einführung in die Vertonung von Gedichten mit Audacity	
M 1/2 Informationsentnahme aus alltagsnahen Quellen und Formulierung mathematischer Fragestellungen	D 3/4 Kennen, Reflektieren und Beherrschen von Kommunikationsformen und -techniken im Internet	Mu 1/2 Nutzung ausgewählter Wiedergabemedien zur musikalischen Begleitung einer Hörgeschichte	
M 1/2 Entnahme von Daten und Informationen aus verschiedenen Quellen und Darstellung in einem Säulendiagramm	HSU 3/4 Erkennen und Bewerten von Bildinszenierungen und -fälschungen	Projekt 1/2 ARD Radionacht	
M 1/2 Übersichtliche Darstellung von Daten in Tabellen	HSU 3/4 Vergleich und kritische Bewertung von analogen und digitalen Spielen	D 3/4 Gestaltung einer Klanggeschichte	
Unterrichtsgang 1/2 Besuch der Stadtbibliothek	HSU 3/4 Reflektieren der Rolle von Identifikationsfiguren aus dem Fernsehen	D 3/4 Sensibilisierung für die Bedeutung des Hörens und Erkennen der Wirkung von Geräuschen im Alltag	
Projekt 1/2 Lesenacht	Projekt 3/4 Sicherheit im Internet	D 3/4 Bildliche Darstellung von Redewendungen	
Projekt 1/2 Tag des Buches		E 3/4 Gestaltung einer Weihnachtskarte mit Word und Paint (u. a. Funktionen kopieren und einfügen)	

	Basiskompetenzen	Suchen und Verarbeiten	Kommunizieren und Kooperieren	Produzieren und Präsentieren	Analysieren und Reflektieren
Jahrgangsstufen 1 und 2	<p>PC-Führerschein Modul 1 (schuleigenes Material)</p> <p>D1/2 – 2.1 Einführung in das Leseförderprogramm Antolin (Kennenlernen eines Lernprogramms mit Namenskontoverwaltung) (Material)</p> <p>D 1/2 – 3.3 Einführung in die Arbeit mit einem Textverarbeitungsprogramm (Gestalten eines lyrischen Textes mit Schreibprogramm) (Material 1) (Material 2)</p> <p>Ku 1/2 – 3 Nutzung von Grundfunktionen einer Fotokamera und der Bildbearbeitung zur Erstellung von Blumensteckbriefen (Material)</p> <p>Mu 1/2 – 1 Einführung in die Vertonung von Gedichten mit Audacity (Material)</p> <p>Informatik in der Grundschule Modul 1 – Spiel mit dem Kobold (Kombinieren von Anweisungen, Programmieren komplexer Bewegungen) (Material von sonnentaler.net)</p> <p>Modul 2 – Mit einem Roboter spielen (Kennenlernen des Roboters Thymio) (Material von sonnentaler.net)</p>	<p>D 1/2 – 2.3 und 3.2 Erstellen eines Portfolios zur eigenen Familie, Sammeln und Ordnen von Formulierungen und Informationen (Material)</p> <p>M 1/2 – 4.1 Informationsentnahme aus alltagsnahen Quellen und Formulierung mathematischer Fragestellungen (Material)</p> <p>M 1/2 4.1 Entnahme von Daten und Informationen aus verschiedenen Quellen und Darstellung in einem Säulendiagramm (Material)</p> <p>M 1/2 4.1 Übersichtliche Darstellung von Daten in Tabellen (Material)</p>	<p>D 1/2 – 1.5 Gestaltung einer Rolle im szenischen Spiel unter Nutzung verschiedener Medien (z. B. Fotos, Videos)</p> <p>Mu 1/2 – 1 Einführung in die Vertonung von Gedichten in Kleingruppen mit Audacity (Material)</p>	<p>D 1/2 – 2.4 Beschreiben und Präsentieren von Orten und Figuren der Kinderliteratur (Material)</p> <p>D 1/2 – 3.3 Ansprechende Textgestaltung für eine Veröffentlichung (z. B. für eine Literatur-Pinnwand) (Material 1) (Material 2)</p> <p>D 2 – 3.3 Gestaltung von Bilderbüchern zu Kurzgeschichten (Material)</p> <p>HSU 2 Entwurf einer Werbekampagne für Limonade (Material)</p> <p>Ku 1/2 – 3 Fotografieren, Bearbeiten und Präsentieren von interessanten Motiven aus der näheren Umgebung aus individuellen Blickwinkeln (Material)</p> <p>Mu 1/2 – 1 Nutzung ausgewählter Wiedergabemedien zur musikalischen Begleitung einer Hörgeschichte (Material)</p>	<p>HSU 1/2 – 1.2 Kennenlernen unterschiedlicher Medien und Reflexion des eigenen Freizeitverhaltens anhand eines Medientagebuchs (Material)</p> <p>HSU 1/2 – 1.2 Analyse der Wirkung von Werbung (Material)</p> <p>Ku 1/2 – 1 Erkennen und eigenständige experimentelle Anwendung von Gestaltungsprinzipien in Kunstwerken (Material)</p>
	<p>Unterrichtsgang: Besuch der Stadtbibliothek</p>	<p>Projekte: Medienfasten, ARD Radionacht, Lesenacht, Tag des Buches, SchulKinoWoche Bayern</p>			

So funktioniert der Medienkompetenz-Navigator

Die Weiterentwicklung des bestehenden Medienkompetenz-Navigators soll es den Medienkonzept-Teams noch leichter machen, ein nach Schwerpunkten gegliedertes und progressiv gestaltetes Mediacurriculum auf Grundlage der im LehrplanPLUS vorgegebenen Kompetenzerwartungen zu entwickeln. Die Schulen haben die Möglichkeit, diese auch im Entwurfsstadium innerhalb von mebis für alle Lehrkräfte sichtbar machen. Der mebis-Koordinator kann Kolleginnen und Kollegen der Schule zur Mitarbeit am Mediacurriculum einladen. Daneben kann das Curriculum den Mitgliedern der Schulgemeinschaft sowie weiteren Interessierten durch eine Verlinkung auf der Schulhomepage zur Verfügung gestellt werden. Zudem ist es möglich, eigene Unterrichtsmaterialien zur Medienbildung, die sich in mebis befinden, im schuleigenen Mediacurriculum zu verlinken. Darüber hinaus wird die Option eröffnet, die Curricula zu exportieren und mit anderen Schulen zu teilen.



Tutorials

- » mebis:
Tutorial für Koordinatoren
- » mebis:
Tutorial für Lehrkräfte

