

MEDIENKOMPETENZ IM SACHUNTERRICHT

**Aufgabensammlung für die
Schuljahrgänge 3 und 4**

VORBEMERKUNGEN

UMSETZUNG DER KMK-STRATEGIE „BILDUNG IN DER DIGITALEN WELT“ IM FACHLEHRPLAN SACHUNTERRICHT

Kompetenzbereich 1: Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren	6
Kompetenzbereich 2: Kommunizieren und Kooperieren	6
Kompetenzbereich 3: Produzieren und Präsentieren	7
Kompetenzbereich 4: Schützen und sicher agieren	7
Kompetenzbereich 5: Problemlösen und Handeln	8
Kompetenzbereich 6: Analysieren und Reflektieren	8

SOZIAL- UND KULTURWISSENSCHAFTLICHER BEREICH

Digitale Medien kennen und anwenden	10
Die gestohlenen Fahrräder – Comic im Internet	17
Persönliche Daten im Internet – Risiken und Gefahren	18
Alles sicher? – Passwörter	21

RAUMBEZOGENER BEREICH

Klassenfahrt nach Magdeburg – Landeshauptstadt Sachsen-Anhalt	26
Die Grüne Zitadelle, ein Kunstwerk im Herzen der Stadt Magdeburg	35
Ausflug zum Jahrtausendturm in Magdeburg	39
Werbung gibt es überall	40

VERKEHRSBEZOGENER BEREICH

Gefahren im Straßenverkehr durch digitale Medien	44
--	----

NATURWISSENSCHAFTLICHER BEREICH

Waldsterben – Sind unsere Bäume in Gefahr?	46
Gesunderhaltung – Bewegungsübungen digital präsentiert	50
Das Ohr – Sinnesorgan zum Hören	52
Zeig mir, wie es dir geht	55
Gefahren der Mediennutzung – Wann wird es zu viel?	57

HISTORISCHER BEREICH

Bücher schreiben früher und heute – Martin Luther am Computer 64

AUFGABEN ZUR KOMPETENZÜBERPRÜFUNG

Digitale Werkzeuge kennen und bedienen 68

Datei benennen, speichern und im Ordner ablegen 70

Informationen sammeln und auswählen – Suchstrategien anwenden 71

Medien und ihre Wirkung bewerten und reflektieren 73

Risiken und Gefahren in digitalen Umgebungen kennen
und berücksichtigen 74

Eigene Daten schützen 76

ANLAGEN

Digitale Präsentation zur Aufgabe „Gedicht digital gestalten“ 78

Arbeitsblätter zur Aufgabe „Gefahren im Straßenverkehr“ 83

Digitale Präsentation zur Aufgabe „Bewegungsspiel“ 88

VORBEMERKUNGEN



Das Heft DIALOG 34 „Medienkompetenz im Sachunterricht“ enthält eine Aufgabensammlung zur Entwicklung digitaler Kompetenzen im Fach Sachunterricht für die Schuljahrgänge 3 und 4.

Auf Grundlage der Anforderungen der KMK-Strategie „Bildung in der digitalen Welt“ und der in diesem Zusammenhang ausgewiesenen prozess- und inhaltsbezogenen Kompetenzen im Fachlehrplan Sachunterricht für die Grundschule im Land Sachsen-Anhalt entstand eine Sammlung exemplarischer Aufgaben zur Unterstützung des Erwerbs von Medienkompetenz.

Basierend auf einer Auswahl relevanter Unterrichtsthemen lernen die Schülerinnen und Schüler mit und über Medien. Die thematisch eingebundenen Aufgaben sind den Kompetenzbereichen des Fachlehrplanes zugeordnet. Anhand dieser Zuordnung und der verwendeten Symbolik zur Darstellung der Kompetenzbereiche der KMK-Strategie können Lehrkräfte Aufgaben für den Unterricht zielorientiert auswählen, ggf. modifizieren und einsetzen.

Die Hinweise für Lehrkräfte enthalten Anregungen und Ideen zur Unterrichtsgestaltung, Verweise auf digitale Quellen und Tools sowie Bemerkungen zur Datensicherheit und zum Datenschutz.

Auf den Einsatz weiterer digitaler Medien, Unterrichtsmaterialien und Werkzeuge sowie auf mögliche soziale Lernformen zur Bearbeitung der Aufgaben wird durch die nachfolgenden Piktogramme hingewiesen.

Aufgaben zur Kompetenzüberprüfung sind auch als Online-Test für die Schülerinnen und Schüler auf den Moodle-Seiten von „2learn4students“ verfügbar (Registrierung erforderlich).

<https://moodle.bildung-lsa.de/2learn4students/course/view.php?id=88>





Kompetenzbereich 1: Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren

KOMPETENZEN: *

- *Informationen aus altersangemessenen Quellen aufgabenbezogen anhand vorgegebener Kriterien sammeln, vergleichen, auswählen, diese ordnen und sich darüber zusammenfassend äußern; dabei analoge Medien wie Wissensspeicher und Lexika sowie digitale Medien wie Kindersuchmaschinen und Internetbeiträge nutzen*
- *Grundfunktionen des Navigierens anwenden (Browser, Internetadresse eingeben, Links öffnen, scrollen, Seiten schließen, ...) und Suchstrategien im Internet benennen, vergleichen, auswählen, anwenden*



Kompetenzbereich 2: Kommunizieren und Kooperieren

KOMPETENZEN:

- *digitale Kommunikationsmöglichkeiten zur Beschreibung und Darstellung von Sachverhalten auswählen und nutzen*

*Hinweis: Hier sind die inhalts- und prozessbezogenen Kompetenzen zur „Bildung in der digitalen Welt“ aus dem Fachlehrplan Grundschule Sachunterricht dargestellt. Die prozessbezogenen Kompetenzen sind kursiv gesetzt.



Kompetenzbereich 3: Produzieren und Präsentieren

KOMPETENZEN:

- *Ideen, Lösungswege, Ergebnisse sprachlich, bildlich und handelnd auch unter Nutzung digitaler Medien darstellen*
- *einfache Präsentationen planen sowie analog und digital gestalten*
- *unterschiedliche Präsentationsmöglichkeiten nutzen, z. B. Plakate, Übersichten, Zeichnungen, Fotos, Rollenspiele, Erklärvideos, interaktive Arbeitsblätter und digitale Präsentationen*
- *bei der Nutzung von digitalen Inhalten das Recht an Bild und Text berücksichtigen*



Kompetenzbereich 4: Schützen und sicher agieren

KOMPETENZEN:

- Risiken und Gefahren in digitalen Umgebungen erkennen, reflektieren und berücksichtigen
- eigene Daten (u. a. Adressen, Fotos) in digitalen Umgebungen schützen
- Suchtgefahren (z. B. die eigene Mediennutzung in der Freizeit) selbstkritisch hinterfragen, Alternativen aufzeigen, sich selbst und andere vor möglichen Gefahren schützen
- Gefahren durch die Nutzung von digitalen Endgeräten im Straßenverkehr erkennen und vermeiden

FLEXIBEL ANWENDBARES GRUNDWISSEN ZU:

- ⇒ Kriterien für ein sicheres Passwort zum Schutz eigener Daten (u. a. Adresse, Fotos)
- ⇒ Risiken und Gefahren von Schadsoftware
- ⇒ Gefahren übermäßiger Mediennutzung
- ⇒ Ablenkung durch mobile Endgeräte im Straßenverkehr



Kompetenzbereich 5: Problemlösen und Handeln

KOMPETENZEN:

- *geeignete digitale Werkzeuge für die Bearbeitung von Texten, Bildern sowie Präsentationen und deren Dateiformate auswählen*
- auch aus digitalen Karten Informationen entnehmen und mit diesen Wege beschreiben
- einfache Fahrpläne lesen und sich mit Routenplanern bzw. Programmen/Apps von Verkehrsanbietern im Verkehrsnetz eines Wohnortes orientieren

FLEXIBEL ANWENDBARES GRUNDWISSEN ZU:

- ⇒ Navigationsgeräten und -programmen
- ⇒ Fahrplan, Anschlussmöglichkeiten, Routenplaner, Programmen/Apps von Verkehrsanbietern
- ⇒ Menüoptionen in digitalen Karten



Kompetenzbereich 6: Analysieren und Reflektieren

KOMPETENZEN:

- Medien und ihre Wirkung beschreiben und kriterienorientiert reflektieren



© Robert Kneschke – stock.adobe.com



Digitale Medien kennen und anwenden



Mithilfe von Medien kann man sich informieren, austauschen, lernen, spielen, Filme schauen, Musik hören und vieles mehr. Hierzu zählen unter anderem Zeitungen, Zeitschriften, Bücher, Plakate, Radio und Fernsehen und natürlich auch Smartphones, Tablets und Computer.

1

Welche Medien nutzt ihr in eurer Familie? Zähle auf.

2

Ordne zu, welches Medium du zu welchem Zweck benutzt. Mehrere Zuordnungen sind möglich. Verbinde.

Zweck			Medium
Filme schauen	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Telefon
Musik hören	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Tablet
ein neues Buch kaufen	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Brief
mit Freunden reden	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Radio
an Oma schreiben	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Schulbücher
lernen	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Fernseher

3 Markiere, was man mit einem Computer alles tun kann.

E-Mail an Oma schreiben	lernen	kuscheln
Filme schauen	Musik hören	einkaufen
Reisen buchen	gemeinsam Sport treiben	Rechnungen bezahlen
mit Freunden Kontakt haben	Fotos anschauen	Neuigkeiten erfahren
Rad fahren	Spiele spielen	lesen

4 Du hast nun markiert. Was stellst du fest? Tausche dich mit deinen Mitschülern darüber aus.

5 Welche Vorteile bietet der Computer gegenüber anderen Medien? Sprecht darüber.

6 Kreuze in der Tabelle an, wofür du die verschiedenen Medien nutzen würdest. Es sind in jeder Zeile mehrere Antworten möglich.

	Tablet	Smartphone	Buch	Fernseher	Laptop	Zeitschrift	Internet
Musik hören							
Informationen suchen, forschen							
Kontakt haben							
Geschichten lesen							
Film ansehen							
Rätsel lösen							
Rätsel selbst erstellen							
Lern-, Knobel- oder Abenteuerspiele							

7

Auf der Computertastatur werden die Befehle zur Bearbeitung mit Tasten eingegeben.



Färbe die Tasten:

- Buchstabe A – grün
- „Buchstaben, Zahlen oder Bilder löschen“ – rot
- „auf Großbuchstaben umstellen“ – gelb
- „Zeile nach oben, unten, links oder rechts verschieben“ – braun
- „Lücke zwischen zwei Wörter oder Zahlen setzen“ – blau
- „@ einfügen“ – pink

8

Schreibe diese Zeichen im Schreibprogramm.

p P 8 (ä ? ! @ +

9

„Schreibe“ diese Eule mit der Tastatur. Erfinde eigene Bilder oder Muster.

```

^_^
('V')
((~))
--"---"

```

10

Wenn du einen Text am Computer schreiben möchtest, musst du das Schreibprogramm öffnen.

Am oberen Rand erscheint die Menüleiste mit den verschiedenen Gestaltungsmöglichkeiten für deinen Text.

Verbinde die Gestaltungsmöglichkeiten mit den Symbolen in der Menüleiste.

Schriftart	<i>kursiv</i>	Schriftfarbe	mittig
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Menüleiste:



<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Schriftgröße	fett	<u>unterstrichen</u>	linksbündig

11

Schreibe das Gedicht mit dem Computer ab und gestalte den Text.



QR-Code scannen

Die Muschel

Die Muschel ist himbeerrosa.
 Sie schmeckt nach Nordsee.
 Die Muschel riecht nach Ferien.
 Sie sieht aus wie ein mattsilbernes Herz.
 Sie klingt wie rauschende Blätter im Sommerwind.
 Sie ist mein Talisman.

Wenn du deinen Text gestalten möchtest, musst du den Mauszeiger in ein Wort setzen und anklicken. Nun kannst du die gewünschten Befehle ausführen.

- Setze die Überschrift in Fettdruck.
- Füge eine Zeile zwischen Überschrift und erster Zeile ein.
- Richte das Gedicht mittig aus.
- Wähle eine andere Schriftart für das Gedicht aus.
- Übernimm die Schriftgröße 14 für das Gedicht.

Hinweise für Lehrkräfte

Der QR-Code enthält eine Anleitung zum „Gedicht digital gestalten“. (siehe Anlage ab Seite 78)

12

Schreibe folgendes Rätsel mit dem Computer ab.

Ich habe viele Blätter
und ich bin doch kein großer Baum.
Wenn du mich aufmachst,
gibt es Wörter und bunte Bilder zu schau.

- a) Schreibe alle Substantive **rot**.
- b) Schreibe alle Adjektive **grün**.
- c) Schreibe alle Verben **blau**.

13

Deinen fertigen Text kannst du als Datei auf dem Computer speichern, so kannst du ihn später wieder öffnen.

Nummeriere die Schritte zum Speichern in der richtigen Reihenfolge.

	Wähle einen Ordner aus, in dem du die Datei speichern möchtest.
	Schreibe und gestalte deinen Text.
	Klicke das Wort Datei oder das Symbol  an.
	Gib der Datei einen Namen.
	Klicke auf Speichern unter.

Hinweise für Lehrkräfte

Das „Internet-ABC“ erklärt kindgerecht und leicht verständlich die Begriffe „Ordner“ und „Dateien“, um die Aufgabe 13 einfacher lösen zu können:

<https://www.internet-abc.de/lm/computer-abc/explorer-1.html>

(Computer-ABC, PC und Notebook, Modul 4: Der Explorer – Ordner und Dateien).



QR-Code scannen

Wie gut kennst du dich im Internet aus?

Schreibe den Antwort-Buchstaben in das entsprechende Kästchen der Frage.

Fragen:			Antworten:
Was ist
1	eine Internet-Adresse? 	<input type="checkbox"/>	A ... ist ein Programm, das die Seiten des Internets auf deinem Bildschirm zeigt (to browse = blättern, stöbern). Oft benutzt werden z. B. Firefox, Google Chrome, Safari oder Microsoft Edge.
2	eine Homepage? 	<input type="checkbox"/>	B ... werden auch Hyperlink genannt. Durch einen Klick auf einen Link (z. B. Bilder oder unterstrichene Textzeilen) kannst du auf andere Seiten gelangen.
3	ein Link? 	<input type="checkbox"/>	C ... ist die Hauptseite eines Internet-Angebots. Von dort kannst du mit verschiedenen „Links“ auf andere Seiten gelangen.
4	eine E-Mail? 	<input type="checkbox"/>	D ... dein Computer ist offline, wenn er nicht mit dem Internet verbunden ist und er ist online, wenn eine Verbindung besteht.
5	ein Browser? 	<input type="checkbox"/>	E ... wird auch als URL bezeichnet. Es ist die Adresse einer Seite im Internet. Beispiel: www.kidsweb.de – www steht für „World Wide Web“ und bedeutet in deutscher Sprache „weltweites Netz“, kidsweb ist der Domain-Name, den sich der Betreiber ausgedacht hat und .de steht für Deutschland.
6	Chat, chatten? 	<input type="checkbox"/>	F ... mit E-Mails (elektronische Post) kannst du blitzschnell Informationen austauschen. Um eine E-Mail zu versenden, benötigt man eine E-Mail-Adresse. Du erkennst sie am @ (at = bei).
7	Offline oder Online? 	<input type="checkbox"/>	G ... "to chat" heißt „plaudern“. Wenn du an einem Chat (im Chat-Raum) teilnimmst, schreibst du deine Meinung über ein Thema oder plauderst einfach nur mit den anderen Teilnehmern.
8	LAN/WLAN? 	<input type="checkbox"/>	H ... die Verbindung deines Computers mit dem Internetanschluss durch ein Kabel oder ohne Kabel.

Phil soll für die Schule einen Steckbrief über den Fuchs anfertigen. Die Informationen sucht er im Internet.

a) Welche Internetseiten für Kinder kennst du? Kreuze an.

Internetseite für Kinder	kenne ich
www.blinde-kuh.de	
www.helles-koepfchen.de	
www.fragfinn.de	
www.labbe.de	
www.hamsterkiste.de	

b) Um etwas über die Nahrung des Fuchses herauszufinden, gibt Phil das Suchwort **Fuchs** in das Suchfeld ein und drückt anschließend auf den Button **Suchen**.



Screenshot 2021, www.helles-koepfchen.de

Suchfeld Button Suchen

Die Suchmaschine zeigt nun alle Beiträge an, in denen das Wort **Fuchs** enthalten ist. Das können schnell sehr viele Informationen sein. Welche zusätzlichen Suchwörter sind hilfreich, um Informationen über die Nahrung von Füchsen zu erhalten? Markiere.

füttern Fleisch fressen Ernährung Mahlzeit



Ergänze im Suchfeld das Wort, von dem du dir besten Informationen erhoffst. Diskutiere das Suchwort mit einem Partner und probiert es aus.

Die gestohlenen Fahrräder – Comic im Internet



- 1 Gehe auf folgenden Link oder nutze den QR-Code.
<https://www.internet-abc.de/kinder/comic-datenschutz/>.



QR-Code scannen



Lies den Comic: Die gestohlenen Fahrräder

The screenshot shows the homepage of 'internet-abc' with a navigation bar for 'Lernen & Schule', 'Hobby & Freizeit', 'Spiel & Spaß', and 'Mitreden & Mitmachen'. Below the navigation, there are buttons for 'Neues übers Netz', 'Surfrageber', 'Datenschutz', 'ABC-Geschichten', and 'Film ab!'. The main content area shows a breadcrumb trail: 'Startseite > Hobby & Freizeit > Datenschutz > Comic: Die gestohlenen Fahrräder'. The comic title 'Comic: Die gestohlenen Fahrräder' is displayed with a small image and a 'Comic öffnen' button. A 'Frag uns!' box with a question mark icon and a 'Nachricht senden' button is also visible.

Internet-abc e. V., Hobby & Freizeit, Datenschutz, Comic: Die gestohlenen Fahrräder.

- 2 Was haben die Freunde falsch gemacht? Kreuze an.

- Sie haben ihre Fahrräder nicht richtig angeschlossen.
- Sie haben überall erzählt, was für tolle Bikes sie haben.
- Sie haben Fotos von sich und ihren Fahrrädern im Freundebuch offen gepostet.
- Auf den Fotos konnte man den genauen Abstellort der Fahrräder erkennen.
- Sie haben ihre Adressen auf der Freundeseite angegeben.
- Woody hat sich nicht aus dem Freundebuch ausgeloggt.

Viele Kinder und Jugendliche verraten im Internet ziemlich viel über sich: Sie geben bei Anmeldungen ihren Namen und ihre Adresse an, sie laden in sozialen Netzwerken wie Facebook ein Foto von sich hoch oder sie geben einem Chat-Freund ihre Telefonnummer. Andere sichern ihren Computer, das Handy oder das Tablet nicht und geben so Fremden leicht einen Zugang zu ihren Geräten.

Was denkst du darüber?

Persönliche Daten im Internet – Risiken und Gefahren



1

Was kann passieren, wenn meine Daten im Internet stehen?

Sieh dir das folgende Video an.

Gehe auf folgenden Link oder nutze den QR-Code.



<https://www.internet-abc.de/lm/datenschutz-das-bleibt-privat/video-persoenliche-daten-im-internet-eine-heikle-sache-1.html>



QR-Code scannen



Internet-abc e. V., Lernmodule Datenschutz – das bleibt privat!, Modul 4.

2

Persönliche Daten, Privates und Geheimnisse gehören nicht ins Internet.

Ordne die Überschriften den Texten zu. Schreibe sie darüber.

Daten verbreiten sich

Das Internet vergisst nicht

Vorsicht! Datenklau!

Alles öffentlich

Es ist fast unmöglich, Daten die einmal im Internet stehen, zu löschen. Fotos, Videos und Texte bleiben für lange Zeit online.

Gute Freunde, aber auch Lehrer und völlig fremde Personen können alle deine hochgeladenen Fotos sehen.

Daten im Internet sind nie ganz sicher. Trotz sicherem Passwort können Daten gestohlen werden.

Daten verbreiten sich im Internet sehr schnell. Man weiß nie genau, wo sie hingelangen. Andere Nutzer kopieren sie und geben sie weiter. Suchmaschinen sammeln und speichern sie.

Merke dir: Alles, was du im Internet hochlädst, bleibt dort!

3

Welche Daten gehen nur dich etwas an?



Gehe auf folgenden Link oder nutze den QR-Code.

<https://www.internet-abc.de/lm/datenschutz-das-bleibt-privat/welche-daten-gehen-nur-dich-etwas-an-1.html>



QR-Code scannen

4

Welche deiner Daten solltest du nicht ins Internet stellen?

Lernmodule Datenschutz – das bleibt privat!

internet-abc WEGARE WELT.SCHMITZ

5 Welche Daten gehen nur dich etwas an?

1
2
3
4
5
6
7
8



Es gibt Informationen über dich, die nicht jeder kennen muss. Dazu gehören die personenbezogenen oder persönlichen Daten: zum Beispiel das Geburtsdatum oder der vollständige Name. Wie das Wort schon aussagt, beziehen sich diese Daten direkt auf eine bestimmte Person.

Wenn du nicht sicher bist, ob du gewisse Daten angeben solltest, stelle dir diese Frage: Kann man mich über diese Daten-Angabe erkennen oder ausfindig machen?

So, und nun kannst du mir helfen: Welche Informationen und Angaben darf ich im Internet öffentlich machen und welche sollte ich besser geheim halten?

Übrigens: Diese Hinweise gelten nicht nur für einen Steckbrief in einem Sozialen Netzwerk (wie Facebook), sondern auch für Chat-Unterhaltungen.

vorlesen

zurück weiter

Internet-abc e. V., Lernmodule Datenschutz – das bleibt privat!, Modul 5.

Kreuze an.

<input type="checkbox"/>	meinen vollständigen Namen
<input type="checkbox"/>	meine Telefonnummer
<input type="checkbox"/>	mein Geburtsdatum
<input type="checkbox"/>	Fotos meiner Geschwister
<input type="checkbox"/>	Name des Kuscheltiers

<input type="checkbox"/>	meine Adresse
<input type="checkbox"/>	Namen meiner besten Freunde
<input type="checkbox"/>	Name und Beruf meiner Eltern
<input type="checkbox"/>	ausgedachte Spitznamen
<input type="checkbox"/>	Fotos von Freunden



Internet-abc e. V., Lernmodule Datenschutz – das bleibt privat!, Modul 5.

internet-abc
WISSEN, WIE'S GEHT

Lernmodule **Datenschutz - das bleibt privat!**

5 Welche Daten gehen nur dich etwas an?

Hier noch ein Tipp von mir: Wenn du unsicher bist, ob du eine Angabe im Internet machen solltest oder nicht, probier's mit der „Kino-Frage“: Wäre es in Ordnung, wenn ein Foto von mir mit dieser Angabe auf einer Leinwand im vollen Kinosaal gezeigt würde? Könnte das unangenehme Folgen haben?

zurück vorlesen weiter



<https://www.internet-abc.de/lm/datenschutz-das-bleibt-privat/welche-daten-gehen-nur-dich-etwas-an-3.html>



QR-Code scannen

Percys Tipp für dich:

Wenn du unsicher bist, ob du eine Angabe im Internet machen solltest oder nicht, probiere es mit der „Kino-Frage“: Wäre es in Ordnung, wenn ein Foto von mir mit dieser Angabe auf einer Leinwand im vollen Kinosaal gezeigt würde? Könnte das unangenehme Folgen haben?



Hinweise für Lehrkräfte

Zu dieser Thematik kann auch die niveaubestimmende Aufgabe „Sicheres Passwort zum eigenen Schutz“ für den Schuljahrgang 4 im Unterricht eingesetzt werden.

Zum Schutz persönlicher Daten lernen die Schülerinnen und Schüler den Aufbau und die Struktur von sicheren Passwörtern kennen und entwerfen eigene Passwörter. In einem Test wenden sie die Kenntnisse an und überprüfen ihr eigenes Passwort nach den Kriterien der Sicherheit.

Alles sicher? – Passwörter



Elli hat ein schlechtes Gedächtnis. Darum vergisst sie oft ihr Passwort, das sie für alle ihre sozialen Netzwerke nutzt. Doch sie hat eine tolle Idee.

1

Sieh dir den Film „Alles sicher? – Passwörter“ an.

Gehe auf folgenden Link.

<https://www.planet-schule.de/wissenspool/elli-online/inhalt/sendungen/alles-sicher-passwoerter.html>



SWR >> Planet Schule (2015): Film „Alles sicher? – Passwörter“

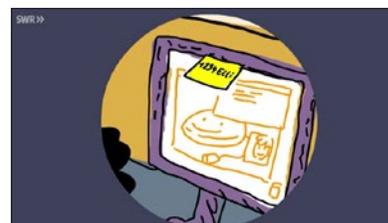
2

Notiere, was du im Film erfahren hast. Die Bilder aus dem Film helfen dir.

Welche Fehler hat Elli gemacht?

Was ist dann passiert?

Was hätte sie besser machen können?



Nachrichten für Kinder: Hacken leicht gemacht

Die Lieblings-Passwörter der Deutschen sind so leicht zu knacken, dass es eine Freude ist für Hacker.

Da hört man doch immer: denk' dir ein anständiges Passwort aus, damit niemand an deine Daten kommt – und was machen die Leute? Die nehmen trotz aller Warnungen am allerliebsten das Passwort: 1 2 3 4 5 6.

Leichtes Spiel für Hacker

Kann man eigentlich nicht glauben, hat aber eine Untersuchung von Milliarden von Computer-Daten ergeben. Einem Hacker, also jemandem, der das Passwort knacken will, wird es so sehr leicht gemacht.

Nicht viel intelligenter sind die Passwörter, die als zweithäufigste verwendet werden: hallo oder hallo 123. Auch die sind fast so leicht zu knacken wie euer Zahlenschloss am Fahrrad.



QR-Code scannen

Textauszug aus: <https://kinder.wdr.de/radio/kiraka/nachrichten/klicker/passwoerter108.html>

Hinweise für Lehrkräfte

Eine niveaubestimmende Aufgabe für das Fach Sachunterricht zum Schutz persönlicher Daten durch ein sicheres Passwort finden Sie auf dem Bildungsserver unter:

www.bildung-lsa.de (Login erforderlich)



QR-Code scannen

3

Wie sollte ein sicheres Passwort sein?



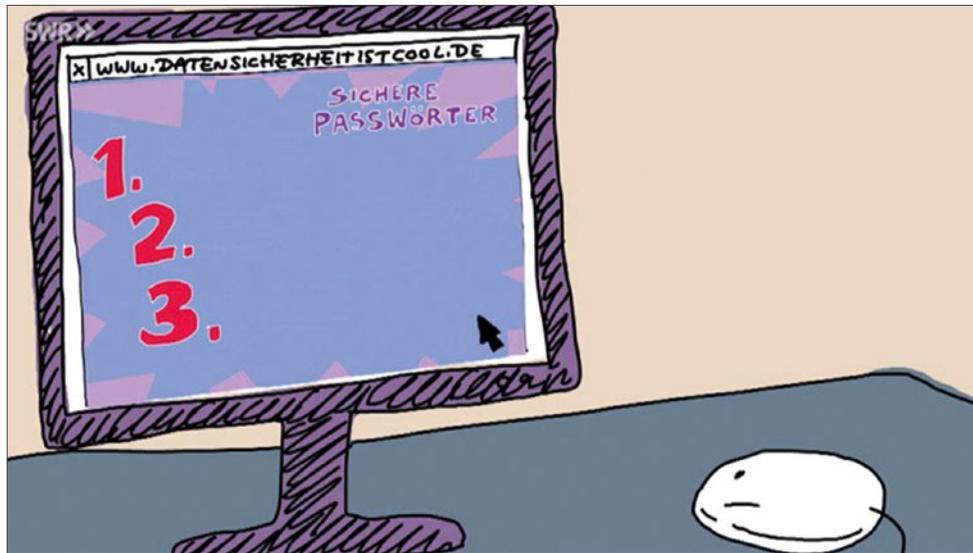
Erinnere dich an den Kurzfilm oder sieh ihn dir erneut an.
Gehe auf folgenden Link oder nutze den QR-Code.

<https://www.planet-schule.de/wissenspool/elli-online/inhalt/sendungen/alles-sicher-passwoerter.html>



QR-Code scannen

Ergänze die drei Punkte.



SWR >> Planet Schule 2015, Film „Alles sicher? – Passwörter“

4

Welches Passwort ist sicher? Kreuze an.

- Lotta10
- 2372010
- IhLuh3Su2K

Ich heiße Lotta. Ich bin 10 Jahre alt. Ich wurde am 23.7.2010 geboren.

5

Schlaue Passwörter

Ellis Passwort war sehr leicht zu knacken. Vor- und Nachname, Geburtstage und besonders kurze Passwörter sind alle nicht sehr sicher. Besser sind komplizierte Passwörter wie FGhIJ1784. Doch sie sind schwer zu merken.

Auf der folgenden Seite findest du Ideen, wie du sichere Passwörter erstellst und wie du sie dir merken kannst:

Idee 1

Denke dir einen Satz aus, den du dir gut merken kannst.
Die Anfangsbuchstaben ergeben dein Passwort.

Ich heie **Lotta** und habe **3** Schwestern und **2** Katzen.

Passwort: **IhLuh3Su2K**

Jetzt bist du dran:

Idee 2

Denke dir einen lustigen Satz aus. Dieser sollte so lustig sein, damit du ihn nicht vergisst und damit ihn garantiert keiner erkennt.

Auch hier bilden die Anfangsbuchstaben der Wrter dein Passwort.

Zum Beispiel:

Gestern Abend habe ich frchterlichen **Monstern** die **Zhne** geputzt.

Passwort: **GAhifMdZg**.

Jetzt bist du dran:

Noch komplizierter wird es, wenn du noch Zahlen einbaust.

Gestern Abend habe ich **3** frchterlichen **Monstern** **5** mal die **Zhne** geputzt.

Passwort: **GAhi3fM5mdZg**.

Bilde mit solchen Stzen Passwrter.

Die Stze mssen berhaupt keinen Sinn haben, sollten mglichst lang sein und vielleicht auch Fragezeichen oder andere Sonderzeichen haben.

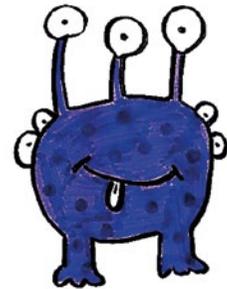
Idee 3

Male ein Monster und gib ihm einen langen lustigen Namen.

Wie würdest du beispielsweise dieses Monster nennen?

Vielleicht:

blau gepunktetes Schlapper-Monster mit 3 Augen und 4 Ohren.



Passwort: bgS-Mm3Au4O

Zeichne dein eigenes Monster und gib ihm einen Namen.

Name: _____

Passwort: _____

Idee 4

Auf der Seite des Bundesministeriums für Familie gibt es einen Passwortschlüsselgenerator, mit dem du ein sicheres Passwort erstellen kannst.

Probiere es doch mal aus:

<https://passwort-schluessel.de/>



QR-Code scannen



Screenshot 2021, <https://passwort-schluessel.de/>

Klassenfahrt nach Magdeburg – Landeshauptstadt Sachsen-Anhalt



© marcus_hofmann – stock.adobe.com



Die Klasse 4a möchte in die Landeshauptstadt Magdeburg fahren. Gemeinsam überlegen die Kinder, wie sie ihre Reise gestalten können.



Auf der Internet-Seite der Jugendherberge in Magdeburg informieren sie sich über deren Angebote.



Jugendherberge Magdeburg (2021): Startseite. URL: www.magdeburg.jugendherberge.de

Menü: Hier gelangst du über die einzelnen Menüpunkte zu den verschiedenen Themenbereichen.

Hinweise für Lehrkräfte

Anregungen zur sicheren Rechercharbeit für Kinder im Netz unter:
www.internet-abc.de

Modul 1: Surfen im Internet; Thema 2: Suchen und Finden im Internet

- a) Unter welchen Menüpunkten finden die Kinder Antworten zu ihren Fragen?
Verbinde.

Fragen

Wie weit ist die Jugendherberge vom Bahnhof entfernt?

Gibt es einen Tischtennisraum?

Wie viele Zimmer hat die Jugendherberge?

Wird zum Frühstück Müsli angeboten?

Gibt es in der Jugendherberge Mittagessen?

Wie viel kosten 3 Übernachtungen mit Frühstück für Schulklassen?

Menüpunkte

Verpflegung

Lage & Anreise

Preise

Freizeit-Tipps

Ausstattung

Reiseangebote

- b) Überprüfe deine Lösungen. Nutze die Internet-Seite der Jugendherberge:
www.magdeburg.jugendherberge.de.



QR-Code scannen

Hinweise für Lehrkräfte

Teilweise sind mehrere Zuordnungen zu den Menüpunkten möglich.

- c) Die Kinder haben auf der Internet-Seite der Jugendherberge diese Angebote für Klassenfahrten in Magdeburg gefunden.
 Markiere ein geeignetes Angebot für die Klasse 4a.

 <p>Umwelt & Natur</p>	<p>Tiere und Pflanzen aus aller Welt Forschungsreise in die Tier- und Pflanzenwelt</p> <p>Erleben Sie mit Ihrer Klasse die Fütterung der Humboldtpinguine, bestaunen Sie echte Piranhas und lassen Sie sich in den Gruson Gewächshäusern in exotische Tier- und Pflanzenwelten entführen! Zudem: ein Thementag im Elbauenpark.</p>	<p>ab 124,00 € 3 Ü/VP, p. Pers.</p> <p>1.-6. Klasse</p> <p>Zum Angebot »</p>
 <p>Kultur & Gesellschaft</p>	<p>Technik-Mensch-Gesellschaft Eine Zeitreise durch die Welt der Technik</p> <p>Jeher prägt Technik das Leben der Menschen in der Gesellschaft. Unterneht eine Zeitreise in die Antike, untersucht das Wirken Otto von Guericke und besichtigt historische Zeitzeugen der industriellen Entwicklung.</p>	<p>ab 154,00 € 4 Ü/VP, p. Pers.</p> <p>5.-13. Klasse</p> <p>Zum Angebot »</p>
 <p>Kultur & Gesellschaft</p>	<p>Die Landeshauptstadt entdecken Eine heimatkundliche Erkundungstour</p> <p>In Magdeburg wird Politik gemacht – kommunal und landesweit. Wo und wie das funktioniert und was Magdeburg sonst noch zu bieten hat, erfährt Ihre Klasse bei einem Aufenthalt in der Landeshauptstadt.</p>	<p>ab 122,00 € 3 Ü/VP, p. Pers.</p> <p>1.-6. Klasse</p> <p>Zum Angebot »</p>
 <p>Gesundheit & Sport</p>	<p>Fit und Gesund durch den Tag Bewegung & gesunde Ernährung im Alltag</p> <p>Ist eine gesunde Lebensweise langweilig? Mit unserem Projekt beweisen wir euch das Gegenteil! Wir zeigen euch, was gesunde Ernährung bedeutet und das Bewegung mehr Abwechslung in euren Alltag bringt.</p>	<p>ab 88,00 € 2 Ü/VP, p. Pers.</p> <p>3.-7. Klasse</p> <p>Zum Angebot »</p>

Jugendherberge Magdeburg (2021): Klassenfahrtsangebote. URL: www.magdeburg.jugendherberge.de

d) Begründe deine Auswahl für die Klasse 4a.

e) Prüfe folgende Aussagen mithilfe der Angebote für Klassenfahrten in Magdeburg. Kreuze an.

Aussagen	stimmt	stimmt nicht	keine Informationen zu finden
„Fit und Gesund durch den Tag“ ist ein Angebot für Schüler der 2. Klasse.			
Das Angebot „Tiere und Pflanzen aus aller Welt“ kostet für 3 Übernachtungen pro Person 118 €.			
Das Angebot „Die Landeshauptstadt entdecken“ untersucht das Wirken Otto von Guericke.			
Für Schüler der 4. Klasse gibt es drei Angebote.			
Schulklassen können sich eigene Angebote zusammenstellen.			

- e) Welche Informationen zur Jugendherberge Magdeburg findest du auf der Abbildung?



Kreuze an.

- Telefonnummer
- E-Mail
- Leiter/in der Jugendherberge
- Adresse
- Anzahl der Zimmer
- Datum der Wiedereröffnung

Jugendherberge Magdeburg (2020): Wichtige Informationen.
URL: www.magdeburg.jugendherberge.de

3

Die Kinder wollen Interessantes über Magdeburg aus dem Internet erfahren.
In das Suchfeld der Internetseite geben sie die Eingaben aus der Tabelle ein.

a) Welche Eingaben eignen sich zur Suche und welche nicht?
Kreuze an.



b) Überprüfe die Eingaben der Kinder mit der Kindersuchmaschine
www.fragfinn.de und kreuze die entsprechenden Begründungen
in der Tabelle an.

Eingaben in das Suchfeld:	a) geeignet oder ungeeignet	b) Begründung
 Wo können wir in Magdeburg hin?	<input type="checkbox"/> geeignet <input type="checkbox"/> ungeeignet	<input type="checkbox"/> treffender Begriff <input type="checkbox"/> falsch geschrieben <input type="checkbox"/> zu viele Wörter <input type="checkbox"/> zu ungenau
 Ausflugsziele in Magdeburg	<input type="checkbox"/> geeignet <input type="checkbox"/> ungeeignet	<input type="checkbox"/> treffender Begriff <input type="checkbox"/> falsch geschrieben <input type="checkbox"/> zu viele Wörter <input type="checkbox"/> zu ungenau
 Magdeburg	<input type="checkbox"/> geeignet <input type="checkbox"/> ungeeignet	<input type="checkbox"/> treffender Begriff <input type="checkbox"/> falsch geschrieben <input type="checkbox"/> zu viele Wörter <input type="checkbox"/> zu ungenau
 Sehenswürdigkeiten in Magdeburg	<input type="checkbox"/> geeignet <input type="checkbox"/> ungeeignet	<input type="checkbox"/> treffender Begriff <input type="checkbox"/> falsch geschrieben <input type="checkbox"/> zu viele Wörter <input type="checkbox"/> zu ungenau

4

Suche auf der Kindersuchseite www.klexikon.de Informationen über Magdeburg. Ergänze den Lückentext mit den gefundenen Informationen.



Magdeburg ist die Hauptstadt von _____ .

Die Stadt liegt am Fluss _____ .

Der Dom ist das wichtigste _____ von Magdeburg.

In Magdeburg leben etwa _____ Menschen.

5

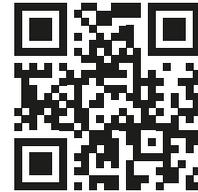
Du möchtest dich auf einer Internetseite für Kinder über Magdeburg informieren.



a) Gib den Suchbegriff Magdeburg unter www.blinde-kuh.de ein.

b) Wähle einen Beitrag aus, der dich interessiert. Öffne den Beitrag und informiere dich.

c) Schreibe nun eine Empfehlung, was die Kinder der Klasse 4a zur Klassenfahrt besichtigen sollten.



QR-Code scannen

Hinweise für Lehrkräfte

Anregungen zur sicheren Rechercharbeit für Kinder im Netz unter: www.internet-abc.de

Modul 1: Surfen im Internet
Thema 2: Suchen und Finden im Internet – Suchmaschinen richtig bedienen (Arbeitsblätter)



QR-Code scannen



- d) Suche weitere Informationen über Magdeburg. Nutze eine andere Kindersuchmaschine.
Vergleiche mit deinem Partner die Ergebnisse.
Nutze die folgende Liste.
Kreuze an.

Name der Suchmaschine: _____

	😊	😐	☹️
Gibt es viel Werbung auf der Seite?			
Hast du alles verstanden?			
Hast du dich schnell zurechtgefunden?			
Ist alles übersichtlich und gut gegliedert?			
Sind die Informationen aktuell?			
Gibt es Angebote, die du bezahlen musst?			
Musstest du irgendwo deine Daten angeben?			

Hinweise für Lehrkräfte

Es gibt eine Vielzahl an Kinder-Suchmaschinen, die verwendet werden können. Mit diesen surfen die Schülerinnen und Schüler sicher und lernen, mit einer Suchmaschine umzugehen.

Die drei bekanntesten sind:

www.blinde-kuh.de

www.fragfinn.de

www.helles-koepfchen.de

Bei der Auswertung der Übung könnte die Beantwortung der Frage zur Werbung erzieherisch genutzt werden. Ein gemeinsamer Vergleich mit Erwachsenensuchmaschinen kann auf diese Problematik aufmerksam machen.

Allerdings sind die Suchergebnisse auf Kindersuchmaschinen zum Teil eingeschränkt. Werden Suchmaschinen wie Google, Startpage, Bing, Yahoo, etc. verwendet, sollte vorher sichergestellt werden, dass zumindest die „SafeSearch-Funktion“ bzw. eine Art Familienfilter eingeschaltet ist oder der Suchvorgang unter der Aufsicht von Erwachsenen geschieht.

Die Grüne Zitadelle, ein Kunstwerk im Herzen der Stadt Magdeburg



1

Die Kinder stehen vor dem Gebäude des Landtages von Sachsen-Anhalt. Daneben sehen sie ein großes buntes Haus, das der Künstler Friedensreich Hundertwasser entworfen hat.



Sie möchten mehr über dieses Haus herausfinden und nutzen dazu folgende Internetadresse: <https://www.gruene-zitadelle.de/>



QR-Code scannen

a) Was gibt es in diesem Hundertwasserhaus zu entdecken? Überprüfe und kreuze an.

	ja	nein
Hotel		
Schwimmbad		
Shops		
Restaurant und Café		
Theater		
Jugendherberge		
Wohnungen		
Kino		

b) Was würdest du dir gern in diesem Gebäude anschauen?

c) Im Hundertwasserhaus kann man eine Kinderführung mit Turmaufstieg buchen. Informiere dich auf der Internetseite über den Preis. Ergänze.

Preis: _____

Hinweise für Lehrkräfte

Die Aufgabe bietet sich als Gruppenarbeit an. Möglich wäre auch ein Vergleich bei der Informationssuche: Internet und Flyer/Broschüre aus einem Informationscenter in Magdeburg. Einen Film für den Unterricht findet man unter www.gruene-zitadelle.de



2

Lies den Text.



In der GRÜNEN ZITADELLE gibt es auch eine Kindertagesstätte. Die evangelische „KiTa FriedensReich“ befindet sich in der ersten Etage des Gebäudes. Neben den Gruppenräumen stehen den Kindern auf den Dächern des Hundertwasserhauses drei Spielflächen zur Verfügung. Der große Spielplatz ist mit Schaukel, großer Rutsche und Klettergerüst ausgestattet. Der Dachgarten ist eine abgegrenzte Fläche über der Kita. Diese Fläche benutzen die Kinder für besondere Angebote. Büsche mit Beeren und Bäume mit Obst bieten den Kindern Rückzugsräume und Naschgelegenheiten. Hier gibt es auch eine große Kräuterspirale. Die dritte Grünfläche ist vor allem für die Krippenkinder vorgesehen. Ein großer Sandbereich, ein Klettergerät und Wipptier sind Grundausstattung dieser Fläche. Große Sonnenschirme geben Schutz in der warmen Jahreszeit. Kleine Hügelaufschüttungen laden die Kinder zum Spielen ein.

© „Ev. Kita Friedensreich“ Magdeburg

3

Beantworte die Fragen mithilfe des Textes.

a) Wo befindet sich die Kita im Hundertwasserhaus?

b) Wo sind die Spielplätze für die Kinder?

c) Womit können die Kinder dort spielen?

4

Macht andere Kinder neugierig auf einen Besuch in der „Grünen Zitadelle“.

Nutzt dazu folgende Internetadresse:

<https://www.gruene-zitadelle.de/>



QR-Code scannen



a) Arbeitet in Gruppen.

Gruppe 1: Sammelt oder malt Bilder des Gebäudes und gestaltet damit ein Plakat.

Gruppe 2: Schreibt auf, welche Geschäfte, Gaststätten und weiteren Einrichtungen es in dem Gebäude gibt und gestaltet einen Lageplan.

Gruppe 3: Informiert euch über den Künstler Friedensreich Hundertwasser und stellt interessante Informationen in einem Steckbrief zusammen.

Gruppe 4: Informiert euch über die Entstehungsgeschichte und den besonderen Namen des Gebäudes. Schreibt die Informationen in Stichpunkten für einen Vortrag auf.

b) Präsentiert die Ergebnisse der Gruppenarbeit.

Hinweise für Lehrkräfte

Die Aufgabenstellungen für die jeweiligen Gruppen sind als Anregung gedacht und können für andere Themen/Orte genutzt werden. Sie eignen sich zur Differenzierung. Weitere Recherchen zu den Aufträgen sind auf der Internetseite www.duda.news möglich. Bei der Bearbeitung der Aufgabe 4 sind die Schülerinnen und Schüler darauf hinzuweisen, dass die Bildrechte beachtet werden müssen.

Video über das Hochladen von Fotos unter: <https://www.internet-abc.de/kinder/hobby-freizeit/film-ab/fotos-im-internet/>



QR-Code scannen

5

Gestaltet mit einem Partner ein Interview über die „Grüne Zitadelle“ in Magdeburg.



- a) Schreibt fünf interessante Fragen auf.
- b) Sucht im Internet Antworten zu den Fragen und schreibt diese auf.
- c) Nutzt die Fragen und Antworten für das Interview.
- d) Übt das Sprechen mit verteilten Rollen: ein Kind stellt als Reporter die Fragen, das andere Kind antwortet als Experte.
- e) Nehmt das Interview mit einem digitalen Gerät auf.
- f) Präsentiert das Interview euren Mitschülern.

Tipps für das Interview:

- Schreibe alle Fragen und Antworten auf.
- Begrüße und verabschiede deinen Interviewpartner.
- Sprich langsam und deutlich.
- Sprich in das Mikrofon.

Hinweise für Lehrkräfte

Zur Vorbereitung der Interview-Aufgabe sucht die Lehrkraft passende Internetseiten zum Recherchieren aus. Kinder zwischen 8 und 12 Jahren führen Interviews zu den unterschiedlichsten Themen, produzieren Podcasts, bewerten Internetseiten u. v. m.

Beispiele für Podcasts unter:

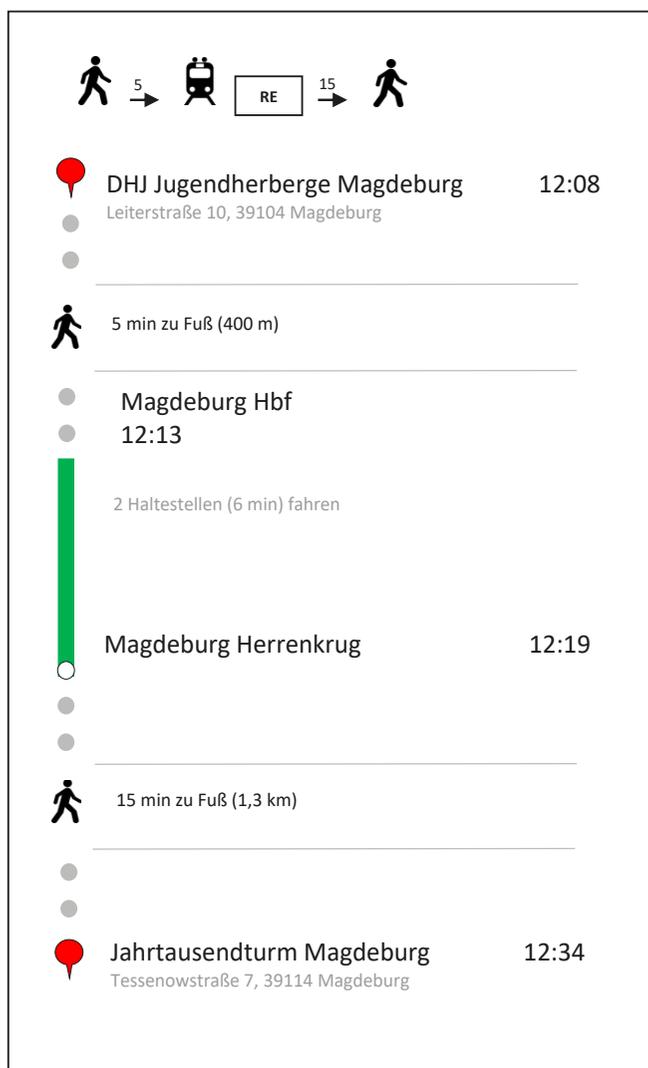
- <https://www.radiofuechse.de/rein hoeren/wir-stellen-euch-das-land-usbekistan-vor>
- <https://www.radiofuechse.de/rein hoeren/die-radiofuechse-bei-der-blinden-kuh>

Für Audio- bzw. Videoaufzeichnungen müssen die Einverständniserklärungen der Erziehungsberechtigten vorliegen. Diese Einwilligungen sind für das jeweilige Projekt einzuholen. Es muss genau beschrieben werden, wo/wie lange die Daten gespeichert werden und wo und wie sie veröffentlicht werden. Einverständniserklärungen finden Sie bspw. auf der Seite: <https://datenschutz-schule.info/>. Einen Vorschlag für eine Einwilligung finden Sie ebenso auf der Seite des Landesschulamtes Sachsen-Anhalt: <https://landesschulamt.sachsen-anhalt.de/service/formulare-fuer-die-schule/>.

Ausflug zum Jahrtausendturm in Magdeburg



Die Kinder der Klasse 4a möchten einen Ausflug zum Jahrtausendturm machen. Sie starten an der Jugendherberge Magdeburg. Das Smartphone zeigt diesen Weg an.



Bearbeite die Aufgaben mithilfe der Wegdarstellung auf dem Smartphone.

a) Wie lange laufen die Kinder von der Jugendherberge zum Magdeburger Hauptbahnhof (Hbf)?

Antwort: _____

b) Wann fährt der Regionalexpress (RE) ab?

Antwort: _____

c) Wie lange dauert die Fahrt mit dem Regionalexpress?

Antwort: _____

d) Wann kommen sie am Bahnhof Magdeburg Herrenkrug an?

Antwort: _____

e) Wie lang ist die Strecke vom Bahnhof Magdeburg Herrenkrug bis zum Jahrtausendturm?

Antwort: _____



Werbung gibt es überall

Es gibt sie in Zeitschriften und Zeitungen, auf Plakaten, im Fernsehen, auf Lebensmittel- und Spielzeugverpackungen, an vielen Stellen, an denen man gar nicht mit Werbung rechnet und natürlich im Internet.

Werbung kann man häufig nur schwer erkennen. Das ist von den Werbemachern so gewollt, denn sie möchten uns dazu verführen, etwas zu kaufen, was wir gar nicht brauchen und was vielleicht auch viel zu teuer ist.

Deshalb ist es wichtig, dass man sich Dinge genau anschaut und überlegt, ob eine Werbung zu etwas Ungewolltem verführen möchte.

Die Kinder haben sich im Internet über Magdeburg informiert und diese Seite gefunden.

The screenshot shows the homepage of **magdeburg.de**. At the top center is the website name in a red-bordered box. To the left is a green box for "Coole Jump-and-Run Spiele" with a button ">klick hier<". Below this is a photo of a cathedral. In the center, there's a "hotline" section with a phone icon and "entags von 8-16 Uhr", and a "Stadtführungen" section with a speech bubble icon. To the right is a "Klassenfahrten nach Magdeburg" section with a yellow circle and a photo of a castle. Below that is a "Veranstaltungen" section with a yellow box listing "23.10. Konzert im Jahrtausendturm" and "01.11. Ritterfest vor dem Dom". At the bottom right is a romantic ad: "finde deine große Liebe in Magdeburg www.verliebt-in-md.de" with a couple icon. The footer is a red bar with links: "AGB", "Impressum", "Datenschutz", and "Kontakt".



- a) Was könnte sich hinter den einzelnen Anzeigen auf der Internet-Seite verbergen?
Unterhaltet euch darüber.

- b) Tim sagt: „Gestern habe ich im Internet ein tolles Spiel gefunden. Man kann dort Geister durch eine Stadt jagen und dabei die Stadt kennenlernen. Das Allerbeste ist, dass man am Ende sogar noch einen tollen Preis bekommt, weil man das Spiel bis zum Ende durchgespielt hat. Die Anzeige war richtig bunt und hat sich sogar bewegt. Ich fand das riesig spannend und es war auch ganz einfach. Man musste bloß seinen Namen und seine E-Mail-Adresse angeben und konnte dann das Spiel einfach herunterladen. Ich habe dann den ganzen Nachmittag gespielt und bin schon richtig weit gekommen. Das musst du heute unbedingt auch gleich mal probieren.“

Eva schaut Tim fragend an und erzählt, dass sie dabei Bedenken hätte und auf jeden Fall ihre Eltern fragen würde, ob sie ein Spiel herunterladen darf. Sie glaubt, dass es nicht ungefährlich ist, wenn man persönliche Daten angeben muss. Sie sagt: „Meine Eltern haben mir verboten, Dinge herunterzuladen. Sie haben gesagt, dass man da oft Geld bezahlen muss oder dass eingegebene persönliche Daten gespeichert und vielleicht sogar weitergegeben werden können.“

- c) Lest das Gespräch und sprecht über die folgenden Fragen:



- ⇒ Hat sich Tim richtig verhalten? Begründe.
- ⇒ Warum sollte man lieber wie Eva handeln?
- ⇒ Welche Gefahren gibt es, wenn man Werbung im Internet anklickt?
- ⇒ Was kann passieren, wenn man persönliche Daten angibt?

- d) Gestaltet ein Plakat, auf dem ihr anderen Kindern Tipps zum Umgang mit Werbung im Internet gebt.



Erklärt auch, welche Gefahren es im Internet noch gibt und was man tun muss, um Risiken zu vermeiden.

- e) Tina und Tim suchen im Internet Informationen über den Jahrtausendturm. Plötzlich erscheint dieses Feld:



Welches Kind reagiert richtig?

Begründe deine Entscheidung und schreibe auf, was du machen würdest, wenn so ein Feld auf deinem Bildschirm erscheint.

Hinweise für Lehrkräfte

Die Aufgabe thematisiert Gefahren und Risiken in digitalen Umgebungen. Es ist wichtig, die Kinder vor dem Arbeiten im Internet zu sensibilisieren, welche Gefahren sich aus gedankenlosem „herumklicken“ ergeben können. Die Kinder müssen diese Risiken kennen und berücksichtigen lernen. Sie sollten wissen, dass:

- es im Internet versteckte Werbung gibt,
- nicht alle Informationen im Internet wahr und fachlich richtig sind,
- für manche Angebote bezahlt werden muss,
- es Inhalte gibt, die nicht für Kinder geeignet sind und durch die Kinder erschreckt und verunsichert werden,
- man nie persönliche Daten eingeben darf,
- spezielle Kindersuchmaschinen sicherer sind als Seiten für Erwachsene,
- es für viele Seiten aufgrund einer Altersbeschränkung für Kinder gesetzlich verboten ist, diese ohne einen Erwachsenen an ihrer Seite zu nutzen.

Quelle: <https://www.internet-abc.de>

- f) Werbung soll dich überzeugen, ein bestimmtes Produkt unbedingt haben zu wollen und zu kaufen.
Gestalte ein Werbeplakat zu einem Produkt und beachte die Tricks der Werbegestalter.



1. Finde einen witzigen und coolen Spruch, der zu deinem Produkt passt.
2. Schreibe einen kurzen und informativen, aber übertriebenen Text zu deinem Produkt.
3. Weniger Text, dafür mehr Bilder: Überlege, welche Bilder auf dein Plakat passen und wo sie stehen.
4. Wähle passende Farben für den Hintergrund und für die Bilder aus.

Auszug: Internet-abc e. V., Lernmodule Werbung Gewinnspiele und Einkaufen

- g) Was stimmt? Kreuze an.

	richtig	falsch
Werbung im Internet erkennt man nicht immer sofort.		
Alles, was im Internet steht, ist richtig.		
Spiele im Internet sind immer kostenlos.		
Persönliche Daten sollte man nie eintragen.		

Hinweise für Lehrkräfte

Das Werbeplakat können die Kinder analog oder digital gestalten. Die „Tricks“ der Werbegestalter können u. a. auch bei der Präsentation als Auswertungskriterien dienen.

Die Schülerinnen und Schüler:

- wissen, was unter Datenschutz zu verstehen ist,
- kennen den Unterschied zwischen öffentlich und privat,
- wissen, wie sie sich schützen, indem sie auf ihre Daten Acht geben,
- wissen, was sie im Internet von sich preisgeben dürfen und was nicht,
- kennen die Möglichkeiten, um eigene Geräte zu sichern,
- sind sich bewusst, dass sie im Internet (unsichtbare) Spuren hinterlassen,
- werden für den eigenen Datenschutz und den anderer sensibilisiert,
- können sich (gemeinsam mit den Eltern) gegen Datenmissbrauch wehren.

Quelle: <https://www.internet-abc.de/lm/datenschutz-das-bleibt-privat.html>

Gefahren im Straßenverkehr durch digitale Medien



Im Straßenverkehr ist es besonders wichtig aufmerksam zu sein. Dazu benötigst du all deine Sinne. Besonders deine Augen und Ohren helfen dir, Gefahren zu erkennen und somit als Fußgänger nicht verletzt zu werden. Beim Verwenden von Smartphones und Kopfhörern nimmst du deine Umwelt kaum noch wahr. Man bewegt sich auf den Straßen wie ein Smombie, der nichts hört und sieht. Damit gefährdest du dich und andere Verkehrsteilnehmer.

Was könnte im Straßenverkehr passieren, wenn ein Kind auf das Smartphone schaut oder Kopfhörer trägt?

- a) Denkt euch eine kleine Szene dazu aus und stellt diese in einem Film dar. Nutzt dazu die Legetechnik.

Legetechnik:

1. Die ausgeschnittene Legeteile (Bilder oder Texte) werden auf einen Tisch oder ein großes Blatt Papier gelegt.
2. Die einzelnen Legeteile werden mit der Hand bewegt.
3. Die Handbewegungen werden gefilmt.
4. Die Erklärungen werden dazu gesprochen.

- b) Erstellt einen kurzen **Stop-Motion-Film** zum Thema „Gefahren im Straßenverkehr durch digitale Medien“.

Ein **Storyboard** ist wie ein Drehbuch in Bildern.

Storyboard:
Malt und schreibt für jede Szene

- die Bilder, die gezeigt werden,
- die Texte die gesprochen werden,
- Kameraeinstellungen und Geräusche.



- Überlegt euch eine Verkehrssituation, bei der ein Kind ein Handy benutzt oder Kopfhörer trägt und dadurch in Gefahr gerät.
- Spielt diese Verkehrssituation mit Spielfiguren nach.
- Malt und beschreibt diese Verkehrssituation in einem Storyboard.
- Öffnet nun die Stop-Motion App und fotografiert die einzelnen Szenen.
- Fügt passende Geräusche oder Dialoge hinzu.
- Stellt euren Film nun der ganzen Klasse vor oder veröffentlicht ihn auf der Homepage eurer Schule.

Hinweise für Lehrkräfte

In der Broschüre des Landes Sachsen-Anhalt [Aus der Praxis für die Praxis – Digitale Medien und Werkzeuge nutzen – Beispiele aus Sachsen-Anhalt – Wir machen Schule! \(S. 18 und 19\)](#) finden Sie Anregungen und Tipps für den Unterricht.

Am besten funktioniert die Technik Stop-Motion mit einem Smartphone oder Tablet. Eine kurze Anleitung finden Sie auch unter der App „Stop Motion Studio“.

(App ist zum Teil kostenlos und leicht zu verwenden):

<https://www.youtube.com/watch?v=KS8PMnAKJL4>



QR-Code scannen



QR-Code scannen

Folgende Arbeitsblätter können im Unterricht zusätzlich verwendet werden:

- Legetechnik: Arbeitsblatt (siehe Anlage ab Seite 83)
- Storyboard: Arbeitsblatt (siehe Anlage ab Seite 86)

Für Audio- bzw. Videoaufzeichnungen müssen die Einverständniserklärungen der Erziehungsberechtigten vorliegen. Diese Einwilligungen sind für das jeweilige Projekt einzuholen. Es muss genau beschrieben werden, wo/wie/wie lange die Daten gespeichert werden und wie und wo sie veröffentlicht werden. Einverständniserklärungen finden Sie bspw. auf der Seite <https://datenschutz-schule.info/>.

Einen Vorschlag für eine Einwilligung finden Sie ebenso auf der Seite des Landesschulamtes Sachsen-Anhalt https://landesschulamt.sachsen-anhalt.de/fileadmin/Bibliothek/Landesjournal/Bildung_und_Wissenschaft/Landesschulamt/Formulare/fotoerlaubnis.pdf.

Waldsterben – Sind unsere Bäume in Gefahr?



1

Waldsterben im Harz – Sind unsere Bäume in Gefahr?

In den Schlagzeilen ist immer wieder von „Waldsterben“ die Rede.

Doch warum ist das so? Reporter Robert und sein Hund Kuno haben sich mit Försterin Andrea getroffen, um dieser Frage auf den Grund zu gehen.



Schau dir das zehninütige Interview im Internet an.

www.fragfinn.de

www.blinde-kuh.de

Schritt 1: Öffne eine Kindersuchmaschine.

Schritt 2: Gib den Begriff „Waldsterben“ in das Suchfeld ein.

Klicke dann auf die Lupe. 

Schritt 3: Wähle aus den Suchergebnissen das Video von „neuneinhalb-TV“ aus.

The screenshot shows the search engine interface for fragFINN.de. At the top, there are navigation buttons: Such-Tipps, Seite vorschlagen, FINN schreiben, Leichte Sprache, and Für Eltern. Below these is a search bar with the text 'Waldsterben Video' and a 'FINN fragen' button. The search results section is titled 'Dein Suchergebnis zum Thema: Waldsterben Video'. It features a video thumbnail with the title 'Waldsterben – Sind unsere Bäume in Gefahr? – Rückschau – Sendungen – neuneinhalb – TV – Kinder' and a URL: <https://kinder.wdr.de/tv/neuneinhalb/sendungen/rueckschau/2020/sendung-waldster...>. Below the title, there is a short text snippet: 'Wenig Regen, Stürme, Schädlinge: Damit haben gerade viele Wälder zu kämpfen. Sind unsere Bäume also in Gefahr? Das möchte Robert'. To the right of the search result, there are filters for 'Kinder' and 'Wissen', and a 'Seite melden' button.

Screenshot 2021, www.fragfinn.de



QR-Code scannen

2

Im „Neuneinhalb Lexikon“ findest du eine Zusammenfassung des Videos.



QR-Code scannen



a) Gehe auf folgenden Link oder nutze den QR-Code.

<https://kinder.wdr.de/tv/neuneinhalb/neuneinhalb-lexikon/lexikon/w/index.html>



Screenshot 2021, <https://kinder.wdr.de/tv/neuneinhalb/neuneinhalb-lexikon/lexikon/w/index.html>

Schritt 1: Klicke auf „Mehr Wissen“.

Schritt 2: Klicke auf W wie Waldsterben.

Schritt 3: Lies den Beitrag „Waldsterben“.

Löse mithilfe des Beitrages die folgenden Aufgaben.

b) „Dem deutschen Wald geht es schlecht“, behauptet Reporter Robert. Welche Beobachtungen bringen ihn zu dieser Aussage? Kreuze an.

- Die Waldflächen sind ausgetrocknet.
- Die Hochwasser im Frühjahr und Herbst zerstören nachwachsende Bäume.
- Viele Bäume sind von Schädlingen zerfressen.
- Immer wieder kommt es zu Waldbränden.

- c) „Wir müssen den Wald retten, weil wir ihn brauchen!“, ruft Reporter Robert. Warum ist der Wald so wichtig? Begründe mit dem, was du im Video gehört hast.

Der Wald ist lebenswichtig, weil

— _____

— _____

— _____

- d) Försterin Andrea ist davon überzeugt, dass der Wald wieder stark gemacht werden kann, indem viele verschiedene Baumarten gepflanzt werden. Diese sogenannten Zukunftsbäume können das veränderte Klima gut verkraften.

Setze die Silben richtig zusammen und schreibe die Namen der Zukunftsbäume auf.

ROT	BLAU	EI	KÜS	GLO	CHE	CKEN
TAN	BAUM	TEN	NE			

 _____

3

Reporter Robert fragt: „Habt ihr eine Idee, wie man den Wald beschützen könnte?“



Die Stadt Osterode im Harz hat eine Antwort auf diese Frage.

Seit Jahren sterben im Harz die Fichtenwälder ab, weil sie vom Borkenkäfer befallen sind. Mit der Aktion „Mission Stadtwaldrettung“ zeigen die Bewohner des Harzes, wie sie ihren Wald für die Zukunft stark machen.

Genauer erfährst du auf der Internetseite:

<http://harzlandung.de/stadtwaldrettung/>



QR-Code scannen

Hast du auch eine Idee

Gestalte ein Plakat zum Thema „Schützt den Wald!“. Benutze das Schreibprogramm deines Computers. Beachte die Schritte.

- den Wald gießen
- Bäume pflanzen/aufziehen
- Baumpatenschaften
- Müll aufsammeln

Schritt 1: Öffne das Schreibprogramm deines Computers.

Schritt 2: Erfinde eine passende Überschrift.

Schritt 3: Beschreibe die Aktion. Ergänze Datum und Uhrzeit.

Schritt 4: Gestalte die Seite. Beachte hierbei die nachfolgende Checkliste.

Schritt 5: Speichere dein Plakat auf dem Computer.

Schritt 6: Drucke es aus und präsentiere es im Schaukasten deiner Schule.



Checkliste zur Gestaltung eines Plakats

- ✓ große Überschrift
- ✓ aussagekräftiger, kurzer Text
- ✓ korrekte Schreibweise
- ✓ lesbare Schriftart und -farbe
- ✓ thematische Bilder als Blickfang
- ✓ übersichtliche Anordnung der Bild- / Textelemente
- ✓ vollständige Benennung von Autor / Bildquellen

Flyer „:MISSION STADTWALDRETTUNG 2021“, URL: https://harzlandung.de/wp-content/uploads/2021/09/Stadtwaldrettung-2021_Flyer_Stadt-Osterode_HARZlandung.pdf

Gesunderhaltung – Bewegungsübungen digital präsentiert



Die Arbeit am Computer strengt an. Bewegungsübungen dienen der Erholung.

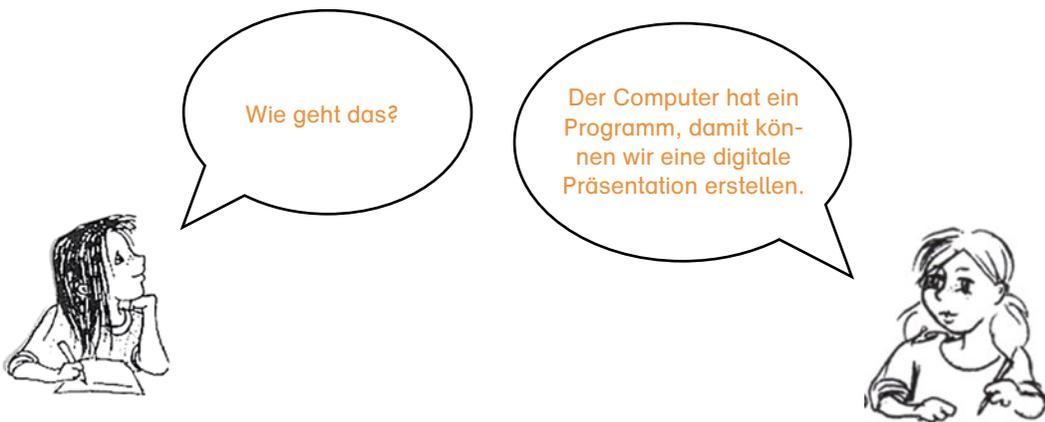


Eine digitale Präsentation oder auch Bildschirmpräsentation hilft dir, einen Beitrag anschaulich zu gestalten.

[bewegungtutgut#stoppdasfaultierindir](#)



Erstellt eine digitale Präsentation mit kleinen Bewegungsübungen.



So gehts:

Starte den Computer und öffne ein Präsentationsprogramm, z. B. PowerPoint, Keynote, Impress:

- Wähle aus dem Folienordner die Titelfolie.
- Klicke in das Textfeld und schreibe deine Überschrift.
- Markiere den Text und verändere Schriftart und -größe, bis es dir gefällt.
- Suche auf einer Internetseite für kostenlose Bilder ein passendes Bild, kopiere es (rechte Maustaste) und füge es in deine Titelfolie ein (rechte Maustaste).
- Mit gedrückter Maustaste kannst du das Bild verschieben; an den Ecken kannst du es vergrößern.

Anleitung zur Erstellung einer digitalen Präsentation für Bewegungsübungen mit einem Präsentationsprogramm.



QR-Code scannen

Zusatzaufgabe:



Drehe einen Film, indem du deine Bewegungsübungen vorführst. Dafür brauchst du die Erlaubnis deiner Eltern. Füge den Film in deine Präsentation ein.



So gehts:

- Klicke in der Menüleiste auf das Feld Neue Folie.
- Wähle die Folie aus.
- Klicke in das Textfeld und schreibe den Namen deiner Übung hinein.
- Überlege dir Bewegungsübungen, probiere diese mit einem Lernpartner aus und filmt euch dabei gegenseitig.
- Lade deinen Film auf eine Folie in deine Präsentation.
- Präsentiere deinen Film in der Lerngruppe.

Hinweise für Lehrkräfte

Die digitale Präsentation „Bewegungsspiel“ (siehe Anlage ab Seite 88) kann über den anliegenden QR-Code von den Schülerinnen und Schülern für die Bearbeitung der Aufgabe genutzt werden.

Zu dieser Thematik steht Ihnen auch die niveaubestimmende Aufgabe „Digitale und analoge Präsentationen im Sachunterricht“ Schuljahrgang 4 auf dem Bildungsserver Sachsen-Anhalt zur Verfügung.

Die Schülerinnen und Schüler lernen analoge und digitale Präsentationsformen deren Vor- und Nachteile sowie deren Einsatzmöglichkeiten kennen. Sie gestalten eine einfache digitale Präsentation. Dazu suchen sie im Internet notwendige Informationen und nutzen in der Regel Kindersuchmaschinen. Sie wenden Suchstrategien und Grundfunktionen des Navigierens im Internet an. Dabei gebrauchen sie zunehmend selbstständig folgendes Grundwissen: Browser, Internetadresse eingeben, Links öffnen, scrollen, Seiten schließen.

Das Ohr – Sinnesorgan zum Hören



1

Recherchiert den Aufbau des Ohres im Internet auf der Kinderwissensseite: www.auditorix.de



- a) Klicke im Menü auf **Hören**.
- b) Klicke dann im Bereich **WISSEN** auf die Überschrift „Wie können wir hören“.
- c) Wie heißen die drei Bereiche des Ohres?

--	--	--

- d) Wie heißt das dünne Häutchen in unserem Ohr?

- e) Womit ist unser Ohr im Inneren gefüllt?

- f) Ordne die Teile des Ohres im Online-Spiel Ohrenpuzzle. Du kannst es direkt unter dem Infokasten anklicken.

- g) Hör dir den Clip „Hört, hört: Das Ohr!“ an. Die Geschichte wird mit verschiedenen Geräuschen begleitet. Welche Geräusche erkennst du? Notiere sie im Kasten.

--

2

Ohrenspitzer – das Hören trainieren

Spitz die Ohren!

Hör doch einmal richtig zu!

- a) Wenn man jemandem zum aufmerksamen Zuhören auffordert, wird häufig die Redewendung „Spitz deine Ohren!“ verwendet. Doch woher kommt sie überhaupt? Kreuze deine Vermutung an.

- Das Spitzen steht für das Reinigen der Ohren. Durch das Entfernen von Ohrenschmalz kann man wieder besser hören.
- Spitz steht für die Form der Ohren bei Tieren (z. B. Hunden), wenn sie ein Geräusch wahrnehmen.



- b) Hören ist wichtig. Schreibt dazu Beispiele aus eurem Alltag in die Tabelle. Besprecht euch mit einem Partner.

A	Geräusche erfassen	–
B	Orientierung im Raum	–
C	andere verstehen	–
D	Gefahren erkennen	–

- c) Ordne den Beispielen der Tabelle b) ein passendes Spiel zu.
Trage die entsprechenden Buchstaben **A, B, C und D** in die Kreise ein.

<p><input type="radio"/></p> <p>Aus welcher Ecke?</p> <p>Ein Kind befindet sich mit verbundenen Augen in der Mitte des Klassenraumes. Alle anderen verteilen sich auf die 4 Ecken des Zimmers. Der Spieler nennt einen Namen und das genannte Kind fragt: „Aus welcher Ecke?“. Zeigt der Spieler nun auf die richtige Ecke, wird getauscht.</p>	<p><input type="radio"/></p> <p>Wann kommt die Flut?</p> <p>Spielt zu zweit. Ein Partner verbindet sich die Augen, der Andere gießt langsam Wasser in ein Glas. Der „Blinde“ muss versuchen zu erhören, wann das Glas voll ist und ruft „Stopp“, um das Eingießen anzuhalten. Dann werden die Rollen getauscht. Wer mehr Wasser im Glas hat, gewinnt. Bei wem es aber überläuft, der verliert.</p>
<p><input type="radio"/></p> <p>Flüsterpost</p> <p>Alle Mitspieler ordnen sich im Kreis an. Der Startspieler denkt sich ein Wort aus und flüstert es dem Nächsten ins Ohr. So wird das Wort flüsternd im Kreis weitergegeben bis zum letzten Spieler, der es laut nennt. Dann nennt der Startspieler sein losschicktes Wort. Das sorgt für jede Menge Spaß. Ältere Spieler können statt Wörtern auch Sätze losschicken.</p>	<p><input type="radio"/></p> <p>Geräusche-Memory</p> <p>Füllt immer 2 leere Überraschungseier mit demselben Inhalt (Erbsen, Reis, Murmel usw.) und bildet so verschiedene Geräusche-Paare. Legt alle Überraschungseier in einen Schuhkarton. Jetzt könnt ihr nach den bekannten Memory-Regeln spielen. Auch gut für Regenspausen geeignet.</p>



- d) Probiert alle Spiele aus.



TIPP:

Auf der Internetseite www.initiative-hoeren.de findet ihr weitere Online-Spiele, die das Hören trainieren. Klicke einfach auf den Button Hör-Spaß.

- e) Überlegt euch eine kurze Radiowerbung für das Hören. Vermittelt den Zuhörern, warum das aufmerksame Hören wichtig ist.
- f) Nehmt die Radiowerbung mit einem Aufnahmegerät oder Smartphone auf.
- g) Präsentiert die Radiowerbung vor der Klasse.



Zeig mir, wie es dir geht



1

Betrachte auf den Fotos die Stellungen der Augen, der Mundwinkel, der Augenbrauen, der Stirn und die Körperhaltung.



Sprecht in der Gruppe über die folgenden Fragen:

- Welche Gefühle kennst du?
- Kann man Gefühle sehen?
- Welche Merkmale sind für bestimmte Gefühle erkennbar?

Hinweise für Lehrkräfte

Empfehlung (Buch, Box): **Fotokarten Gefühle** von Jeanette Boetius und Sandra Irmeler
Das Material zeigt charakteristische Gesichtsausdrücke, die unterschiedliche Gefühle darstellen und das Erkennen emotionaler Situationen trainieren. Die Kinder lernen anhand der 32 Fotokarten mit Leitfragen und methodischen Hinweisen, welches Gefühl sich hinter den unterschiedlichen Gesichtsausdrücken verbirgt.



2

Erstellt ein Memory aus Fotos, auf denen unterschiedliche Gefühle dargestellt sind.

Fotografiert euch gegenseitig mit einer Digitalkamera. Stellt dabei immer paarweise die gleichen Gefühle dar.

Tipps zur Kameraführung:

Lass dir zunächst die allgemeinen Funktionen deiner Digitalkamera von einem Erwachsenen erklären.

Achte beim Fotografieren auf einen neutralen Hintergrund.

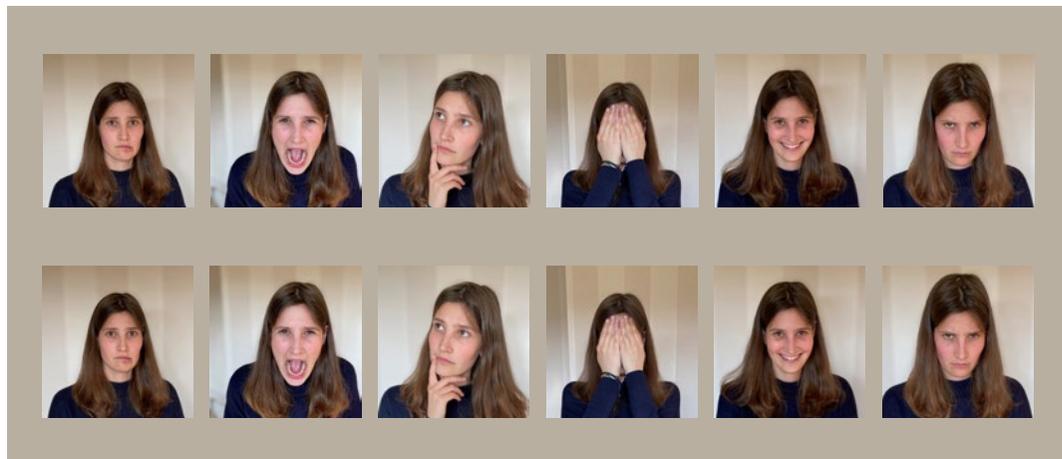
Halte die Kamera beim Fotografieren still, um unscharfe Bilder zu vermeiden.



Hinweise zur Bearbeitung der Fotos:

Übertrage die Bilder der Digitalkamera auf einen Computer. Dort können sie noch bearbeitet und gespeichert werden. Anschließend druckst du die Fotos aus. Zur längeren Haltbarkeit sollten die Fotos laminiert werden.

Mögliches Foto-Memory:



Hinweise für Lehrkräfte

Aufgabenvarianten für ein Foto-Memory:

1. Fotokarten mit zwei verschiedenen Kindern gestalten, die jeweils die gleichen Gesichtsausdrücke darstellen
2. Fotokarten und Karten mit Stichwörtern (z. B. Wut, Angst, Freude, ...) zum Zuordnen gestalten
3. ein Quartettspiel mit jeweils 4 zusammengehörenden Fotokarten gestalten (z. B. zwei Fotos mit dem gleichen Gesichtsausdruck, eine passende Stichwortkarte und eine Karte mit der Beschreibung des Gefühls bzw. des Gesichtsausdrucks)

Gefahren der Mediennutzung – Wann wird es zu viel?



1

Die Internetseite www.kindergesundheit-info.de informiert darüber, dass zu viel Mediennutzung der Gesundheit schaden kann.



a) Es gibt verschiedene Arten von Medien: Druckmedien, Hörmedien und Bildschirmmedien.

Ordne die folgenden Beispiele richtig in die Tabelle ein.

- Musik-CD Spielekonsole Fernsehen Bilderbücher
Comics Bücher Computer Tablet
Smartphone Zeitschriften Hörgeschichten DVD

Art der Medien	Druckmedien	Hörmedien	Bildschirmmedien
Beispiele			

- b) In der folgenden Tabelle kannst du nachlesen, welche Mediennutzung für dein Alter empfohlen wird. Markiere die für dein Alter zutreffende Zeile.

Alter	Druckmedien	Hörmedien	Bildschirmmedien
0–3 Jahre	regelmäßig erste Bilderbücher anschauen und vorlesen lassen	höchstens 30 Minuten täglich	am besten gar nicht
3–6 Jahre	regelmäßig Bücher und Zeitschriften vorlesen lassen	höchstens 45 Minuten täglich	zusammen höchstens 30 Minuten täglich
6–10 Jahre	regelmäßig lesen und selbst vorlesen	höchstens 60 Minuten täglich	zusammen höchstens 45–60 Minuten täglich

Auszug: www.kindergesundheit-info.de/themen/medien/alltagstipps/mediennutzung/hoechstdauer

- c) Vergleiche die folgenden Aussagen mit der Tabelle aus der Aufgabe b). Sind sie richtig oder falsch? Kreuze an.

	richtig	falsch
In meinem Alter ist es okay, von 18 bis 20 Uhr fernzusehen.		
Nach einem langen Tag draußen spielen, ist eine halbe Stunde an der Spielekonsole in Ordnung.		
An einem Regentag könnte ich den ganzen Nachmittag lesen.		
Einen ganzen Vormittag mit Lernspielen am Computer zu verbringen, schadet mir nicht.		

2

Mit einem Medienkompass kannst du überprüfen, ob dein Medienkonsum im „grünen Bereich“ ist.

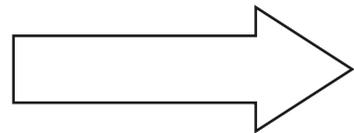
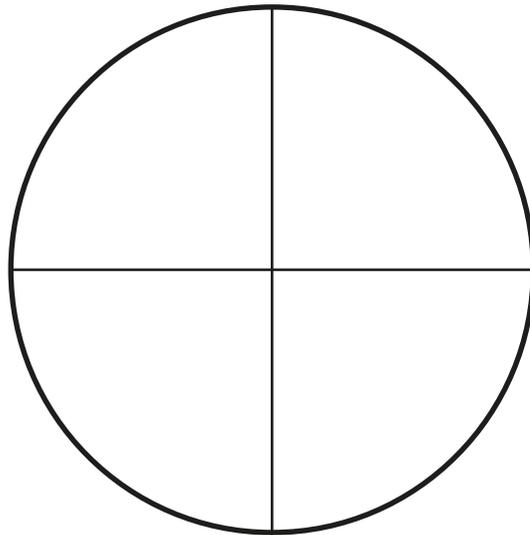
- a) Bastle dir einen Medienkompass. Du brauchst dafür Schere, Kleber und eine Musterklammer.

So geht's:

1. Schneide die Kreisscheibe, den Zeiger und die Zeitangaben aus.
2. Male das erste Viertel grün aus und klebe das Kärtchen – 30 Minuten – ein.
3. Male das zweite Viertel gelb aus und klebe das Kärtchen – 45 Minuten – ein.
4. Male das dritte Viertel orange aus und klebe das Kärtchen – 60 Minuten – ein.
5. Male das letzte Viertel rot aus und klebe das übrige Zeitkärtchen ein.
6. Befestige den Zeiger in der Mitte der Kreisscheibe mit einer Musterklammer.

Tipp:

Wenn du die Kreisscheibe und den Zeiger auf Pappe klebst und erneut ausschneidest, wird dein Medienkompass stabiler.



30 Minuten	45 Minuten	60 Minuten	mehr als 60 Minuten
------------	------------	------------	---------------------

- b) Stelle deinen Medienkompass täglich ein. Zähle dazu deine „Bildschirmzeit“ zusammen und rücke während des gesamten Tages den Zeiger immer weiter. Male vor dem Schlafengehen die erreichte Farbe von deiner Kreisscheibe in das entsprechende Wochentagsfeld.

	Montag	Dienstag	Mittwoch	Donnerstag	Freitag	Samstag	Sonntag
Farbe							

- c) Versuchsergebnis: „Ist bei dir alles im grünen Bereich?“ Was meinst du? Begründe. Sprich auch mit deinen Eltern über dein Ergebnis.

Tipp:

Wenn du deinen Medienkonsum über einen längeren Zeitraum beobachten möchtest, kannst du auch ein Medientagebuch führen.

d) Sieh dir Annalenas Versuchsergebnis an.

	Montag	Dienstag	Mittwoch	Donnerstag	Freitag	Samstag	Sonntag
Farbe	Red	Red	Red	Orange	Orange	Red	Yellow

e) Obwohl Annalena weiß, dass es nicht gesund ist, spielt sie in letzter Zeit zu häufig am Tablet oder Smartphone.
Unterstreiche die Gründe, die Annalena im Gespräch mit ihren Eltern nennt.



„Ich wollte mich am Montag ja nur ein wenig ablenken, weil ich so viele Hausaufgaben erledigt habe. Einschlafen konnte ich nicht, weil ich Angst vor dem Mathetest hatte. Und am Mittwoch war so schlechtes Wetter. Da war mir langweilig. Außerdem musste ich mit meiner neuen Freundin chatten. Seit dem Streit mit Mia redet niemand mehr auf der Hofpause mit mir. Schule ist so doof im Moment. Ich freue mich schon jeden Tag auf den Nachmittag, wenn ich endlich ans Tablet kann. Am Sonntag hattet ihr endlich mal Zeit für mich. Der Ausflug in den Zoo war super.“



f) Diskutiert über Annalenas Gründe.

g) Kinder wie Annalena können mediensüchtig werden.

Welche Folgen kann das für ihr Leben haben?

Kreuze an, was du dir vorstellen kannst. Vergleiche mit deinem Partner.

Wusstest du schon? Wenn Menschen nicht mehr aufhören können fern zu sehen oder ihr Smartphone, Tablet oder den Computer zu benutzen, nennt man das mediensüchtig sein. Diese Menschen haben die Kontrolle über ihre Mediennutzung verloren. Sie sind abhängig von ihren Geräten.

	Das kann ich mir gut vorstellen.	Das glaube ich nicht.
Diese Kinder schlafen schlechter, weil Augen und Gehirn überlastet sind.		
Das lange Schauen auf den Bildschirm führt zu viereckigen Augen.		
Durch hohen Medienkonsum sind echte Freundschaften in Gefahr.		
Das häufige Sitzen am Bildschirm kann zu Kopfschmerzen, Rückenschmerzen und Übergewicht führen.		
Übermäßiger Medienkonsum kann Probleme lösen.		

3

Teste dich selbst – hast du deinen Medienkonsum im Griff?

a) Kreuze alle Aussagen an, die du mit JA beantworten kannst.

- Ich verbringe den Großteil meiner Freizeit im Internet, am Handy oder Tablet.
- Ich schaffe es nicht allein, die Mediennutzung zu reduzieren.
- In Gedanken bin ich oft bei meinem Handy, Tablet oder dem Internet.
- Ich werde unruhig, wenn ich die Medien nicht verwenden kann.
- Ich vernachlässige meine Hobbys oder Freunde.
- Ich gebe nicht zu, dass ich das Internet oder andere Medien häufig nutze.



→ Wenn du eine oder mehrere Fragen angekreuzt hast, solltest du mit deinen Eltern oder einer vertrauten Person reden.

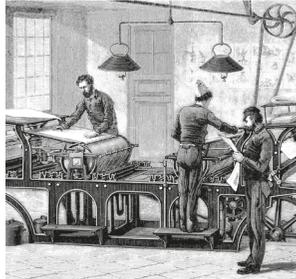
HISTORISCHER BEREICH

Bücher schreiben früher und heute – Martin Luther am Computer



Federkiel und
Tintenfass

4. Jh.



Buchdruck

15. Jh.



Schreibmaschine

19. Jh.



PC
(Personal Computer)

20. Jh.



Martin Luther
übersetzt
das Buch der
Bücher ins
Deutsche



1

Schau dir das Video „Lucy im Zeitalter der Reformation“ an.
Du findest es unter dieser Internetadresse:



[https://www.kinderzeitmaschine.de/neuzeit/reformation/
schulmaterialien/](https://www.kinderzeitmaschine.de/neuzeit/reformation/schulmaterialien/)



QR-Code scannen

2

Was hast du in dem Video über Martin Luther erfahren?
Beantworte folgende Fragen.

a) In welcher Stadt begegnet Lucy dem Reformator Martin Luther?

Antwort: _____

b) Wofür wurde Martin Luther berühmt? Kreuze an.

- Er schlug 95 Thesen an die Tür der Schlosskirche, in denen er sich gegen den Verkauf von Ablassbriefen aussprach.
- Er war ein Künstler und malte in seiner Werkstatt viele Gemälde.
- Er übersetzte die Bibel ins Deutsche.

c) Welches Schreibgerät hat Luther für seine Schriften verwendet?

Antwort: _____



3

Martin Luther heute

Stell dir vor, Martin Luther steigt zu Lucy in die Zeitmaschine und landet neben dir am Computer. Wie wäre es wohl gewesen, die Bibelübersetzung am Computer zu schreiben? Probiere es anhand der folgenden Aufgaben aus.

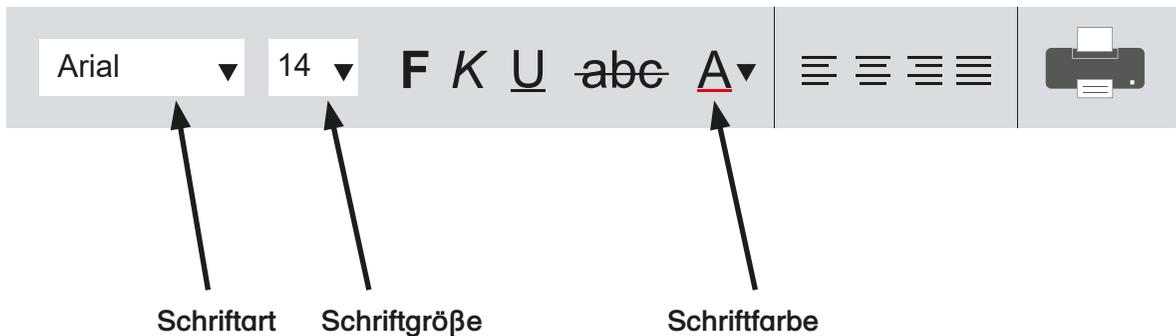


© Ingmar Decker – www.achecht.de

a) Lies die Aussagen von Martin Luther.

Wer etwas haben will, muss auch etwas geben.
Denen, die wirklich arm sind, muss man helfen.
Die Lüge ist wie ein Schneeball. Je länger man sie fortwälzt,
desto größer wird sie.
Die Welt ist voll alltäglicher Wunder.

- b) Wähle eine Aussage aus und schreibe sie am Computer.
- c) Gestalte diese Aussage am Computer.
 Markiere den Text, indem du die linke Maustaste gedrückt hältst und die Maus ziehst.
 Klicke anschließend auf eines der folgenden Felder.



- d) Warum ist das Schreiben am Computer leichter als mit Federkiel und Tintenfass? Begründe.

Möchtest du noch mehr über Martin Luther erfahren oder hast du Lust, eigene Texte am Computer zu schreiben, aber dir fehlen noch Ideen? Dann schau dir folgendes Video an:

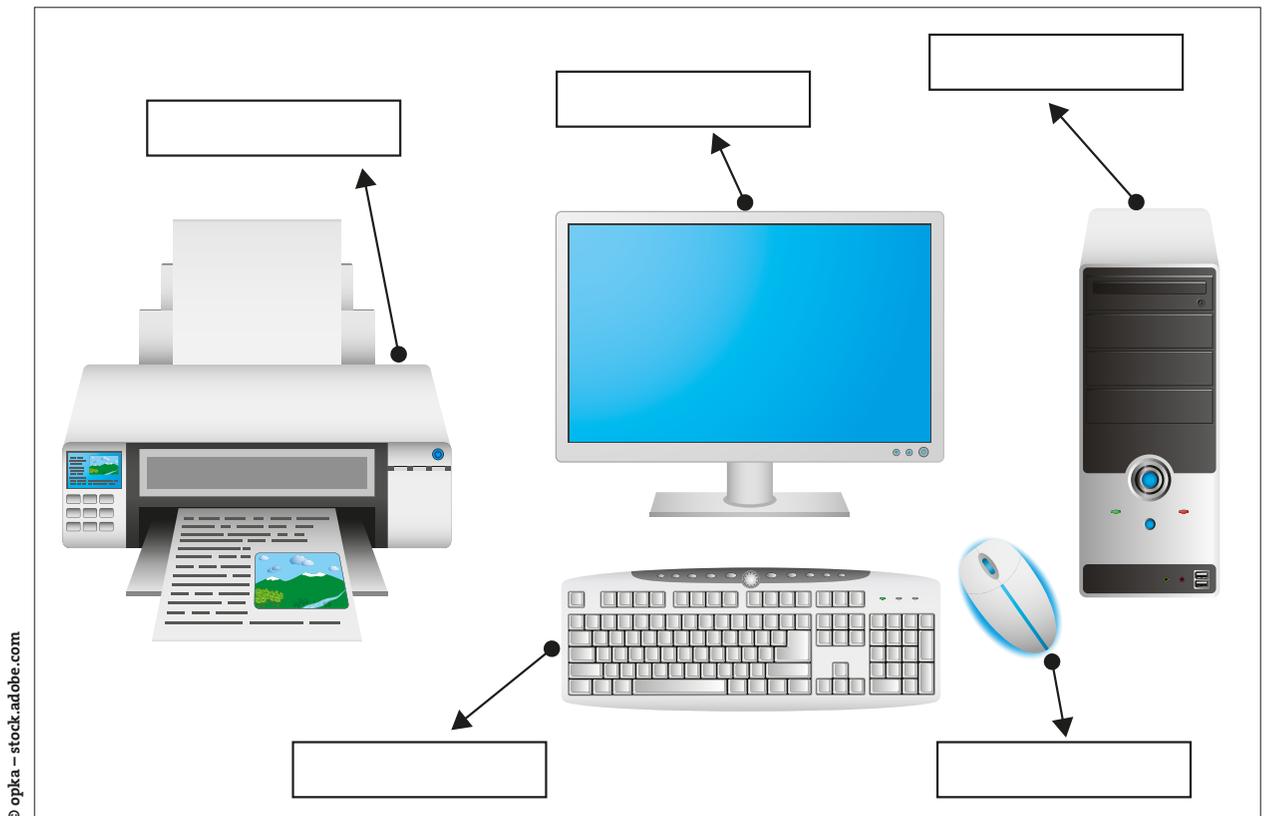
<https://kinder.wdr.de/tv/neuneinhalb/av/video-martin-luther--wie-sein-wort-die-welt-veraenderte-100.html>



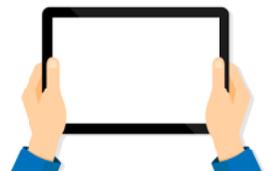
QR-Code scannen

Digitale Werkzeuge kennen und bedienen

- 1 Wie heißen die Teile des Computerarbeitsplatzes? Beschrifte die Wortkarten.



- 2 Viele benutzen heute ein Tablet anstelle eines Computers (wie in der Abbildung der Aufgabe 1).
Schreibe drei Unterschiede zwischen einem Tablet und einem Computerarbeitsplatz auf.



3

Mit der Tastatur kannst du Buchstaben und Ziffern schreiben.
Für bestimmte Befehle musst du besondere Tasten nutzen.
Verbinde die Tasten mit dem richtigen Befehl.

Buchstaben, Zahlen oder Bilder löschen

Lücke zwischen zwei Wörter oder Zahlen setzen



Großbuchstaben schreiben

neue Zeile beginnen

4



Enter

- a) Färbe die Tasten,
- mit denen du Buchstaben schreiben kannst, grün,
 - mit denen du Ziffern schreiben kannst, gelb,
 - mit denen du Großbuchstaben schreiben kannst, rot,
 - mit denen du Buchstaben und Ziffern entfernen kannst, blau.

b) Was passiert, wenn du die Entertaste drückst?

Antwort: _____

Datei benennen, speichern und im Ordner ablegen

Du legst eine Datei in einem digitalen Ordner ab. Die Datei hat den Namen „Meine Geschichten“. Wie gehst du vor?

Nummeriere die Arbeitsschritte in der richtigen Reihenfolge.

	Klicke auf Speichern .
	Wähle einen Ordner aus, in dem du die Datei speichern möchtest.
1.	Klicke das Wort Datei oder das Symbol  an.
	Gib der Datei einen Namen.
	Tippe auf Speichern unter .

Informationen sammeln und auswählen – Suchstrategien anwenden

1 Lisa möchte sich im Internet über die Ernährung der **Feldhamster** informieren.

- a) Welcher Suchbegriff eignet sich am besten?
Kreuze an und begründe.

Hamster

Feldhamster

Was fressen Hamster?

Nahrung der Feldhamster

2 Suche auf der Kindersuchseite www.klexikon.de Informationen über das **Land Sachsen-Anhalt**.
Ergänze den Lückentext mit den gefundenen Informationen.

Sachsen-Anhalt ist ein _____ in der Mitte Deutschlands.

Hier leben etwas mehr als _____ Millionen Menschen.

Die Landeshauptstadt ist _____, weitere große Städte sind _____ und _____.

Der längste Fluss ist _____.

3

Informiere dich auf der Internetseite: www.zoo-halle.de

- a) Informiere dich im Menü **Tierwelten** über die **Elefantenanlage**.
Ergänze in der Tabelle die Antworten zu den Fragen mithilfe der Internetseite.

Fragen	Antworten
Wie groß ist die Außenanlage?	_____ qm
Was fressen Elefanten?	_____ _____
Wie viel Kilogramm Nahrung frisst ein Elefant etwa am Tag?	_____ kg
Wie alt können Elefanten in Zoos werden?	_____ Jahre

- b) Suche im Menü **Tierwelten** Informationen über das Krokodilhaus.
Prüfe folgende Aussagen und kreuze entsprechend an.

Aussagen	stimmt	stimmt nicht	keine Informationen zu finden
In der Anlage werden Nilkrokodile gehalten.			
Der Zoo hat drei separate Anlagen für Krokodile.			
Krokodile fühlen sich bei Kälte am wohlsten.			
Die Krokodile werden einmal am Tag gefüttert.			
Krokodile können lautlos durchs Wasser gleiten und blitzschnell ihre Beute schnappen.			

Medien und ihre Wirkung bewerten und reflektieren

1

Was stimmt?
Kreuze an.

	richtig	falsch
Werbung im Internet erkennt man nicht immer sofort.		
Alles, was im Internet steht, ist richtig.		
Spiele im Internet sind immer kostenlos.		
Persönliche Daten sollte man nie eintragen.		
Passwörter sollten geheim gehalten werden.		
Es gibt keine Altersbeschränkungen für die Nutzung von Internetseiten.		
Man muss seinen Computer schützen, damit kein Fremder auf Daten zugreifen kann.		

Risiken und Gefahren in digitalen Umgebungen kennen und berücksichtigen

1

Welche deiner Daten solltest du nicht ins Internet stellen?
Kreuze an.

<input type="checkbox"/>	meinen vollständigen Namen
<input type="checkbox"/>	meine Telefonnummer
<input type="checkbox"/>	mein Geburtsdatum
<input type="checkbox"/>	Fotos meiner Geschwister
<input type="checkbox"/>	Landschaftsfotos ohne Personen

<input type="checkbox"/>	meine Adresse
<input type="checkbox"/>	Namen meiner besten Freunde
<input type="checkbox"/>	Name und Beruf meiner Eltern
<input type="checkbox"/>	Fotos von Freunden
<input type="checkbox"/>	meinen ausgedachten Namen (Spitzname)

2

Schreibe auf, was passieren kann, wenn deine Daten im Internet stehen. Sieh dir das folgende Video an. Gehe auf folgenden Link oder nutze den QR-Code.

<https://www.internet-abc.de/lm/datenschutz-das-bleibt-privat/video-persoенliche-daten-im-internet-eine-heikle-sache-1.html>



QR-Code scannen



Internet-abc e. V., Lernmodule Datenschutz – das bleibt privat!, Modul 4.

3

Schreibe auf, welche Daten nur dich etwas angehen.
Gehe auf folgenden Link oder nutze den QR-Code.

<https://www.internet-abc.de/lm/datenschutz-das-bleibt-privat/welche-daten-gehen-nur-dich-etwas-an-1.html>



QR-Code scannen



Internet-abc e. V., Lernmodule Datenschutz – das bleibt privat!, Modul 5.

Eigene Daten schützen

Wie sollte ein sicheres Passwort sein?



QR-Code scannen

- a) Sieh dir den Kurzfilm an.
Gehe auf folgenden Link oder nutze den QR-Code.
<https://www.planet-schule.de/wissenspool/elli-online/inhalt/sendungen/alles-sicher-passwoerter.html>

- b) Schreibe drei Empfehlungen für ein sicheres Passwort auf.

- c) Welches Passwort ist am sichersten? Kreuze an.

- Max 2020
- 25578010
- IdSbu7UdgP

Digitale Präsentation zur Aufgabe „Gedicht digital gestalten“ (Aufgabe 11, Seite 13)

Du möchtest diese Aufgabe aus dem Aufgabenheft bearbeiten.
Hier siehst du, wie du dabei vorgehst.

1. Schreibe das Gedicht „Die Muschel“ mit dem Computer ab und gestalte es.

Die Muschel
Die Muschel ist himbeerrosa.
Sie schmeckt nach Nordsee.
Die Muschel riecht nach Ferien.
Sie sieht aus wie ein matsilbernes Herz.
Sie klingt wie rauschende Blätter im Sommerwind.
Sie ist mein Talisman.

Hinweis:

Wenn du deinen Text gestalten möchtest, musst du den Mauszeiger in ein Wort setzen und anklicken. Nun kannst du die gewünschten Befehle ausführen.

2. Gestalte das Gedicht wie folgt:
 - a) Setze die Überschrift in Fettdruck.
 - b) Füge eine Zeile zwischen Überschrift und erster Zeile ein.
 - c) Richte das Gedicht mittig aus.
 - d) Wähle eine andere Schriftart für das Gedicht aus.
 - e) Übernimm die Schriftgröße 14 für das Gedicht.

Öffne dein Schreibprogramm und schreibe das Gedicht fehlerfrei ab.

Die Muschel

Die Muschel ist himbeerrosa.

Sie schmeckt nach Nordsee.

Die Muschel riecht nach Ferien.

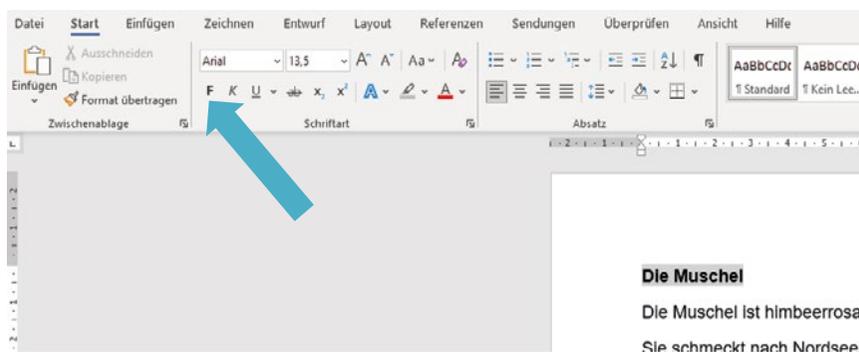
Sie sieht aus wie ein matsilbernes Herz.

Sie klingt wie rauschende Blätter im Sommerwind.

Sie ist mein Talisman.

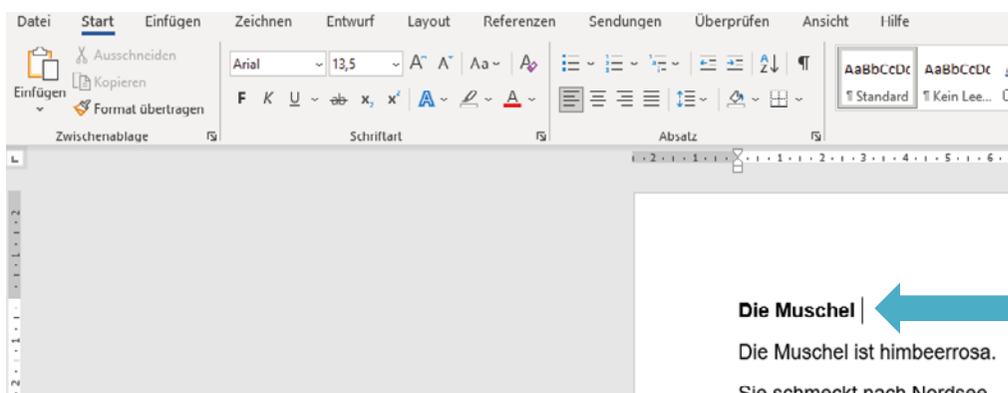
Markiere die Überschrift, indem du den angeklickten Mauszeiger über die Überschrift führst.

Wenn sie jetzt farbig hinterlegt ist, hast du es richtig gemacht.

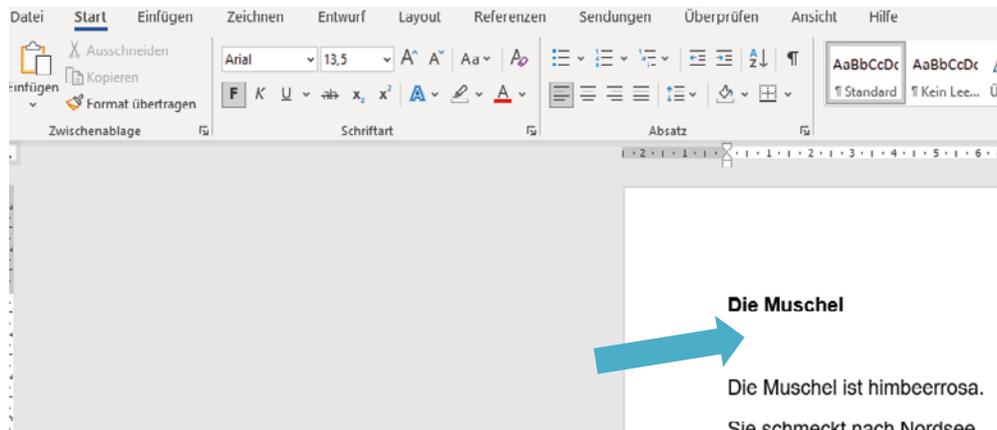


Klicke dann mit dem Mauszeiger auf **F** in der Menüleiste. Jetzt ist die soeben markierte Zeile **fett**.

Klicke dann mit dem Mauszeiger hinter die Überschrift. Dort blinkt jetzt der Cursor.



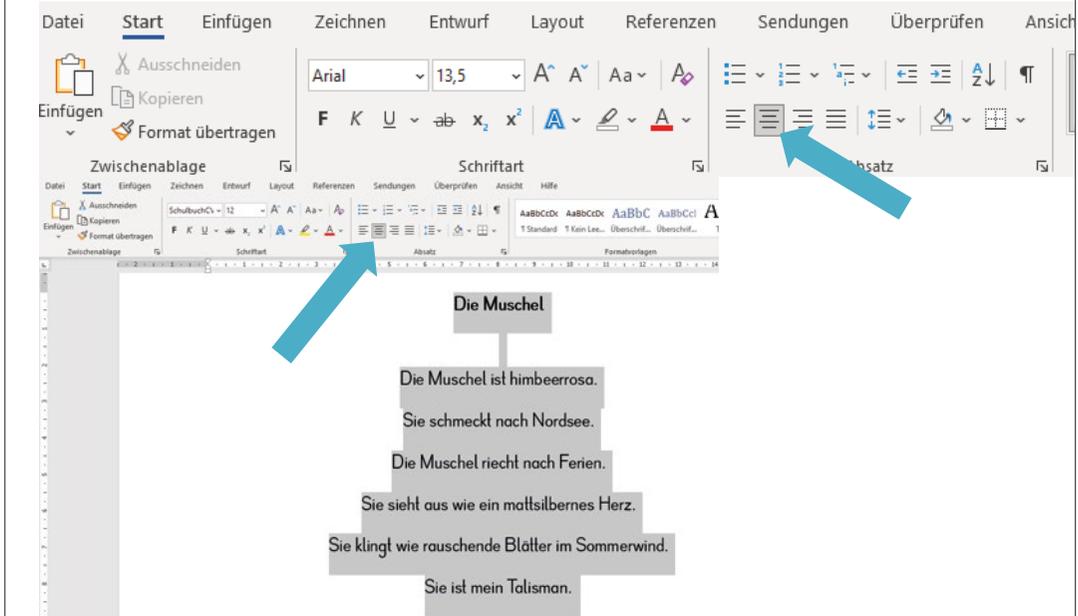
Drücke dann die Entertaste auf deiner Tastatur, damit die freie Zeile hinter der Überschrift erscheint.



Markiere nun den gesamten Text so, wie du es vorhin mit der Überschrift getan hast. Wenn der Text farbig hinterlegt ist, hast du es richtig gemacht.



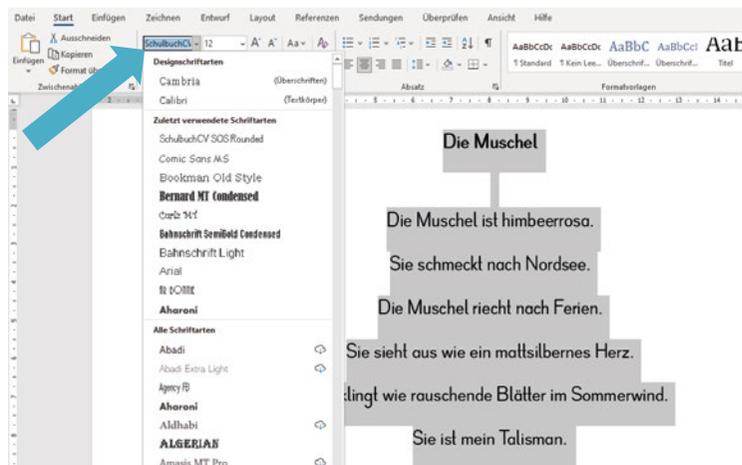
Klicke dann mit dem Mauszeiger auf das Feld mit der mittigen Textausrichtung (es ist in der Abbildung grau hinterlegt). Dann ist dein Text mittig geschrieben.



Dein Text ist nun immer noch markiert. Das erkennst du daran, dass er farbig hinterlegt ist.

Jetzt kannst du eine andere Schrift wählen.

Klicke dazu mit deinem Mauszeiger auf das Feld mit den Schriftarten.



Dann öffnet sich ein Fenster und du kannst durch Anklicken eine Schrift auswählen, die dir gefällt. Probiere es aus.

Dein Text hat sich jetzt verändert. Hier siehst du einige Möglichkeiten.

Die Muschel	Die Muschel	Die Muschel
Die Muschel ist himbeerrosa.	Die Muschel ist himbeerrosa.	Die Muschel ist himbeerrosa.
Sie schmeckt nach Nordsee.	Sie schmeckt nach Nordsee.	Sie schmeckt nach Nordsee.
Die Muschel riecht nach Ferien.	Die Muschel riecht nach Ferien.	Die Muschel riecht nach Ferien.
Sie sieht aus wie ein mattsilbernes Herz.	Sie sieht aus wie ein mattsilbernes Herz.	Sie sieht aus wie ein mattsilbernes Herz.
Sie klingt wie rauschende Blätter im Sommerwind.	Sie klingt wie rauschende Blätter im Sommerwind.	Sie klingt wie rauschende Blätter im Sommerwind.
Sie ist mein Talisman.	Sie ist mein Talisman.	Sie ist mein Talisman.

Die Muschel	Die Muschel	Die Muschel
Die Muschel ist himbeerrosa.	Die Muschel ist himbeerrosa.	Die Muschel ist himbeerrosa.
Sie schmeckt nach Nordsee.	Sie schmeckt nach Nordsee.	Sie schmeckt nach Nordsee.
Die Muschel riecht nach Ferien.	Die Muschel riecht nach Ferien.	Die Muschel riecht nach Ferien.
Sie sieht aus wie ein mattsilbernes Herz.	Sie sieht aus wie ein mattsilbernes Herz.	Sie sieht aus wie ein mattsilbernes Herz.
Sie klingt wie rauschende Blätter im Sommerwind.	Sie klingt wie rauschende Blätter im Sommerwind.	Sie klingt wie rauschende Blätter im Sommerwind.
Sie ist mein Talisman.	Sie ist mein Talisman.	Sie ist mein Talisman.

Nun kannst du auch noch die Schriftgröße verändern.

Markiere deinen Text so, wie du es gelernt hast.

Klicke dann mit dem Mauszeiger auf das Feld mit den Schriftgrößen. Es öffnet sich ein Fenster und du kannst zum Beispiel die Schriftgröße 14 auswählen.

The screenshot shows the Microsoft Word interface. The 'Start' tab is active, and the font size dropdown menu is open, showing a list of font sizes from 8 to 72. The text 'Die Muschel' is highlighted in the document, and the font size 14 is selected in the dropdown menu. The text in the document is displayed in a larger font size, consistent with the selected font size.

Arbeitsblätter zur Aufgabe „Gefahren im Straßenverkehr“ (ab Seite 44)

- Arbeitsblatt: Legetechnik

Gefahren digitaler Medien im Straßenverkehr

1. Schreibt folgende Geschichte weiter und dreht anschließend einen Film mit Hilfe der Legetechnik.

Paul hat ein neues Smartphone mit Kopfhörern geschenkt bekommen und probiert beides sofort auf dem Weg zur Schule aus. Auf einmal

Tipp: Schau dir den Film zur Legetechnik an.



2. Notiert und zeichnet den Ablauf eures Filmes. Wann werden welche Figuren, Kulissen bzw. Geräusche eingesetzt? Nutze dafür das Arbeitsblatt „Storyboard“.
3. Zeichne die Figuren und die Kulisse deiner Geschichte. Achte dabei darauf, dass sie groß genug sind und vermeide zu viele Details. Schneide sie anschließend aus.



4. Legt fest, wer für welche Aufgaben beim Drehen des Films verantwortlich ist. (Filmer, Sprecher, Kulissenschieber, Geräuschemacher).

5. Bereitet die Umgebung zum Filmdrehen vor.

Tipps:

1. Gefilmt wird immer von oben.
2. Gut geeignet ist ein Fensterbrett oder ein Tisch.
Achte auf ausreichend Licht.
3. Das Tablet oder Smartphone wird mit einem Stativ 30-40 cm über der Filmfläche fixiert. Das Filmen mit der Hand ist zu unruhig.
4. Der Erzähler spricht in ein Mikrofon oder Headset.
5. Die Unterlage (weißes oder farbiges Papier) für die Filmfläche befestigst du auf dem Tisch, damit sie beim Drehen nicht verrutscht.
6. Lege vor dem Filmen alle Materialien geordnet bereit.



6. Dreht den Film.

Tipps

1. Dreht ohne Pause hintereinander weg.
2. Achtet darauf, dass die Kamera scharf gestellt ist.
3. Im Raum muss beim Drehen Stille sein.
(Schließt Fenster und Türen.)
4. Jeder muss seine Aufgaben zuverlässig erfüllen.

7. Speichert den Film auf dem Tablet und benennt die Datei, damit ihr sie später wieder findet.



- Arbeitsblatt: Stopp-Motion-Film

Storyboard für einen Stop-Motion-Film zum Thema **Gefahren im Straßenverkehr**

1. Überlegt euch eine Verkehrssituation, bei der ein Kind ein Handy benutzt oder Kopfhörer trägt und dadurch in Gefahr gerät.
2. Spielt diese Verkehrssituation mit Figuren nach.
3. Malt und beschreibt diese Verkehrssituation in einem Storyboard.

Szene	Was ist zu sehen?	Text	Geräusch
1.	 <p>ein kleiner Tisch mit einem Geschenk darauf</p>	„Heute ist nun endlich mein Geburtstag. Dort steht ja schon mein Geschenk. Schnell hin!“	ein kleines Stück eines Geburtstagsliedes Schritte
2.	 <p>Junge läuft zum Tisch und öffnet das Geschenk</p>	„Wow, ein Handy und neue Kopfhörer!“ Das habe ich mir so sehr gewünscht“	Ein Geräusch zum Öffnen des Geschenks ... so etwas wie tataaaa
3.			
4.			
5.	 <p>Der Junge ist vertieft in sein neues Handyspiel und schaut nicht auf die Straße.</p>		
6.	 <p>Schlusszene:</p>		

Ablauf des Stop-Motion-Films zum Thema **Gefahren im Straßenverkehr**

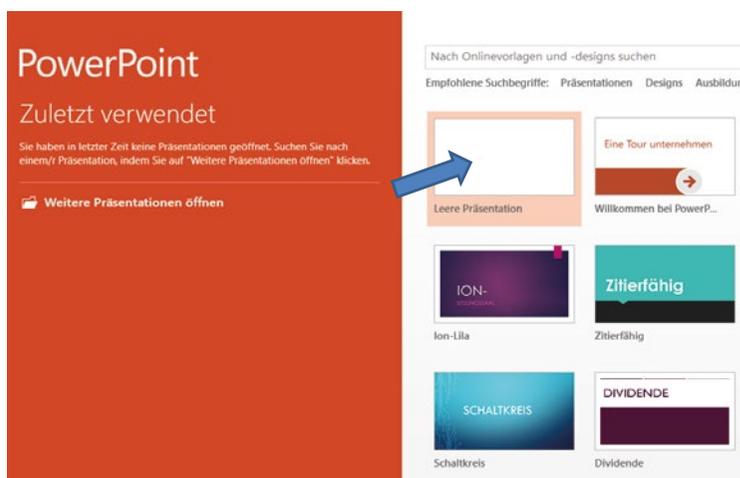
1. Baut eure Kulisse für die erste Szene auf.
2. Öffnet die Stop-Motion App und fotografiert die einzelnen Szenen.
→ je mehr Fotos ihr macht und je kleiner die Bewegungen sind, desto besser wird der Film am Ende
3. Fügt passende Geräusche oder Dialoge hinzu.
4. Stellt euren Film nun der ganzen Klasse vor oder veröffentlicht ihn auf der Homepage eurer Schule. Das geht natürlich nur mit der Erlaubnis eurer Eltern.

Szene	Was ist zu sehen?	Text	Geräusch
1.	 <p>ein kleiner Tisch mit einem Geschenk darauf</p>	„Heute ist nun endlich mein Geburtstag. Dort steht ja schon mein Geschenk. Schnell hin!“	ein kleines Stück eines Geburtstagsliedes Schritte
	<p>Rücke nun die Figur ein paar Millimeter in Richtung Tisch und mache erneut ein Foto.</p> <p>Zwischen Szene 1 und 2 müssten mindestens zehn Fotos und Minibewegungen liegen</p>		
2.	 <p>Junge läuft zum Tisch und öffnet das Geschenk</p>	„Wow, ein Handy und neue Kopfhörer!“ Das habe ich mir so sehr gewünscht“	Ein Geräusch zum Öffnen des Geschenks ... so etwas wie tataaaa

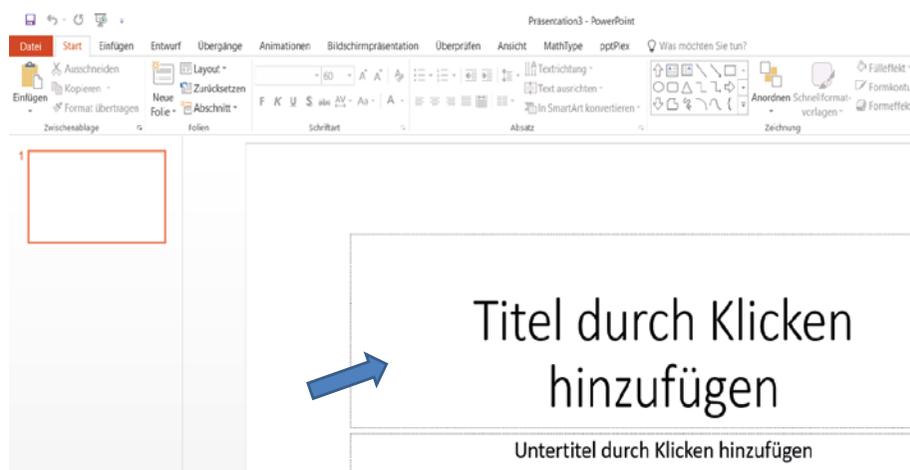
Digitale Präsentation zur Aufgabe „Bewegungsspiel“ (ab Seite 50)

Du möchtest eine digitale Präsentation für Bewegungsübungen mit dem Programm *PowerPoint* erstellen.
Hier siehst du, wie du dabei vorgehst.

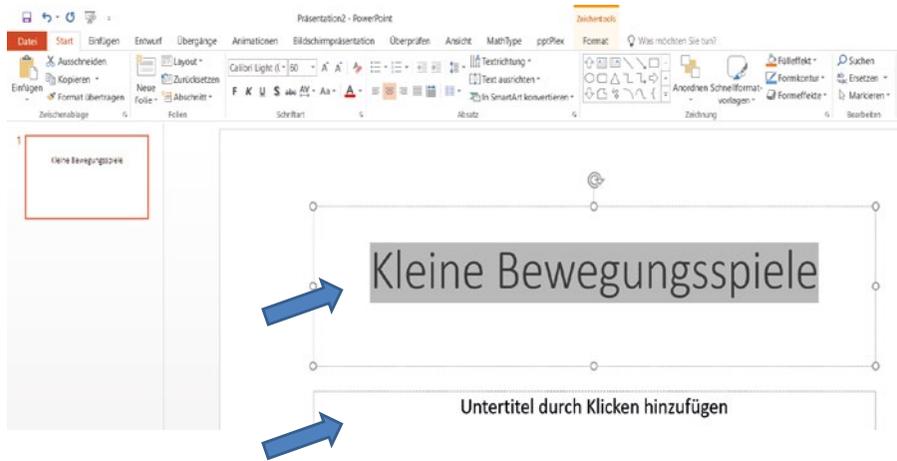
Starte den Computer und öffne das Programm Microsoft PowerPoint.
Wähle nun „Leere Präsentation“ mit der linken Maustaste.



Nun erscheint deine erste Folie.
Klicke in das Kästchen „Titel durch Klicken hinzufügen“ und schreibe deine Überschrift hinein:
z. B. *Kleine Bewegungsspiele*



Markiere die Überschrift und verändere Schriftart und Größe bis es dir gefällt.

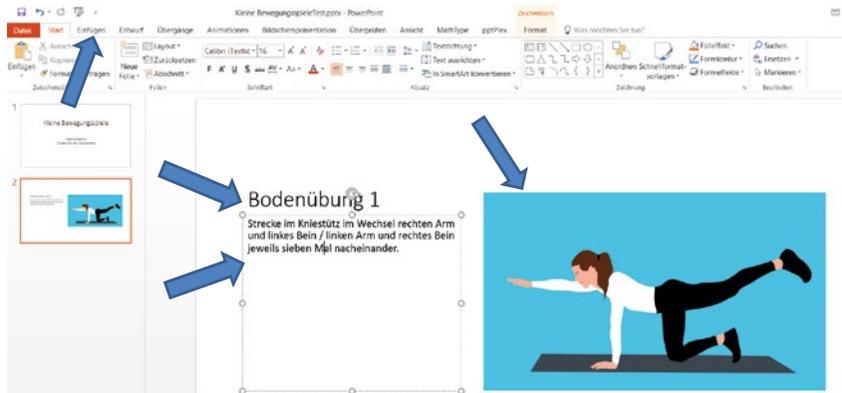


Im unteren Kästchen kannst du noch weitere Informationen hinzufügen.
z. B. *Mach mit, bleib fit!* oder *Übungen nach der Computerarbeit.*

Du kannst jetzt eine weitere Folie hinzufügen.
Klicke dazu auf „Neue Folie“ und suche dir eine Vorlage aus.
z. B. „Bild mit Überschrift“



Auf dieser neuen Folie kannst du deine erste Übung vorstellen.
Fotos dafür erstellst du am besten mit einer digitalen Kamera selbst oder lädst diese von einem kostenfreien Anbieter z. B. <https://pixabay.com/de/> herunter.
Füge in die vorgegebenen Kästchen Überschrift, Übungserklärung und dein Bild ein.



Tipp: Zum Kopieren, Einfügen und Bearbeiten des Bildes kannst du auch die rechte Maustaste benutzen. Mit gedrückter Maustaste kannst du das Bild verschieben; an den Ecken kannst du es vergrößern.

Jetzt kannst du weitere Folien in der gleichen Weise mit Bewegungsübungen hinzufügen.

Zum Schluss überprüfst du deine Präsentation indem du auf „Bildschirmpräsentation“ und anschließend auf „Von Beginn an“ klickst.

