

MedienBildungMatrix

Gemeinschaftsschule Heinrich Heine - Halle
Medienbildungsmatrix Schuljahrgänge 5/6

Fach	Kompetenzbereich	Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren	Kommunizieren und Kooperieren	Produzieren und Präsentieren	Schützen und sicher Agieren	Problemlösen und Handeln	Analysieren und Reflektieren
Alle Fächer Grundfertigkeiten mindestens 1 Std.		Dateimanagement - Anlegen von Ordnern und Ordnerstrukturen	Regeln beim Kommunizieren, Netiquette	Umgang mit Microsoft Office, Erstellen und Formatieren von Dokumenten	Gefahren im WWW und Möglichkeiten zur Minimierung (Firewall, Antivir ...)	Umgang mit technischen Geräten zu Nutzung von Medien	Lesen und Verstehen von digitalen Texten, Nutzungsbedingungen, Datenschutzerklärungen
		x	x	x	x	x	x
Mathematik				Formulieren und Formatieren von Textaufgaben mit Office-Anwendungen		Nutzen von einfachen Lernprogrammen und Lernmedien	Lesen und Verstehen von Textaufgaben mit digitalen Medien
				x		x	x
Deutsch	Internetrecherche, altersgerechte Suchmaschinen, Lesekompetenz, Officeanwendungen	Einfluss sozialer Netzwerke	Arbeit mit Office-Anwendungen, altersgerechte Gestaltungsprinzipien von Texten	Englische Begriffe für Fehlverhalten (z. B. Cybermobbing, Cybergrooming, Sexting), Datenschutz	Nutzen von einfachen Lernprogrammen und Lernmedien	Lesen und Verstehen von digitalen Texten, Erklärvideo erstellen	
		x	x	x	x	x	x
Englisch	einfache Sachverhalte mit modernen Präsentationsmedien dokumentieren	E-Mail, Kurznachrichten, Postings, kurze Film- oder Videosequenzen erstellen	Recht an Bild und Text		Nutzen von digitalen Nachschlagewerken		

Biologie	Informationen zu Lebensräumen und Lebewesen selbstständig recherchieren			Medienprodukte zum Thema Massentierhaltung			Auswirkungen menschlichen Handelns auf Lebensräume beurteilen			Nutzen von einfachen Apps zur Arbeit über Lebewesen					
Geographie	Digitale Medien in Form VR erleben									Arbeiten mit Apps für Karten und Routenplanung					
Geschichte	Recherche von historischen Ereignissen, Prozessen und Strukturen			Zeitstrahl historische Sachverhalte mit Bezug zur Lebenswelt erstellen						Nutzen von einfachen Lernprogrammen und Lernmedien			Otto dem Großen als Werbeträger - Kurzfilm erstellen		
Ethik/Religion	Recherchiern zu einem aktuellen Thema	Formen des religiösen Lebens gemeinsam präsentieren, Netiquette erstellen		Mindmap zum Thema Verantwortung erstellen			ethische Prinzipien der Kommunikation			Nutzen von einfachen Lernprogrammen und Lernmedien			Zukunftsängste im Computerspiel, Film oder sozialen Netzwerken		

Technik/Hauswirtschaft	Möglichkeiten der Informationsbeschaffung, Umgang mit Ordnern und Dateien		Übersicht digitale Welt (Hard- u. Software) erstellen, Werkzeuge Nutzung zur Erstellung Rezept	Möglichkeiten und Einstellungen für eine sichere digitale Kommunikation	technische Probleme ermitteln mit digitalen Werkzeugen systematisch gemeinsam erkennen, beheben	Werbung erkennen und bewerten
	x			x		x
Musik	Ideen, Anregungen, Musik recherchieren		Produktion eines kleinen Werbespots	Hörgesundheit schützen, Lautstärken/Lärmschutz	Einsatz digitaler Medien und Musiklernprogramme beim Musizieren	Werrbesport vertonen, Wirkungen
		x		x		x
Kunsterziehung	Präsentation künstlerischer Ergebnisse		Comic oder Animationen erstellen		Einsatz digitaler Medien und Bildbearbeitungsprogramme	
	x		x		x	
Sport					komplexe Bewegungsabläufe erfassen mit Video und Animation	Präsentation persönlicher Vorbilder
					x	x

Legende:

Grundfertigkeiten

Wiederholung unter Anleitung

Selbstständige Auswahl und Einsatz