Informatik und Medienbildung 5

PRAXISLEITFADEN FÜR LEHRKRÄFTE IN BADEN-WÜRTTEMBERG



5

SPARKS 4 SCHOOL FOUNDATION

In Zusammenarbeit mit: SAP klicksafe HOPP FOUNDATION for computer literacy & informatics

Titel:

Informatik und Medienbildung 5

Praxisleitfaden für Lehrkräfte in Baden-Württemberg

> Version vom 02.11.2026 – Nächste Version wird am 11.01.2027 veröffentlicht.

Ziel dieses Praxisleitfadens:

Lehrkräften eine strukturierte Umsetzung des neuen Fachs ermöglichen (auch ohne Vorerfahrung).

Kooperationspartner:

- Hopp Foundation for Computer Literacy & Informatics gGmbH
- EU-Initiative klicksafe
- SAP SE

Herausgeber:

sparks4school Foundation gGmbH
Landfried Komplex – Gebäude C
Bergheimer Straße 147
69115 Heidelberg
info@sparks4school.org
sparks4school.org

Projektverantwortlicher:

Sébastien Elbracht
ium@sparks4school.org

Lizenzhinweis:

Dieses Werk steht – soweit nicht anders angegeben – unter der Lizenz CC BY-NC 4.0 International (Namensnennung – nicht-kommerziell).

Die Materialien dürfen frei genutzt, geteilt und angepasst werden, solange die Quelle genannt wird.

Einzelne Inhalte enthalten Werke Dritter; dort sind Lizenz und Quelle separat angegeben.

Ausdrücklich gestattet ist die Nutzung in Schulen und Bildungseinrichtungen, auch in freier Trägerschaft, sowie in Fortbildungsangeboten für Lehrkräfte.

Haftung:

Das Unterrichtsmaterial ist ausschließlich für Lehrkräfte und Lehrkräfteausbildung bestimmt. Es dient diesen als Hilfsmittel. Für den Einsatz im Unterricht tragen die Lehrkräfte die alleinige Verantwortung. Alle Inhalte wurden sorgfältig erstellt. Eine Haftung der sparks4school Foundation gGmbH wird ausdrücklich ausgeschlossen.

Wichtiger Hinweis zum Bildungsplan und Praxisleitfaden

Dieses Material orientiert sich am Bildungsplan für das Fach „Informatik und Medienbildung“ in der Anhörungsfassung vom 21. September 2026 vom Ministerium für Kultus, Jugend und Sport Baden-Württemberg (bildungsplaene-bw.de/,Lde/ANHOERUNG). Es ist eine Anhörungsfassung; wir erwarten, dass sie in ähnlicher Form final umgesetzt wird.

Mit Veröffentlichung des endgültigen Bildungsplans können Inhalte und Struktur angepasst oder durch verbindliche Vorgaben ersetzt werden. Wir werden dementsprechend in unserem Newsletter (sparks4school.org/newsletter/) und auf unserer Webseite (sparks4school.org/ium) darauf hinweisen.

Inhaltsverzeichnis

Wichtiger Hinweis zum Bildungsplan und Praxisleitfaden 3
Informationen und Hinweise 6
Wer wir sind 6
Was ist im Schuljahr 26/27 neu? 7
FAQ 9
Differenzierung 11
Rechtsrahmen für Lehrkräfte 12
Handyregelung 12
Kommunikation mit den SuS 13
Kommunikation mit den Eltern 13
Notengebung 15
Bildungsplan 15
Unterrichtsorganisation 15
Ausstattung 15
Wettbewerbe und Projektwochen im SJ 26/27 16
Auswahl außerschulischer Angebote für SuS 16
Förderung, Fortbildung und Weiterqualifizierung 17
Stoffverteilungsplan Schuljahr 26-27 18
Stunde 1: Kennenlernen der Klasse und des Fachs 21
Stunde 2: Mein medialer Alltag + Medientagebuch 26
Stunde 3: Medientagebuch besprechen + Suchtprävention 36
Stunde 4: Klassenchat – Kommunikation in der (medialen) Welt 43
Stunde 5: Unterschiede zwischen digitaler und analoger Kommunikation 59
Stunde 6: Mobbing und Cybermobbing 73
Stunde 7: Passwörter 78
Stunde 8: Meine digitale Umgebung (Computeranmeldung und Schulprogramme) 84
Stunde 9: Hardware, Betriebssystem und Programme 85
Stunde 10: Meine digitale Umgebung mit Tastatur + Maus Übung 98
Stunde 11: Mein digitaler Schreibtisch 100
Stunde 12: Wirkungsabsicht von Medienprodukten 105
Stunde 13–15: Mein eigenes Medienprodukt 111
Stunde 16: Suchmaschinen bedienen 119

Stunde 17-18: Recherche/Quellen 128
Stunde 19: Soziale Netzwerke + HA Medientagebuch 141
Stunde 20: Besprechung Medientagebuch 147
Stunde 21: Umgang mit verstörenden Inhalten 151
Stunde 22: Persönlichkeitsrechte und das Recht am eigenen Bild 157
Stunde 23-24: Texte formatieren und strukturieren 163
Stunde 25-27: Mein kreatives Textprodukt 174
Pufferstunde: Computerspiele 184
Weitere Pufferstunden 190

Informationen und Hinweise

Dieser Praxisleitfaden wird fortlaufend aktualisiert. In dieser Version bieten wir Ihnen 27 Einzelstunden für die Klassenstufe 5 an. Sobald die Endfassung des Bildungsplans vorliegt, passen wir dieses Dokument an.

Gleiches gilt für Ihr Feedback: Schreiben Sie uns, wenn eine Einheit für Sie nicht funktioniert oder Sie einen alternativen Vorschlag für uns haben!

Zum 11.01.2027 wird eine neue Version veröffentlicht.

Newsletter für neues Material von sparks4school:
sparks4school.org/newsletter

Ansprechpartner bei Fragen & Feedback:
Sébastien Elbracht:
ium@sparks4school.org

Praxisleitfäden für die 5-7. Klassenstufe:
sparks4school.org/ium

Wer wir sind

Hopp Foundation for Computer Literacy & Informatics gGmbH

Gemeinnützige Bildungsorganisation, die Schulen bei der Umsetzung digitaler Konzepte und Unterrichtsformate unterstützt. Weitere Informationen: hopp-foundation.de

EU-Initiative klicksafe

klicksafe ist das deutsche Awareness Centre im Digital Europe Programme (DIGITAL) der Europäischen Union und wird von der Medienanstalt Rheinland-Pfalz (Koordination) in Kooperation mit der Bundeszentrale für Kinder- und Jugendmedienschutz (BzKJ) umgesetzt. Weitere Informationen: klicksafe.de

SAP Young Thinkers

Bildungsprogramm der SAP SE für Informatische Bildung. Weitere Informationen: pages.community.sap.com/topics/young-thinkers

sparks4school Foundation gGmbH

Gemeinnützige Bildungsorganisation, die gemeinsam mit Lehrkräften innovative Module für den Unterricht entwickelt und die Projektleitung dieses Praxisleitfadens innehat. Weitere Informationen: sparks4school.org

Was ist im Schuljahr 26/27 neu?

Diese Seite ist für Lehrkräfte gedacht, die im Schuljahr 25/26 bereits nach diesem Praxisleitfaden oder der Lesehilfe 2025 unterrichtet haben. Wir orientieren uns für diese Version am Bildungsplan vom Kultusministerium, der als Anhörungsfassung vorliegt. Wir gehen davon aus, dass sich dessen Inhalte nicht mehr wesentlich von der endgültigen Fassung unterscheiden werden.

Bildungsplan statt Lesehilfe 2025

Im Schuljahr 25/26 wurde die „Lesehilfe – Anreicherung des Basiskurses Medienbildung für die Klassen 5 und 6“ (April 2025) veröffentlicht. Sie wurde abgelöst durch die „Lesehilfe Informatik und Medienbildung für die Klassen 5 bis 7“ (Juli 2026) und diese durch den Bildungsplan selbst, der seit dem 21. September 2026 als Anhörungsfassung vorliegt. Gelten soll er ab dem Schuljahr 27/28.

- **Kompetenzen statt Themen.** Wo 2025 Stichworte und Beispiele standen, stehen jetzt ausformulierte Teilkompetenzen für die Klassen 5 und 6 zusammen. Das Feld „Bezug zum Bildungsplan“ am Anfang jeder Stunde zitiert sie in diesem Praxisleitfaden wörtlich.
- **Jede Teilkompetenz steht in den Niveaustufen G, M und E.** Was das für einzelne Stunden bedeutet, steht im Kapitel „Differenzierung“ hinter der FAQ.
- **Inhaltlich neu für die Klassen 5 und 6** sind vor allem die technischen Grundlagen des Internets und die Funktionsweise einer indexbasierten Suche. Das Internet haben wir in dem Praxisleitfaden der 6. Klassenstufe verortet. Den Suchindex behandelt in Klasse 5 die Stunde 16.

Was sich am Praxisleitfaden für Klasse 5 geändert hat

Thema	Schuljahr 25/26	Schuljahr 26/27
Passwörter	In Klasse 6	**Neu in Klasse 5**, als Stunde 7 direkt vor der ersten Anmeldung am Schulnetzwerk.
Cybergrooming	Stunde „Soziale Netzwerke II“	**Verschoben in Klassenstufe 6**.
Eigenes Medienprodukt	Stunde „Einfaches digitales Produkt“	**Neu: drei Stunden mit snap.schule – Bild, Text und Klang.**
Texte schreiben und gestalten	Stunden zu „Office Programmen“	**Grundlegend überarbeitet und an die Kompetenzen des Bildungsplans angepasst.**
Aufbau des Computers	Stunde „Hardware und Software“	**Grundlegend überarbeitet und an die Kompetenzen des Bildungsplans angepasst.**
Suchmaschinen	Stunde „Suchmaschine“	Ergänzt durch die **Funktionsweise des Suchindex**.

Außerdem

- **Die Arbeitsblätter sind im Design überarbeitet**
- **Einzelne Stunden sind im Detail nachgezogen: an die Begriffe des Bildungsplans und** an aktuelle Dienste, Apps und Zahlen.
- **Neu in der Tabelle am Anfang jeder Stunde** ist das Feld „Bezug zu den Leitperspektiven“.
- **Hinweise zur Differenzierung**

FAQ

Wie arbeite ich am besten mit den Dokumenten?

Wir veröffentlichen zwei Versionen: Ein bearbeitbares Dokument, falls Sie sich an unserem Material flexibel bedienen möchten und ein PDF mit festem Layout.

Was ist, wenn ich das neue Fach IuM in Doppelstunden unterrichte?

Das Material ist für ein ganzes Schuljahr mit einer Wochenstunde ausgelegt, lässt sich aber flexibel anpassen – egal ob Sie IuM einstündig über das ganze Schuljahr oder in Doppelstunden in einem Halbjahr unterrichten. Der Einstieg ist im ersten oder zweiten Halbjahr möglich. Wenn der Unterricht erst im zweiten Halbjahr beginnt, fehlen Kindern und Eltern oft frühzeitig begleitende Impulse zum Umgang mit digitalen Medien. Beispielsweise werden schon zu Beginn der 5. Klassenstufe private WhatsApp Klassenchats gestartet. Eine daran angepasste Elternkommunikation, gerne mit den hier zur Verfügung gestellten Vorlagen bzw. Materialien, empfiehlt sich.

Gibt es Hausaufgaben?

Da es sich um ein einstündiges Fach handelt, sind kaum Hausaufgaben vorgesehen. Eine Ausnahme bilden die Stunden 2 und 3 mit dem Medientagebuch, das im Laufe des Schuljahres und in Klassenstufe 6 aufgegriffen wird.

Warum wird nicht gleich zu Beginn mit dem Computer gearbeitet?

Gerade zu Beginn von Klasse 5 steht das soziale Ankommen im Vordergrund. Viele wichtige Themen der Medienbildung lassen sich auch ohne Computer sinnvoll bearbeiten und stärken dabei die Klassengemeinschaft.

Die erste Computernutzung ist deshalb bewusst für einen späteren Zeitpunkt im Schuljahr vorgesehen. Falls Ihre Schule direkt zu Beginn eine technische Einführung vorsieht, kann die entsprechende Stunde selbstverständlich vorgeschoben werden.

Sie haben konkrete Fragen?
Schreiben Sie uns gerne:
ium@sparks4school.org

Wir setzen insgesamt auf eine **Mischung aus digitalen und analogen Unterrichtsphasen**. Die SuS arbeiten immer mehr mit dem Computer, ohne dass Informatik- und Medienbildung auf eine Computerschulung reduziert wird.

Wie drucke ich am besten dieses Dokument?

Am einfachsten geht dies mit der PDF-Version auf unserer Webseite. Sollten Sie Änderungen für Ihren eigenen Unterricht einbauen, achten Sie beim Bearbeiten darauf, die Seitenumbrüche richtig zu setzen, damit die Arbeitsblätter intakt bleiben.

Wie kann ich das Material für alle verbessern?

Schicken Sie uns gerne Änderungen und Verbesserungsvorschläge per E-Mail an ium@sparks4school.org

Was für ein Heft nutzen die SuS im IuM-Unterricht?

Wir empfehlen ein Portfolio, in dem die SuS ihre Arbeitsergebnisse, Reflexionen und Lernfortschritte dokumentieren. Es kann analog als kleines Ringbuch geführt und über mehrere Schuljahre hinweg fortgesetzt werden. So entsteht eine Übersicht über bereits behandelte Inhalte. Das erleichtert die Umsetzung der Leitperspektive Leben und Lernen in der digitalen Welt (LDW) im gesamten Kollegium.

Erwartungen an das Fach im Kollegium abklären

Gerade bei einer Halbjahresverteilung von IuM kann es sein, dass ein Teil der SuS (einer Klasse oder unterschiedlicher Klassen) bestimmte Programme (z.B. Office) deutlich später kennenlernt als der andere. Das kann in anderen Fächern zu Missverständnissen führen, bspw. unterrichtet ein Kollege Deutsch in der 5a und in der 5b und muss mit unterschiedlichen Kenntnisständen fertig werden.

Daher empfiehlt es sich, im Kollegium abzustimmen, welche digitalen Kompetenzen zu welchem Zeitpunkt erwartet werden. Denn die Leitperspektive Leben und Lernen in der digitalen Welt (LDW) gilt ja weiterhin: Digitale Anwendungen sollen fächerübergreifend geübt werden.

Was sind die Leitperspektiven und wo finde ich sie im Material?

Der Bildungsplan Baden-Württemberg verankert sechs fächerübergreifende Leitperspektiven. Drei davon sind allgemein und damit jedem Fach aufgetragen: Bildung für nachhaltige Entwicklung (BNE), Bildung für Toleranz und Akzeptanz von Vielfalt (BTV) sowie Prävention und Gesundheitsförderung (PG). Drei sind themenspezifisch und stehen einzelnen Fächern näher: Berufliche Orientierung (BO), Leben und Lernen in der digitalen Welt (LDW) und Verbraucherbildung (VB).

In der Tabelle am Anfang jeder Stunde finden Sie dafür das Feld „Bezug zu den Leitperspektiven“. Dort steht der Verankerungsbegriff des Bildungsplans im Wortlaut, dahinter in Klammern das Kürzel der Leitperspektive und die Nummer des Begriffs.

Die Leitperspektive Leben und Lernen in der digitalen Welt (LDW) führen wir dort bewusst nicht auf. Informatik und Medienbildung ist für sie das Leitfach.

Leitfach heißt aber nicht, dass IuM diese Aufgabe allein trägt. Das Anwenderwissen – etwa der Umgang mit Text-verarbeitung, Präsentations-programmen oder Lern-plattformen – gehört in alle Fächer und wird dort geübt, wo es gebraucht wird. In IuM geht es nicht nur um die Bedienung von Software, sondern ausdrücklich um das informatische Fach-wissen dahinter und um die gesell-schaftliche Perspektive: Wie funktionieren digitale Systeme, und was bedeuten sie für uns als Einzelne und als Gesellschaft?

.

Differenzierung

Der Bildungsplan erscheint in zwei Fassungen: für das Gymnasium ohne Niveaustufen und für die übrigen Schularten der Sekundarstufe I mit drei Anforderungsniveaus — dem grundlegenden (G), dem mittleren (M) und dem erweiterten Niveau (E). Zur Zuordnung von Niveaustufen zur Schulart: https://www.service-bw.de/zufi/lebenslagen/5001562

Die Stunden dieses Praxisleitfadens sind durchgehend auf Niveau E (Gymnasium und gymnasiales Niveau der Gemeinschaftsschule) angelegt. Für die anderen Schulformen gilt: Von den 60 Teilkompetenzen der Klassen 5 und 6 lauten 50 in allen drei Niveaus wortgleich; nur zehn unterscheiden sich im Anspruch, nicht im Thema. In Klasse 5 betrifft das die folgenden Stunden.

Wo sich die Niveaus unterscheiden

Stunde	So ist die Stunde angelegt (Niveau E)	Auf Niveau G und M genügt	Ideen zur Umsetzung
Stunde 4: Klassenchat	Auswirkungen von Konflikten und Problemen **reflektieren** und diskutieren	**M:** beschreiben und diskutieren **G:** nennen und diskutieren	Aufgaben im Arbeitsblatt kürzen und vereinfachen
Stunde 7: Passwörter	Schutzmaßnahmen **beschreiben** und anwenden – Aufgabe 3 und 4 (Tipps notieren, eigenes System erklären); in E und M gleich	**G:** nennen und anwenden	Nur im Unterrichtsgespräch anpassen
Stunde 12: Wirkungsabsicht von Medienprodukten	die Wirkung einer Gestaltung **beurteilen** und den Zusammenhang von Inhalt und Form **analysieren**	**M:** Wirkung und Zusammenhang beschreiben **G:** nur die Wirkung beschreiben	Aufgaben im Arbeitsblatt kürzen und vereinfachen
Stunde 16: Suchmaschinen	die Funktionsweise einer indexbasierten Suche **erläutern**	**G und M:** beschreiben	Aufgabe 4 kürzen
Stunde 19: Soziale Netzwerke	Nutzungsbedingungen von Onlinediensten exemplarisch **herausarbeiten**	**G und M:** sich mit Beispielen auseinandersetzen	Einstellungen gemeinsam an einem Dienst zeigen
Stunde 25-27: Mein kreatives Textprodukt	**eigene** Gestaltungsziele setzen und die Wirkung bewerten die Wirkung **beurteilen**, Inhalt und Form **analysieren**	**M:** vorgegebenes Ziel, Wirkung besprechen **G:** vorgegebenes Ziel **M:** Wirkung beschreiben, **G:** nur die Wirkung	• Ein fertiges Dokument, wie Sie es präsentieren wollen: Die SuS bauen dies nach. • Arbeitsblatt kürzen • Rückmeldung nur zur Wirkung

Rückmeldungen von verschiedenen Schulformen nehmen wir gerne auf: ium@sparks4school.org

Rechtsrahmen für Lehrkräfte

Datenschutz (DSGVO & Schulgesetz, EU AI Act)

Beim Einsatz digitaler Werkzeuge, Apps und KI-Anwendungen sind datenschutz- und schulrechtliche Vorgaben einzuhalten. Datenschutzrechtlich verantwortlich ist die Schule; ob ein Werkzeug eingesetzt werden darf, entscheiden Schulleitung und Schulträger im Rahmen der jeweils geltenden Vorgaben Ihres Bundeslandes. Bitte klären Sie das vor dem Einsatz.

Die in diesem Leitfaden genannten Angebote sind Anregungen. Wir haben sie nach bestem Wissen ausgewählt, prüfen sie aber nicht rechtlich; Anbieter, Funktionen und Nutzungsbedingungen können sich jederzeit ändern. Die Hinweise ersetzen keine Rechtsberatung, und wir übernehmen keine Haftung für den Einsatz im Unterricht.

Urheberrecht

Bilder, Texte, Musik oder Videos unterliegen dem Urheberrecht. **Sie können unser Material für sich anpassen – beachten Sie dabei unsere CC-Lizenz und achten Sie auf die Rechte Dritter und deren Lizenzen.**

Persönlichkeitsrechte

Fotos oder Videos von Schülerinnen und Schülern (SuS) dürfen nur mit Einwilligung veröffentlicht oder weiterverarbeitet werden. Themen wie Cybermobbing, Deepfakes oder Social Media bieten sinnvolle Anlässe, diese Rechte auch im IuM Unterricht zu behandeln.

Weiterführende Informationen
Einsatz digitaler Medien im Unterricht: km.baden-wuerttemberg.de/de/schule/digitalisierung/digitaler-unterricht

Handyregelung

Das Kultusministerium hat im Dezember 2025 eine Schulgesetzänderung (§ 23 Absatz 2b) zu Handyregeln verabschiedet. Seit Beginn des Schuljahres 2026/2027 müssen Schulen über eine gültige Regelung zum Umgang mit mobilen Endgeräten verfügen. Weitere Informationen, inklusive Musterformulierungen und Elternbrief sind hier zu finden: km.baden-wuerttemberg.de/de/schule/schulartuebergreifend/handyregeln-an-schulen

Ein Verbot für private Smartphones im Unterricht, mit Ausnahmen für den pädagogisch fundierten Einsatz und die **Vermittlung von Medienkompetenz in allen Fächern** scheint hier das Ergebnis einer langen medialen Debatte zu sein. Kombiniert mit einer vertieften Auseinandersetzung zur Medien- und Informationsgesellschaft in IuM. Für den Prozess zur Erstellung der Nutzungsordnung ist es wichtig, die Perspektiven der Schulgemeinschaft, also auch die der SuS, miteinzubeziehen. Damit kann auch die Bereitschaft steigen, sich auch tatsächlich an die Regeln zu halten.

Zum Schuljahr 26/27 wurde angekündigt die Handyregelung erneut zu überarbeiten. Wir updaten an dieser Stelle das Material, sobald Details feststehen.

Was ist für den Unterricht wichtig zu beachten?

- **Es lohnt sich, die Debatte um das Smartphoneverbot im Unterricht aufzugreifen**.
- Ein verantwortungsbewusster Umgang mit dem Smartphone muss gelernt werden. Es lohnt sich, das Smartphone von Zeit zu Zeit **in den Unterricht einzubinden**.

Kommunikation mit den SuS

Die digitale Welt ist für viele SuS (und auch für uns Erwachsene) überfordernd und unübersichtlich. Umso wichtiger ist es, dass wir als Schule und Sie als Lehrkraft eine offene Gesprächsatmosphäre schaffen:

- **Offenheit zeigen**: Auch wenn Sie persönlich nicht nachvollziehen können, warum die Kinder ein bestimmtes Spiel spielen, einen Influencer spannend finden oder Stunden in sozialen Netzwerken verbringen – zeigen Sie Interesse.
- **Ernst nehmen**: Hören Sie zu und signalisieren Sie, dass die Erfahrungen Ihrer SuS im Netz wichtig sind.
- **Externe Angebote für SuS aufzeigen**: klicksafe.de bietet kostenfreie Materialien, die als Flyer, Poster oder Broschüren für Klassenzimmer bestellt werden können. Es gibt weitere wichtige Ansprechpartner wie JUUUPORT

Das Fach „Informatik und Medienbildung“ ist möglicherweise für SuS mit Vorurteilen und Klischees verbunden. Informatik wird vor allem in den höheren Klassenstufen auf „am Computer sitzen und tippen“, auf das Programmieren, reduziert und als ein Fach „für Jungs“ wahrgenommen. Solche Bilder gilt es gleich zu Beginn aufzugreifen und durch positive, vielfältige Beispiele aufzubrechen. Dazu eignen sich z.B. Plakate von Informatikerinnen, die hier bestellt werden können: gi.de/persoenlichkeiten

Auch im Bereich Medienbildung gibt es Missverständnisse: Manche SuS sind überzeugt, bereits alles zu können, weil sie YouTube bedienen. Dabei ist wichtig zu verdeutlichen, dass Medienbildung viel umfassender ist: Medien sind nicht nur digital, sondern schließen Bücher, Zeitschriften oder andere analoge Formen ein.

In einer 5. Klasse kann es durchaus vorkommen, dass einzelne SuS noch kein eigenes digitales Endgerät besitzen – das ist keineswegs ein Nachteil. Medienbildung ist für alle relevant und unabhängig von der Ausstattung.

Kommunikation mit den Eltern

Medien werden vor allem zu Hause und in der Freizeit benutzt. Wichtig ist es daher, frühzeitig die Eltern mitzunehmen, insbesondere im Kontext der Medienbildung. Als mögliche Kommunikation haben wir auf der folgenden Seite für Sie einen Elternbrief als Vorlage. In diesem Praxisleitfaden wird es immer wieder Themen geben, bei denen es wichtig ist, gleichzeitig mit den Eltern zu kommunizieren. Dafür verlinken wir auf externe Angebote und geben passend Tipps.

Gerade in Klasse 5 ist der richtige Zeitpunkt, um anzusetzen:

- Viele SuS besitzen zu diesem Zeitpunkt noch kein eigenes Smartphone.
- Jetzt können gemeinsam mit den Eltern Regeln, Absprachen und Haltungen entwickelt werden, bevor problematische Gewohnheiten entstehen.

Möglichkeiten für die Schule / Klasse:

- Durchführung von Elternabenden zur Medienerziehung
- Gespräche der Eltern über Themen wie Auswahl der Messengerdienste, erste Smartphones, Nutzungszeiten
- Ermutigung der Eltern, mit den Kindern offen über Mediennutzung zu sprechen und für einen Ansprechpartner zu sorgen

Elterninformation zum neuen Fach „Informatik und Medienbildung“

Liebe Eltern und Erziehungsberechtigte der Klassenstufe 5,

mit Beginn dieses Schuljahres startet Ihr Kind nicht nur in die weiterführende Schule, sondern auch in ein neues Unterrichtsfach: **IuM**, was für **Informatik und Medienbildung** steht. Dieses einstündige Fach begleitet Ihr Kind über die nächsten Jahre und vermittelt einen verantwortungsvollen, kritischen und kreativen Umgang mit digitalen Medien sowie Grundlagen der Informatik.

Zu Beginn erhält Ihr Kind als erste Hausaufgabe ein **Medientagebuch**. Dieses dient nicht zur Kontrolle, sondern soll helfen, ein Bewusstsein für die eigene Mediennutzung zu entwickeln.

Wir möchten Sie ermutigen, Ihr Kind in den digitalen Welten zu unterstützen. Nutzen Sie gerne externe Angebote wie **klicksafe.de**. Im Laufe des Schuljahres geben wir Ihnen zudem immer wieder konkrete Anregungen für die Medienerziehung zuhause.

Wichtig ist, dass Ihr Kind immer eine Ansprechperson hat, mit der es Erlebnisse aus der digitalen Welt teilen kann – sei es ein Elternteil, ein älteres Geschwisterkind oder ein nahestehender Verwandter. Gerade Jungs fällt dies schwer und sie brauchen dabei besonders Unterstützung.

Wir als Schule begleiten Ihr Kind in den nächsten Jahren durch verschiedene Angebote, zum Beispiel:

- weiterführende Informatikkurse,
- Medien-AGs und Projekte,
- Medienscouts und geschulte Ansprechpersonen bei Medienthemen (z. B. Schulsozialpädagoginnen und -pädagogen).

Wir freuen uns, Ihr Kind in diesem neuen Bereich begleiten zu dürfen und gemeinsam mit Ihnen damit den Grundstein für eine sichere Medienkompetenz zu legen.

Mit freundlichen Grüßen

Weitere Angebote

- Checkliste „Bereit für ein Smartphone“: klicksafe.de/printmaterialien/ist-mein-kind-fit-fuer-ein-eigenes-smartphone
- Gemeinsamer Mediennutzungsvertrag für Eltern und Kinder: mediennutzungsvertrag.de
- Mediengutscheine für abgesprochene Nutzung: klicksafe.de/printmaterialien/mediengutscheine
- Familienchecklisten für einzelne soziale Netzwerke, z.B.: TikTok klicksafe.de/printmaterialien/tiktok-familien-checkliste

Notengebung

Das Fach „Informatik und Medienbildung“ (IuM) ist versetzungsrelevant.

Wir empfehlen, die Note aus **mündlichen**, **schriftlichen** und **praktischen Leistungen** zu bilden:

- **Mündlich**: z. B. Vorstellung Medientagebuch, Präsentationen, Unterrichtsgespräch
- **Schriftlich**: Abgabe Medientagebuch, Tests/Klausuren
- **Praktisch**: Digitale Produkte, (insbesondere später:) Programmierprojekte

Mögliche Gewichtung

1-1-1 (mündlich–schriftlich–praktisch)

1-1 (mündlich–schriftlich/praktisch kombiniert).

Vorschläge für geeignete Leistungen zur Notenbildung

Mündlich

- Vorstellung Medientagebuch (2x)
- Präsentation des digitalen Produkts

Schriftlich

- Abgabe Medientagebuch (2x)
- Test/Klausur zu Suchmaschinen & sozialen Netzwerken

Praktisch

- Digitales Produkt
- Office-Produkt

Bildungsplan

Für IuM liegt eine Anhörungsfassung vor. Auf dieser Fassung basiert dieser Praxisleitfaden:

- Bildungsplan Informatik und Medienbildung – Anhörungsfassung vom 21.09.2026

Wir erwarten, dass die Anhörungsfassung ähnlich final umgesetzt wird. Gelten soll der Bildungsplan ab dem SJ 2027/2028.

Unterrichtsorganisation

- Unterricht in voller Klassenstärke, da viele Themen den Klassenverband betreffen und in anderen Fächern ein einheitliches Vorwissen vorausgesetzt werden kann.
- Zwei Lehrkräfte unterrichten im Team-Teaching; hilfsweise wenigstens bei betreuungsintensiven Inhalten.
- Wo es schulorganisatorisch klappt, empfehlen wir in allen Klassenstufen Doppelstunden: Sie eignen sich für kreative Arbeitsphasen und sparen Zeit im Computerraum (Anmeldung).

Ausstattung

Unterricht in Klassenstufe 5 mit Tablets wie auch Laptops/PCs möglich.

Empfehlung:

- Unterstufe Schwerpunkt Tablets, gerade bei Medienbildung.
- Mittel- und Oberstufe dann PCs/Laptops (Informatik)

Wettbewerbe und Projektwochen im SJ 26/27

klicksafe Schulstunden

Regelmäßig stattfindendes, kostenloses Live-Unterrichtsformat von klicksafe für Schulklassen zu aktuellen Themen der Medienkompetenz (z. B. Cybermobbing, Fake News, Künstliche Intelligenz) – mit interaktivem Livestream und anschließender Arbeitsphase. Aktuelle Termine, Themen und Anmeldung: klicksafe.de/klicksafe-schulstunde

Informatik-Biber (9. bis 20. November)

Der Biber-Wettbewerb der Informatik ist ein jährlich im November stattfindender Wettbewerb für SuS und mittlerweile der größte Informatik-Wettbewerb der Welt. Anmeldung der Schule im Vorhinein wichtig. Weitere Informationen auf der Projektseite: bwinf.de/biber/

Safer Internet Day (9. Februar 2027)

Jährlich Aktionen/Workshops/Vorträge zu einem Schwerpunktthema der Medienbildung in ganz Deutschland, für Eltern, SuS und Lehrkräfte. Motto 2027: „Mein Bild – Deine Grenze. Stopp sexualisierte Gewalt im Netz“. Weitere Informationen finden Sie hier: klicksafe.de/

Auswahl außerschulischer Angebote für SuS

Jugend hackt

Jugend hackt ist ein Bildungsprogramm für technik- und programmierinteressierte Jugendliche zwischen 12 und 18 Jahren. Unter dem Motto „Mit Code die Welt verbessern“ tüfteln die Teilnehmenden gemeinsam mit der Hilfe ehrenamtlicher Mentorinnen und Mentoren an Prototypen, digitalen Werkzeugen und Konzepten für ihre Vision einer besseren Gesellschaft. Dabei stehen immer die Themen unserer Teilnehmenden im Mittelpunkt: jugendhackt.org/

Youth-Panel

Das klicksafe Youth Panel ist der Jugendbeirat von klicksafe und seit 2009 aktiv. Das Youth Panel besteht aus engagierten jungen Menschen im Alter zwischen 13 und 18 Jahren aus ganz Deutschland. Gemeinsam setzen sie sich dafür ein, dass das Internet ein besserer und sicherer Ort für Kinder und Jugendliche wird. Informationen und Anmeldung: klicksafe.de/youthpanel-info

Förderung, Fortbildung und Weiterqualifizierung

Ausstattung und Fortbildung: Hopp Foundation

Die Hopp Foundation fördert öffentliche und gemeinnützige Schulen **in der Metropolregion Rhein-Neckar** bei der Anschaffung von Tablets für SuS und von Technik für den Informatikunterricht, etwa Calliope, Lego Spike Prime, mBots oder Raspberry Pi.

Informationen: hopp-foundation.de/schule/ausstattung

Für Lehrkräfte bietet sie außerdem kostenfreie Fortbildungen an, unter anderem zu Informatik und Medienbildung.

Veranstaltungen: hopp-foundation.de/lehrer

Fortbildungen zu den Inhalten: SPARKS

sparks4school bietet Fortbildungen zu den Inhalten dieses Praxisleitfadens an. Neue Termine kündigen wir in unserem Newsletter an: sparks4school.org/newsletter

Termine und Anmeldung: events.sparks4school.org

Fortbildungen zu den Inhalten: ZSL

Das Zentrum für Schulqualität und Lehrerbildung (ZSL) bietet Fortbildungen zu Informatik und Medienbildung an. Gebucht werden sie über LFB-Online: lfb.kultus-bw.de

Ausbildung in Informatik

KOIN – Kontaktstudium Informatik. Die Universität Konstanz qualifiziert Lehrkräfte aller allgemeinbildenden Schularten in einem einjährigen, berufsbegleitenden Kontaktstudium fachwissenschaftlich für das Pflichtfach Informatik und Medienbildung – entwickelt mit Kultusministerium und ZSL, mit Abschlussprüfung und Zertifikat. Seit 2018 haben weit über 1.000 Lehrkräfte teilgenommen.

Informationen: kontaktstudium-informatik.uni-konstanz.de

Zweijahreskurs Informatik. Für Lehrkräfte, die Informatik als Basis- oder Wahlfach unterrichten möchten, bietet das ZSL einen Zweijahreskurs an: zwei Schuljahre mit je zwölf ganztägigen Terminen.

Stoffverteilungsplan Schuljahr 26-27

Unser Vorschlag zur Verteilung über das Schuljahr: Wir planen mit einem Minimalumfang von 27 Stunden.

Wir haben bewusst einige Stunden als Puffer vorgesehen: Üblicherweise kommt es im Laufe des Schuljahres zu Fehlzeiten der Lehrkraft und zu weiterem Unterrichtsausfall, bspw. wegen besonderer Veranstaltungen der Schule.

Des Weiteren gibt es Wettbewerbe, eine Klausur und die SuS der 5. Klasse benötigen manchmal einfach auch länger als geplant.

Im Kapitel Pufferstunden geben wir Empfehlungen, wie die übrigen Stunden gut gefüllt werden können.

Auch fertige Stunden überarbeiten wir laufend, wenn bessere Ideen, neues Material oder Rückmeldungen dazukommen.

Die Oberthemen des Bildungsplans

	Digitalität und Partizipation — eigene Mediennutzung, Werbung
	Information und Daten — suchen, prüfen, einordnen, codieren
	Algorithmen — in Klasse 5 nicht belegt, siehe Klasse 6
	Kommunikation und Sicherheit — Chat, Internet, soziale Medien
	Digitales Arbeiten — Geräte nutzen, Medien gestalten
	Ferien — und bewegliche Ferientage
	Puffer — Wiederholung, Vertiefung, Ausfall

SW	Std.	Zeitraum	Inhalt	Hinweise
1	1	14.09.26-20.09.26	Kennenlernen des Fachs	klicksafe Schulstunde (17.9.)
2	2	21.09.26-27.09.26	Mein medialer Alltag	HA Medientagebuch
3	3	28.09.26-04.10.26	Medientagebuch besprechen	
4	4	05.10.26-11.10.26	Klassenchat	
5	5	12.10.26-18.10.26	(digitale) Kommunikation	
6	6	19.10.26-25.10.26	Mobbing und Cybermobbing	
		26.10.26-01.11.26	Herbstferien	
7	7	02.11.26-08.11.26	Passwörter	
8	8	09.11.26-15.11.26	Meine digitale Umgebung	Informatik-Biber Anmeldung Schulnetzwerk
9	9	16.11.26-22.11.26	Hardware, Betriebssystem und Programme	Informatik-Biber
10	–	23.11.26-29.11.26	Puffer	
11	10	30.11.26-06.12.26	Tastatur + Maus Übung	
12	11	07.12.26-13.12.26	Mein digitaler Schreibtisch	

SW	Std.	Zeitraum	Inhalt	Hinweise
13	12	14.12.26-20.12.26	Wirkungsabsicht von Medienprodukten	
14	–	21.12.26-22.12.26	Puffer	Nur Mo/Di
		23.12.26-10.01.27	Weihnachtsferien	
15	13	11.01.27-17.01.27	Mein eigenes Medienprodukt	
16	14	18.01.27-24.01.27	Mein eigenes Medienprodukt	
17	15	25.01.27-31.01.27	Mein eigenes Medienprodukt	
18	16	01.02.27-07.02.27	Suchmaschinen bedienen	Safer Internet Day (9.2.)
		08.02.27-14.02.27	Bewegliche Ferientage (Fasnacht)	
19	17	15.02.27-21.02.27	Recherche/Quellen	
20	18	22.02.27-28.02.27	Recherche/Quellen	
21	–	01.03.27-07.03.27	Puffer	Optional: Computerspiele
22	19	08.03.27-14.03.27	Soziale Netzwerke	HA Medientagebuch
23	20	15.03.27-21.03.27	Besprechung Medientagebuch	
24	–	22.03.27-23.03.27	Puffer	Nur Mo/Di
		24.03.27-04.04.27	Osterferien	
25	21	05.04.27-11.04.27	Umgang mit verstörenden Inhalten	
26	22	12.04.27-18.04.27	Persönlichkeitsrechte	
27	23	19.04.27-25.04.27	Texte formatieren und strukturieren	
28	24	26.04.27-02.05.27	Texte formatieren und strukturieren	
29	–	03.05.27-09.05.27	Puffer	6.5. Chr. Himmelfahrt · 7.5. bewegl. Ferientag
30	–	10.05.27-16.05.27	Puffer	
		17.05.27-30.05.27	Pfingstferien	
31	25	31.05.27-06.06.27	Mein kreatives Textprodukt	
32	26	07.06.27-13.06.27	Mein kreatives Textprodukt	
33	27	14.06.27-20.06.27	Mein kreatives Textprodukt	
34	–	21.06.27-27.06.27	Puffer	
35	–	28.06.27-04.07.27	Puffer	

SW	Std.	Zeitraum	Inhalt	Hinweise
36	–	05.07.27-11.07.27	Puffer	
37	–	12.07.27-18.07.27	Puffer	
38	–	19.07.27-25.07.27	Puffer	
39	–	26.07.27-28.07.27	Puffer	Nur Mo-Mi
		29.07.27-11.09.27	Sommerferien	

Stunde 1: Kennenlernen der Klasse und des Fachs

Zeit	45 Minuten (1 Schulstunde)
Bezug zum Bildungsplan	• die Regeln für die schulische Mediennutzung beachten und sich mit diesen auseinandersetzen (Niveau G, M, E)
Computer oder Tablets benötigt?	Nein
Medien & Material	• 1x pro SuS in DIN A4 drucken: *Bingo* • 1x pro SuS in DIN A4 drucken: *Mein neues Fach Informatik und Medienbildung* • 1x Stift zum Schreiben pro SuS • 1x pro SuS, wenn vorhanden: Regeln für Mediennutzung der Schule
Lernziele	Die SuS • beschreiben in eigenen Worten, was Medien sind und womit sich Informatik beschäftigt. • nennen die Regeln für die Mediennutzung an ihrer Schule und die Bestandteile der Bewertung im Fach.

Autoren: T. Rudel, S. Strauss – Hopp Foundation

Originalquelle: hopp-foundation.de/unterrichtsmaterial/zum-download/informatik-und-medienbildung/ (abgerufen am 01.09.2026)

Verändert durch: Sébastien Elbracht und Neil Bogs – sparks4school

Urheber- und Nutzungsrechte: CC-BY-NC 4.0 International

Stundenverlaufsplan

Zeit	Phase	Ablauf	Methode & Sozialform	Medien & Material
15 Min	Einstieg & Kennenlernen	**3 Min:** Begrüßung. Kurze Vorstellung der eigenen Person. **2 Min:** Kurzes Abfragen, wer von den SuS Bingo kennt und Erklärung des Spiels. **10 Min:** Bingo: Die SuS laufen herum und fragen ihre Mit-SuS, ob eine Aussage auf ihren Karten zutrifft. Wenn ja, schreiben sie den Namen auf. Wer zuerst eine vollständige Reihe oder Spalte ausgefüllt hat, ruft „Bingo“ und gewinnt. SuS spielen, bis jemand Bingo ruft (ggf. weiterspielen bis zum 2., 3., 4. etc. Platz)	Lehrervortrag + Spiel	1x pro SuS AB: *Bingo*, 1x Stift pro SuS
10 Min	Erarbeitung I	Austeilen und Bearbeitung vom Arbeitsblatt: *Mein neues Fach Informatik und Medienbildung*.	Einzelarbeit	1x pro SuS AB: *Mein neues Fach Informatik und Medienbildung,* 1x Stift pro SuS
5 Min	Erarbeitung II	Vergleichen der Ergebnisse mit einer Mitschülerin oder einem Mitschüler Leitfragen für die SuS: • Was habt ihr ähnlich? • Was ist unterschiedlich? • Was fällt euch sonst auf?	Partnerarbeit	
10 Min	Sicherung	Besprechung der Ergebnisse im Plenum Musterantworten, die die SuS auf ihrem Blatt ergänzen:	Unterrichtsgespräch	

		Was sind Medien? *Medien sind Mittel, um Informationen zu teilen. Dazu gehören Bilder, Bücher oder das Handy. Mit Medien können wir etwas erzählen oder zeigen. Wir können uns unterhalten lassen und etwas lernen.* Was ist Informatik? *Informatik ist die Wissenschaft von Informationen. Sie schaut, wie Computer Probleme lösen können. Informatik erklärt, wie Programme und Technik funktionieren.*		
5 Min		• Notengebung bekannt geben und im Klassenbuch festhalten. • Wenn vorhanden auf schulische Regeln für Mediennutzung verweisen. Vertiefter Umgang in den Schulstunden zu den jeweiligen Themen folgt (Smartphone, Soziale Medien, etc.)		1x pro SuS wenn vorhanden: Regeln für Mediennutzung der Schule

Bingo zu Informatik und Medien

Weiß, wo die Enter-Taste auf einer Computertastatur ist.	Hat schon mehrere Fotos mit einem Smartphone gemacht.	Hat schon mal Chat-GPT benutzt.	Weiß, wie man ein Ausrufezeichen auf einer Computertastatur tippen kann.
Hat ein eigenes Smartphone.	Liest gerne Bücher.	Hat schonmal Zeitung gelesen.	Hat schon einmal ein Video auf YouTube angesehen.
Kann mindestens eine sichere Passwortregel nennen.	Hat schon einmal ein Hörspiel oder Podcast gehört.	Hört Radio.	Kann eine E-Mail-Adresse nennen (eigene oder von jemand anderem).
Benutzt WhatsApp.	Hat schon einmal ein Video aufgenommen.	Hat schon einmal eine Postkarte geschrieben oder bekommen.	Hat schon einmal ein Computerspiel gespielt.

Mein neues Fach Informatik und Medienbildung

Was sind Medien?	**Meine persönlichen Medien** ☐ Smartphone ☐ Bücher ☐ Radio ☐ Zeitungen/Zeitschriften ☐ Computer/Laptop ☐ Spielkonsole ☐ _____ **Diese Medien wünsche ich mir sehr**	**Was ist Informatik?**
Darin bin ich schon ganz gut	**Darüber würde ich gerne etwas lernen**	**Meine Erwartungen an das Fach** ☐ Langweilig ☐ Naja ☐ Spannend ☐ Mein neues Lieblingsfach

Stunde 2: Mein medialer Alltag + Medientagebuch

Zeit	45 Minuten (1 Schulstunde)
Bezug zum Bildungsplan	• die eigene Mediennutzung beschreiben und reflektieren (Niveau G, M, E) • Faszination, Konflikte und Probleme in Verbindung mit der eigenen Mediennutzung beschreiben und diskutieren (Niveau G, M, E)
Bezug zu den Leitperspektiven	• Selbstregulation und Lernen (PG 2) • Alltagskonsum (VB 7)
Computer oder Tablets benötigt?	Nein
Medien & Material	• Klassensatz *Mein medialer Alltag* in DIN A4 und Tackern/Heften • 1x *Mein medialer Alltag* für die Lehrkraft in DIN A4 • Smartboard/Beamer/digitale Tafel • Praktisch: Wenn Raum Platz bietet, dass die SuS sich etwas bewegen.
Lernziele	Die SuS • nennen die vier Medienarten und ordnen ihnen die Medien zu, die sie selbst nutzen. • beschreiben, welche Medien sie im Alltag am häufigsten nutzen und wofür. • dokumentieren ihre eigene Mediennutzung eine Woche lang in einem Medientagebuch.

Autoren: Hannah Gutberlet, Sébastien Elbracht – sparks4school
Urheber- und Nutzungsrechte: CC-BY-NC 4.0 International

Informationen zum Medientagebuch

In dieser Einheit geht es darum, den Medienbegriff weiter zu vertiefen und das Konzept des Medientagebuchs einzuführen. Dieses wird in der 5. und 6. Klasse mehrfach wiederholt. Kinder nutzen Smartphones, Tablets oft ganz selbstverständlich, ohne die Auswirkungen auf ihren Alltag, ihre Gesundheit oder ihr soziales Miteinander vollständig zu verstehen. **Durch das Führen und gemeinsame Auswerten eines Medientagebuchs lernen SuS, ihr eigenes Verhalten zu beobachten, zu hinterfragen und Zusammenhänge zwischen Mediennutzung und Wohlbefinden zu erkennen.** Dies bildet die Grundlage für die weitere Arbeit im Unterricht. Dies fördert Selbstverantwortung, Urteilsfähigkeit und soziale Achtsamkeit, wichtige Kompetenzen für ein selbstbestimmtes Leben in einer digitalen Gesellschaft.

Stundenverlaufsplan

Zeit	Phase	Ablauf	Methode & Sozialform	Medien & Material
8 min	Einführung	Gemeinsam mit den SuS wird besprochen, welche Medien ihnen bereits bekannt sind und welche sie selbst nutzen. **1 min:** Austeilen des Arbeitsblatts: Mein medialer Alltag Öffnen des Wimmelbildes auf dem Beamer/Smartboard. Alternativ schauen die SuS auf ihr Arbeitsblatt. **1 min:** Zeit geben, um das Bild anzuschauen. **6 min:** Lehrkraft sammelt im Gespräch, welche Medien die SuS im Bild entdeckt und wiedererkannt haben. SuS können die erkannten Medien auch in ihrem eigenen Tagebuch einkreisen. Fragen Sie nach Erfahrungen mit den jeweiligen Medien, nach Alltagsgeschichten. *Anmerkung:* *Fast alle im Arbeitsblatt „Welche Medien nutze ich“ genannten Medien sind ebenfalls im Bild zu sehen.* *Es müssen noch nicht alle Medien genannt werden.*	Unterrichtsgespräch	1 x Klassensatz Medientagebücher, 1 x Medientagebuch für LuL, 1x Stift pro SuS, Beamer/Smartboard
15 min	Erarbeitung	Für diese Übung braucht es etwas Platz. **3 Min:** Die SuS stellen sich im Kreis auf. *Alternative:* *Man kann die Aktion so wählen, dass sie alle auf engem Raum machbar sind*	Gruppenspiel	

		(z.B.: dreimal Klatschen, Geräusche, springen, klein machen, auf die Knie klatschen, Schritte auf der Stelle, umdrehen, ...) Oder man nutzt ganz einfach hinsetzen als „nein“ und aufstehen als „ja“. **12 min:** LuL: Erklärung des Spiels „Wer hat schon mal…“ Die SuS stellen sich im Kreis auf und werden von der Lehrkraft verschiedene Fragen zu ihrem Medienkonsum gefragt. Sie führen die jeweils genannte Aktion immer nur einmal aus. Mögliche Fragen: • „Wer hört oft Musik mit Kopfhörern, macht 1 Schritt vorwärts.“ • „Wer manchmal ein Computerspiel spielt, hüpft auf einem Bein.“ • „Wer gerne auf der Nintendo Switch oder eine andere Spielekonsole spielt, geht langsam zur nächsten Wand und zurück.“ • „Wer gerne die Zeitungen oder Zeitschriften liest, verbeugt sich.“ • „Wer oft ein Buch liest, dreht sich zweimal im Kreis.“ • „Wer ein eigenes Smartphone hat, hebt die linke Hand.“ • „Wer oft YouTube Videos schaut, balanciert für 5 Sekunden auf einem Bein.“ • „Wer gerne ein Tablet benutzt, macht 2 Hampelmänner!“ • „Wer zuhause oder bei Freunden gerne Filme und Serien bei z.B. Netflix oder Disney+ schaut, streckt die Hände in die Höhe.“ • „Wer gerne Hörbücher hört, hüpft einmal auf der Stelle.“ • „Wer schon mal einen Film im Kino gesehen hat, klatscht in die Hände.“ • „Wer manchmal einen Podcast hört, streckt die Arme nach vorne.“ • „Wer zuhause Siri, Alexa, Google oder andere Sprachassistenten hat, macht zehn Schritte auf der Stelle.“		

10 min	Erarbeitung II	Überleitung zum eigenen Medientagebuch. SuS werden aufgefordert ihre Tagebücher mit ihrem Namen zu versehen und bekommen **jeweils 5min** Zeit, um die Punkte *Welche Medien nutze ich?* und *Was sind Medien?* auszufüllen.	Einzelarbeit	
15 min	Sicherung	Es ist wichtig, dass die SuS offen über ihren Medienkonsum reden. **12 Min:** Besprechung von *Was sind Medien?* Die SuS stellen gegenseitig ihre aufgeschriebenen Punkte vor. Wichtig ist es, ins Gespräch zu kommen. **3 Min:** SuS liest die Aufgabe zum Medientagebuch vor und es wird besprochen, ob etwas unklar ist. Mögliche Punkte: • Der Detailgrad ist nicht sehr wichtig, wichtig ist, dass sie unterschiedliche Tage wählen. • Der Teil zu den Gefühlen darf gerne in Worten ergänzt werden.	Unterrichtsgespräch	

Wimmelbild Medien



Quelle: KI-generiert.

Mein medialer Alltag

Name:

Klasse:

Welche Medien erkennst du?

Aufgabe: Schau dir das Bild ganz genau an und **umkreise die Medien, die du kennst**. Wenn du nicht mehr weiterkommst, lies dir die folgende Liste der Medien durch und finde so viele wie möglich davon auf dem Wimmelbild.



Welche Medien nutze ich?

Aufgabe

Kreuze alle Medien an, die du mindestens einmal im Monat benutzt.

Digitale Medien	Auditive Medien
Elektronische Medien, die Informationen in digitaler Form darstellen: ☐ Tablet ☐ Laptop/PC ☐ Smartwatch ☐ Fernseher ☐ Smartphone ☐ Apps ☐ E-Reader ☐ VR-Brille ☐ Internetseiten	Medien, die man hauptsächlich hört: ☐ Radio ☐ Podcasts ☐ Sprachassistenten (z. B. Alexa, Siri) ☐ Musik (z. B. MP3-Player, CD-Player) ☐ Hörbücher
Analoge Medien	**Interaktive Medien**
Gedruckte Informationen auf Papier: ☐ Bücher ☐ Zeitschriften ☐ Plakate ☐ Flyer ☐ Broschüre ☐ Zeitung ☐ Comics	Medien, bei denen man aktiv mitmacht: ☐ Computerspiele ☐ Lern-Apps oder Spiele-Apps (z. B. Anton) ☐ Online-Lernplattformen ☐ Soziale Netzwerke (z. B. YouTube, TikTok, Snapchat)

Was sind Medien?

Medien sind Mittel, um Informationen zu teilen. Dazu gehören Bilder, Bücher oder das Handy. Mit Medien können wir etwas **erzählen oder zeigen**. Wir können **uns unterhalten lassen** und **etwas lernen**.

Es lohnt sich, sich zu beobachten und darüber nachzudenken, wie häufig man welche Medien nutzt. Manchmal merkt man gar nicht, wie häufig und wofür man Medien verwendet.

Welche Medien nutze ich am meisten und wofür?

Platz 1: _____

Platz 2: _____

Platz 3: _____

Welche Medien nutzen wir zusammen als Familie?

_____

_____

Welche Regeln gibt es zuhause zu Medien? (z. B. bestimmte Zeiten oder nur nach den Hausaufgaben, nicht am Küchentisch)

_____

_____

Hausaufgabe

Deine Mediennutzung dokumentieren:

Stell dir vor du bist eine Forscherin oder ein Forscher und versuchst dein Leben für eine Woche ganz genau zu beobachten.

Ordne den Begriffen im Kasten unter der Tabelle Farben zu und dokumentiere für eine Woche, wann du zum Sport, in die Schule, ans Handy oder zu Freunden gehst.

Male mit der entsprechenden Farbe in deinen Stundenplan. Wenn du mehrere Aktivitäten in einem Zeitfenster erledigst, kannst du mehrere Farben in ein Zeitfenster eintragen.

Mein Medientagebuch

Uhrzeit	Montag	Dienstag	Mittwoch	Donnerstag	Freitag	Samstag	Sonntag
06:00-08:00							
08:00-10:00							
10:00-12:00							
12:00-14:00							
14:00-16:00							
16:00-18:00							
18:00-20:00							
20:00-22:00							

Schule ✏️	Sport 🏃	Instrument 🎹	Digitale Medien 🖥️	Freunde 👫
Familie 👨‍👩‍👧‍👦	Schlafen 😴	Natur 🌳	Tiere 🐶	Kreativität 🎨

Stunde 3: Medientagebuch besprechen + Suchtprävention

Zeit	45 Minuten (1 Schulstunde)
Bezug zum Bildungsplan	• die eigene Mediennutzung beschreiben und reflektieren (Niveau G, M, E) • Faszination, Konflikte und Probleme in Verbindung mit der eigenen Mediennutzung beschreiben und diskutieren (Niveau G, M, E)
Bezug zu den Leitperspektiven	• Sucht und Abhängigkeit (PG 6) • Selbstregulation und Lernen (PG 2)
Computer oder Tablets benötigt?	Nein
Medien & Material	• Medientagebücher der SuS der letzten Stunde • 1x pro SuS: Arbeitsblatt: Meine Medienzeiten • 1x Poster: 10 Tipps für digitales Wohlbefinden in möglichst großem Format (DIN A2/A1) für das Klassenzimmer, die Version zum Selbstausfüllen auswählen: ○ klicksafe.de/materialien/10-tipps-fuer-digitales-wohlbefinden • 1x pro SuS: Poster: 10 Tipps für digitales Wohlbefinden in DIN A4 • Drei verschiedene Post-Its pro SuS (z.B. ein rotes, ein grünes und ein gelbes) • Beamer/Smartboard
Lernziele	Die SuS • beschreiben anhand ihres Medientagebuchs ihre eigene Mediennutzung und ordnen sie für sich ein. • bewerten vorgegebene Situationen der Mediennutzung und begründen ihre Einschätzung. • nennen Regeln, die ihnen bei einem guten Umgang mit digitalen Medien helfen.

Autoren: Hannah Gutberlet, Sébastien Elbracht – sparks4school
Urheber- und Nutzungsrechte: CC-BY-NC 4.0 International

Informationen zu Medienmentoren

Falls es an Ihrer Schule noch keine Medienmentoren gibt, lohnt es sich, diese als Gruppe perspektivisch aufzubauen. Alternativ zu ihnen führen Sie das Gespräch.

Die Medienmentoren kommen in die Stunde, um sich vorzustellen und inhaltlich zu begleiten. Das Prinzip der Schülermedienmentoren beruht darauf, dass ältere SuS jüngere bei Fragen rund um Medien und digitale Themen unterstützen. Medienmentoren sind speziell geschulte SuS, die ihr Wissen zu Themen wie Datenschutz, sicherem Verhalten im Internet oder kreativer Mediennutzung an ihre Mit-SuS weitergeben. **Der Vorteil liegt darin, dass Kinder und Jugendliche oft offener mit Gleichaltrigen sprechen als mit Erwachsenen und so Hemmschwellen leichter überwunden werden.** Gleichzeitig stärken die Mentoren ihre eigene Medienkompetenz, übernehmen Verantwortung und wirken als positive Vorbilder innerhalb der Schulgemeinschaft. Weitere Informationen finden Sie hier: lmz-bw.de/mediapeers

Stundenverlaufsplan

Zeit	Phase		Methode & Sozialform	Medien & Material
15 min	Einstieg und Sicherung	Fragen aus dem Medientagebuch im Plenum besprechen: Wie ging es euch mit der Dokumentation eurer Medienzeiten? Besprechung der Dokumentationstabelle. Wichtig ist eine ehrliche Aussprache, kritisieren Sie nicht zu stark, aber ordnen Sie ein. Wenn es im Raum möglich ist, können einzelne Tage in einer Aufstellungsübung beantwortet werden. Z.B.: Die SuS stellen sich in einer Reihe auf, von „Ich benutze kein WhatsApp“ zu „Ich bin jeden Tag 5 Stunden auf WhatsApp“. Die SuS sollen sich selbst einordnen. Fragen Sie dann einzelne SuS, die sich melden, nach Details, Emotionen, etc. Mögliche Fragen: • Wie sah euer typischer Medien-Tag aus? • Womit habt ihr eure Freizeit verbracht? • Welche Rolle haben Medien in eurem Alltag gespielt? • Hatte eine Person eine besonders positive Medienerfahrung? • Hatte eine Person eine negative Medienerfahrung? • War jemand überrascht von seiner/ihrer Mediennutzung?	Unterrichtsgespräch, Aufstellungsübung	Beamer. SuS: Medientagebücher, SuS-Stift
10 min		10 min: Überleitung ins Thema Suchtprävention in der digitalen Welt. Hier geht es darum, dass die SuS negatives Verhalten bei sich und anderen einordnen können. „Es ist wichtig, dass wir lernen auf uns selbst zu achten und nur so viele digitale Medien zu konsumieren wie uns guttut.“ Frage an SuS: „Woran merkt ihr, dass es eigentlich Zeit ist abzuschalten?“ Sammlung der Ergebnisse an der Tafel. Hilfsfragen für die Lehrkraft:	Unterrichtsgespräch	Tafel

		• Woran merkt ihr es im Körper? (Augenschmerzen, Verschwommensehen, Kopfschmerzen, Nackenschmerzen, Daumen tut weh) • Merkt ihr etwas an eurer Laune? (Stimmungsveränderung, ungeduldig werden, schneller gereizt sein) • Woran merkt ihr es an euren Mitmenschen (wenden sich ab, gehen, sind genervt)		
10 min	Vertiefung	**2 min:** Spielerklärung *Ein gesundes Verhältnis zu Medien muss man üben. Dafür müssen wir lernen einzuschätzen, was als normale Mediennutzung gilt und welches Verhalten bedenklich ist.* *Nehmt euch eure Post-Its und bewertet die jeweilige Situation danach, ob die Nutzung nicht gut = rot, okay = gelb oder Da geht klar = grün ist. Haltet das Post-It mit eurer Einschätzung in die Luft.* **8 Min:** Lehrkraft gibt Beispiele aus den Kategorien durcheinander an. SuS einschätzen lassen. Nicht alle Beispiele sind klar zuzuordnen. Die SuS eigene Beispiele nennen und einschätzen lassen. Hier immer abstrakte Beispiele nehmen, keine SuS bloßstellen, die tatsächlich in der Klasse dieses Verhalten zeigen. Nicht gut: • „Lena spielt nach der Schule 4 Stunden am Tablet, ohne Pause." • „Emil steht nachts auf, um am Handy heimlich Videos zu schauen." • „Mustafa spielt so lange an der Konsole, dass er vergisst zu essen." • „Leo spielt heimlich in der Schule auf dem Handy unter dem Tisch." • „Moritz lügt seine Eltern an und sagt, er hat nur 30 Minuten gespielt – in Wirklichkeit waren es 2 Stunden." Okay:	Unterrichtsgespräch, Spiel	1x Klassensatz roter, grüner und gelber Post-Its für alle SuS Tafel Anschrieb: nicht gut = rot okay = gelb Da geht klar = grün

		• „In der Pause sitzen alle nebeneinander und schauen nur auf ihre Handys.“ • „Julius hat sein Handy immer bei sich, auch beim Essen.“ • „Ella trifft sich mit ihrer Freundin – beide sitzen nebeneinander und tippen nur am Handy.“ • „Nina möchte ihr Handy auch mit ins Badezimmer nehmen – selbst beim Zähneputzen.“ Alles Gut: • „Jassin schaut abends 20 Minuten eine Tierdoku mit seiner Familie.“ • „Emre hört ein Hörspiel, während er malt.“ • „Yasmin macht erst seine Hausaufgaben und darf danach 30 Minuten ein Lernspiel am Tablet spielen.“ • „Luis darf am Wochenende eine Stunde am Computer ein eigenes Spiel programmieren.“ • „Sara darf am Wochenende eine Stunde Switch spielen – nach dem Fußballtraining.“		
10 min	Sicherung	*Welche Regeln könnten uns helfen, dass der Umgang mit den digitalen Medien uns guttut?* Dies sind keine festen Regeln, die kontrolliert werden. Es sind Leitsätze, die den SuS helfen, immer wieder zu bemerken, was in Ordnung geht und was nicht. Erarbeitung der Ergebnisse im Gespräch LuL dokumentiert die Ergebnisse auf dem Poster für das Klassenzimmer. SuS halten die Regeln auf dem Arbeitsblatt „Regeln für digitales Wohlbefinden“ fest und heften sie im Medientagebuch ab. Mögliche Ergebnisse:	Unterrichtsgespräch	1x Poster: 10 Tipps für digitales Wohlbefinden in möglichst groß (DIN A2/A1) für das Klassenzimmer 1x pro SuS Poster: 10 Tipps für digitales Wohlbefinden in DIN A4

		• Keine digitalen Geräte vor dem Schlafengehen (mind. 1 Stunde vorher). • Keine Handys im Schlafzimmer. • Keine Handys beim Essen oder in Gesprächen. • Feste medienfreie Zonen: z. B. Schlafzimmer, Schulweg, Pausen. • Ausgleich ohne Bildschirm (draußen spielen, Sport, Basteln, Lesen, Musik hören, Freunde treffen). • Altersgerechte Medien konsumieren (keine Gewalt, kein Mobbing, ...). Merksatz: Digitale Medien sind toll – aber wie bei Süßigkeiten gilt: Zu viel ist ungesund. Mit den richtigen Regeln bleibt die Mediennutzung sicher, gesund und macht Spaß.		

Arbeitsblatt: Meine Medienzeiten

Name: _____

Rückblick

1. Ist es dir leicht gefallen deine Medienzeiten zu dokumentieren?

☐ ja, weil _____

☐ nein, weil _____

2. Warst du überrascht von deinen Medienzeiten?

☐ ja, weil _____

☐ nein, weil _____

3. Wie viel Zeit habe ich insgesamt mit Medien verbracht?

Zähle all deine Medienminuten zusammen: _____ min

Wie viel davon waren digitale Medien: _____ min

4. War das für mich zu viel, zu wenig oder genau richtig?

☐ Zu viel ☐ Genau richtig ☐ Zu wenig

→ Warum? _____

5. Das möchte ich in den nächsten Wochen ändern oder beibehalten:

_____

_____

_____