

Informatik und Medienbildung

Praxisleitfaden für Lehrkräfte in Baden-Württemberg



Titel:

Informatik und Medienbildung (I&M)
Praxisleitfaden für Lehrkräfte in Baden-Württemberg

Version vom 04.05.2026 – Nächste Version
wird am 01.06.2026 veröffentlicht.

Ziel dieses Praxisleitfadens:

Lehrkräften einen sicheren und strukturierten Einstieg in das neue Fach ermöglichen (auch ohne Vorerfahrung).

Kooperationspartner:

- [Hopp Foundation for Computer Literacy & Informatics gGmbH](#)
- [klicksafe](#)

Herausgeber:

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

**Projektverantwortlicher und
Ansprechpartner:**

Sébastien Elbracht
iu@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 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.

Sprachhinweis:

In diesem Praxisleitfaden verwenden wir geschlechtsumfassende Sprache.

Wichtiger Hinweis zum Bildungsplan und Praxisleitfaden

Dieses Material orientiert sich an der Lesehilfe „[Anreicherung des Basiskurses Medienbildung für die Klassen 5 und 6 im Schuljahr 2025/2026](#)“ vom Ministerium für Kultus, Jugend und Sport Baden-Württemberg (April 2025).

Ein Bildungsplan für das Fach „Informatik und Medienbildung“ befindet sich derzeit in der Erarbeitung.

Der vorliegende Praxisleitfaden dient daher als Unterstützung bei der Unterrichtsgestaltung und orientiert sich an der Lesehilfe.

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

Inhaltsverzeichnis

Wichtiger Hinweis zum Bildungsplan und Praxisleitfaden.....	3
Informationen und Hinweise.....	6
Wer wir sind.....	6
Rechtsrahmen für Lehrkräfte.....	6
FAQ.....	7
Handyregelung.....	8
Kommunikation mit den SuS.....	9
Kommunikation mit den Eltern.....	10
Notengebung.....	12
Bildungsplan.....	12
Unterrichtsorganisation.....	13
Ausstattung.....	13
Wettbewerbe und Projektwochen im SJ 25/26.....	13
Stoffverteilungsplan Schuljahr 25-26.....	14
Stunde 1: Kennenlernen der Klasse und des Fachs.....	16
Stunde 2: Mein medialer Alltag + Medientagebuch.....	21
Stunde 3: Medientagebuch besprechen + Suchtprävention.....	31
Stunde 4: Klassenchat – Kommunikation in der (medialen) Welt.....	39
Stunde 5: Unterschiede zwischen digitaler und analoger Kommunikation.....	54
Stunde 6: Einstieg Mobbing und Cybermobbing.....	68
Stunde 7: Meine digitale Umgebung (Schulnetzwerk und Computeranmeldung).....	74
Stunde 8: Meine digitale Umgebung mit Hardware und Software.....	75
Stunde 9: Meine digitale Umgebung mit Tastatur + Maus Übung.....	88
Stunde 10: Mein digitaler Schreibtisch.....	90
Stunde 11–13: Einfaches digitales Produkt.....	96
Stunde 14: Suchmaschinen bedienen.....	101
Stunde 15-16: Recherche/Quellen.....	108
Stunde 17: Soziale Netzwerke I.....	121
Stunde 18: Soziale Netzwerke II + HA Medientagebuch.....	125
Stunde 19: Besprechung Medientagebuch.....	135
Stunde 20: Computerspiele.....	139

Stunde 21: Umgang mit verstörenden Inhalten	144
Stunde 22: Persönlichkeitsrechte	151
Stunde 23-26: Office Programme	157
Pufferstunden	159

Informationen und Hinweise

Dieser Praxisleitfaden wird fortlaufend aktualisiert. In dieser Version bieten wir Ihnen 26 Einzelstunden für die Klassenstufe 5 an. Sobald der Bildungsplan veröffentlicht wird oder uns anderweitig Neuigkeiten zu den geplanten Inhalten erreichen, 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 01.06.2026 wird die nächste überarbeitete Version veröffentlicht.](#)

Wer wir sind

Hopp Foundation for Computer Literacy & Informatics gGmbH ist eine gemeinnützige Bildungsorganisation, die Schulen bei der Umsetzung digitaler Konzepte und Unterrichtsformate unterstützt. → hopp-foundation.de

klicksafe ist die bundesweite EU-Initiative für Medienkompetenz und wird verantwortet von der Medienanstalt Rheinland-Pfalz. → klicksafe.de

sparks4school Foundation gGmbH ist eine gemeinnützige Bildungsorganisation, die gemeinsam mit innovativen Lehrkräften Module für den Unterricht entwickelt. Sie hat die Projektleitung inne. → sparks4school.org

Rechtsrahmen für Lehrkräfte

Der Unterricht in „Informatik und Medienbildung“ berührt verschiedene Rechtsgebiete. Beachten Sie bei der Planung und der Durchführung Ihres Unterrichts insbesondere:

1. Datenschutz (DSGVO & Schulgesetz, EU AI Act)

Bei Nutzung digitaler Tools oder Apps müssen u.a. datenschutzrechtliche Vorgaben eingehalten werden.

2. 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.**

3. Persönlichkeitsrechte

Fotos oder Videos von Schüler:innen (SuS) dürfen nur mit Einwilligung veröffentlicht oder weiterverarbeitet werden. Themen wie Cybermobbing, Deepfakes oder Social Media bieten sinnvolle Anlässe, diese Rechte auch im I&M Unterricht zu behandeln.

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 I&M in Doppelstunden unterrichte?

Das Material ist für ein ganzes Schuljahr mit einer Wochenstunde ausgelegt, lässt sich aber flexibel anpassen – egal ob Sie I&M in Doppelstunden über das Schuljahr hinweg oder kompakt 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 bzw. weitergeführt wird.

Warum wird nicht gleich zu Beginn mit dem Computer gearbeitet?

Gerade zu Beginn von Klasse 5 steht das soziale Ankommen im Vordergrund – nicht die Einführung in das schulische Computernetzwerk. Viele wichtige Themen der Medienbildung lassen sich auch ohne Computer sinnvoll bearbeiten. 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. 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 iu@sparks4school.org

Was für ein Heft nutzen die SuS im I&M-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 Medienbildung im gesamten Kollegium.

Erwartungen an das Fach im Kollegium abklären

Gerade bei einer Halbjahresverteilung von I&M 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 Medienbildung gilt ja weiterhin – digitale Anwendungen sollen fächerübergreifend geübt werden.

Hinweise zur Differenzierung und Schulform

Die vorliegenden Materialien wurden primär für den Einsatz an Gymnasien entwickelt. Eine binnendifferenzierte Umsetzung ist vorgesehen. Inklusive Perspektiven sind bislang nur punktuell berücksichtigt – wir arbeiten daran. Da alle Materialien offen lizenziert und editierbar sind, können Lehrkräfte bereits jetzt eigene Anpassungen vornehmen. Rückmeldungen dazu nehmen wir sehr gerne auf!

Handyregelung

Das Kultusministerium plant aktuell eine Schulgesetzänderung (§ 23 Absatz 2b) zur Handyregeln an Schulen. Zu Beginn des Schuljahres 2026/2027 sollen Schulen spätestens 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 I&M. 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.

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](https://juuuport.de)

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: <https://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 Schülerinnen 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 Zuhause 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: **I&M**, 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 www.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.

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

- das einstündige Pflichtfach Informatik und Medienbildung von Klassenstufe 5 bis einschließlich 11 am Gymnasium (sonst bis einschließlich Klassenstufe 10),
- weiterführende Informatikkurse in der Kursstufe am Gymnasium,
- Medien-AGs und Projekte,
- Medienscouts und geschulte Ansprechpartner:innen bei Medienthemen (z. B. Schulsozialpädagog:innen).

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“: <https://www.klicksafe.de/printmaterialien/ist-mein-kind-fit-fuer-ein-eigenes-smartphone>
- Gemeinsamer Mediennutzungsvertrag für Eltern und Kinder: www.mediennutzungsvertrag.de
- Mediengutscheine für abgesprochene Nutzung: <https://www.klicksafe.de/printmaterialien/mediengutscheine>
 - Mediennutzungsvertrag: <https://www.klicksafe.de/materialien/medien-in-der-familie-regeln-finden-streit-vermeiden>
- Familienchecklisten für einzelne soziale Netzwerke, z.B.: TikTok <https://www.klicksafe.de/printmaterialien/tiktok-familien-checkliste>

Notengebung

Das Fach „Informatik und Medienbildung“ (I&M) 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) oder **1-1** (mündlich–schriftlich/praktisch kombiniert).

Vorschläge für geeignete Leistungen zur Notenbildung:

- **Mündlich**
 - Vorstellung Medientagebuch (2x), Präsentation eines digitalen Produkts
- **Schriftlich**
 - Abgabe Medientagebuch (2x), Test/Klausur zu Suchmaschinen & sozialen Netzwerken
- **Praktisch**
 - Digitales Produkt, Office-Produkt

Bildungsplan

Noch gibt es keinen Bildungsplan für I&M. Grundlage sind derzeit:

- [Basiskurs Medienbildung \(2016\)](#)
- [Aufbaukurs Informatik \(2016\)](#)
- [Lesehilfe Informatik & Medienbildung \(2025\)](#)

Für die Klassenstufe 7 ist eine weitere Lesehilfe in Planung. Wir erwarten einen finalen Bildungsplan im Jahr 2026. Gelten soll dieser ab dem Schuljahr 2027/2028.

Sobald Konkretisierungen veröffentlicht werden, pflegen wir diese in diesen Praxisleitfaden ein.

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.
- Doppelstunden sind besonders für kreative Arbeitsphasen geeignet bzw. man spart Zeit im Computerraum gegenüber Einzelstunden (Stichwort: 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 25/26

Informatik Biber (10. bis 21. 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 (10. Februar 2026)

Jährlich Aktionen/Workshops/Vorträge zu einem Schwerpunktthema der Medienbildung in ganz Deutschland, für Eltern, SuS und Lehrkräfte. 2026 zum Thema: „KI and me. In künstlicher Beziehung“. Weitere Informationen finden Sie hier: www.klicksafe.de/

Stoffverteilungsplan Schuljahr 25-26

Unser Vorschlag zur Verteilung über das Schuljahr: Wir planen mit einem Minimalumfang von 25 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.

Desweiteren 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.

SW	Zeitraum	Inhalt	Hinweise
1	15.09.25-21.09.25	Kennenlernen des Fachs	
2	22.09.25-28.09.25	Mein medialer Alltag	HA Medientagebuch
3	29.09.25-05.10.25 3.9. Fr.	Medientagebuch besprechen	
4	06.10.25-12.10.25	Klassenchat	
5	13.10.25-19.10.25	(digitale) Kommunikation	

6	20.10.25-26.10.25	Einstieg Mobbing	
	27.10.25-02.11.25	Herbstferien	
7	03.11.25-09.11.25	Meine digitale Umgebung	Anmeldung Schulnetzwerk
8	10.11.25-16.11.25	Hardware und Software	Informatik-Biber
9	17.11.25-23.11.25	Tastatur + Maus Übung	Informatik-Biber
10	24.11.25-30.11.25	Mein digitaler Schreibtisch	
11	01.12.25-07.12.25	Einfaches digitales Produkt	
12	08.12.25-14.12.25	Einfaches digitales Produkt	
13	15.12.25-21.12.25	Einfaches digitales Produkt	
	22.12.25-28.12.25	Weihnachtsferien	
	29.12.25-04.01.26	Weihnachtsferien	
14	05.01.26-11.01.26 2.1 & 3.1. Mo & Di	Suchmaschinen bedienen	
15	12.01.26-18.01.26	Recherche/Quellen	
16	19.01.26-25.01.26	Vertiefung Flexibel	

17	26.01.26- 01.02.26	Soziale Netzwerke	
18	02.02.26- 08.02.26	Soziale Netzwerke	HA Medientagebuch
19	09.02.26- 15.02.26	Puffer	Safer Internet Day
	16.02.26 22.02.26	Faschingsferien	
20	23.02.26- 01.03.26	Besprechung Medientagebuch	
21	02.03.26- 08.03.26	Computerspiele	
22	09.03.26- 15.03.26	Umgang mit verstörenden Inhalten	
23	16.03.26- 22.03.26	Persönlichkeitsrechte	
24	23.03.26- 29.03.26	Puffer	
	30.03.26- 05.04.26	Osterferien	
	06.04.26- 12.04.26	Osterferien	
25	13.04.26- 19.04.26	Office-Programme	
26	20.04.26- 26.04.26	Office-Programme	
27	27.04.26- 03.05.26 1.5.Fr	Office-Programme	

28	04.05.26- 10.05.26	Office-Programme	
29	11.05.26- 17.05.26 14.5. Do	Puffer	
30	18.05.26- 24.05.26	Puffer	
	25.05.26- 31.05.26	Pfingstferien	
	01.06.26- 07.06.26	Pfingstferien	
31	08.06.26- 14.06.26	Puffer	
32	15.06.26- 21.06.26	Puffer	
33	22.06.26- 28.06.26	Puffer	
34	29.06.26- 05.07.26	Puffer	
35	06.07.26- 12.07.26	Puffer	
36	13.07.26- 19.07.26	Puffer	
37	20.07.26- 26.07.26	Puffer	
38	27.07.26- 29.07.26	Puffer	
	30.07.26- 12.09.26	Sommerferien	

Stunde 1: Kennenlernen der Klasse und des Fachs

Zeit	45 Minuten (1 Schulstunde)
Bezug zur Lesehilfe	–
Computer oder Tablets benötigt?	Nein
Medien & Material	<ul style="list-style-type: none">• 1x pro SuS in DIN A4 drucken: <i>Bingo</i>• 1x pro SuS in DIN A4 drucken: <i>Mein neues Fach Informatik und Medienbildung</i>• 1x Stift zum Schreiben pro SuS
Lernziele	Die SuS beschreiben Medienbildung und Informatik in einfachen Sätzen.

Autor*innen: T. Rudel, S. Strauss – Hopp Foundation

Originalquelle: <https://www.hopp-foundation.de/unterrichtsmaterial/zum-download/informatik-und-medienbildung/>

Verändert durch: Sébastien Elbracht und Neil Bogs – spark4school

Urheber- und Nutzungsrechte: [CC-BY-NC 4.0 International](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)



Stundenverlaufsplan

Zeit	Phase	Ablauf	Methode & Sozialform	Medien & Material
15 Min	Einstieg & Kennenlernen	<p>3 Min: Begrüßung. Kurze Vorstellung der eigenen Person.</p> <p>2 Min: Kurzes Abfragen, wer von den SuS Bingo kennt und Erklärung des Spiels.</p> <p>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)</p> <p>Erinnerung: In der ersten Stunde Notengebung bekannt geben und im Klassenbuch festhalten.</p>	Lehrervortrag + Spiel	1x pro SuS AB: <i>Bingo</i> , 1x Stift pro SuS
10 Min	Erarbeitung I	Austeilen und Bearbeitung vom Arbeitsblatt: <i>Mein neues Fach Informatik und Medienbildung</i> .	Einzelarbeit	1x pro SuS AB: <i>Mein neues Fach Informatik und Medienbildung</i> , 1x Stift pro SuS
5 Min	Erarbeitung II	Vergleichen der Ergebnisse mit Mitschüler:in	Partnerarbeit	
		Leitfragen für die SuS:		

		<ul style="list-style-type: none"> • Was habt ihr ähnlich? • Was ist unterschiedlich? • Was fällt euch sonst auf? 		
15 Min	Sicherung	<p>Besprechung der Ergebnisse im Plenum</p> <p>Musterantworten, die die SuS auf ihrem Blatt ergänzen:</p> <p>Was sind Medien?</p> <p><i>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.</i></p> <p>Was ist Informatik?</p> <p><i>Informatik ist die Wissenschaft von Informationen. Sie schaut, wie Computer Probleme lösen können. Informatik erklärt, wie Programme und Technik funktionieren.</i></p>	Unterrichtsgespräch	

Bingo zu Informatik und Medien

Weiß, wo die Enter-Taste auf einer Computertastatur ist.	Hat schon mehrere Fotos mit einem Smartphone gemacht.	Hat schonmal ChatGPT 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

<p>Was sind Medien?</p>	<p>Meine Persönlichen Medien</p> <ul style="list-style-type: none"><input type="checkbox"/> Smartphone<input type="checkbox"/> Bücher<input type="checkbox"/> Radio<input type="checkbox"/> Zeitungen/Zeitschriften<input type="checkbox"/> Computer/Laptop<input type="checkbox"/> Spielkonsole<input type="checkbox"/> _____ <p>Diese Medien wünsche ich mir sehr</p>	<p>Was ist Informatik?</p>
<p>Darin bin ich schon ganz gut</p>	<p>Darüber würde ich gerne etwas lernen</p>	<p>Meine Erwartungen an das Fach</p> <ul style="list-style-type: none"><input type="checkbox"/> Langweilig<input type="checkbox"/> Naja<input type="checkbox"/> Spannend<input type="checkbox"/> Mein neues Lieblingsfach

Stunde 2: Mein medialer Alltag + Medientagebuch

Zeit	45 Minuten (1 Schulstunde)
Bezug zur Lesehilfe	<ul style="list-style-type: none"> • Mediennutzungszeiten (Tagebuch führen, Bildschirmzeit) • Selbstregulation/Sucht-Prävention
Computer oder Tablets benötigt?	Nein
Medien & Material	<ul style="list-style-type: none"> • Klassensatz <i>Mein medialer Alltag</i> in DIN A4 und Tackern/Heften • 1x <i>Mein medialer Alltag</i> für die Lehrkraft in DIN A4 • Smartboard/Beamer/digitale Tafel • 1x Stift pro SuS • Praktisch: Wenn Raum Platz bietet, dass die SuS sich etwas bewegen.
Lernziele	<ul style="list-style-type: none"> • Die SuS können verschiedene Medien nennen und unterscheiden • Die SuS beschreiben, wozu sie Medien im Alltag nutzen. • Die SuS beobachten ihr Medienverhalten (Medientagebuch).

Autor*innen: Hannah Gutberlet, Sébastien Elbracht – spark4school

Urheber- und Nutzungsrechte: [CC-BY-NC 4.0 International](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)



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	<p>Gemeinsam mit den SuS wird besprochen, welche Medien ihnen bereits bekannt sind und welche sie selbst nutzen.</p> <p>1 min: Austeilen des Arbeitsblatts: Mein medialer Alltag Öffnen des Wimmelbildes auf dem Beamer/Smartboard. Alternativ schauen die SuS auf ihr Arbeitsblatt.</p> <p>1 min: Zeit geben, um das Bild anzuschauen.</p> <p>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.</p>	Unterrichtsgespräch	<p>1 x Klassensatz Medientagebücher, 1 x Medientagebuch für LuL, 1x Stift pro SuS, Beamer/Smartboard</p>

		<p><i>Anmerkung:</i></p> <p><i>Fast alle im Arbeitsblatt "Welche Medien nutze ich" genannten Medien sind ebenfalls im Bild zu sehen.</i></p> <p><i>Es müssen noch nicht alle Medien genannt werden.</i></p>		
15 min	Erarbeitung	<p>Für diese Übung braucht es etwas Platz.</p> <p>3 Min: Die SuS stellen sich im Kreis auf.</p> <p><i>Alternative:</i></p> <p><i>Man kann die Aktion so wählen, dass sie alle auf engem Raum machbar sind (z.B.: drei Mal 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".</i></p> <p>12 min: LuL: Erklärung des Spiels „Wer hat schon mal...“</p> <p>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.</p> <p>Mögliche Fragen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • „Wer hört oft Musik mit Kopfhörern, macht 1 Schritt vorwärts.“ • „Wer manchmal ein Computerspiel spielt, hüpf auf einem Bein.“ • „Wer gerne auf der Nintendo Switch oder Playstation spielt, geht langsam zur nächsten Wand und zurück.“ 	Gruppenspiel	

		<ul style="list-style-type: none"> • “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.” • „Wer schon mal etwas auf Anton oder einer anderen Lern-App gelernt hat, sagt <i>Anton</i>.“ 		
10 min	Erarbeitung II	<p>Überleitung zum eigenen Medientagebuch.</p> <p>SuS werden aufgefordert ihre Tagebücher mit ihrem Namen zu versehen und bekommen jeweils 5min Zeit, um die Punkte <i>Welche Medien nutze ich?</i> und <i>Was sind Medien?</i> auszufüllen.</p>	Einzelarbeit	

15 min	Sicherung	<p>Es ist wichtig, dass die SuS offen über ihren Medienkonsum reden.</p> <p>12 Min: Besprechung von <i>Was sind Medien?</i></p> <p>Die SuS stellen gegenseitig ihre aufgeschriebenen Punkte vor. Wichtig ist es, ins Gespräch zu kommen.</p> <p>3 Min: SuS liest die Aufgabe zum Medientagebuch vor und es wird besprochen, ob etwas unklar ist.</p> <p>Mögliche Punkte:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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.

Welche Medien nutze ich?

Aufgabe

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

Digitale Medien

Elektronische Medien, die Informationen in digitaler Form darstellen:

- | | |
|---|------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Tablet | <input type="checkbox"/> Laptop/PC |
| <input type="checkbox"/> Smartwatch | <input type="checkbox"/> Fernseher |
| <input type="checkbox"/> Smartphone | <input type="checkbox"/> Apps |
| <input type="checkbox"/> E-Reader | <input type="checkbox"/> VR-Brille |
| <input type="checkbox"/> Internetseiten | |

Analoge Medien

Gedruckte Informationen auf Papier:

- | | |
|------------------------------------|--|
| <input type="checkbox"/> Bücher | <input type="checkbox"/> Zeitschriften |
| <input type="checkbox"/> Plakate | <input type="checkbox"/> Flyer |
| <input type="checkbox"/> Broschüre | <input type="checkbox"/> Zeitung |
| <input type="checkbox"/> Comics | |

Auditive Medien

Medien, die man hauptsächlich hört:

- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> Radio | <input type="checkbox"/> Podcasts |
| <input type="checkbox"/> Sprachassistenten (z. B. Alexa, Siri) | <input type="checkbox"/> Musik (z. B. MP3-Player, CD-Player) |
| <input type="checkbox"/> Hörbücher | |

Interaktive Medien

Medien, bei denen man aktiv mitmacht:

- | | |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> Computerspiele | <input type="checkbox"/> Lern-Apps oder Spiele-Apps (z.B.: Anton) |
| <input type="checkbox"/> Online-Lernplattformen | <input type="checkbox"/> 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 zur Lesehilfe	<ul style="list-style-type: none"> • Gründe für Auseinandersetzungen nennen und erkennen • Erste Lösungsansätze entwickeln • Schüler-Mentorinnen bzw. Schüler-Mentoren • Mediennutzungszeiten (Tagebuch führen, Bildschirmzeit) • Selbstregulation/Sucht-Prävention
Computer oder Tablets benötigt?	Nein
Medien & Material	<ul style="list-style-type: none"> • 1 x Stift pro SuS • Medientagebücher der SuS der letzten Stunde • 1x pro SuS: Arbeitsblatt: Meine Medienzeiten • 1x Poster: 10 Tipps für digitales Wohlbefinden in möglichst groß (DIN A2/A1) für das Klassenzimmer <ul style="list-style-type: none"> ○ https://www.klicksafe.de/printmaterialien/10-tipps-fuer-digitales-wohlbefinden-plakat-zum-selbstaesfuellen • 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	<ul style="list-style-type: none"> • Die SuS können verschiedene Medien nennen und unterscheiden • Die SuS beschreiben, wozu sie Medien im Alltag nutzen.

Autor*innen: Hannah Gutberlet, Sébastien Elbracht – spark4school

Urheber- und Nutzungsrechte: [CC-BY-NC 4.0 International](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)



Informationen zu Medienmentoren:innen

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

Die Medienmentor:innen kommen heute in die Stunde um sich vorzustellen und inhaltlich zu begleiten. Das Prinzip der Schüler-Medienmentor:innen beruht darauf, dass ältere SuS jüngere bei Fragen rund um Medien und digitale Themen unterstützen. Medienmentor:innen 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 Mentor:innen ihre eigene Medienkompetenz, übernehmen Verantwortung und wirken als positive Vorbilder innerhalb der Schulgemeinschaft. Weitere Informationen finden Sie hier: <https://www.lmz-bw.de/mediapeers>

Stundenverlaufsplan

Zeit	Phase		Methode & Sozialform	Medien & Material
15 min	Einstieg und Sicherung	<p>Fragen aus dem Medientagebuch im Plenum besprechen</p> <p>Wie ging es euch mit der Dokumentation eurer Medienzeiten?</p> <p>Besprechung der Dokumentationstabelle. Wichtig ist eine ehrliche Aussprache, kritisieren Sie nicht zu stark – aber ordnen Sie ein.</p> <p>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.</p> <p>Mögliche Fragen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wie sah eurer 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.	Unterrichtsgespräch	Tafel

		<p>„Es ist wichtig, dass wir lernen auf uns selbst zu achten und nur so viele digitale Medien zu konsumieren wie uns guttut.“</p> <p>Frage an SuS: „Woran merkt ihr, dass es eigentlich Zeit ist abzuschalten?“ Sammlung der Ergebnisse an der Tafel.</p> <p>Hilfsfragen für die Lehrkraft:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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	<p>2 min: Spielerklärung</p> <p><i>Ein gesundes Verhältnis zu Medien muss man üben. Dafür müssen wir lernen einzuschätzen, was als normale Mediennutzung gilt und welches Verhalten bedenklich ist.</i></p> <p><i>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.</i></p> <p>8 Min: Lehrkraft gibt Beispiele aus den Kategorien durcheinander an. SuS einschätzen lassen.</p> <p>Nicht alle Beispiele sind klar zuzuordnen. Die SuS eigene Beispiele nennen und einschätzen lassen. Hier immer abstrakte Beispiele</p>	Unterrichtsgespräch, Spiel	<p>1x Klassensatz roter, grüner und gelber Post-Its für alle SuS</p> <p>Tafel Anschrieb: nicht gut = rot okay = gelb Da geht klar = grün</p>

		<p>nehmen, keine SuS bloßstellen, die tatsächlich in der Klasse dieses Verhalten zeigen.</p> <p>Nicht gut:</p> <ul style="list-style-type: none"> • „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.“ <p>Okay:</p> <ul style="list-style-type: none"> • „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.“ <p>Alles Gut:</p> <ul style="list-style-type: none"> • „Jassin schaut abends 20 Minuten eine Tierdoku mit seiner Familie.“ • „Emre hört ein Hörspiel, während er malt.“ 		
--	--	--	--	--

		<ul style="list-style-type: none"> • „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 Stunden Switch spielen – nach dem Fußballtraining.“ 		
10 min	Sicherung	<p><i>Welche Regeln könnten uns helfen, dass der Umgang mit den digitalen Medien uns guttut?</i></p> <p>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.</p> <p>Erarbeitung der Ergebnisse im Gespräch</p> <p>LuL dokumentiert die Ergebnisse auf dem Poster für das Klassenzimmer.</p> <p>SuS halten die Regeln auf dem Arbeitsblatt „Regeln für digitales Wohlbefinden“ fest und heftet sie im Medientagebuch ab.</p> <p>Mögliche Ergebnisse:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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. 	Unterrichtsgespräch	<p>1x Poster: 10 Tipps für digitales Wohlbefinden in möglichst groß (DIN A2/A1) für das Klassenzimmer</p> <p>1x pro SuS Poster: 10 Tipps für digitales Wohlbefinden in DIN A4</p>

		<ul style="list-style-type: none">• Ausgleich ohne Bildschirm (Draußen spielen, Sport, Basteln, Lesen, Musik hören, Freunde treffen).• Altersgerechte Medien konsumieren (Keine Gewalt, kein Mobbing, ...). <p>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.</p>		
--	--	---	--	--

Arbeitsblatt: Meine Medienzeiten

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 die nächsten Wochen ändern oder beibehalten:
