Informatik und Medienbildung 6

PRAXISLEITFADEN FÜR LEHRKRÄFTE IN BADEN-WÜRTTEMBERG



6

SPARKS 4 SCHOOL FOUNDATION

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

Titel:

Informatik und Medienbildung 6

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 und Ansprechpartner:

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
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: Medientagebuch + Hausaufgabe 21
Stunde 2: Medientagebuch besprechen und Klassenchat Wiederholung 31
Stunde 3: Soziale Netzwerke und Werbung I 37
Stunde 4: Soziale Netzwerke und Werbung II 44
Stunde 5: Soziale Netzwerke und Cybergrooming 56
Stunde 6: Wiederanmeldung in Schulnetzwerk 65
Stunde 7: Daten online und offline speichern 72
Stunde 8: Persönliche Daten 81
Stunde 9: KI-Chat – wie nutze ich es zum Lernen? 86
Stunde 10: Fake News 92
Stunde 11: Suchmaschine vs. KI-Chat 105
Stunde 12: Klassenchat und Medientagebuch 113
Stunde 13: Gelingende und misslingende Kommunikation 120
Stunde 14: Persönlichkeitsrechte 127
Stunde 15: Cybermobbing 133

Stunde 16-20: Gemeinsam recherchieren und präsentieren 138
Stunde 21-22: Netzwerke 151
Stunde 23: Daten, Informationen und Codierung 164
Stunde 24: Codierungsvorschriften anwenden 191
Stunde 25: Präsentationen und Code-Memory 216
Stunde 26: Algorithmen im Alltag 219
Stunde 27-30: Programmieren mit Snap! Schule 245
Puzzle 1: Virtuelle Blumenwiese 247
Puzzle 2: Digitale Grußkarte 254
Puzzle 3: Marionetten-Simulation 262
Projekt: Meine eigene Animation in Snap! 268
Pufferstunde: Verstörende Inhalte 272
Pufferstunde: Cool Down, Kommunikation im Netz und in der Klasse 283
Weitere Pufferstunden 287

Informationen und Hinweise

Dieser Praxisleitfaden wird fortlaufend aktualisiert. In dieser Version bieten wir Ihnen 30 Einzelstunden für die Klassenstufe 6 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. Planmäßig mit ersten Informationen zur Umsetzung des Bildungsplans.

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.

- **Sie nennt 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 index-basierten 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 6 geändert hat

Thema	Schuljahr 25/26	Schuljahr 26/27
Netzwerke und das Internet	Im Aufbaukurs Informatik der Klasse 7	**Neu in Klasse 6**: Das Thema ist nicht mehr für Klasse 7 vorgesehen.
Soziale Netzwerke und Cybergrooming	In Klasse 5, Stunde 18 „Soziale Netzwerke II“	**Neu in Klasse 6** und auf die überarbeitete klicksafe-Fassung aktualisiert. **Klassen, die die Stunde im letzten Jahr in Klasse 5 hatten, überspringen sie.**
Passwörter	Stunde 9	**In die Klassenstufe 5 gewandert**, dort direkt vor der ersten Anmeldung am Schulnetzwerk.
Computerspiele	Stunde 22	**In die Klassenstufe 7 gewandert** und dort erweitert. Der Bildungsplan führt Gaming jetzt in Klasse 7.
KI-Chat	Drei Stunden (10, 11 und 12)	**Eine Stunde**: „KI-Chat – wie nutze ich es zum Lernen?“. Neu darin ist der Einstieg zu automatisiert erzeugtem Content. Wir erwarten die technische Betrachtung ab der 8. Klassenstufe.
Recherchieren und präsentieren	Stunde 19–21 „Kollaboratives Lernen“ und 23–26 „Präsentieren“	Zu **einem Block** zusammengefasst: Stunde „Gemeinsam recherchieren und präsentieren“.

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.

Gibt es Hausaufgaben?

Da es sich um ein einstündiges Fach handelt, sind kaum Hausaufgaben vorgesehen. Eine Ausnahme bilden die Stunden 1 und 2 mit dem Medientagebuch, das im Laufe des Schuljahres weitergeführt wird.

Warum wird auch ohne Computer gearbeitet?

Viele wichtige Themen der Medienbildung lassen sich ohne Computer sinnvoller bearbeiten. Wir setzen insgesamt auf eine Mischung aus digitalen und analogen Unterrichtsphasen.

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.

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

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 deutlich später kennenlernt als der andere. Das kann in anderen Fächern zu Missverständnissen führen, bspw. unterrichtet ein Kollege Deutsch in der 6a und in der 6b 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 6 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 10: Fake News	Motive für das Veröffentlichen und Verbreiten von Inhalten **analysieren**	**M:** Motive erklären **G:** Motive beschreiben	Sicherung: die vier Fragen gemeinsam im Plenum beantworten; Motive an der Tafel vorgeben (Aufmerksamkeit, Profit, Einflussnahme, Altruismus)
Stunde 21-22: Netzwerke	das Netz **grafisch darstellen**	**G:** beschreiben	Planspiel: Den Netzplan an der Tafel gemeinsam lesen; die SuS beschreiben den Weg einer Nachricht in Worten, statt ihn einzuzeichnen
Stunde 21-22: Netzwerke	die Client-Server-Kommunikation **erläutern**	**G und M:** erklären	Aufgabe 2 a) und b) genügen, 2 c) mündlich im Plenum
Stunde 26: Algorithmen im Alltag	die Schritte eines Programmablaufplans durchführen **und ihre Wirkung erläutern** (E und M gleich)	**G:** die Schritte durchführen	**G:** Die Erklärfragen zu den Rätseln ★★ und ★★★ mündlich besprechen oder streichen

> 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.

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 eine Elternbrief-Vorlage vorbereitet. 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 6 ist ein guter Zeitpunkt, um anzusetzen:

- Noch können gemeinsam mit den Eltern Regeln, Absprachen und Haltungen entwickelt werden, bevor problematische Gewohnheiten entstehen.
- Bis in die Klassenstufe 7 hinein ist Prävention noch möglich – ab etwa dem nächsten Jahr „haben die Kinder ihre Erfahrungen gemacht“ – im Guten wie im Schlechten. Nutzen Sie dieses kleine Zeitfenster im Sinne aller noch aus.

Möglichkeiten für die Schule / Klasse:

- Durchführung von Elternabenden zur Medienerziehung
- Gespräche der Eltern über Themen wie Auswahl der Messengerdienste, Mediennutzungsvertrag, Social Media und Computerspiele
- 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 6,

das Fach **IuM** – **Informatik und Medienbildung** begleitet Ihr Kind auch in diesem Schuljahr weiter. In diesem Jahr wird es nochmals vertieft um Medienbildung gehen. Zu Beginn erhält Ihr Kind erneut als erste Hausaufgabe ein **Medientagebuch**. Dieses dient nicht zur Kontrolle, sondern soll helfen, ein Bewusstsein für die eigene Mediennutzung zu entwickeln und das Erlernte aus dem letzten Jahr zu verfestigen. Wir möchten Sie ermutigen, Ihr Kind weiterhin in den digitalen Welten zu unterstützen. Nutzen Sie gerne externe Angebote wie **klicksafe.de**, die spezielle Angebote für Eltern bereithalten.

Wichtig bleibt, 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.

Nutzen Sie außerdem die Angebote an unserer Schule, z.B.:

- Medien-AGs und Projekte,
- weiterführende Informatikkurse,
- 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, 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)
- Präsentieren der Programmierprojekte und Recherche

Schriftlich

- Datensicherheit, Kommunikation und Persönlichkeitsrechte
- Informatik (Codierung/Decodierung, Programmabläufe zeichnen, Anweisung, Schleife)

Praktisch

- Eigene Recherche
- Programmierprojekt

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 weiterhin Doppelstunden: Sie eignen sich besonders für kreative Arbeitsphasen und sparen Zeit im Computerraum, insbesondere beim Programmieren.

Ausstattung

Unterricht in Klassenstufe 6 mit Tablets wie auch Laptops/PCs möglich.

Einige Inhalte sind nicht einfach auf Tablets zu unterrichten. Wir vermerken an jeder Einzelstunde, ob ein vollwertiger Computer Voraussetzung ist.

Wettbewerbe und Projektwochen im SJ 26/27

klicksafe Schulstunde

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 30 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 und eine Klausur.

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, persönliche Daten
	Information und Daten — suchen, prüfen, einordnen, codieren
	Algorithmen — erste Schritte in der Programmierung
	Kommunikation und Sicherheit — Chat, Internet, soziale Medien
	Digitales Arbeiten — Geräte nutzen, zusammenarbeiten, präsentieren
	Ferien — und bewegliche Ferientage
	Puffer — Wiederholung, Vertiefung, Ausfall

SW	Std.	Zeitraum	Inhalt	Hinweise
1	1	14.09.26-20.09.26	Medientagebuch	HA Medientagebuch · klicksafe Schulstunde (17.9.)
2	2	21.09.26-27.09.26	Medientagebuch besprechen und Klassenchat	
3	3	28.09.26-04.10.26	Soziale Netzwerke und Werbung I	
4	4	05.10.26-11.10.26	Soziale Netzwerke und Werbung II	
5	5	12.10.26-18.10.26	Soziale Netzwerke und Cybergrooming	
6	6	19.10.26-25.10.26	Wiederanmeldung Schulnetzwerk	
		26.10.26-01.11.26	Herbstferien	
7	7	02.11.26-08.11.26	Daten online und offline speichern	
8	8	09.11.26-15.11.26	Persönliche Daten	Informatik-Biber
9	9	16.11.26-22.11.26	KI-Chat – wie nutze ich es zum Lernen?	Informatik-Biber
10	10	23.11.26-29.11.26	Fake News	
11	11	30.11.26-06.12.26	Suchmaschine vs. KI-Chat	HA Medientagebuch

SW	Std.	Zeitraum	Inhalt	Hinweise
12	12	07.12.26-13.12.26	Klassenchat und Medientagebuch	
13	–	14.12.26-20.12.26	Puffer	
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	Gelingende und misslingende Kommunikation	
16	14	18.01.27-24.01.27	Persönlichkeitsrechte	
17	15	25.01.27-31.01.27	Mobbing	
18	–	01.02.27-07.02.27	Puffer	Safer Internet Day (9.2.)
		08.02.27-14.02.27	Bewegliche Ferientage (Fasnacht)	
19	16	15.02.27-21.02.27	Gemeinsam recherchieren und präsentieren (1 von 5)	
20	17	22.02.27-28.02.27	Gemeinsam recherchieren und präsentieren (2 von 5)	
21	18	01.03.27-07.03.27	Gemeinsam recherchieren und präsentieren (3 von 5)	
22	19	08.03.27-14.03.27	Gemeinsam recherchieren und präsentieren (4 von 5)	
23	20	15.03.27-21.03.27	Gemeinsam recherchieren und präsentieren (5 von 5)	
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	Netzwerke (1 von 2)	
26	22	12.04.27-18.04.27	Netzwerke (2 von 2)	
27	23	19.04.27-25.04.27	Daten, Informationen und Codierung	
28	24	26.04.27-02.05.27	Codierungsvorschriften anwenden	
29	–	03.05.27-09.05.27	Puffer	6.5. Chr. Himmelfahrt · 7.5. bewegl. Ferientag
30	25	10.05.27-16.05.27	Präsentationen und Code-Memory	
		17.05.27-30.05.27	Pfingstferien	
31	26	31.05.27-06.06.27	Algorithmen im Alltag	

SW	Std.	Zeitraum	Inhalt	Hinweise
32	27	07.06.27- 13.06.27	Programmieren mit Snap! Schule (1 von 4)	
33	28	14.06.27- 20.06.27	Programmieren mit Snap! Schule (2 von 4)	
34	29	21.06.27- 27.06.27	Programmieren mit Snap! Schule (3 von 4)	
35	30	28.06.27- 04.07.27	Programmieren mit Snap! Schule (4 von 4)	
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: Medientagebuch + Hausaufgabe

Zeit	45 Minuten (1 Schulstunde)
Bezug zum Bildungsplan	• die eigene Mediennutzung beschreiben und reflektieren (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) • 1x Stift pro SuS • Praktisch: Wenn Raum Platz bietet, dass die SuS sich etwas bewegen. • Wenn vorhanden: Eigene Smartphones der SuS
Lernziele	• Die SuS können verschiedene Medien nennen und unterscheiden • Die SuS beschreiben, wozu sie Medien im Alltag nutzen. • Die SuS beobachten ihr Medienverhalten (Medientagebuch).

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

Informationen zum Medientagebuch in der 6. Klasse

In der 6. Klasse wird die Methode des Medientagebuchs erneut aufgegriffen. Das grundlegende Konzept wird im Leitfaden der 5. Klassenstufe erläutert und hier vertieft. **Wenn Ihre SuS das Medientagebuch in 5 nicht kennengelernt haben, sollten Sie unbedingt die 2. Stunde aus unserem 5er Praxisleitfaden prüfen.** Sie können auch die dortige Stunde nehmen, allerdings ist die altersgerechte Ansprache ggf. nicht mehr gegeben.

Besonders wichtig ist, dass sich der Medienkonsum der SuS seitdem stark verändert hat. Während in der 5. Klasse noch nicht alle über ein eigenes Gerät verfügten, besitzen in der 6. Klasse die meisten SuS ein Smartphone. Es braucht einen **Gesprächsraum, in dem die SuS offen über ihren Umgang mit Medien reden können.** Dafür sind die ersten beiden Stunden als lockeren Einstieg gedacht.

Achten Sie daher auch auf ein angenehmes – aber klar strukturiertes – Klassenmanagement.

Nicht vergessen: Notengebung bekannt geben und im Klassenbuch fixieren.

Eine sinnvolle Ergänzung zum Medientagebuch ist die kostenfreie freii App. Entwickelt von Pädagogen, SuS und Lehrkräften bietet sie ein 21-Tage-Programm für Jugendliche (11–15 Jahre) und ihren Eltern zur Nutzung von Smartphones im Privaten. Weitere Informationen und Kontakt: freii.de/

Stundenverlaufsplan

Zeit	Phase	Ablauf	Methode & Sozialform	Medien & Material
20 min	Einstieg	10 Min: Beginnen Sie mit einer Bewegungsübung, bei der niemand seine Antworten vor der ganzen Klasse offenlegen muss: Für diese Übung braucht es etwas Platz. Die SuS gehen durch den Raum. Auf ein Signal (z. B. Klatschen oder Musikstopp) sprechen sie mit der Person, die gerade am nächsten steht, über eine Frage, die Sie ansagen. Beim nächsten Signal gehen alle weiter und suchen sich eine neue Person. Mögliche Fragen: • Wie lange nutzt du täglich einen Messenger (z. B. Whatsapp)? • Wie oft schaust du Serien/Filme auf Netflix/im TV, usw.? • Wie viele Computerspiele hast du schon durchgespielt? • Wie oft nutzt du das Handy/Tablet zum Lernen? • Wie oft spielst du online zusammen mit anderen? (Fortnite, Roblox, usw.) • Wie viele Bücher hast du in letzter Zeit gelesen? • Was schätzt du, wie oft du am Tag aufs Handy schaust? • Was war deine längste Bildschirmzeit ohne Pause? 10 Min: Beschreiben Sie, was dieses Schuljahr in IuM ansteht. Neu ist, dass gegen Ende des Schuljahres der Einstieg in Informatik ansteht. Es wird um Fake News, Künstliche Intelligenz und Präsentationen gehen.	Gruppenspiel	

10 min	Erarbeitung II	Überleitung zum eigenen Medientagebuch und Verteilung des Arbeitsblatts „Medientagebuch – mein medialer Alltag“. 10 Min: SuS werden aufgefordert, ihre Tagebücher mit ihrem Namen zu versehen und bekommen Zeit die ersten Punkte von „Wie nutze ich Medien“ auszufüllen. Mögliche Erweiterung, wenn Sie sich als Lehrkraft mit Smartphones sicher fühlen: Sollte es den SuS erlaubt sein, das Smartphone in der Schule zu verwenden: Die SuS aktivieren die Bildschirmzeitmessung auf ihrem Smartphone. Betonen Sie, dass sie die Ergebnisse nicht zeigen müssen. Diese Ansicht ist aber hilfreich für die SuS selbst, um zu sehen, wie lange sie womit Zeit verbringen. 10 Min: Zeigen Sie den SuS, wie sie dies in den Einstellungen aktivieren: Apple: support.apple.com/de-de/guide/iphone/iphbfa595995/ios Android: praxistipps.chip.de/bildschirmzeit-fuer-android-kontrollieren-sie-ihre-nutzungszeit_127554	Einzelarbeit	1 x pro SuS Medientagebücher 1 x Medientagebuch für LuL 1x Stift pro SuS
15 min	Sicherung	12 Min: Offenes Gespräch über die Punkte bei „Wofür nutze ich Medien?“. Die SuS stellen freiwillig einzelne Punkte gegenseitig vor. Hier gibt es kein Richtig oder Falsch. 3 Min: SuS lesen die Aufgabe zum Medientagebuch vor und es wird besprochen, ob etwas unklar ist.	Unterrichtsgespräch	

		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.		

Medientagebuch – mein medialer Alltag

Name:_____ **Klasse:**_____

Was sind nochmal 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.

Wie nutze ich Medien?

Welche Medien nutze ich persönlich 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. nur zu bestimmten Zeiten oder nur nach den Hausaufgaben)?

Wenn es an deiner Schule keine Regeln zu Medien gäbe, welche würdest du einführen? Welche auf keinen Fall? Begründe deine Antworten

Wie viele Stunden bist du pro Tag am Handy?
Gib deine Einschätzung ab, ohne nachzuschauen:

Hausaufgaben:

1. Deinen Tagesablauf dokumentieren

Stell dir vor, du bist eine Forscherin oder ein Forscher und du versuchst deinen eigenen Medienkonsum zu beobachten. Dokumentiere für eine Woche ganz genau, wann du ans Handy gehst, wann du ein Buch liest, wann du ein Hörspiel hörst oder andere Medien konsumierst. Du kannst mehrere Medien an einem Tag eintragen, nutze jeweils eine neue Zeile für ein Medium.

2. Ein Tag, an dem du besonders lange ein einzelnes Medium verwendest, etwas genauer betrachten.

Schaue dir dafür die letzte Seite an.

Mein Medientagebuch

Wochentag	Uhrzeit	Medium	Was habe ich gemacht?	Warum?	Wer war dabei?	Wie habe ich mich dabei gefühlt?
Montag	16:00–16:30	Tablet	Lernspiel gespielt	Ich wollte für Mathe üben.	Ich war allein.	😊 Gut 😐 Okay 😟 Nicht so toll
						😊 Gut 😐 Okay 😟 Nicht so toll
						😊 Gut 😐 Okay 😟 Nicht so toll
						😊 Gut 😐 Okay 😟 Nicht so toll
						😊 Gut 😐 Okay 😟 Nicht so toll
						😊 Gut 😐 Okay 😟 Nicht so toll

Wochentag	Uhrzeit	Medium	Was habe ich gemacht?	Warum?	Wer war dabei?	Wie habe ich mich dabei gefühlt?
						😊 Gut 😐 Okay 😟 Nicht so toll
						😊 Gut 😐 Okay 😟 Nicht so toll
						😊 Gut 😐 Okay 😟 Nicht so toll
						😊 Gut 😐 Okay 😟 Nicht so toll
						😊 Gut 😐 Okay 😟 Nicht so toll
						😊 Gut 😐 Okay 😟 Nicht so toll
						😊 Gut 😐 Okay 😟 Nicht so toll

Ein Tag unter der Lupe

Schreibe an einem Tag mit einer **langen Mediennutzungszeit** etwas genauer auf, wie es dir dabei erging.

Tag: _____ (Datum) von _____ bis _____ Uhr

Heute habe ich _____ (z.B. ein Tablet/Smartphone) genutzt, um

_____

_____

Das hat mir besonders gefallen:

_____

_____

_____

Das hat mir weniger gefallen:

_____

_____

_____

Das habe ich davor und danach gemacht:

_____

_____

_____

Stunde 2: Medientagebuch besprechen und Klassenchat Wiederholung

Zeit	45 Minuten (1 Schulstunde)
Bezug zum Bildungsplan	• die eigene Mediennutzung beschreiben und reflektieren (Niveau G, M, E) • Kommunikationsregeln im Umgang mit digitalen Medien beachten und mögliche Folgen missbräuchlicher digitaler Kommunikation reflektieren (Niveau G, M, E)
Bezug zu den Leitperspektiven	• Selbstregulation und Lernen (PG 2) • Umgang mit eigenen Ressourcen (VB 1)
Computer oder Tablets benötigt?	Nein
Medien & Material	• Medientagebücher der SuS der letzten Stunde o Optional: Medientagebücher aus dem letzten Schuljahr • 1x pro SuS in DIN A4 und einmal für den Klassenraum, möglichst in DIN A1: o klicksafe.de/materialien/unsere-regeln-fuer-den-klassenchat-din-a1 • 1x pro SuS „Unser Klassenchat“ in DIN A4
Lernziele	• Die SuS können ihr eigenes Medienverhalten anhand des Medientagebuchs beschreiben. • Die SuS können beschreiben, inwiefern ihre Medienzeit im Gleichgewicht mit anderen Lebensbereichen steht.

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

Informationen zu Medienmentoren

Auch hier eignet es sich (wie in Klassenstufe 5, das hatten Ihre SuS ggf. aber noch nicht), die Medienmentoren einzubinden. Vertiefende Beschreibung des Konzepts im Praxisleitfaden der 5. Klasse, Stunde 3 oder direkt hier: lmz-bw.de/mediapeers - aus unserer Sicht lohnt es sehr, diese Peer-SuS-Gruppe zeitnah an Ihrer Schule aufzubauen.

In dieser Stunde werden die Regeln für den Klassenchat wiederholt oder hilfsweise neu aufgestellt. Wenn noch nie welche aufgestellt wurden, lohnt es sich, die 4. Stunde aus dem Praxisleitfaden 5 anzusehen.

Stundenverlaufsplan

Zeit	Phase	Ablauf	Methode & Sozialform	Medien & Material
15 min	Einstieg und Sicherung der Hausaufgabe	Fragen aus dem Medientagebuch im Plenum besprechen. Wie ging es euch mit der Dokumentation eurer Medienzeiten? Besprechung der Dokumentationstabelle. Wichtig ist hier eine ehrliche Aussprache zu fördern, nicht ihren Konsum pauschal zu kritisieren. Mögliche Fragen: • Wie sah euer typischer Medientag 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 nicht negative Medienerfahrung? • War jemand überrascht von seiner/ihrer Mediennutzung? • Bei welchen Einträgen fiel euch zu „Warum?“ kein richtiger Grund ein? Was sagt das über eure Mediennutzung? Optional: Wenn im letzten Jahr ein Medientagebuch geführt wurde, lohnt sich ein vergleichender Blick. Die SuS können Änderungen ihrer eigenen Nutzung beschreiben.	Unterrichtsgespräch	SuS HA im Medientagebuch
15 Min	Erarbeitung	Übergang zum Thema Klassenchat. Vielleicht kam es schon in den Gesprächen auf. Holen Sie die Klassenchatregeln aus der 5. Klasse erneut heraus, wenn es welche gab. Im Folgenden sollen die SuS neue Probleme besprechen und eventuell die Regeln dahingehend überarbeiten. Wichtig ist, dass die Regeln auch einigermaßen realistisch sind. Die SuS werden in Gruppen von 3-4 eingeteilt und beantworten das Aufgabenblatt: „Unser Klassenchat“.	Gruppenarbeit	1x pro SuS „Unser Klassenchat“ in DIN A4

		Hinweis: Diese Moderation können sehr gut die ausgebildeten Medien-mentoren übernehmen und von ihren Erlebnissen erzählen.		
15 Min	Sicherung	Die Klasse diskutiert und entscheidet neue Regeln. Sie moderieren. Diese werden in das eigene Heft geschrieben und einmal auf das große Plakat geschrieben und aufgehängt. Wichtige Regeln sind: 1. In die Klassengruppe gehört nur, was auch wirklich alle aus der Klasse wissen müssen. (Keine Privatgespräche!) 2. In der Klassengruppe wird über niemanden gelästert und niemand wird beleidigt. 3. Ernste Themen wie Streit oder Ärger werden persönlich und offline besprochen, nicht im Chat. 4. Kettenbriefe werden gelöscht und nicht weitergeleitet. 5. Bevor ein Bild verschickt wird, werden alle auf dem Bild nach ihrem Einverständnis gefragt. 6. Niemand, der sich an die Gruppenregeln hält, wird aus der Klassen-gruppe geworfen. 7. Es gibt nur EINE Klassengruppe, in der alle sein dürfen, die Mitglied sein wollen. (Teilnahme ist freiwillig und keine Pflicht!) Mögliche weitere Regeln sind: • Strafrechtlich relevante Inhalte werden nicht in die Gruppe gepostet. ○ Thematisieren Sie hier evtl.: freizügige Selbstdarstel-lung/Sexting sowie jugendgefährdende Inhalte wie z.B.: Por-nografie, Gewaltdarstellung und strafbare Inhalte. Weitere Themen in diesem Zusammenhang sind Antisemitismus, An-tifeminismus und Rassismus.	Unterrichtsgespräch	1x pro SuS in DIN A4 und einmal für den Klassen-raum, möglichst in DIN A1: Plakat Regeln für den Klassenchat

		• Es werden keine unangemessenen Bilder oder Videos versendet oder Bilder z.B. mit KI manipuliert. ○ Thematisieren Sie hier, wenn passend: klicksafe.de/sexualisierte-gewalt-durch-bilder • Wer sich nicht an die Regeln hält und sich nicht entschuldigt, wird für eine Zeit aus dem Klassenchat entfernt. • Bei Mobbing, Streit oder Drohungen werden Vertrauenspersonen eingeschaltet. • Es werden keine „zum-Abschreiben-gelösten“ Hausaufgaben versendet, Fragen oder Austausch sind okay.		

Arbeitsblatt: Unser Klassenchat

Welche Vorteile hat euer Klassenchat für euch?

Was nervt/stört euch am Klassenchat?

Welche Regeln funktionieren in eurem Klassenchat bisher nicht?

Welche neuen Regeln würdet ihr vorschlagen, damit der Chat besser funktioniert?

Stunde 3: Soziale Netzwerke und Werbung I

Zeit	45 Minuten (1 Schulstunde)
Bezug zum Bildungsplan	• Werbung in verschiedenen digitalen Medien identifizieren und ihre Einbettung in die dargestellten Inhalte beschreiben (Niveau G, M, E) • Interessenkonflikte von Akteuren bei der Erstellung von Content erklären (zum Beispiel Authentizität, Unabhängigkeit, Profit) (Niveau G, M, E)
Bezug zu den Leitperspektiven	• Medien als Einflussfaktoren (VB 8) • Bedürfnisse und Wünsche (VB 3)
Computer/Tablets benötigt?	Nein
Medien & Material	• 1x pro SuS Arbeitsblatt Influencing You in DIN A4 • Optional Poster „Verdienstmöglichkeiten“ für Klassenzimmer ○ klicksafe.de/fileadmin/cms/download/Material/Infografiken/Infografik_YouTuber_Geld_21.pdf
Lernziele	• Die SuS können Verdienstmöglichkeiten auf YouTube nennen. • Sie können die Interessen von YouTuberinnen und YouTubern beschreiben.

Autoren: Stefanie Rack – klicksafe, Franziska Hahn, Kim Beck – Handysektor, mecodia
Originalquelle: klicksafe.de/materialien/kosmos-youtube
Verändert durch: Sébastien Elbracht – sparks4school
Urheber- und Nutzungsrechte: CC-BY-NC 4.0 International

Informationen zu Influencern

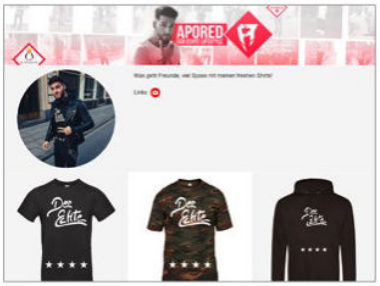
Influencer erreichen Kinder oft schon im Grundschulalter, **ab etwa acht Jahren gelten sie als besonders interessante Zielgruppe**. Durch Begrüßung, gemeinsames Erleben und Verabschiedung entsteht zwischen Influencer und ihren jungen Zuschauerinnen eine sogenannte **parasoziale Beziehung**. Diese Bindung wird dadurch verstärkt, dass die Inhalte meist Themen aufgreifen, die Kinder und Jugendliche besonders ansprechen. Werbetreibende Unternehmen nutzen dies gezielt aus, indem sie Produkte unauffällig in die Beiträge einbinden. **Häufig wird von Influencern Werbung nicht als solche gekennzeichnet**. In dieser Schulstunde werden die SuS sensibilisiert für verschiedene Formen von Schleichwerbung.

Stundenverlaufsplan

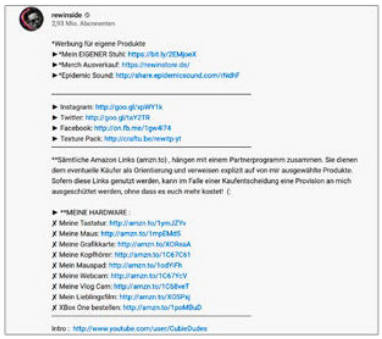
Zeit	Phase	Ablauf	Methode & Sozialform	Medien & Material
10	Einstieg	Über die Hälfte der Jugendlichen hat sich laut einer Studie schon einmal von einem YouTube-Star zu einer Kaufentscheidung verleiten lassen. Frage an die SuS: „Habt ihr schon mal etwas gekauft, weil ihr durch einen YouTube-Star davon erfahren habt?“. Oder offen fragen: „Kennt ihr Bekannte/Freunde, ohne deren Namen zu nennen, die schon mal etwas deswegen gekauft haben?“ *Quelle Studie:* *sueddeutsche.de/panorama/instagram-werbung-schleichwerbung-tag-markierung-pamela-reif-markennennung-1.4377537* *Alternativ ein stummer Impuls: Bringen Sie ein Produkt einer YouTuberin oder eines YouTubers mit in den Unterricht, bspw. etwas aus der Kosmetikserie „Bilou“ von Bibi oder „Beetique“ von Dagi Bee und stellen es auf das Lehrerpult. Die SuS kommentieren unaufgefordert. Fragen Sie im nächsten Schritt das Vorwissen der SuS über Monetarisierungsmodelle auf YouTube ab: „Wisst ihr, wie YouTuberinnen und YouTuber ihr Geld verdienen?“. Ein empfehlenswertes Video dazu finden Sie auch in der ZDF Reihe App+on: zdf.de/kinder/app-und-on/abgeschminkt-104.html*	Unterrichtsgespräch	
10 Min	Erarbeitung	Die SuS ordnen in Einzelarbeit verschiedene Verdienstmöglichkeiten entsprechenden Bildbeispielen auf dem Arbeitsblatt zu. Bei dem Bild „Produktplatzierung“ müssen sie genau hinsehen (oben links), ebenso bei „YouTube-Werbung“ (unten rechts).	Einzelarbeit	1x pro SuS Arbeitsblatt Influencing You in DIN A4

		Einfachere Alternative: *Führen Sie die Übung im Sitzkreis durch. Schneiden Sie dazu Bildbeispiele + Erklärung aus und legen Sie sie auf dem Boden aus. Die SuS finden die Paare und erklären das Werbemodell in eigenen Worten.*		
5 Min	Sicherung I	Auswertung der Übung.	Unterrichtsgespräch	
10 Min	Vertiefung	10 Min: Die SuS tauschen sich in Partnerarbeit darüber aus, ob ihnen aktuelle Beispiele aus den letzten Tagen für jeden Punkt einfallen. Diese sollen sie auf der zweiten Seite notieren.	Partnerarbeit	
10 Min	Sicherung II	Sammeln Sie: Was kann man tun, um sich gegen Beeinflussungsversuche zu wappnen? Wenn SuS passende Beispiele aus aktuellen Videos kennen, können Sie diese nennen. • Werbung erkennen und hinterfragen • Nicht alles glauben, was Influencer sagen • Mehrere Quellen vergleichen • Überlegen, ob man ein Produkt wirklich braucht • Mit Freundinnen, Freunden oder Eltern darüber sprechen • Sich bewusst machen, dass Influencer oft Geld mit Werbung verdienen An dieser Stelle kann auch auf den Stellenwert von Statussymbolen und Konsum generell eingegangen werden: • Welche Bedürfnisse befriedigt Konsum? • Wie wichtig ist euch Konsum? • Wann konsumiert ihr?	Unterrichtsgespräch	

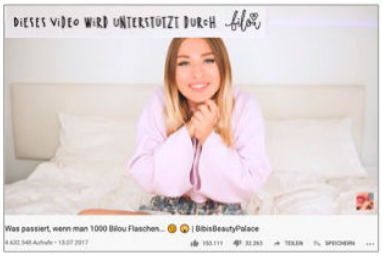
Musterlösung für das Arbeitsblatt Influencing you?!



Merchandise



Affiliate-Links



Produktplatzierung



YouTube-Werbung



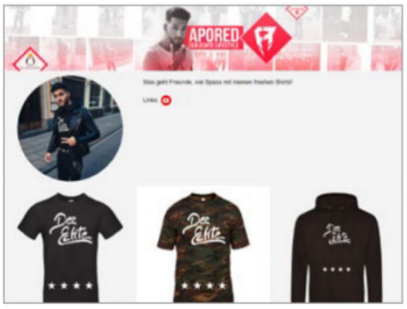
Unternehmenskooperation/Sponsoring

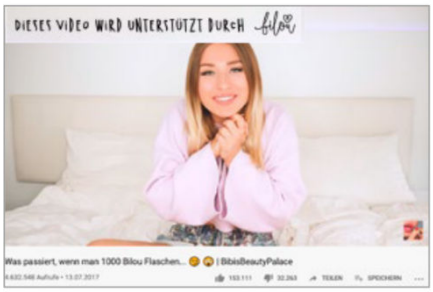
Arbeitsblatt Influencing you?!

Aufgabe 1

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, wie YouTuberinnen und YouTuber ihr Geld verdienen. Verbinde die Erklärungen zu den Verdienstmöglichkeiten mit den passende

Unternehmenskooperation/Sponsoring YouTube-Stars arbeiten mit Unternehmen zusammen und werden von ihnen bezahlt, damit sie ihre Produkte bewerben.
Affiliate-Links (affiliate = angegliedert) YouTuberinnen und YouTuber setzen Links in die Infobox unter ihrem Video, die direkt zu den Seiten führen, auf denen du die beworbenen Produkte kaufen kannst. Dabei erhalten sie einen Anteil am Gewinn, wenn du das Produkt über den Link kaufst.
YouTube-Werbung Ab 1.000 Abonnentinnen/Abonnenten und 4.000 Stunden Videoabrufen in zwölf Monaten (oder 10 Millionen Shorts-Aufrufen in 90 Tagen) kannst du dich für das YouTube-Partnerprogramm bewerben. Es werden dann vor oder während des eigenen Videos kurze Werbeclips angezeigt. Je öfter diese Werbung ausgespielt wird, desto mehr Geld erhält die YouTuberin/der YouTuber.
Produktplatzierung Im Video der YouTuberin oder des YouTubers taucht ein bestimmtes Produkt einer Marke auf oder es wird positiv erwähnt. Das kann auch so aussehen: Produkttests: YouTuberinnen und YouTuber testen Produkte und berichten dir nur positiv darüber. Storytelling: YouTuberinnen und YouTuber erzählen eine Geschichte, in der das Produkt vorkommt, oder ihr ganzes Video dreht sich um das Produkt.
Merchandise YouTube-Stars verkaufen eigene Produkte, zum Beispiel T-Shirts, Pullover, Mützen, Tassen, Kosmetik etc.











Aufgabe 2:

Kennst du aktuelle Beispiele zu den einzelnen Punkten aus deinem YouTube Alltag? Wenn du kein YouTube verwendest von einer anderen Plattform oder Medium wie Fernsehen, TikTok oder WhatsApp Channels.

Unternehmenskooperation/Sponsoring

Affiliate-Links (affiliate = angegliedert)

YouTube-Werbung

Produktplatzierung

Merchandise