

Schulcurriculum „Informatik und Medienbildung“ Klassenstufe 5

In Zusammenarbeit mit [Hopp Foundation](#), [SAP Young Thinkers](#) und [klicksafe](#)



Weitere Informationen: <https://www.sparks4school.org/ium>

Kontakt: ium@sparks4school.org

Ansprechpartner: Sébastien Elbracht

Inhaltsverzeichnis

Übersicht über die Themenschwerpunkte Klasse 5	3
Informatik und Medienbildung Klasse 5	5
Unterrichtseinheit 1: Einstieg und meine mediale Welt.....	5
Unterrichtseinheit 2: Meine digitale Welt und erste Produkte	12
Unterrichtseinheit 3: Digitale Anwendungen – Suchmaschinen, Soziale Netzwerke und Spiele.....	15
Unterrichtseinheit 4: Verstörende Inhalte und Persönlichkeitsrechte.....	24
Unterrichtseinheit 5: Schreibprogramme	26

Wir haben die Lesehilfe übersetzt in einen Stoffverteilungsplan und die obigen fünf Unterrichtseinheiten definiert. Dies ist ein Vorschlag, den wir basierend auf unseren Erfahrungen mit ITG, BMB, Aufbaukurs 7, IMP, Oberstufen-Informatik, Mediencouts-AG, Chaos macht Schule (Chaos Computer Club), Jugend hackt und anderen Aktivitäten machen. Gleichzeitig sind wir im Austausch mit erfahrenen Lehrkräften, der Hopp Foundation, klicksafe, SAP, Medienzentren, dem ZSL und anderen Institutionen.

Wir freuen uns über Rückmeldungen und Verbesserungsvorschläge und reagieren auf neue Informationen aus dem Kultusministerium.

Übersicht über die Unterrichtseinheiten

Unterrichtseinheit	Konkretisierung	Veranschlagte Stundenzahl
Einstieg und meine mediale Welt	Mein medialer Alltag, Medientagebuch, Klassenchat, Kommunikation	6
Meine digitale Welt und erste Produkte	Schulinfrastruktur, Hardware/Software, Tastatur und Maus, mein digitaler Schreibtisch	8
Digitale Anwendungen – Suchmaschinen, Soziale Netzwerke und Spiele	Suchmaschinen bedienen und Ergebnisse bewerten, Soziale Netzwerke, Wiederholung Medientagebuch, Computerspiele	7
Verstörende Inhalte und Persönlichkeitsrechte	Besprechung Verstörende Inhalte und Persönlichkeitsrechte	2
Schreibprogramme	Bedienung von Schreibprogrammen, Erstellung eines digitalen Textproduktes	4

Gesamt: 27 Einzelstunden bzw. 13-14 Doppelstunden.

Die übrigen Stunden dienen als Puffer. Als Lehrkräfte wissen wir, dass Krankheit, Feiertage, Ausflüge der Klasse usw. diesen Puffer erfordern. Insbesondere in der 5. Klasse geht es zu Beginn des Schuljahres erst einmal um das Ankommen im Klassenverband und in der neuen Schule. Dies muss Priorität haben. Deswegen starten wir in Klassenstufe 5 auch erstmal ohne Gerät – wir möchten die jungen Menschen nicht mit zusätzlich Neuem überfordern. Wenn Zeit übrig ist, machen Sie ein kreatives Projekt; wir veröffentlichen bis Ende 2025 dafür Vorschläge.

Falls Sie über das Schuljahr merken, dass Sie noch weniger Zeit haben, können Sie uns gerne kontaktieren und wir versuchen gemeinsam einen angepassten Plan für Sie zu erstellen, der die wichtigsten Inhalte dennoch umfasst.

Falls Sie merken, dass Sie für einen bestimmten Baustein eine Fortbildung benötigen, kontaktieren Sie uns bitte ebenfalls.

Mögliche Benotung

Unterrichtseinheit	Konkretisierung
Einstieg und meine mediale Welt	Medientagebuch (Vorstellen und/oder Abgabe)
Meine digitale Welt und erste Produkte	Digitales Endprodukt (Abgabe und/oder Präsentation)
Digitale Anwendungen – Suchmaschinen, Soziale Netzwerke und Spiele	Wissensabfrage zu Suchmaschinen und Sozialen Netzwerken
Verstörende Inhalte und Persönlichkeitsrechte	-
Schreibprogramme	Produkt

Informatik und Medienbildung Klasse 5

Unterrichtseinheit 1: Einstieg und meine mediale Welt

Nr.	Thema und Beschreibung	Prozess- und Inhaltsbezogene Kompetenzen / Bezug zum Bildungsplan 2016	Materialempfehlung & Arbeitsblätter Konkrete, angepasste Arbeitsblätter und Materialien folgen bis September. Dies ist die Arbeitsversion.	Weitere Informationen zum Thema für Elternarbeit, Jugendliche, Schulalltag
1	Einstieg Das Fach Kennenlernen, Den digitalen Alltag zu Hause beschreiben		Hopp-Foundation <u>Einstieg: Mein neues Fach</u> <u>Bingo Spiel zum Kennenlernen</u> Sparks4School AB: Einstieg in meinen medialen Alltag (folgt)	
2	Mein medialer Alltag + HA Medientagebuch <ul style="list-style-type: none"> • Gründe für Auseinandersetzungen nennen und erkennen • Lösungsansätze entwickeln 	3.1.4 Mediengesellschaft (Klassen 5 und 6) (1) die persönliche Motivation bezüglich des eigenen Medienverhaltens beschreiben und	Klicksafe Digital Detox Box Methodensammlung <u>Projekt Familie Zoff – Handystress am Frühstückstisch</u> Rollenspiel, um verschiedene Sichtweisen auf Handynutzung zu beleuchten. <u>Projekt Nachrichtenflut</u> Überforderung durch Social Media News erkennen können. Sonstige: Medien in die Schule	Eltern und Kinder: Checkliste Bereit für ein Smartphone https://www.klicksafe.de/printmaterialien/ist-mein-kind-fit-fuer-ein-eigenes-smartphone Eltern und Kinder: https://www.klicksafe.de

	<ul style="list-style-type: none"> • Schüler-Mentorinnen bzw. Schüler-Mentoren 	<p>die eigene Nutzung ihrem Alter entsprechend bewerten</p>	<p><u>Materialsammlung zum Themenbereich Jugendliche online (Lebenswelt Internet)</u> Hinweis: Anpassen auf Kl.5</p> <p>BLM Medien non-stop? Die eigene Mediennutzung reflektieren und Risiken erkennen Unterrichtseinheit zu Reflektion der eigenen Mediennutzung BLM Medien non-stop</p>	<p>/printmaterialien/medien-gutscheine</p> <p>Eltern und Kinder: www.mediennutzungsvertrag.de</p> <p>Eltern: Flyer Mediennutzungsvertrag</p> <p>https://www.klicksafe.de/materialien/medien-in-der-familie-regeln-finden-streit-vermeiden</p> <p>Eltern und Kinder: Familienchecklisten Zum Beispiel: TikTok https://www.klicksafe.de/printmaterialien/tiktok-familien-checkliste</p>
3	<p>Medientagebuch besprechen</p> <p>Mediennutzungszeiten (Tagebuch</p>	<p>3.1.4 Mediengesellschaft (Klassen 5 und 6)</p>	<p>Medienführerschein Bayern: Ich im Netz I – Eigene Daten schützen und mit Bildern verantwortungsvoll umgehen</p> <p>klicksafe Digital Detox Box Eine Methodensammlung, die sich auch für</p>	<p>Eltern: Flyer Zwischen Apps und Abendessen https://www.klicksafe.de/printmaterialien/zwischen-apps-und-abendessen-</p>

<p>führen, Bildschirmzeit)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Selbstregulation/ Sucht-Prävention 	<p>(2) [...] präventive Maßnahmen benennen</p>	<p>Vertretungsstunden eignet. Themen: Bildschirmzeiten, Handyfasten, Offline-Übungen, Handybett basteln etc. www.klicksafe.de/detoxbox</p> <p>Poster 10 Tipps für digitales Wohlbefinden https://www.klicksafe.de/printmaterialien/10-tipps-fuer-digitales-wohlbefinden</p> <p><u>Poster - Version zum Ausfüllen für SuS</u></p> <p>klicksafe Unterrichtsmaterial Durchs Jahr mit klicksafe Die SuS lernen, das Handy sinnvoll zu nutzen. <u>Zusatzprojekt Checkst du dein Handy (Handy sinnvoll nutzen)</u> Hinweis: evtl. Einige Stationen aktualisieren.</p> <p>Hopp-Foundation Meine Mediennutzung Die Schülerinnen und Schüler reflektieren ihr eigenes Mediennutzungsverhalten. Dazu dokumentieren sie beispielhaft für einen Tag bzw. für eine Woche ihre Nutzungszeit, Nutzungsdauer und ihre Anwendungen.</p> <p>Material folgt: AB 1: Vorlage Tag AB 2: Vorlage Woche AB 3: Reflexionsfragen / Auswertungsanleitung</p>	<p>mehr-balance-im-digitalen-familienalltag</p> <p>Eltern: Smart Mobil https://www.klicksafe.de/materialien/smart-mobil-ein-ratgeber-zu-smartphones-apps-und-mobilen-netzen-fuer-eltern-und-andere-interessierte</p> <p>Eltern: https://www.klicksafe.de/printmaterialien/digitale-abhaengigkeit-tipps-fuer-eltern</p>
---	--	---	---

4	<p>Klassenchat - Kommunikation in der (medialen) Welt</p> <ul style="list-style-type: none"> • Regeln für den Klassenchat (anknüpfend an die Regeln im Klassenzimmer) entwickeln • Respekt im Klassenchat 	<p>3.1.3 Kommunikation (Klassen 5 und 6) (1) wichtige Regeln zur Kommunikation im Netz herausarbeiten und sich angemessen verhalten</p>	<p>klicksafe Unterrichtseinheit und Poster Unsere Regeln für den Klassenchat</p> <p>Die SuS setzen sich mit Problemen in Klassengruppenchats auseinander und erarbeiten anhand vorgegebener Probleme und eigener Erfahrungen Lösungsansätze. Sie lernen, sich selbst und Klassenkamerad/innen Grenzen und Regeln zu setzen bzw. Auszuhandeln und halten diese auf einem Poster fest. Hinweise: Beispiele evtl. Aktualisieren und/oder auf die Klassenprobleme anpassen. Sinnvoll erscheint dabei die Nutzung eines Etherpads (z.B. Zumpad) in kleineren Gruppen, um Ergebnisse zu formulieren. Auch Etherpads verfügen über eine Chatfunktion, die genutzt werden sollte.</p> <p>Poster Unsere Regeln für den Klassenchat Das Poster kann in Kombination mit der Unterrichtseinheit eingesetzt werden. Es kann aber auch ohne die UE ausgefüllt und eingesetzt werden.</p> <p>klicksafe Unterrichtsmaterial Ethik macht klick- Werte Navi fürs digitale Leben Baustein 2 Projekt 3 Achtung und Fürsorge im Netz Die SuS bekommen in einem Stationenbetrieb Impulse für gegenseitige Achtung und Fürsorge im Internet.</p>	<p>Jugendliche: https://www.klicksafe.de/materialien/flyer-zivilcourage</p>
---	--	--	--	--

			<p>Hinweis: Die ABs sind für Klasse 6 geeignet und die Beispiele aus Projekt 3 müssen aktualisiert werden.</p> <p>Sonstige: Digitale Helden Unterrichtseinheit Mit Respekt im Klassenchat</p>	
5	<p>Unterschiede zwischen digitaler und analoger Kommunikation</p> <ul style="list-style-type: none"> • Beleidigungen im Chat/Netz vs. Klassenzimmer (digitales Gedächtnis) • Dem Medium angemessene Formulierung 	<p>3.1.3 Kommunikation (Klassen 5 und 6) (1) wichtige Regeln zur Kommunikation im Netz herausarbeiten und sich angemessen verhalten</p>	<p>klicksafe Unterrichtsmaterial Ethik macht klick- Werte Navi fürs digitale Leben Baustein 2 Projekt 1 Vernetzt und verletzt Die SuS* denken über die Verletzlichkeit des Menschen nach. Sie können verletzendes Online Verhalten erkennen. Methode offline-Postings erstellen und analysieren. Hinweis: Beispiele anpassen</p> <p>Hopp-Foundation Zeitbedarf: 45 Minuten (erweiterbar) (Filmdauer 5:47 Minuten) Inhalt: Der Film veranschaulicht exemplarisch, wie ein unbegründetes Online-Gerücht zu Cybermobbing eskaliert, und lädt Lernende dazu ein, ihre Verantwortung in digitalen Räumen zu reflektieren. Gleichzeitig vermittelt er die Leitprinzipien „erst prüfen, dann posten“ und „Respekt schützt“, um medienethische Kompetenz und wertschätzende Online-Kommunikation zu fördern. Zum Film steht passendes Unterrichtsmaterial zur Verfügung, das Teilbereiche des Films behandelt.</p> <p>Leitfragen zum Film:</p>	<p>Eltern/Pädagog*innen: https://www.klicksafe.de/materialien/hassrede-im-netz-von-den-grenzen-der-meinungsfreiheit</p> <p>https://www.klicksafe.de/materialien/hasskommunikation-dokumentieren</p> <p>https://www.klicksafe.de/materialien/aktiv-werden-gegen-hate-speech</p>

6	<p>Gelingende und misslingende Kommunikation und Einstieg Mobbing und Cybermobbing</p> <ul style="list-style-type: none"> • Die Kommunikationspartnerin bzw. den Kommunikationspartner kennen • Absichten und Ziele in der Kommunikation erkennen • Voraussetzungen und Gründe analysieren und verstehen • Erkennen von Cybermobbing • Umgang mit Cybermobbing 	<p>3.1.3 Kommunikation (Klassen 5 und 6) (N)</p> <p>3.1.3 Kommunikation (Klassen 5 und 6) (1) [...] Cybermobbing</p>	<p>klicksafe Unterrichtsmaterial “Durchs Jahr mit klicksafe” Die SuS können E-Mails angemessen verfassen und wissen, wie ein sicheres Passwort aussehen muss. Projekt 3 Mail4Kidz (Email schreiben können)</p> <p>klicksafe Unterrichtsmaterial Ethik macht klick Meinungsbildung in der digitalen Welt Projekt 2 Wie bilde ich mir eine Meinung?</p> <p>Sie SuS lernen, Fakten von Meinungen zu unterscheiden. Sie bilden sich eine Meinung zu einem Thema auf Grundlage von Argumenten und vertreten diese in einer Diskursübung und bei der Methode Meinungslinie.</p> <p>Ethik macht klick- Werte Navi fürs digitale Leben Baustein 2 Projekt 5 Knigge 2.0 Die SuS denken über Prinzipien einer fairen Netzgesellschaft nach. Sie können Regeln für den guten Umgang in der Netzgemeinschaft formulieren.</p> <p>klicksafe Unterrichtsmaterial “Durchs Jahr mit klicksafe” Projekt 6 Was tun bei Cybermobbing</p> <p>klicksafe Cyber-Mobbing Erste-Hilfe App</p>	<p>Eltern: https://www.klicksafe.de/printmaterialien/ratgeber-cyber-mobbing</p> <p>Jugendliche: https://www.klicksafe.de/printmaterialien/cyber-mobbing-erste-hilfe-app-plakat</p> <p>App: www.klicksafe.de/cmapp</p> <p>Jugendliche/Menschen mit Behinderung (leichte Sprache): https://www.klicksafe.de/printmaterialien/was-tun-bei-cyber-mobbing-plakat-fuer-menschen-mit-behinderung</p> <p>App: https://www.klicksafe.de/materialien/cyber-mobbing-leichte-hilfe-app</p> <p>Jugendliche:</p>
---	--	--	--	--

			<p><u>App von Jugendlichen für Jugendliche, mit Videos und Anleitungen wie man gegen CM vorgehen kann.</u> <u>www.klicksafe.de/cmapp</u></p> <p><u>Cyber-Mobbing Leichte-Hilfe App (CM-App in einer Version für Menschen mit Behinderung/leichte Sprache und Gebärdensprache)</u> <u>https://www.klicksafe.de/materialien/cyber-mobbing-leichte-hilfe-app</u></p> <p><u>https://bitte-was.de/fileadmin/Redaktion/downloads/Lehrmaterialien-Gesamtversionen/Kommunikation_im_Netz-Materialpaket.pdf</u></p>	<p><u>https://www.klicksafe.de/printmaterialien/was-tun-bei-cyber-mobbing-tipps-fuer-jugendliche</u></p> <p>Jugendliche: <u>https://www.klicksafe.de/materialien/flyer-zivilcourage</u></p>
--	--	--	---	---

Unterrichtseinheit 2: Meine digitale Welt und erste Produkte

Nr.	Thema und Beschreibung	Prozess- und Inhaltsbezogene Kompetenzen / Bezug zum Bildungsplan 2016	Materialempfehlung & Arbeitsblätter Konkrete, angepasste Arbeitsblätter und Materialien folgen bis September. Dies ist die Arbeitsversion.	Weitere Informationen zum Thema für Elternarbeit, Jugendliche, Schulalltag
7	Meine digitale Umgebung <ul style="list-style-type: none"> • Schulnetzwerk und Lernumgebung in Grundzügen verstehen und nutzen (anmelden, Dateiablage/Organisation, Tauschverzeichnis) 	3.1.5 Grundlagen digitaler Medienarbeit (Klassen 5 und 6) (2) sich in einem schulischen Netzwerk anmelden, sich darin zurechtfinden [...]	Schuleigene Infrastruktur kennenlernen	
8	Meine digitale Umgebung mit Hardware und Software <ul style="list-style-type: none"> • (sicht- und bedienbare) Hardware-Komponenten • Fachbegriffe kennenlernen (z. B.: Software vs. Hardware) 		Hopp-Foundation AB: Laptop und Hardwarekomponenten / Anschlüsse (folgt) AB Schulnetzwerk (folgt)	

9	<p>Meine digitale Umgebung mit Tastatur + Maus Übung</p> <ul style="list-style-type: none"> • (sicht- und bedienbare) Hardware-Komponenten 		<p>Hopp-Foundation Tastaturquiz</p> <p>Educlub 10-Finger-Schreiben üben.</p> <p>Internet ABC Basiswissen zu Bedienung von PC, Maus, Tastatur und Tablet, Speichern und Herunterladen Lernmodul "Computer ABC" https://www.internet-abc.de/lm/computer-abc</p>	
10	<p>Meine digitale Umgebung mit meinem digitalen Schreibtisch</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gefahren kennen (z. B. Phishing, unbewusstes Speichern von Daten und Bildern in der Cloud) • Verantwortliches Handeln bei der Eingabe von persönlichen Daten • Passwortsicherheit 	<p>3.1.5 Mediengesellschaft (Klassen 5 und 6) (2) [...] sicheres Passwort</p>	<p>Sparks4School Foundation AB Mein digitaler Schreibtisch (folgt)</p> <p>Lernziele:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sich digital organisieren können - Tipps für gesundes digitales Arbeiten kennen lernen - Schulnetzwerk und Lernumgebung in Grundzügen verstehen und nutzen (anmelden, Dateiablage/Organisation, Tauschverzeichnis) - (sicht- und bedienbare) Hardware-Komponenten (Lernmodul Internet ABC) - Fachbegriffe kennenlernen (z. B.: Software vs. Hardware) Kartenspiel Cyber-Wissen) 	

11-14	<p>Einfaches digitales Produkt</p> <ul style="list-style-type: none"> • Audios, Videos, Animationen, Podcasts, Blogs – auch unter Nutzung von KI-Tools (Urheberrechte beachten) 	<p>3.1.2 Produktion und Präsentation (Klasse 5) (1N) [einen Text, eine einfache Tabellenkalkulation und eine einfache digitale Präsentation unter Hilfestellung] erstellen und gestalten [und bewerten]</p>	<p>Klicksafe Unterrichtsmaterial “Durchs Jahr mit klicksafe” Die SuS lernen das juki-Trickfilmstudio kennen und erstellen eigene Trickfilme. Projekt 11 Kurzfilme erstellen mit juki</p> <p>Alternativ:</p> <p>Unterrichtsmaterial Wie verlässlich ist Chat GPT Die SuS nutzen KI-Tools, um ein Quiz zu erstellen und überprüfen die KI-generierten Inhalte anhand von vertrauenswürdigen Quellen Projekt 5 „It’s Quiztime“ – Mit KI-Tools ein Quiz erstellen</p> <p>Sonstiges: Medienbox NRW https://medienbox-nrw.de/lernangebote/</p> <p>Hopp-Foundation: Einen Trickfilm produzieren Material folgt</p>	
-------	---	--	--	--

Unterrichtseinheit 3: Digitale Anwendungen – Suchmaschinen, Soziale Netzwerke und Spiele

Nr.	Thema und Beschreibung	Prozess- und Inhaltsbezogene Kompetenzen / Bezug zum Bildungsplan 2016	Materialempfehlung & Arbeitsblätter	Weitere Informationen zum Thema für Elternarbeit, Jugendliche, Schulalltag
15	Suchmaschinen bedienen <ul style="list-style-type: none"> • Selbstständige /erweiterte Suche • Geeignete Suchbegriffe und Suchstrategien 	3.1.1 Information und Wissen (Klasse 5) (1) [...] Internetbrowser und Suchmaschinen zu Recherchezwecken einsetzen	klicksafe Unterrichtsmaterial “Durchs Jahr mit klicksafe” Projekt 4 Suchmaschinen kompetent nutzen Die SuS können eine effektive Internetsuche durchführen. Sie lernen Kindersuchmaschinen kennen.	klicksafe Eltern Eltern: So surft Ihr Kind sicherer im Internet
16	Suchmaschinen und Recherche/Quellen	3.1.1 Information und	klicksafe Unterrichtsmaterial “Meinungsbildung in der digitalen Welt” Projekt 1 Gute Quellen-Schlechte Quellen	

<ul style="list-style-type: none"> • Quellen überprüfen (z. B. Impressum) • Unterschied: Browser und Suchmaschine • Suchfilter einsetzen (z. B. Lizenzen) 	<p>Wissen (Klasse 5) (1) [...] Internetbrowser und Suchmaschinen zu Recherchezecken einsetzen</p>	<p>Die SuS kennen verschiedene Informationsquellen. Sie können die Glaubwürdigkeit von Quellen einschätzen und entwickeln Strategien zur Überprüfung von Informationsquellen. Hinweis: Hier noch zusätzlich auf neue Probleme/Glaubwürdigkeit von KI- Quellen hinweisen (fehlt im Material).</p> <p>Sonstige: Unterrichtsmaterial (2 Schwierigkeitsstufen) BLM Fakt oder Fake? – Glaubwürdigkeit von Online-Quellen prüfen und bewerten (für Klassen 5-7)</p> <p>Inhalte Basis Variante.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recherche mit Suchmaschinen • Glaubwürdigkeit von verschiedenen Informationsquellen • Tipps für die Bewertung von Online-Quellen <p>Inhalte Expert-Variante:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Glaubwürdigkeit von Informationsquellen vor dem Problem (gezielter) Desinformation • Kennenlernen des Arbeitsablaufs einer Online-Redaktion • Tipps für die Bewertung von Online-Quellen <p>Internet ABC</p> <p>Lernmodul “Suchen und Finden im Internet“ Das Selbstlernmodul und die dazugehörigen Arbeitsblätter vermitteln Kenntnisse im Umgang mit Sucheingabe und der Bewertung von</p>	
--	--	--	--

			<p>Suchergebnissen. Es werden u.a. Suchtricks und die Vorteile von Kindersuchmaschinen vorgestellt.</p> <p>Lernmodul</p> <p>Arbeitsblatt</p>	
1 7	<p>Suchmaschine/ Soziale Netzwerke oder Vertiefung Fake News</p>		<p>klicksafe</p> <p>Unterrichtsmaterial Meinungsbildung in der digitalen Welt</p> <p>Projekt 4</p> <p>Fake News, Deep Fakes und Co. – Lügen im Netz</p> <p>Die SuS lernen Formen der Täuschung im Internet kennen.</p> <p>Sie können Beispiele für Kettenbriefe, Phishing, Falschmeldungen, Verschwörungserzählungen und Bild/Videofakes zuordnen.</p> <p>Sie erfahren, wie man gegen Lügen im Internet vorgehen kann.</p> <p>Projekt 5</p> <p>Klick mich! So funktionieren Fake News</p> <p>Die SuS lernen Strategien von Falschmeldungen kennen.</p> <p>Sie erstellen selbst Fake News, überprüfen ihre Wirkung und sammeln Handlungsmöglichkeiten gegen Fake News.</p> <p>klicksafe Poster Safe News statt Fake News in Kooperation mit ZDF heute</p>	

		<p>Das Poster mit Tipps zum Thema Informationskompetenz kann im Klassenzimmer aufgehängt werden.</p> <p>klicksafe Quiz Safe News statt Fake News Das Quiz kann begleitend zum Poster gespielt werden.</p> <p>Poster Achtung Deepfakes in Kooperation mit logo! Das Poster mit Tipps zum Thema Deepfakes erkennen kann im Klassenzimmer aufgehängt werden.</p> <p>klicksafe Quiz Deepfakes Das Quiz kann begleitend zum Poster gespielt werden.</p> <p>klicksafe Unterrichtseinheit Willst du mit mir Fakten checken gehen? klicksafe und die Medienscouts NRW bieten für den Einsatz in der Peer-to-Peer-Arbeit ein Begleitmaterial an. Unter dem Titel "Willst du mit mir Fakten checken gehen?" können Jugendliche damit Gleichaltrigen den richtigen Umgang mit Desinformationen beibringen.</p> <p>klicksafe Actionbound "Im Bunker der Lügen" Im Actionbound-Spiel „Im Bunker der Lügen“ lernen Jugendliche, Verschwörungserzählungen und Fake News zu enttarnen.</p> <p>klicksafe Actionbound "Im Bunker der Lügen"</p>	
--	--	--	--

			<p>Sonstige: Spiegel Ed - Unterrichtseinheit Fakt oder Fake</p>	
1 8 - 1 9	<p>Soziale Netzwerke + HA Medientagebuch</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anknüpfen an die digitale Lebenswelt der Kinder • Positive Aspekte, Risiken und Gefahren von Sozialen Medien • (Selbst-)Darstellung im Netz • Datenschutz • Plattformübergreifende Nutzung privater Accounts 	<p>3.1.4 Mediengesellschaft (Klassen 5 und 6)</p> <p>(2) die positiven Aspekte der Mediennutzung, aber auch die Risiken und Gefahren des (übermäßigen) Mediengebrauchs erläutern, bewerten und präventive Maßnahmen benennen</p>	<p>klicksafe Unterrichtsmaterial Selfies, Sexting, Selbstdarstellung Projekt 1 Perfect oder real? Digitaler Vergleich auf Social Media Projekt 3 Du bist was du postest Hinweis: erscheint voraussichtlich im Sept/Okt.2025 Anpassen auf Klasse 5</p> <p>Internet ABC Lernmodule https://www.internet-abc.de/lehkraefte/lernmodule/ Lernmodul 3.3 Werbung, Influencer und Gewinnspiele</p> <p>klicksafe Unterrichtsmaterial "Durchs Jahr mit klicksafe" Projekt 8 Gefährliche Freundschaften im Netz Die SuS können Meldemöglichkeiten und (Selbst-)Schutzeinstellungen in beliebten Sozialen Netzwerken anwenden.</p> <p>Projekt 12 Sicherheit in Sozialen Netzwerken Die SuS können Meldemöglichkeiten und (Selbst-)Schutzeinstellungen in</p>	<p>Social Media Reihe Flyer klicksafe https://www.klicksafe.de/printmaterialien/instagram-flyer (auch zu YouTube, TikTok, WhatsApp etc.)</p>

<ul style="list-style-type: none"> • Influencer und deren Geschäftsmodelle • Freundschaften (online vs. offline) 		<p>beliebten Sozialen Netzwerken anwenden.</p> <p>klicksafe Unterrichtseinheit Young Crime – Urteil im Klassenzimmer (Handy-Terror) https://www.klicksafe.de/materialien/young-crime-urteil-im-klassenzimmer Hinweis: Auf Kl.5 anpassen</p> <p>klicksafe Unterrichtsmaterial Cybergrooming Material für die Schule und die außerschulische Jugendarbeit. Beim Cybergrooming treten Personen online gezielt mit Minderjährigen in Kontakt, um einen sexuellen Missbrauch vorzubereiten. Neben ausführlichen Sachinformationen bietet das Material drei Praxisprojekte für die Arbeit mit Jugendlichen.</p> <p>Hinweise: Auf Kl.5/6 anpassen Neues Material mit Internet ABC Thema Cybergrooming Ab September 2025 erscheint ein Unterrichtsmaterial für Klassen 3-6 in Kooperation mit Internet ABC (Titel: Flizzy in Gefahr)</p> <p>Unterrichtsmaterial Let's talk about Porno</p> <p>Baustein 2 Bin ich schön? Bin ich sexy? – Schönheitsideale in unserer Gesellschaft</p>	
--	--	--	--

			<p><u>Projekt 5 Schönheitsideale – Different is normal</u> Die SuS erkennen, dass Schönheitsvorstellungen von der Gesellschaft gemacht, vom Zeitgeist geprägt werden und veränderbar sind. Hinweis: Aktuelle Trends wie #Skinnytok und Looksmaxxing thematisieren.</p> <p><u>Projekt 8 Sexy pics? Stay safe!</u> Die SuS werden für negative Folgen sexualisierter Selbstdarstellung Sensibilisiert.</p> <p><u>Projekt 6 Filterbeauty</u> Die SuS positionieren sich zu inszenierten und manipulativen Techniken der Selbstdarstellung in Social Media. Sie entnehmen aus einer Studie Fakten über die Körperzufriedenheit von Jungen und Mädchen. Hinweis: Auf Kl.5/6 anpassen</p> <p>Sonstige: LfK - The Feed Spiel zu Social Media, Algorithmen, Werbung und co. und pädagogisches Begleitmaterial https://the-feed.de/</p> <p>BR- So geht Medien</p>	
--	--	--	--	--

			<p>Sicher unterwegs auf Social Media https://www.br.de/sogehmedien/weiterfuehrende-schulen/social-media-sicherheit-100.html</p> <p>BLM - Meine Medienstars Inhalte der Basic-Variante (leichter):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reflexion zum Auftreten von Stars in den Medien - Verdeutlichen der Inszenierungsstrategien anhand eines Kartenspiels - Anregung, Inszenierungsstrategien im Alltag zu erkennen und kritisch zu hinterfragen <p>Inhalte der Expert-Variante (schwieriger):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bedeutung von Influencern - Sensibilisierung für Inszenierungsstrategien - Reflexion zu Geschäftsmodellen von Influencern <p>https://www.medienfuehrerschein.bayern/angebot/schule/weiterfuehrende-schulen/5-6-und-7-jahrgangsstufe/meine-medienstars</p>	
20	Besprechung Medientagebuch und Vergleich zu Beginn Schuljahr			

<p>2 1</p>	<p>Computerspiele</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anknüpfen an die digitale Lebenswelt der Kinder • Gestaltungsprinzipien an Beispielen untersuchen • Suchtfaktoren reflektieren (z. B. lootbox) • In-Game-Käufe, Geschäftsmodelle (free-to-play, pay-to-win) • Altersempfehlungen 	<p>3.1.4 Mediengesellschaft (Klassen 5 und 6) (2) die positiven Aspekte der Mediennutzung, aber auch die Risiken und Gefahren des (übermäßigen) Mediengebrauchs erläutern, bewerten und präventive Maßnahmen benennen</p>	<p>Klicksafe in Kooperation mit Verbraucherzentrale RLP Kartenspiel Bist du sicher Spielerisch werden Grundkompetenzen des digitalen Verbraucherschutz wie der Umgang mit In Game-Käufen vermittelt.</p> <p>Klicksafe Digital Detox Box Das eigene Gaming-Verhalten anhand von Diagnosekriterien reflektieren. Wissen über Online-Spielsucht erwerben. Methode Gaming disorder Konzentrationsphasen und -übungen in den Alltag einbauen. Methode Konzentrier dich Wissen über digitale Sucht und Abhängigkeit in einem Onlinequiz erwerben. Methode Quiz Digitale Abhängigkeit</p> <p>Sonstige: Spieleratgeber NRW Methodensammlung aus der Gamespädagogik DGUV Unterrichtsmaterial zum Thema Online Spielsucht https://zfdc.ph-freiburg.de/unterrichtsreihen/</p>	<p>Jugendliche: Flyer https://www.klicksafe.de/printmaterialien/fortnite-flyer</p> <p>Eltern: Flyer https://www.klicksafe.de/printmaterialien/digitale-spiele-tipps-fuer-eltern</p> <p>Eltern: Checkliste https://www.klicksafe.de/printmaterialien/besteht-bei-meinem-kind-die-gefahr-einer-digitalen-abhaengigkeit</p>
----------------	---	--	--	--

			https://education.minecraft.net/de-de/get-started/educators games-im-unterricht.de	
--	--	--	---	--

Unterrichtseinheit 4: Verstörende Inhalte und Persönlichkeitsrechte

Nr.	Thema und Beschreibung	Prozess- und Inhaltsbezogene Kompetenzen / Bezug zum Bildungsplan 2016	Materialempfehlung & Arbeitsblätter Konkrete, angepasste Arbeitsblätter und Materialien folgen bis September. Dies ist die Arbeitsversion.	Weitere Informationen zum Thema für Elternarbeit, Jugendliche, Schulalltag
22	Hilfestellung im Umgang mit verstörenden Inhalten <ul style="list-style-type: none"> • Nachrichten • Gewalt • Pornographie • Challenges 	3.1.4 Mediengesellschaft (Klassen 5 und 6) (3) die Wirkung von Medien an Beispielen untersuchen, ihre Empfindungen dazu äußern und erste Gesetzmäßigkeiten ableiten		https://www.klicksafe.de/printmaterialien/das-erste-smartphone-wie-kann-ich-mein-kind-vor-sexueller-gewalt-im-internet-schuetzen Eltern: https://www.klicksafe.de/printmaterialien/vollporno-wie-spreche-ich-mit-meinem-kind-ueber-pornografische-inhalte-im-netz

23	<p>Persönlichkeitsrechte</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recht am eigenen Bild, Schutz der Privatsphäre • Bei Verletzungen des Rechts handeln können 	<p>3.1.3 Kommunikation (Klassen 5 und 6) (N)</p>	<p>klicksafe Unterrichtsmaterial Durchs Jahr mit klicksafe Projekt 7 Recht am eigenen Bild Die SuS lernen das Recht am eigenen Bild kennen und üben ein, es zu beachten.</p> <p>klicksafe Unterrichtsmaterial App+on in Kooperation mit ZDF</p> <p>Projekt 3: Sing des Lebens – Was ist das Persönlichkeitsrecht? Projekt 10: Datenschutz – Ich kenn dich!</p> <p>klicksafe Unterrichtsmaterial “Datenschutz leicht erklärt” in Kooperation mit Berufsverband der Datenschutzbeauftragten Projekt 7 Meine Rechte Hinweis: Eventuell Niveau anpassen auf Kl. 5 klicksafe</p>	

			<p>Unterrichtseinheit mit ZDF Young CRIME Die klicksafe-Unterrichtseinheit zur Folge „Handy-Terror“ des ZDF Formats Young Crime beschäftigt sich mit dem Fall einer sexualisierten Erpressung eines Mädchens in einem öffentlichen Chat durch einen Jungen aus ihrer Schule.</p> <p>Unterrichtseinheit Young Crime Handy-Terror</p> Hinweis: Eventuell Niveau anpassen auf Kl. 5	
--	--	--	--	--

Unterrichtseinheit 5: Schreibprogramme

Nr.	Thema und Beschreibung	Prozess- und Inhaltsbezogene Kompetenzen	Materialempfehlung & Arbeitsblätter	Weitere Informationen zum Thema für
-----	------------------------	--	-------------------------------------	-------------------------------------

		/ Bezug zum Bildungsplan 2016	Konkrete, angepasste Arbeitsblätter und Materialien folgen bis September. Dies ist die Arbeitsversion.	Elternarbeit, Jugendliche, Schulalltag
24- 27	Office-Programme (Grundlagen) <ul style="list-style-type: none"> • Programmübergreifende grundlegende Prinzipien • der Bedienung kennen und anwenden (z. B. Navigation, Speichern und Öffnen, Formatierungs- und Bearbeitungsfunktionen, Rechtschreib- und Grammatikprüfung) 	3.1.5 Grundlagen digitaler Medienarbeit (Klassen 5 und 6) (3) elementare Funktionen von Standardprogrammen und Mediengeräten weitgehend selbstständig anwenden		