Schulcurriculum „Informatik und Medienbildung“
Klassenstufe 6

In Zusammenarbeit mit [**Hopp Foundation**](https://www.hopp-foundation.de/), [**SAP Young Thinkers**](https://www.sap.com/germany/about/company/innovation/next-gen-innovation-platform/young-thinkers.html) und [**klicksafe**](https://www.klicksafe.de/)



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

Kontakt: ium@sparks4school.org

Ansprechpartner: Sébastien Elbracht

**Inhaltsverzeichnis**

[Übersicht über die Unterrichtseinheiten 3](#_Toc765006775)

[Mögliche Benotung 4](#_Toc430721070)

[Informatik und Medienbildung Klasse 6 5](#_Toc1941963334)

[Unterrichtseinheit 1: Wiedereinstieg in die mediale Welt 6](#_Toc1545376551)

[Unterrichtseinheit 2: Netzwerk, Speichern und Datensicherheit 11](#_Toc2101422320)

[Unterrichtseinheit 3: KI, Suchmaschinen und Fake News 14](#_Toc969669083)

[Unterrichtseinheit 4: Klassenchat, Kommunikation und Mobbing 22](#_Toc105548581)

[Unterrichtseinheit 5: Kollaboratives Arbeiten und Präsentieren 26](#_Toc551005293)

[Unterrichtseinheit 6: Codierung und Algorithmen 30](#_Toc1768003530)

*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, Medienscouts-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

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Thema** | **Konkretisierung** | **Veranschlagte Stundenzahl** |
| Wiedereinstieg in die mediale Welt | Medientagebuch, verstörende Inhalte, Soziale Netzwerke | **5** |
| Netzwerk, Speichern und Datensicherheit | Schuleigene Infrastruktur, Speicherung von Dateien, Passwörter, Datensicherheit | **3** |
| KI, Suchmaschinen und Fake News | KI-Chatprogramme, Medienmanipulation, Suchmaschine im Vergleich zu KI-Chats, Alternative Suchmaschinen | **5** |
| Klassenchat, Kommunikation und Mobbing | Klassenchat, Medientagebuch, (digitale) Kommunikation, Persönlichkeitsrechte, Mobbing und Cybermobbing | **4** |
| Kollaboratives Arbeiten und Präsentieren | Kollaboratives Arbeiten, Computerspiele, Präsentation, Rechtliche Grundlagen | **8** |
| Codierung und Algorithmen | Codierung und Decodierung, Einstieg in Programmierung, Anweisung, Sequenz und Schleife | **5** |

**Gesamt: 30 Einzelstunden bzw. 15 Doppelstunden.**

Die übrigen Stunden dienen als Puffer. Als Lehrkräfte wissen wir, dass Krankheit, Feiertage, Ausflüge der Klasse usw. diesen Puffer erfordern.

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** |
| Wiedereinstieg in die mediale Welt | Medientagebuch (Abgabe oder Präsentation) |
| Netzwerk, Speichern und Datensicherheit | Wissensabfrage |
| KI, Suchmaschinen und Fake News | KI-Produkt oder Wissensabfrage |
| Klassenchat, Kommunikation und Mobbing | Medientagebuch (Abgabe oder Präsentation) |
| Kollaboratives Arbeiten und Präsentieren | Präsentieren (auch vom kollaborativem Produkt) |
| Codierung und Algorithmen | Wissensabfrage und/oder Programmierprojekt |

# Informatik und Medienbildung Klasse 6

## Unterrichtseinheit 1: Wiedereinstieg in die 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 + Medientagebuch** | **3.1.4 Mediengesellschaft** **(Klassen 5 und 6)** (1) die persönliche Motivation bezüglich des eigenen Medienverhaltens beschreiben und die eigene Nutzung ihrem Alter entsprechend bewerten |  |  |
| 2 | **Medientagebuch besprechen** | **3.1.4 Mediengesellschaft** **(Klassen 5 und 6)** (2) […] präventive Maßnahmen benennen | **klicksafe** Digital Detox BoxDie Digital Detox Box von klicksafe und Handysektor bietet 16 ausgewählte Methoden aus der medienpädagogischen Praxis. Die Methoden sind für den Einsatz im Schulunterricht sowie für die außerschulische Jugendarbeit konzipiert. Sie eignen sich gut für die spontane Nutzung in Vertretungsstunden. Darüber hinaus können sie in abgewandelter Form im Familienkreis kreativ eingesetzt werden.[www.klicksafe.de/detoxbox](http://www.klicksafe.de/detoxbox) |  |
| 3 | **Verstörende Inhalte**• 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 | **klicksafe** [Unterrichtseinheit Challenges – Alles nur Spaß???](https://www.klicksafe.de/materialien/challenges-alles-nur-spass)Die SuS ordnen bekannte challenges in gefährlich/harmlos ein.**Unterrichtsmaterial Let’s talk about Porno**Das klicksafe-Material, welches in Zusammenarbeit mit pro familia München entwickelt wurde, liefert sowohl Hintergrundinformationen für Lehr- und Fachkräfte als auch konkrete Module für Unterricht und Jugendarbeit. Das Heft gliedert sich in vier Bausteine: 1. Leben in der Pubertät, 2. Schönheitsideale in unserer Gesellschaft, 3. Pornografie im Netz und 4. Sexualisierte Gewalt und digitale Grenzverletzungen.[Unterrichtsmaterial Let’s talk about Porno](https://www.klicksafe.de/materialien/lets-talk-about-porno)**Unterrichtsmaterial Rechts.Extrem.Online**Dieses Unterrichtsmaterial hilft Lehrer\*innen und pädagogischen Fachkräften dabei, die Aufgaben, denen sich Schule und Unterricht vor diesem Hintergrund stellen, besser zu bewältigen: Hass und Hetze erkennen, sich Propagandamechanismen bewusst machen und Zivilcourage trainieren.[Unterrichtsmaterial Rechts.Extrem.Online](https://www.klicksafe.de/materialien/rechts-extrem-online-wie-man-jugendliche-gegen-rechtsextreme-einfluesse-im-internet-stark-macht)[Hier](https://www.klicksafe.de/medienpaedagogik-in-den-sekundarstufen) finden Sie weitere Unterrichtseinheiten zu Themen des Jugendmedienschutzes. | Jugendliche: Flyer Sextortion<https://www.klicksafe.de/printmaterialien/f-ich-werde-mit-nacktbildern-erpresst-so-schuetzt-du-dich-vor-sextortion> |
| 4 | **Soziale Netzwerke**• Anknüpfen an die digitale Lebenswelt der Kinder • Positive Aspekte, Risiken und Gefahren von Sozialen Medien • (Selbst-)Darstellung im Netz • Datenschutz • Plattformübergreifende Nutzung privater Accounts • Influencer und deren Geschäftsmodelle • Freundschaften (online vs. offline)• Einstellungen, Funktionen und Nutzung • Finanzierungsmodelle | **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**3.1.3 Kommunikation** **(Klasse 6)** (2) einen digitalen Kommunikationsweg (zum Beispiel E-Mail) in seinen Grundfunktionen anwenden | **klicksafe** Unterrichtsmaterial Selfies, Sexting, Selbstdarstellung[Projekt 1 Perfect oder real? Digitaler Vergleich auf Social Media](https://www.klicksafe.de/materialien/selfies-sexting-selbstdarstellung)[Projekt 3 Du bist was du postest](https://www.klicksafe.de/materialien/selfies-sexting-selbstdarstellung)Hinweis: erscheint voraussichtlich im Sept/Okt.2025Evtl. anpassen auf Klasse 6**klicksafe****Unterrichtsmaterial Kosmos YouTube**[Projekt 2 Influencing you](https://www.klicksafe.de/materialien/kosmos-youtube)**Unterrichtsmaterial App+on – Sicher, kritisch und fair im Netz**[Projekt 2 Abgeschminkt – Was ist product placement?](https://www.klicksafe.de/materialien/app-on-sicher-kritisch-und-fair-im-netz)**Unterrichtsmaterial Ommm online**[Projekt 1 Digitale Abhängigkeit](https://www.klicksafe.de/materialien/ommm-online-wie-wir-unser-digitales-wohlbefinden-steigern) – Nudging, Push und Co. – Wie digitale Diensteuns an sich binden**klicksafe****Unterrichtsmaterial “Durchs Jahr mit klicksafe”** Die SuS können Fallstricke bei Online-Registrierungen erkennen. Sie lernen an einem fiktiven Beispiel AGB kennen.[Zusatzprojekt Clash of cats (AGB)](https://www.klicksafe.de/fileadmin/cms/download/Material/P%C3%A4d._Praxis/Durchs_Jahr_mit_klicksafe_Material_f%C3%BCr_die_p%C3%A4dagogische_Praxis_klicksafe.pdf)**Sonstige:****Handysektor Grafik Influencer in Instagram**Die Grafik zeigt auf, wie Influencer heute Geld verdienen. Zum Ausdrucken: Für alle, die die Infografik ausdrucken wollen, gibt es die Datei [in drei Teilen zum Drucken, Ausschneiden und Zusammenkleben](https://www.handysektor.de/fileadmin/user_upload/downloads/infografiken/Influencer_in_Instagram_geteilt.pdf).[**Infografik Influencer in Instagram**](https://www.handysektor.de/artikel/infografik-influencer-in-instagram)**Handysektor Snacks – Reich durch YouTube?**Die SuS führen hier selbstständig eine Einheit durch und wählen aus, ob sie 15-30-45 min. dafür nutzen wollen.[Snacks- Unterrichtseinheit Reich durch YouTube?](https://www.handysektor.de/artikel/reich-durch-youtube)**BR- So geht Medien**<https://www.br.de/sogehtmedien/medien-basics/influencer-stars/index.html>[**Handysektor Snacks Unterrichtseinheit - Privatsphäre Einstellungen**](https://www.handysektor.de/artikel/privatsphaere-einstellungen-einrichten)Die SuS führen hier selbstständig eine Einheit durch und wählen aus, ob sie 15-30-45 min. dafür nutzen wollen.**Sonstige:****BR- So geht Medien****Sicher unterwegs auf Social Media**<https://www.br.de/sogehtmedien/weiterfuehrende-schulen/social-media-sicherheit-100.html>**Spiegel ed** **TikTok: So gut? So mächtig? So gefährlich?** In dieser Unterrichts­einheit setzen sich die Schüler­innen und Schüler kritisch mit der Social-Media-App TikTok aus­ein­ander. Sie recherchieren anhand eines Zeit­schriften­artikels positive und negative Aspekte der App und diskutieren als Klasse in einer gespielten Talk­show-Situation, ob TikTok so, wie es aktuell angeboten wird, verboten werden sollte.<https://ed.spiegel.de/unterrichtsmaterial/tiktok-so-gut-so-maechtig-so-gefaehrlich><https://www.amadeu-antonio-stiftung.de/publikationen/lasst-uns-ueber-medien-sprechen-gespraechsimpulse-zu-digitalen-erfahrungen/><https://www.amadeu-antonio-stiftung.de/publikationen/content-chat-kartenset/> | Jugendliche:<https://www.klicksafe.de/materialien/tiktok-flyer>weitere Flyer zu Social Media Angeboten in dieser ReiheEltern: <https://www.klicksafe.de/printmaterialien/technische-einstellungen-smartphone-tablet>Webseite:[www.medien-kindersicher.de](https://www.medien-kindersicher.de/) |
| 5 | **Soziale Netzwerke II** |  |  |  |

## Unterrichtseinheit 2: Netzwerk, Speichern und Datensicherheit

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 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** |
| 6 | **Anmeldung + Lokale Netzwerke**• 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 […] **BP Inf 7** **3.1.3 Rechner und Netze** **(Klasse 6)** (1) die grundlegende Struktur von lokalen Netzen [...] |  |  |
| 7 | **Daten speichern**• Unterschiede zwischen lokalen Speicherorten und Speicherorten im Netz erkennen und verstehen • Datenablage auf verschiedenen Endgeräten | **BP Inf 7** **3.1.3 Rechner und Netze** **(Klasse 6)** (3) verschiedene Möglichkeiten der Datenspeicherung […] beschreiben und […] vergleichen |  |  |
| 8 | **Datensicherheit**• Gefahren kennen (z. B. Phishing, unbewusstes Speichern von Daten und Bildern in der Cloud) • Verantwortliches Handeln bei der Eingabe von persönlichen Daten • Passwortsicherheit | **3.1.5 Mediengesellschaft** **(Klassen 5 und 6)** (2) […] sicheres Passwort **BP Inf 7** **3.1.4 Informationsgesellschaft und Datensicherheit** **(Klasse 6)** (4) besondere Sicherheitsaspekte im Umgang mit […] Geräten und Datenträgern […] nennen sowie mögliche Schutzmaßnahmen beschreiben |  |  |

## Unterrichtseinheit 3: KI, Suchmaschinen und Fake News

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 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** |
| 9 | **KI-Chat**• Grundlagen der Funktion • Unterschied zur Suchmaschine (Aktualität, Wahrheitsgehalt) • Austausch und Diskussion: KI zum Lernen nutzen | **3.1.1 Information und** **Wissen (Klasse 6)** (3N) die gewonnenen Informationen [unter Anleitung] auswählen und strukturieren | **klicksafe****Unterrichtsmaterial** **Wie verlässlich ist ChatGPT**[Projekt 1](https://www.klicksafe.de/materialien/wie-verlaesslich-ist-chatgpt) „Stimmt’s?“ —KI-generierte Texte überprüfen(aber auch andere Projekte aus dem Material eignen sich)Hinweis: ENDE 2025 erscheint von klicksafe ein KI-Unterrichtsmaterial **klicksafe Postkarte 10 Gebote der KI-Ethik** Die Karte hilft dabei, für einen reflektierten und sicheren Umgang mit Technologie zu sensibilisieren und mit den SuS ins Gespräch zu kommen.[10 Gebote der KI-Ethik](https://www.klicksafe.de/materialien/10-gebote-der-ki-ethik)Hinweis: Ende 2025 erscheint ein begleitendes Booklet mit Stories zu jedem Gebot, die mit den SuS gelesen und nachbesprochen werden können.**Flyer und Poster Bleib Safe – 5 Tipps für KI im Schulalltag**Das Material informiert Jugendliche zum Umgang mit KI-Tools im Schulkontext. Darin wird erklärt, was sie berücksichtigen sollten, wenn sie ChatGPT & Co. für ihre Aufgaben nutzen. Zu den Tipps zählen neben einem Fakten- und Quellencheck der generierten Inhalte, auch das eigenständige Denken und die Auseinandersetzung mit dem KI-Output. Der Flyer kann als Poster im Klassenzimmer aufgehängt werden.[Bleib Safe - 5 Tipps für KI im Schulalltag](https://www.klicksafe.de/materialien/bleib-safe-5-tipps-fuer-ki-im-schulalltag)**Sonstige:** **Medien in die Schule****Unterrichtsmaterial Machine Learning**Das Material bietet Informationen, Methoden und Praxisanregungen für den Diskurs im Unterricht, um das Thema Machine Learning ohne Vorkenntnisse mit Schüler\*innen zu behandeln. Sie sollen die Konzepte von Künstlicher Intelligenz und Machine Learning nachvollziehen und verstehen lernen, die das Zeitalter der Digitalisierung prägen.<https://www.medien-in-die-schule.de/unterrichtseinheiten/machine-learning-intelligente-maschinen/>Hopp-FoundationFunktionsweise/Training von KI kennen lernen, praktisch ausprobierenZeitbedarf: 2 Doppelstunden Hintergrundinformation zum Thema "maschinelles Lernen" praktisch erfahren, Hinweise: <https://dd.countit.at/programmieren-lernen/teachable-machine> <https://teachablemachine.withgoogle.com/v1/>Hopp-Lernpfad: <https://www.hopp-foundation.de/lernpfade/schueler/funktionsweise-chatgpt/>**Experience AI**Experience AI ist ein Unterrichtsprogramm mit aktuellen Ressourcen zum Thema künstliche Intelligenz und maschinelles Lernen für Elf- bis Vierzehnjährige. Das Programm wurde in Zusammenarbeit mit der [Raspberry Pi Foundation](https://www.raspberrypi.org/) und [Google DeepMind](https://www.deepmind.com/) entwickelt.<https://experience-ai.org/de> |  |
| 10 | **KI-Chat II** |  |  |  |
| 11 | **KI-Chat und Medienmanipulation**• (auch mit KI generierte) Ton-, Bild-, Videomanipulation analysieren • Deep-Fakes • Selbst einfache Manipulationen vornehmen (Ton, Bild, Video) | **3.1.4 Mediengesellschaft** **(Klasse 6)** (3) die Wirkung von Medien an Beispielen untersuchen, ihre Empfindungen dazu äußern […] | **klicksafe**Unterrichtsmaterial Deep Fake. Deep Impact.Ziel des Lehrmaterials ist es, pädagogische Fachkräfte und ihre Schüler\*innen grundlegend über Deepfake-Technologien zu informieren. Im Material wird erklärt, was Deepfakes sind, wie Deepfakes sinnvoll genutzt werden können, aber auch welche Gefahren von ihnen ausgehen. Zudem erhalten pädagogische Fachkräfte drei Projektideen für den Unterricht.[Unterrichtsmaterial “Deep Fake Deep Impact”](https://www.klicksafe.de/materialien/deep-fake-deep-impact) [Quiz Deepfake Detectives](https://www.klicksafe.de/materialien/quiz-deepfake-detectives)Das Quiz und ist Teil des [klicksafe-Materials](https://www.klicksafe.de/materialien/deep-fake-deep-impact)[Poster Achtung Deepfakes](https://www.klicksafe.de/interaktive-medien/achtung-deepfakes)**Quiz Achtung Deepfakes!**Woran kann ich erkennen, ob ein Video echt ist? Was kann ich tun, wenn ich mir bei einem Bild nicht sicher bin? Warum verbreiten sich Fakes auf Social Media so rasant?Diesen und vielen anderen Fragen geht das Quiz nach und vermittelt auf spielerische Weise echtes Faktenwissen. Es richtet sich an Jugendliche zwischen 10 und 14 Jahren (5. bis 7. Klasse) und wurde von klicksafe in Kooperation mit ZDF logo! entwickelt.[Quiz Achtung Deepfakes](https://www.klicksafe.de/interaktive-medien/quiz-zum-thema-deepfakes)**klicksafe** Digital Detox Box**Methode “Die Macht sozialer Medien”**Die Digital Detox Box von klicksafe und Handysektor bietet 16 ausgewählte Methoden aus der medienpädagogischen Praxis. Die Methoden sind für den Einsatz im Schulunterricht sowie für die außerschulische Jugendarbeit konzipiert. Sie eignen sich gut für die spontane Nutzung in Vertretungsstunden. Darüber hinaus können sie in abgewandelter Form im Familienkreis kreativ eingesetzt werden.[www.klicksafe.de/detoxbox](http://www.klicksafe.de/detoxbox)**Sesam**Unterichtseinheit “Fake News mit KI-Bildgeneratoren erstellen und erkennen”<https://sesam.lmz-bw.de/details/610208> |  |
| 12 | **Fake News**• Fake News erkennen (z. B. auch indem man diese selbst formuliert) • Strategien im Umgang mit Fake News | **3.1.1 Information und** **Wissen (Klasse 6)** (2) […] Kriterien vertrauenswürdiger Internetseiten, Vergleich verschiedener Informationsquellen | **klicksafe****Projekt 5**[Klick mich! So funktionieren Fake News](https://www.klicksafe.de/materialien/ethik-macht-klick-meinungsbildung-in-der-digitalen-welt)Die SuS lernen Strategien von Falschmeldungen kennen.Sie erstellen selbst Fake News, überprüfen ihre Wirkung und sammeln Handlungsmöglichkeitengegen Fake News. klicksafe [Poster Safe News statt Fake News](https://www.klicksafe.de/interaktive-medien/safe-news-statt-fake-news) in Kooperation mit ZDF heuteDas Poster mit Tipps zum Thema Informationskompetenz kann im Klassenzimmer aufgehängt werden.klicksafe [Quiz Safe News statt Fake News](https://www.klicksafe.de/interaktive-medien/quiz-zum-thema-safe-news)Das Quiz kann begleitend zum Poster gespielt werden.[Poster Achtung Deepfakes in Kooperation mit logo!](https://www.klicksafe.de/interaktive-medien/achtung-deepfakes)Das Poster mit Tipps zum Thema Deepfakes erkennen kann im Klassenzimmer aufgehängt werden.[klicksafe Quiz Deepfakes](https://www.klicksafe.de/interaktive-medien/quiz-zum-thema-deepfakes)Das Quiz kann begleitend zum Poster gespielt werden.klicksafe [Unterrichtseinheit Willst du mit mir Fakten checken gehen?](https://www.klicksafe.de/materialien/begleitmaterial-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.**klicksafe Actionbound “Im Bunker der Lügen”**Im Actionbound-Spiel „Im Bunker der Lügen“ lernen Jugendliche, Verschwörungserzählungen und Fake News zu enttarnen.klicksafe [Actionbound “Im Bunker der Lügen”](https://www.klicksafe.de/interaktive-medien/actionbound-im-bunker-der-luegen) **Sonstige:**Spiegel ED –Fakt oder FakeIn dieser Unterrichtseinheit beschäftigen sich die Schülerinnen und Schüler ab Klasse 5 mit der Glaubwürdigkeit von Informationen. Sie werden für Fake News im Internet sensibilisiert und erfahren klassischen Journalismus als vertrauenswürdige Quelle.[Spiegel Ed - Unterrichtseinheit Fakt oder Fake](https://ed.spiegel.de/unterrichtsmaterial/fake-oder-fakt-luegen-im-internet-unterrichtseinheit-zu-fake-news-ab-klasse-5)Hopp-FoundationFake News verstehen lernen<https://kreidezeit.kiwi/fake-news-verstehen-lernen-ein-neues-paedagogisches-tool-fuer-den-unterricht/> | Eltern: <https://www.klicksafe.de/printmaterialien/vertraust-du-noch-oder-checkst-du-schon>Eltern und Kinder: <https://www.klicksafe.de/materialien/familien-checkliste-zu-verschwoerungstheorien-und-falschmeldungen> |
| 13 | **Suchmaschine vs. KI-Chat, Alternativen**• Alternative Suchmaschinen zum Marktführer • Finanzierungsmodelle | **3.1.1 Information und** **Wissen (Klasse 6)** (1) [...] Internetbrowser und Suchmaschinen zu Recherchezwecken einsetzen | **klicksafe****Unterrichtsmaterial Wie finde ich, was ich suche. Suchmaschinen kompetent nutzen**[AB 7 Methodentraining:](https://www.medienanstalt-nrw.de/fileadmin/user_upload/materials_and_ordering_system/download/K047_Wie_finde_ich_was_ich_suche.pdf) Die 4-Schritte-Methode – Suchergebnisse richtig verwenden und ordentlich verwalten.Hinweis: die Methode kann übernommen werden, die Beispiele sind alt.**BLM Fakt oder Fake? – Glaubwürdigkeit von Online-Quellen prüfen und bewerten** <https://www.medienfuehrerschein.bayern/angebot/schule/weiterfuehrende-schulen/5-6-und-7-jahrgangsstufe/fakt-oder-fake> |  |

## Unterrichtseinheit 4: Klassenchat, Kommunikation und Mobbing

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 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** |
| 14 | **Klassenchat und Medientagebuch** • Regeln für den Klassenchat (anknüpfend an die Regeln im Klassenzimmer) entwickeln • Respekt im Klassenchat• Beleidigungen im Chat/Netz vs. Klassenzimmer (digitales Gedächtnis) • Dem Medium angemessene Formulierung | **3.1.3 Kommunikation** **(Klassen 5 und 6)** (1) wichtige Regeln zur Kommunikation im Netz herausarbeiten und sich angemessen verhalten | Wiederholung Regeln für den Klassenchat, auf Einhaltung/Funktionalität prüfen und ggf. An neue Themen und Entwicklungen in der Klasse anpassen. Themen wie sexualisierte und/oder grenzverletzende Inhalte hinzunehmen:**klicksafe**Interaktive Übung/klick pdf[klicksafe No gos im Klassenchat](https://www.klicksafe.de/fileadmin/cms/download/Material/P%C3%A4d._Praxis/Projekt18_Porno_No-gos-im-Klassenchat_interaktive-%C3%9Cbung_2024_01.pdf)In einem Klassenchat findet man oft nicht nur Nachrichten zur Organisation des Schulalltags. Es werden auch andere Themen besprochen, Nachrichten, Links, Bilder oder Videos verschickt. Dabei landen schnell auch sexuelle und grenzverletzendes Inhalte im Chat, die nicht nurproblematisch sind, sondern in einigen Fällen sogar verboten. Die SuS beurteilen Beispiele aus dem Klassenchat auf Grundlage der Gesetzeslage nach ok-unsicher-verboten |  |
| 15 | **Gelingende und misslingende Kommunikation**• Die Kommunikationspartnerin bzw. den Kommunikationspartner kennen • Absichten und Ziele in der Kommunikation erkennen • Voraussetzungen und Gründe analysieren und verstehen | **3.1.3 Kommunikation** **(Klassen 5 und 6)** (N) |  |  |
| 16 | **Persönlichkeitsrechte**• Recht am eigenen Bild, Schutz der Privatsphäre • Bei Verletzungen des Rechts handeln können | **3.1.3 Kommunikation** **(Klassen 5 und 6)** (N) | Hopp-FoundationPersönlichkeitsrechteMaterial folgt:AB: Meine Bilder gehören mir! |  |
| 17 | **Mobbing**• Erkennen von Cybermobbing • Umgang mit Cybermobbing | **3.1.3 Kommunikation** **(Klassen 5 und 6)** (1) […] Cybermobbing | Hopp-FoundationMaterial folgt:INFO für LehrkräfteAB: Was ist Mobbing, was ist Cybermobbing?**klicksafe****Unterrichtsmaterial Was tun bei Cyber-Mobbing?**[Was tun bei Cyber-Mobbing?](https://www.klicksafe.de/materialien/was-tun-bei-cybermobbing)Hinweis: Beispiele bei einigen Projekten müssen Beispiele aktualisiert werden.**klicksafe Cyber-Mobbing Erste-Hilfe App**klicksafe Cyber-Mobbing Erste-Hilfe AppApp von Jugendlichen für Jugendliche, mit Videos und Anleitungen wie man gegen CM vorgehen kann.[www.klicksafe.de/cmapp](http://www.klicksafe.de/cmapp)**klicksafe Cyber-Mobbing Leichte-Hilfe App****(leichte Sprache)**Cyber-Mobbing Leichte-Hilfe App (CM-App in einer Version für Menschen mit Behinderung/leichte Sprache und Gebärdensprache)[www.klicksafe.de/materialien/cyber-mobbing-leichte-hilfe-app](https://www.klicksafe.de/materialien/cyber-mobbing-leichte-hilfe-app) |  |

## Unterrichtseinheit 5: Kollaboratives Arbeiten und Präsentieren

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 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** |
| 18 | **Kollaboratives Arbeiten**• Geeignete Tools (z. B. die Lernplattform der Schule) zur Kollaboration nutzen • Text/Präsentation/Tabelle/digitale Pinnwand | **3.1.3 Kommunikation** **(Klasse 6)** (3) mindestens einen digitalen Kommunikationsweg zur Kooperation und zum Austausch innerhalb von Projekten nutzen | Austauschmöglichkeiten für Kinder in sicherem Surfraum:<https://www.internet-abc.de/digitale-pinnwand/><https://www.kindersache.de/bereiche/mitmachen> |  |
| 19 | **Kollaboratives Arbeiten** |  |  |  |
| 20 | **Kollaboratives Arbeiten** |  |  |  |
| 21 | **Computerspiele**• 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 | **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 | **klicksafe in Kooperation mit Verbraucherzentrale RLP**[Kartenspiel Bist du sicher](https://www.klicksafe.de/materialien/bist-du-sicher) Spielerisch werden Grundkompetenzen des digitalen Verbraucherschutz wie der Umgang mit In Game-Käufen vermittelt. **klicksafe Digital Detox Box**Das eigene Gaming-Verhalten anhand vonDiagnosekriterien reflektieren. Wissen überOnline-Spielsucht erwerben.[Methode Gaming disorder](https://www.klicksafe.de/detoxbox)Konzentrationsphasen und -übungen in denAlltag einbauen.Methode Konzentrier dichWissen über digitale Sucht und Abhängigkeit in einem Onlinequiz erwerben.[Methode Quiz Digitale Abhängigkeit](https://www.klicksafe.de/materialien/digital-detox-box)**Sonstige:**Spieleratgeber NRW [Methodensammlung aus der Gamespädagogik](https://spieleratgeber-nrw.de/ratgeber/gamespaedagogik/methoden/)DGUV Unterrichtsmaterial zum Thema Online Spielsucht<https://zfdc.ph-freiburg.de/unterrichtsreihen/><https://education.minecraft.net/de-de/get-started/educators>[games-im-unterricht.de](http://games-im-unterricht.de/)  |  |
| 22 | **Präsentieren**• Animationen • Designgrundlagen • Gestaltungskriterien | **3.1.2 Produktion und Präsentation (Klasse 6)** (1N) digitale Medienprodukte [...] erstellen und gestalten [und bewerten] | **Landesmedienzentrum Baden-Württemberg**[Moodle Selbstlernkurs](https://moodle.lmz-bw.de/course/view.php?id=465) |  |
| 23 | **Präsentieren**Sortieren, mediales Darstellen der Rechercheergebnisse • Umwandeln und Aufbereitung von Suchergebnissen (z. B. Schaubild erstellen) | **3.1.1 Information und** **Wissen (Klasse 6)** (3N) die gewonnenen Informationen [unter Anleitung] auswählen und strukturieren |  |  |
| 24 | **Präsentieren** |  |  |  |
| 25 | **Präsentieren und rechtliche Grundlagen**• Urheberrecht • Datenschutz • Persönlichkeitsrechte • Nutzungsrechte • Lizenzmodelle (z. B. Creative Commons) | **3.1.2 Produktion und Präsentation (Klasse 6)** (2N) Grundsätzliche Verwendung freier oder selbstproduzierter Inhalte, wichtige Kriterien bei der Veröffentlichung | **BLM Musik ohne Grenzen? – Grundlagen des Urheberrechts kennen und anwenden**<https://www.medienfuehrerschein.bayern/angebot/schule/weiterfuehrende-schulen/5-6-und-7-jahrgangsstufe/musik-ohne-grenzen>**klicksafe** [**Unterrichtsmaterial Datenschutz leicht erklärt**](https://www.klicksafe.de/materialien/datenschutz-leicht-erklaert)**Internet ABC**<https://www.internet-abc.de/lehrkraefte/unterrichtsmaterialien-lernmodul-text-und-bild-urheber/><https://www.internet-abc.de/lehrkraefte/unterrichtsmaterialien/arbeitsblaetter/>Hopp FoundationGaming früher vs. Gaming heute (Podcast)Zeitbedarf: 3 DoppelstundenZiel dieser Einheit ist die Erstellung eines Podcasts von 2-4 Minuten je Gruppe.Die empfohlene Länge ist bewusst knapp gehalten, u.a. weil... :... kürzere Podcasts die Hemmschwelle zur Produktion senken... bei jüngeren Lernenden die Konzentration beim Sprechen oft begrenzt ist... die klare zeitliche Begrenzung langatmige oder chaotische Produktionen verhindert... Podcasts gemeinsam angehört werden können, ohne dass es den zeitlichen Rahmen sprengtWenn mehr Zeit zur Verfügung steht, kann man die Länge auf 5-7 Minuten ausdehnen und z.B. Interviews mit einbauen (Opa, der über Tetris erzählt o.ä.)[AB dazu.](https://taskcards.s3.hidrive.strato.com/attachments/5c104df6-8f44-4126-b69c-a2c83ddbb3e2?response-content-disposition=filename%3DAB-Gaming-frueher-vs.-Gaming-heute.pdf&X-Amz-Algorithm=AWS4-HMAC-SHA256&X-Amz-Credential=AHS49RUS6XLXF0S0CNIF%2F20250712%2Feu-central-1%2Fs3%2Faws4_request&X-Amz-Date=20250712T225642Z&X-Amz-Expires=604800&X-Amz-SignedHeaders=host&X-Amz-Signature=b182cae52d008e5dbd7e33c4226259c3e5f9b596ac3c9eb5171bd1449a446973) |  |

## Unterrichtseinheit 6: Codierung und Algorithmen

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 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** |
| 26 | **Codierung**• Raumnummer • Barcodes, QR-Codes • KFZ-Kennzeichen • Datumsschreibweise | **BP Inf 7** **3.1.1 Daten und Codierung** **(Klasse 6)** (1) Beispiele zur Verwendung von Codierungen im Alltag nennen [und beschreiben] | **Unterrichtseinheit Codierung im Alltag**[Codierung im Alltag](https://heibox.uni-heidelberg.de/d/df10b3af22194d60899b/) Hinweis: Evtl. anpassen an Kl. 6**Codingkids**Hier finden Lehrkräfte Ratschläge, Ideen und Denkanstöße rund um die Themen Coding und Making.<https://www.codingkids.de/> |  |
| 27 | **Decodierung**Textcodierung als • Morsecode • Blindenschrift • Fingeralphabet • Code 39 | **BP Inf 7** **3.1.1 Daten und Codierung** **(Klasse 6)** (3) erklären, dass Informa- tionen auf unterschiedliche Art und Weise codiert werden können […] **3.1.N** **(Klasse 6)** (N) (De-)Codierungenanwenden |  |  |
| 28 | **Einstieg in Programmierung** • Grafische Programmierumgebung kennenlernen • Erste eigene Programme implementieren • Codeabschnitte schrittweise untersuchen, verändern und (beobachtbare) Auswirkungen beschreiben | **BP Inf 7** **3.1.2 Algorithmen** **(Klasse 6)** (1N) die algorithmischen Grundbausteine Anweisung, Sequenz, Schleife/Wiederholung [(feste Anzahl) beschreiben und verwenden] | Grundbausteine von Algorithmen:<https://jwinf.de/contest/training/224> Hopp-Foundation[Hopp-Informatikspiel kostenlos bestellen](https://www.hopp-foundation.de/unterrichtsmaterial/zum-bestellen/informatikspiel-hopp-bot/)Hopp-Foundation[Lernpfad: Wie funktioniert der TikTok Algo](https://www.hopp-foundation.de/lernpfade/schueler/funktionsweise-tiktok/)**Sonstiges:** **Algorithmen und Demokratie**Spiegel Ed – Unterrichtseinheit “Schneller als der Algorithmus”Dieser Workshop will jungen Menschen das Thema Algorithmen näher­bringen. Er zeigt auf, wie Algorithmen die demokratische Öffent­lich­keit grund­legend ver­ändern und großen Einfluss auf Meinungsbildungs- und Entscheidungsprozesse ausüben.<https://ed.spiegel.de/unterrichtsmaterial/schul-workshop-schneller-als-der-algorithmus> |  |
| 29 | **Anweisung, Sequenz** |  |  |  |
| 30 | **Schleife** |  |  |  |