

Schulcurriculum „Informatik und Medienbildung“ Klassenstufe 6

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 Unterrichtseinheiten.....	3
Mögliche Benotung.....	4
Informatik und Medienbildung Klasse 6.....	5
Unterrichtseinheit 1: Wiedereinstieg in die mediale Welt.....	5
Unterrichtseinheit 2: Netzwerk, Speichern und Datensicherheit.....	10
Unterrichtseinheit 3: KI, Suchmaschinen und Fake News	13
Unterrichtseinheit 4: Klassenchat, Kommunikation und Mobbing	20
Unterrichtseinheit 5: Kollaboratives Arbeiten und Präsentieren	23
Unterrichtseinheit 6: Codierung und Algorithmen	27

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 Box 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/detobox	
3	Verstörende Inhalte <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	klicksafe Unterrichtseinheit 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 Unterrichtsmaterial Rechts.Extrem.Online	Jugendliche: Flyer Sextortion https://www.klicksafe.de/printmaterialien/f-ich-werde-mit-nacktbildern-erpresst-so-schuetzt-du-dich-vor-sextortion

			<p>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.</p> <p>Unterrichtsmaterial Rechts.Extrem.Online</p> <p>Hier finden Sie weitere Unterrichtseinheiten zu Themen des Jugendmedienschutzes.</p>	
4	<p>Soziale Netzwerke</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>3.1.3 Kommunikation</p>	<p>Klicksafe</p> <p>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 Evtl. anpassen auf Klasse 6</p> <p>Klicksafe</p> <p>Unterrichtsmaterial Kosmos YouTube Projekt 2 Influencing you</p> <p>Unterrichtsmaterial App+on – Sicher, kritisch und fair im Netz Projekt 2 Abgeschminkt – Was ist product placement?</p> <p>Unterrichtsmaterial Ommm online</p>	<p>Jugendliche: https://www.klicksafe.de/materialien/tiktok-flyer weitere Flyer zu Social Media Angeboten in dieser Reihe</p> <p>Eltern: https://www.klicksafe.de/printmaterialien/technische-einstellungen-smartphone-tablet</p> <p>Webseite: www.medienkindersicher.de</p>

<ul style="list-style-type: none"> • Influencer und deren Geschäftsmodelle • Freundschaften (online vs. offline) • Einstellungen, Funktionen und Nutzung • Finanzierungsmodele 	<p>(Klasse 6) (2) einen digitalen Kommunikationsweg (zum Beispiel E-Mail) in seinen Grundfunktionen anwenden</p>	<p>Projekt 1 Digitale Abhängigkeit – Nudging, Push und Co. – Wie digitale Dienste uns an sich binden</p> <p>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)</p> <p>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. Infografik Influencer in Instagram</p> <p>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?</p> <p>BR- So geht Medien https://www.br.de/sogehmedien/medien-basics/influencer-stars/index.html</p> <p>Handysektor Snacks Unterrichtseinheit - Privatsphäre Einstellungen</p>	
--	---	--	--

			<p>Die SuS führen hier selbstständig eine Einheit durch und wählen aus, ob sie 15-30-45 min. dafür nutzen wollen.</p> <p>Sonstige: BR- So geht Medien Sicher unterwegs auf Social Media https://www.br.de/sogehmedien/weiterfuehrende-schulen/social-media-sicherheit-100.html</p> <p>Spiegel ed TikTok: So gut? So mächtig? So gefährlich? In dieser Unterrichts-einheit setzen sich die Schüler-innen und Schüler kritisch mit der Social-Media-App TikTok aus-ein-ander. Sie recherchieren anhand eines Zeit-schriften-artikels positive und negative Aspekte der App und diskutieren als Klasse in einer gespielten Talk-show-Situation, ob TikTok so, wie es aktuell angeboten wird, verboten werden sollte. https://ed.spiegel.de/unterrichtsmaterial/tiktok-so-gut-so-maechtig-so-gefaehrlich</p> <p>https://www.amadeu-antonio-stiftung.de/publikationen/lasst-uns-ueber-medien-sprechen-gespraechsimpulse-zu-digitalen-erfahrungen/</p> <p>https://www.amadeu-antonio-stiftung.de/publikationen/content-chat-kartenset/</p>	
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	<p>Anmeldung + Lokale Netzwerke</p> <ul style="list-style-type: none"> • Schulnetzwerk und Lernumgebung in Grundzügen verstehen und nutzen (anmelden, Dateiablage/Organisation, Tauschverzeichnisse) 	<p>3.1.5 Grundlagen digitaler Medienarbeit (Klassen 5 und 6) (2) sich in einem schulischen Netzwerk anmelden, sich darin zurechtfinden [...]</p> <p>BP Inf 7</p> <p>3.1.3 Rechner und Netze (Klasse 6) (1) die grundlegende Struktur von lokalen Netzen [...]</p>		

7	<p>Daten speichern</p> <ul style="list-style-type: none"> • Unterschiede zwischen lokalen Speicherorten und Speicherorten im Netz erkennen und verstehen • Datenablage auf verschiedenen Endgeräten 	<p>BP Inf 7 3.1.3 Rechner und Netze (Klasse 6) (3) verschiedene Möglichkeiten der Datenspeicherung [...] beschreiben und [...] vergleichen</p>		
8	<p>Datensicherheit</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 	<p>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</p>		

	<ul style="list-style-type: none">• Passwortsicherheit	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	<p>KI-Chat</p> <ul style="list-style-type: none"> • Grundlagen der Funktion • Unterschied zur Suchmaschine (Aktualität, Wahrheitsgehalt) • Austausch und Diskussion: KI zum Lernen nutzen 	<p>3.1.1 Information und Wissen (Klasse 6) (3N) die gewonnenen Informationen [unter Anleitung] auswählen und strukturieren</p>	<p>klicksafe Unterrichtsmaterial Wie verlässlich ist ChatGPT Projekt 1 „Stimmt’s?“ — KI-generierte Texte überprüfen (aber auch andere Projekte aus dem Material eignen sich) Hinweis: ENDE 2025 erscheint von klicksafe ein KI-Unterrichtsmaterial</p> <p>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 Hinweis: Ende 2025 erscheint ein begleitendes Booklet mit Stories zu jedem Gebot, die mit den SuS gelesen und nachbesprochen werden können.</p> <p>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</p>	

			<p>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.</p> <p>Bleib Safe - 5 Tipps für KI im Schulalltag</p> <p>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.</p> <p>https://www.medien-in-die-schule.de/unterrichtseinheiten/machine-learning-intelligente-maschinen/</p> <p>Hopp-Foundation Funktionsweise/Training von KI kennen lernen, praktisch ausprobieren</p> <p>Zeitbedarf: 2 Doppelstunden</p> <p>Hintergrundinformation zum Thema "maschinelles Lernen" praktisch erfahren, Hinweise:</p>	
--	--	--	---	--

			<p>https://dd.countit.at/programmieren-lernen/teachable-machine</p> <p>https://teachablemachine.withgoogle.com/v1/</p> <p>Hopp-Lernpfad: https://www.hopp-foundation.de/lernpfade/schueler/funktionsweise-chatgpt/</p> <p>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 und Google DeepMind entwickelt. https://experience-ai.org/de</p>	
10	KI-Chat II			
11	KI-Chat und Medienmanipulation <ul style="list-style-type: none"> • (auch mit KI generierte) Ton-, Bild-, Videomanipulation analysieren • Deep-Fakes • Selbst einfache Manipulationen 	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" Quiz Deepfake Detectives	

	<p>vornehmen (Ton, Bild, Video)</p>	<p>Das Quiz und ist Teil des klicksafe-Materials Poster Achtung Deepfakes</p> <p>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</p> <p>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</p> <p>Sesam Unterrichtseinheit "Fake News mit KI-Bildgeneratoren erstellen und erkennen" https://sesam.lmz-bw.de/details/610208</p>	
--	-------------------------------------	--	--

12	<p>Fake News</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fake News erkennen (z. B. auch indem man diese selbst formuliert) • Strategien im Umgang mit Fake News 	<p>3.1.1 Information und Wissen (Klasse 6) (2) [...] Kriterien vertrauenswürdiger Internetseiten, Vergleich verschiedener Informationsquellen</p>	<p>Klicksafe</p> <p>Projekt 5 <u>Klick mich! So funktionieren Fake News</u> Die SuS lernen Strategien von Falschmeldungen kennen. Sie erstellen selbst Fake News, überprüfen ihre Wirkung und sammeln Handlungsmöglichkeiten gegen Fake News.</p> <p><u>Klicksafe Poster Safe News statt Fake News</u> in Kooperation mit ZDF heute Das Poster mit Tipps zum Thema Informationskompetenz kann im Klassenzimmer aufgehängt werden.</p> <p><u>Klicksafe Quiz Safe News statt Fake News</u> Das Quiz kann begleitend zum Poster gespielt werden.</p> <p><u>Poster Achtung Deepfakes in Kooperation mit logo!</u> Das Poster mit Tipps zum Thema Deepfakes erkennen kann im Klassenzimmer aufgehängt werden.</p> <p><u>Klicksafe Quiz Deepfakes</u> Das Quiz kann begleitend zum Poster gespielt werden.</p>	<p>Eltern: <u>https://www.klicksafe.de/printmaterialien/vertraust-du-noch-oder-checkst-du-schon</u></p> <p>Eltern und Kinder: <u>https://www.klicksafe.de/materialien/familiencheckliste-zu-verschwoerungstheorien-und-falschmeldungen</u></p>

			<p>Klicksafe Unterrichtseinheit Willst du mit mir Fakten checken gehen?</p> <p>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 –Fakt oder Fake In 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.</p> <p>Spiegel Ed - Unterrichtseinheit Fakt oder Fake</p> <p>Hopp-Foundation Fake News verstehen lernen https://kreidezeit.kiwi/fake-news-verstehen-lernen-ein-neues-paedagogisches-tool-fuer-den-unterricht/</p>	
13	Suchmaschine vs. KI-Chat, Alternativen	3.1.1 Information und Wissen (Klasse 6)	<p>klicksafe Unterrichtsmaterial Wie finde ich, was ich suche. Suchmaschinen kompetent nutzen</p>	

	<ul style="list-style-type: none"> • Alternative Suchmaschinen zum Marktführer • Finanzierungsmo- delle 	<p>(1) [...] Internetbrowser und Suchmaschinen zu Recherchezwecke- n einsetzen</p>	<p><u>AB 7 Methodentraining:</u> Die 4-Schritte-Methode – Suchergebnisse richtig verwenden und ordentlich verwalten. Hinweis: die Methode kann übernommen werden, die Beispiele sind alt.</p> <p>BLM Fakt oder Fake? – Glaubwürdigkeit von Online-Quellen prüfen und bewerten <u>https://www.medienfuehrerschein.bayern/angebot/schule/weiterfuehrende-schulen/5-6-und-7-jahrgangsstufe/fakt-oder-fake</u></p>	
--	---	--	---	--

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	<p>Klassenchat und Medientagebuch</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 	<p>3.1.3 Kommunikation (Klassen 5 und 6)</p> <p>(1) wichtige Regeln zur Kommunikation im Netz herausarbeiten und sich angemessen verhalten</p>	<p>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:</p> <p>klicksafe Interaktive Übung/klick pdf klicksafe No gos im Klassenchat</p> <p>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 grenzverletzende Inhalte im Chat, die nicht nur problematisch sind, sondern in einigen Fällen sogar verboten. Die SuS beurteilen Beispiele aus dem Klassenchat auf Grundlage der Gesetzeslage nach ok-unsicher-verboten</p>	

15	<p>Gelingende und misslingende Kommunikation</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 	<p>3.1.3 Kommunikation (Klassen 5 und 6) (N)</p>		
16	<p>Persönlichkeitsrechte</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recht am eigenen Bild, Schutz der Privatsphäre • Bei Verletzungen des 	<p>3.1.3 Kommunikation (Klassen 5 und 6) (N)</p>	<p>Hopp-Foundation Persönlichkeitsrechte Material folgt: AB: Meine Bilder gehören mir!</p>	

	Rechts handeln können			
17	Mobbing <ul style="list-style-type: none"> • Erkennen von Cybermobbing • Umgang mit Cybermobbing 	3.1.3 Kommunikation (Klassen 5 und 6) (1) [...] Cybermobbing	Hopp-Foundation Material folgt: INFO für Lehrkräfte AB: Was ist Mobbing, was ist Cybermobbing? klicksafe Unterrichtsmaterial Was tun bei Cyber-Mobbing? Was tun bei Cyber-Mobbing? Hinweis: Beispiele bei einigen Projekten müssen Beispiele aktualisiert werden. klicksafe Cyber-Mobbing Erste-Hilfe App klicksafe Cyber-Mobbing Erste-Hilfe App App von Jugendlichen für Jugendliche, mit Videos und Anleitungen wie man gegen CM vorgehen kann. 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	

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 <ul style="list-style-type: none"> • 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 <ul style="list-style-type: none"> • Anknüpfen an die digitale 	3.1.4 Mediengesellschaft	klicksafe in Kooperation mit Verbraucherzentrale RLP Kartenspiel Bist du sicher	

<p>Lebenswelt der Kinder</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gestaltungsprinzipien an Beispielen untersuchen • Suchtfaktoren reflektieren (z. B. lootbox) • In-Game-Käufe, Geschäftsmodelle (free-to-play, pay-to-win) • Altersempfehlungen 	<p>(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>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</p> <p>Konzentrationsphasen und -übungen in den Alltag einbauen. Methode Konzentrier dich</p> <p>Wissen über digitale Sucht und Abhängigkeit in einem Onlinequiz erwerben. Methode Quiz Digitale Abhängigkeit</p> <p>Sonstige: Spieleratgeber NRW Methodensammlung aus der Gamespädagogik</p> <p>DGUV Unterrichtsmaterial zum Thema Online Spielsucht</p> <p>https://zfdc.ph-freiburg.de/unterrichtsreihen/</p> <p>https://education.minecraft.net/de-de/get-started/educators</p> <p>games-im-unterricht.de</p>	
--	---	---	--

22	Präsentieren <ul style="list-style-type: none"> • Animationen • Designgrundlagen • Gestaltungskriterien 	3.1.2 Produktion und Präsentation (Klasse 6) (1N) digitale Medienprodukte [...] erstellen und gestalten [und bewerten]	Landesmedienzentrum Baden-Württemberg Moodle Selbstlernkurs	
23	Präsentieren Sortieren, mediales Darstellen der Rechercheergebnisse <ul style="list-style-type: none"> • 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 <ul style="list-style-type: none"> • Urheberrecht • Datenschutz 	3.1.2 Produktion und Präsentation (Klasse 6) (2N) Grundsätzliche Verwendung	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	

	<ul style="list-style-type: none"> • Persönlichkeitsrechte • Nutzungsrechte • Lizenzmodelle (z. B. Creative Commons) 	<p>freier oder selbstproduzierte r Inhalte, wichtige Kriterien bei der Veröffentlichung</p>	<p>Klicksafe <u>Unterrichtsmaterial Datenschutz leicht erklärt</u></p> <p>Internet ABC https://www.internet-abc.de/lehrkraefte/unterrichtsmaterialien-lernmodul-text-und-bild-urheber/ https://www.internet-abc.de/lehrkraefte/unterrichtsmaterialien/arbeitsblaetter/</p> <p>Hopp Foundation Gaming früher vs. Gaming heute (Podcast) Zeitbedarf: 3 Doppelstunden Ziel 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 sprengt Wenn 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.) <u>AB dazu.</u></p>	
--	---	---	--	--

--	--	--	--	--

Unterrichtseinheit 6: Codierung und Algorithmen

Nr.	Thema und Beschreibung	Prozess- und Inhaltsbezogene Kompetenzen / Bezug zum Bildungsplan 2016	Materialempfehlung & Arbeitsblätter	Weitere Informationen zum Thema für Elternarbeit, Jugendliche, Schulalltag
26	Codierung <ul style="list-style-type: none"> • 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 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 <ul style="list-style-type: none"> • 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 Programmierung 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 Hopp-Foundation Lernpfad: Wie funktioniert der TikTok Algo Sonstiges: Algorithmen und Demokratie Spiegel Ed – Unterrichtseinheit “Schneller als der Algorithmus” Dieser Workshop will jungen Menschen das Thema Algorithmen näher-bringen. Er zeigt auf, wie Algorithmen die demokratische Öffentlichkeit grundlegend verändern und großen Einfluss auf Meinungsbildungs- und Entscheidungsprozesse ausüben. https://ed.spiegel.de/unterrichtsmaterial/schulworkshop-schneller-als-der-algorithmus	

29	Anweisung, Sequenz			
30	Schleife			