



# Medienkonzept 6. Klasse

**Präventionsprogramm** der Mediatoren zur Stärkung der Persönlichkeit gegen Suchtgefahren

Schülerinnen und Schüler ...

| 6.1 Basiskompetenzen                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             | 6.2 Suchen und Verarbeiten                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     | 6.3 Analysieren und Reflektieren                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         | 6.4 Produzieren und Präsentieren                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          | 6.5 Kommunizieren und Kooperieren per digitaler Medien                                                                                                                                                                                                                           |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p><b>Deutsch:</b> ... üben mithilfe von <a href="http://www.schlaukopf.de">www.schlaukopf.de</a> oder <a href="http://www.Diktat-Truhe.de">www.Diktat-Truhe.de</a></p> <p><b>Informatik:</b> ... speichern und laden Dateien mittels eines USB-Sticks.</p> <p><b>Kunst:</b> ... untersuchen Texte, z.B. Sagen, Mythen.</p> <p><b>Mathematik:</b> ... wiederholen Grundrechenarten mit Hilfe einer Lernsoftware (<i>abfrager</i> oder <i>mathegy</i>) bei rationalen Zahlen.</p> | <p><b>Geschichte, Deutsch:</b> ... trainieren eine Internetrecherche.</p> <p><b>Natur und Technik:</b> ... recherchieren zum Thema Urheberrecht und Datenschutz und zum Vergleich verschiedener Dateitypen und deren Anwendung mit Hilfe von Grafikprogrammen (Paint).</p> <p><b>Kunst:</b> ... recherchieren Darstellungstraditionen in der Kunstgeschichte, z.B. antike Heldensagen.</p> <p><b>Latein:</b> ... suchen digitale Rekonstruktionen antiker Stätten im Internet.</p> <p><b>NuT:</b> ... vergleichen einzelne Organe mit Hilfe des Internets.</p> | <p><b>Deutsch, Latein:</b> ... analysieren ihre Lesekompetenz via Aufnahmen mit dem Smartphone.</p> <p><b>Englisch:</b> ... analysieren ein vom Lehrer gefilmtes Rollenspiel und reflektieren Verbesserungsmöglichkeiten.</p> <p>... reflektieren die Bedeutung digitaler Medien im Alltag.</p> <p><b>Französisch:</b> ... analysieren Dialoge, die bei der Vorbereitung der mündlichen Schulaufgabe von den Schülern präsentiert werden.</p> <p><b>Geschichte:</b> ... beurteilen die Qualität von Internetseiten.</p> <p>...analysieren Zeichentrickfilme oder animierte Filme als Quelle.</p> <p>...nehmen eine virtuelle Exkursion in die Höhle von Lascaux vor.</p> | <p><b>Deutsch:</b> ... gestalten einen Hörtext</p> <p>... erstellen einen Medienbeitrag unter Berücksichtigung von Hyperlinkstrukturen.</p> <p><b>Englisch:</b> ... erarbeiten und präsentieren selbstständig einen „Short Talk“ mit Hilfe eines geeigneten Bildes.</p> <p>... filmen ein selbsterstelltes Rollenspiel.</p> <p><b>Französisch:</b> ... präsentieren Dialoge, die vom Lehrer gefilmt werden.</p> <p><b>NuT:</b> ... erstellen ein Grafikdokument mit Hilfe der Punktnotation (einfache Programmiersprache).</p> <p><b>Kunst:</b> ... präsentieren eigene Arbeiten per Dokumenten- Kamera.</p> <p><b>Mathematik:</b> ... erstellen Diagramme.</p> <p>... stellen geometrische Berechnungen mit Hilfe von „geogebra“ an.</p> | <p><b>Englisch:</b> ... verfassen Emails zu vertrauten Themen und beachten Regeln zu Aufbau, Formalia und sprachlicher Angemessenheit.</p> <p><b>Französisch:</b> ... verfassen kurze Mails, z. B. um sich vorzustellen.</p> <p><b>Latein:</b> ... kommunizieren über mebis.</p> |



|  |                                                                                                                                                                                                     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |                                                                                                                                                                                                                                                                                   |  |
|--|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|
|  | <p>... verfolgen den Flug von Zugvögeln per Handy-App „Animal Tracker“.</p> <p><b>Religion:</b> ... untersuchen das Leben von Kindern der einen Welt mit digitalen Materialien von Hilfswerken.</p> | <p><b>NuT:</b> ... bekommen Einblick in die digitale Welt und erleben mit IT2School-Materialien spielerisch IT, um Prozesse zu verstehen und selbst kreativ zu gestalten</p> <p><b>Latein:</b> ... analysieren Sätze am Computer.</p> <p><b>Musik:</b> ... erleben eine Orchesterpartitur mit Flash-Animation von Händels Feuerwerksmusik.</p> | <p><b>Musik:</b> ... erarbeiten einen Volkstanz auf der Grundlage von Videomaterial.</p> <p><b>NuT:</b> ... beobachten das Sezieren eines Fisches per Dokumentenkamera.</p> <p>... dokumentieren Keimung und Wachstum von Pflanzen per Fotos und präsentieren die Ergebnisse.</p> |  |
|--|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|