



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



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