



## Leo-Weismantel-Schule

Sonderpädagogisches Förderzentrum  
in der Trägerschaft der Lebenshilfe Main-Spessart  
und des Landkreises Main-Spessart

### Schulsitz:

Landskronenstraße 7, 97753 Karlstadt

Tel.: 0 93 53 / 98 40 34-0,

Fax: 0 93 53 / 98 40 34-20

Email: [verwaltung@lwfz.de](mailto:verwaltung@lwfz.de)

# Das Mediencurriculum der Leo-Weismantel-Schule Sonderpädagogisches Förderzentrum

- ❖ Erarbeitet im Schuljahr 2018/ 2019. Fertiggestellt am 03.07.2019
- ❖ Das Team des Mediencurriculums: Vorüberlegungen durch die Kolleginnen und Kollegen der Leo-Weismantel-Schule. Weitere Erarbeitung durch D. Schirmer, J. Teichmann, M. Eichelsbacher, M. Hansen-Hogrefe, F. Schülke
- ❖ Bezugslehrpläne: Lehrplan PLUS (Grundschule, Mittelschule); Rahmenlehrplan für den Förderschwerpunkt Lernen
- ❖ Abkürzungen: L = Lehrerin oder Lehrer; SuS = Schülerinnen und Schüler
- ❖ Die formulierten Kompetenzen dienen zur Vorbereitung von Unterricht und Erziehung und können je nach individueller Ausgangslage der Schülerschaft angepasst und erweitert werden. Die Beispiele (**farbig hervorgehoben**) gelten dabei als Anregung, **die Erneuerungen basieren zum Teil auf den Erfahrungen des Distanzunterrichts in den Jahren 2020/ 2021.**
- ❖ **Überarbeitung Juli 2023**

	Basiskompetenzen	Suchen und Verarbeiten	Kommunizieren und Kooperieren	Produzieren und Präsentieren	Analysieren und Reflektieren
Jahrgangsstufe 1-2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Grundlegende Bedienfunktionen:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Starten- und Herunterfahren</li> <li>➤ Programme öffnen, bedienen und schließen</li> <li>➤ Notwendige Fachbegriffe klären: z.B. Doppelklick, Herunterfahren, Programm, Desktop</li> <li>➤ Maus: Klicken und ziehen, Markieren, Maustasten verwenden</li> <li>➤ Tastatur: Groß-Kleinschreibung, Leertaste, Return</li> <li>➤ Touchscreen bedienen</li> <li>➤ Verwendung eines Kopfhörers mit Mikrofon</li> <li>➤ <b>Umgang mit Schul-iPads: Starten und Herunterfahren, Apps finden, diese öffnen und schließen; Hervorhebung des Umgangs von Apps zur Beschulung im Distanzunterricht (z.B. Teams, learningApps, Sofatutor, AntonApp, ...)</b></li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aufgabenstellungen klären/ Informationsbedarfe ableiten: <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Vorbereitetes L-SuS-Gespräch</li> </ul> </li> <li>• Suchstrategien entwickeln: <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Mediale Informationsquellen werden vom L vorgegeben</li> <li>➤ Lernen am Modell: Lehrer macht vor, Schüler beobachten; <b>Erlernen im Präsenzunterricht durch Spiegeln des Lehrer-iPads an der digitalen Tafel (Panel, Whiteboard); Nachmachen durch Schüler-iPads</b></li> <li>➤ Vorbereitete Suchmaschinen und digitale Lexika (<b>Vorstrukturiert auf Schüler-iPads: Blinde Kuh, Frag Finn, Google mit Kinderfilter</b>)</li> <li>➤ Bildersuche</li> </ul> </li> <li>• Daten und Informationen nach vorgegebenen Kriterien auswählen und nach Aufgabenstellung überprüfen <b>Klassensatz Schüler-iPads oder Klassenlaptop zur Verfügung</b></li> <li>• Daten und Informationen mit Unterstützung weiterverarbeiten (z.B. ausdrucken lassen, <b>bei Teams oder Mebis einstellen</b>) oder Problemstellungen klären</li> </ul> <p><b>HSU - Natur und Umwelt:</b> Bestimmen ausgewählte heimische Tier- und Pflanzenarten mithilfe einfacher, auf Abbildungen basierender Bestimmungshilfen</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mit Hilfe von Medien situations- und adressatengerecht interagieren: <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Mit anderen in Kontakt treten (<b>Kontakte und Konferenzen über Teams oder Mebis, Chats zwischen Schüler-Lehrer-Eltern-Mitschüler</b>)</li> <li>➤ Gruppen- und Partnerarbeiten jeglicher Art</li> <li>➤ Medien einsetzen, um eigene Ansichten zu kommunizieren</li> </ul> </li> </ul> <p><b>Deutsch - Sprechen und Zuhören:</b> Bewusst die Aufmerksamkeit auf Beiträge in Hörmedien richten</p> <p><b>Deutsch - Szenisches Spiel:</b> Einbindung von Medien; szenische Darstellungen in Medien untersuchen und reflektieren</p> <p><b>Kunst - Visuelle Medien:</b> Fotografieren interessanter Motive aus dem individuellen Blickfeld (<b>iPad als Kameraersatz, Präsentation durch Spiegelung an digitaler Tafel/ oder durch Veröffentlichung im digitalen Klassenraum wie Teams oder Mebis</b>)</p> <p><b>HSU - Leben in einer Medien- und Konsumgesellschaft:</b> Unterscheiden von Bedürfnissen und Wünschen Thema Werbung: z.B. Audioproduktion; Interview mit Eltern/ Mitschülern/ Lehrern;</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• L gibt Werkzeuge zur Erstellung von Medienprodukten vor und unterstützt beim fachgerechten Einsatz</li> <li>• Medienprodukte unter Anleitung des L und anhand von wenigen Gestaltungskriterien erstellen: <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Bilder/ Wörter/ kurze Sätze schreiben, ausdrucken und auf einem Plakat anordnen, <b>Spiegeln von Schülerlaptop/ Schüler-iPads auf Panel; Schreiben in digitalem Klassenzimmer</b></li> <li>➤ Informationen auf Tonaufnahmegerät einsprechen, <b>einsprechen und speichern auf iPad; Sprachnachrichten bei Teams; Audiodateien bei Mebis</b></li> <li>➤ Bild(er) am PC anordnen; <b>Gemeinsam an Panel oder dig. Whiteboard</b></li> </ul> </li> <li>• Arbeitsergebnisse präsentieren: <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Plakate erklären bzw. Einsatz einer Dokumentenkamera; <b>iPad mit Schwanenhalshalterung oder Spiegeln</b></li> <li>➤ Tonaufnahmen abspielen, <b>auch mit iPad, Panel oder Klassenlaptop</b></li> <li>➤ Einsatz des Beamers</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Inhalte und Gestaltungsmittel von Medienangeboten analysieren und bewerten: <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Audio oder Bilddateien ansehen/anhören und vergleichen; <b>Uploads überprüfen und besprechen</b></li> <li>➤ Lernsoftware hinsichtlich Gestaltungsmittel vergleichen und bewerten; <b>Überprüfung auf Verwendung im Distanzunterricht</b></li> </ul> </li> </ul> <p><b>HSU - Natur und Umwelt:</b> Unterscheiden verschiedene Bild- und Hörmaterialien und bewerten und nutzen sie für Unterrichtsvorhaben.</p> <p><b>Deutsch - Leseerfahrung:</b> Vergleich von Lesebuch, Bilderbuch, Hörbuch, Verfilmung; <b>Möglichkeiten digitaler Medien: e-book, Antolin, Anton App</b></p> <p><b>Außerschulischer Alltag:</b> Wählen analoge und digitale Medien für sinnvolle Beschäftigungen aus; Reflektieren ihren Medienkonsum und entwickeln Bewusstsein für sinnvolle Mediennutzung, <b>Beobachtung von Medienverhalten der Schüler im PC-Raum oder bei Freiarbeiten an den Schüler-iPads; Aufklärung der Eltern über Möglichkeiten der Einschränkungen auf eigenen Geräten (Browser JusProg; Bildschirmzeit bei Apple) SchILF für KollegInnen</b></p>

		<p><b>Mathematik</b> - Größen und Messen: Schätzen Größen unter Verwendung von sicher abrufbaren Bezugsgrößen aus ihrer Erfahrungswelt</p>	<p><b>Präsentation von alltäglichen, manipulierenden Werbeanzeigen im TV oder Internet auf Panel oder per Link auf Schüler iPads</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ergebnisse veröffentlichen:             <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Plakate im Klassenzimmer/ Schulhaus aufhängen; <b>Einstellen auf die Homepage des LWFZ; Bildschirm teilen bei Distanzunterricht</b></li> </ul> </li> </ul> <p><b>Musik</b> - Sprechen-Singen-Musizieren: Ausgewählte Wiedergabemedien zur musikalischen Begleitung, Präsentation und Reflexion nutzen → Lieder einsingen/ einspielen; Klassen/ Eltern präsentieren, <b>Schicken über Teams, Mebis oder e-mail; Beispiel: Eigene Klanggeschichten erstellen und den Eltern/ anderen Klassen/ der Schule präsentieren</b></p> <p><b>Deutsch</b> - Texte planen/verfassen: Verfassen eigene informierende Texte (z. B. zum Lieblingstier) und achten dabei auf eine logische Anordnung der Informationen</p>	
--	--	--	--	---	--

	Basiskompetenzen	Suchen und Verarbeiten	Kommunizieren und Kooperieren	Produzieren und Präsentieren	Analysieren und Reflektieren
Jahrgangsstufe 3-4	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Grundlegende Bedienfunktionen:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Orientierung in einfachen Ordnerstrukturen (speichern);</li> </ul> </li> <li>• <b>Unterschiedliche Speichermöglichkeiten kennen und unterscheiden (iPad, Klassenzimmerlaptop, PC-Raum mit Schülerserver, USB-Stick, Mebis,...)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Notwendige Fachbegriffe klären: Z.B. Desktop, scrollen, Browser, Ordner, Dokument, Explorer, <b>wischen, App öffnen, schließen</b></li> <li>➤ Textverarbeitung</li> <li>➤ Einführung in Word/ <b>Pages auf den Schul-iPads</b>; Texte selber erstellen,</li> <li>➤ Einfache Formatierungen: Schriftart, Schriftgröße und – Farbe, erste Einfügemöglichkeiten</li> <li>➤ Gestaltung: Unterstreichen, Fett, Rahmen, Schriftarten</li> <li>➤ Rückgängig (Pfeiltaste)</li> <li>➤ Drucken</li> <li>➤ Internet</li> <li>➤ Grundlegende Orientierung im Browser (Adresszeile): Z.B. öffnen, schließen, rückgängig, Suchfeld; <b>Unterscheidung der digitalen Endgeräte: iPad (JusProg), Schülerlaptop, PC-Raum</b></li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aufgabenstellungen klären/ Informationsbedarfe ableiten/ Suchstrategien entwickeln: <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Schlüsselbegriffe/ Fragen/ Fotomotive für Suche herausarbeiten und digital notieren (<b>Klassen-iPad, Schülerlaptop, gemeinsam an Panel oder Whiteboard</b>)</li> <li>➤ Unbekannte Wörter markieren: Z.B. farbig in Word</li> <li>➤ Medien werden von SuS mit ausgewählt - bekannte/ vorhandene Medien wie Tablet, PC, Smartphone, Kamera; schülerangepasstes Vorgehen - Bedienung mit Texteingabe; Sprachbefehle; <b>Möglichkeiten von Apps kennen – v.a. Förderschwerpunkt gE</b></li> <li>➤ Motiv-/ Bilder- / Textsuche durch angeleitetes Vorgehen unter Einbezug der Basiskompetenzen (<b>zeitgleiche Suche an untersch. Endgeräten möglich – PC-Raum, iPads, ...</b>)</li> </ul> </li> <li>• Informationen analysieren, vergleichen, interpretieren und kritisch bewerten: <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Fotos/ Bilder/ Textabschnitte auswählen und Schlüsselbegriffen zuordnen: Farbig markieren, unterstreichen, fett, usw.</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mit Hilfe von Medien situations- und adressatengerecht interagieren: <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Gruppen- und Partnerarbeiten am PC oder Tablet</li> </ul> </li> <li>• Analoge und digitale Werkzeuge zur effektiven Gestaltung gemeinsamer als auch individueller Lernprozesse verwenden und Resultate mit anderen teilen: <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Daten erfassen und strukturiert darstellen</li> <li>➤ Einfache Tabellen und Schaubilder im Austausch mit anderen erläutern; <b>Möglichkeiten der digitalen Tafel inkl. vorhandener Tafelsoftware → Eigene Tabellen oder Diagramme entwerfen</b></li> <li>➤ Einsatz der Dokumentenkamera <b>oder iPad mit Halterung</b></li> <li>➤ Das eigene Medienverhalten beschreiben</li> </ul> </li> </ul> <p><b>Mathe: Kommunizieren über Lösungswege/ Grafiken/ Tabellen/ Diagramme; Videotutorials nutzen; Suche auf Videoplattformen (z.B. Youtube,..)</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• L bietet Auswahl an Werkzeugen zur Erstellung von Medienprodukten, SuS wählen unter Absprache mit L aus</li> <li>• Medienprodukte unter Berücksichtigung von Gestaltungskriterien erstellen: <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Bilder/ Texte ausdrucken, auf einem Plakat anordnen</li> <li>➤ Informationen auf Tonaufnahmegeräten einsprechen</li> <li>➤ Bilder/ kurze Texte am PC/ Tablet in einem Präsentationsprogramm anordnen</li> <li>➤ Fotoaufnahmen</li> </ul> </li> <li>• Arbeitsergebnisse präsentieren: <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Plakate vorstellen/ Einsatz einer Dokumentenkamera</li> <li>➤ Tonaufnahmen abspielen</li> <li>➤ Einsatz des Beamer (Fotopräsentation/ ...)</li> </ul> </li> <li>• Ergebnisse veröffentlichen: <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Aushänge im Schulhaus</li> <li>➤ Präsentation vor anderen Klassen, bei Festen,...</li> <li>➤ (z.B. Schulfest)</li> </ul> </li> </ul> <p><b>HSU - Natur und Umwelt: Entwicklung eines Tieres (z. B. von Kaulquappe zum Frosch) → Fotopräsentation erstellen</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Einfluss der Medien auf Rollenbilder und Handlungsweisen hinterfragen</li> <li>• Manipulations- und Missbrauchsgefahren kennenlernen; <b>Löschen unbedachter Nachrichten auf Teams, Signal, usw. erproben</b></li> </ul> <p><b>HSU: Werbung ansehen und ihre Wirkung hinterfragen; Aktuelle Werbung auf digitaler Tafel ansehen, dann besprechen</b></p> <p><b>Deutsch - Leseerfahrung: Texte kritisch hinterfragen</b></p> <p><b>Ethik - mit Medien kritisch umgehen: Medien als Ausschnitte der Wirklichkeit (Realität/Fiktion) begreifen; Medien als genussvolle Freizeitbeschäftigung erkennen; Medien als Kommunikationsmittel kritisch reflektieren (Beispiele in geschützten Rahmen möglich – Teams – Mebis) Bewusstmachen der Gefahren von Medien/Medienkonsum; Beeinflussung des eigenen Verhaltens durch Werbung</b></p>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Audio- und visuelle Medien:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Grundlegende Bedienung der Digitalkamera/ Smartphone: Auslösen, zoomen</li> <li>➤ Fotos auf PC übertragen und abspeichern</li> <li>➤ Verwendung eines Kopfhörers mit Mikrofon, erste Versuche Texte mit Hilfe gesprochener Sprach zu erstellen</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Informationen speichern/ strukturieren: <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Speichern der Suchergebnisse mit vorgegebenen Ordnerstrukturen (<b>vgl. Basiskompetenzen- Speicherort an untersch. Endgeräten</b>) und Besprechung mit L oder SuS</li> </ul> </li> </ul> <p><b>Deutsch - Lesen:</b>  Literarische Texte von Sach- und Gebrauchstexten unterscheiden  →Sammeln von Bildern oder Beispieltexen in Partnerarbeiten; Nachstellen mit Fotos (1. Rezept, 2.Märchen, 3.Zeitungsartikel)  <b>iPad-Kameras; Direkter Vergleich der Ergebnisse durch Sammlung auf digitaler Tafel</b></p> <p><b>Kunst - Gestalten:</b>  Einfache Aspekte der Bildsprache für die Gestaltung von Bildern und Texten einsetzen  →Suche und Verbildlichung (Gestaltung) von Schulhausregeln/ Pausenregeln/ Klassenregeln)</p>	<p><b>Kunst:</b> Fotografieren als Technik der Bildgestaltung; <b>Verwendung von Apps zur Fotobearbeitung</b></p> <p><b>Deutsch - Sprechen und Zuhören:</b>  Im Gesprächskreis zuhören und sich deutlich artikulieren;  Partner- und gruppenorientiertes Arbeiten; <b>Videobasiertes Feedback durch Aufnahme mit iPads oder Schülerlaptop, gemeinsame Analyse auf digitaler Tafel</b>  Gesprächsregeln beachten: Mit dem Partner und in der Gruppe arbeiten;</p> <p><b>Deutsch - Sprechen und Zuhören:</b>  Kommunizieren über Antolin <b>oder Teams:</b> Briefe an andere Klassen schreiben; zu einem Thema seine Meinung äußern und vertreten</p> <p><b>HSU:</b> Fachbegriffe im Internet nachschlagen und darüber austauschen <b>v.a. durch die Möglichkeiten vorstrukturierte Suchmaschinen auf digit. Endgeräten</b></p>	<p><b>Deutsch - Szenisch spielen:</b>  Interpretieren einer Rolle, indem Gefühle und Charakter einer Figur durch Ausdrucksformen verdeutlicht werden (z. B. Körperhaltung, Gestik und Mimik)  →Fotostory erstellen und über Beamer präsentieren</p>	
--	--	---	---	--

	Basiskompetenzen	Suchen und Verarbeiten	Kommunizieren und Kooperieren	Produzieren und Präsentieren	Analysieren und Reflektieren
Jahrgangsstufe 5-6	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Grundlegende Bedienfunktionen:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Aufbau des Desktops /des Startbildschirm von iPads</li> <li>➤ Menü- und Symbolleisten</li> <li>➤ Dateien zielorientiert speichern (auf unterschiedlichen Endgeräten – vgl. Klasse 3/4)</li> <li>➤ Drucken mit Optionen, <b>Ausdrucke aus von SuS erreichbaren Druckern</b></li> </ul> </li> <li>• <b>Textverarbeitung:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Kopieren/ ausschneiden, einfügen</li> <li>➤ Text gestalten/ formatieren: Schriftarten, Ausrichtung (Hoch-Querformat), Absatzformatierung</li> <li>➤ Einfache Tabellen erstellen (Spalten/ Zeilen)</li> <li>➤ <b>PDF-Dateien auf Touchscreens bearbeiten (Bearbeitungstools kennen und anwenden, z.B. Markieren)</b></li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aufgabenstellungen klären/ Informationsbedarfe ableiten/ Suchstrategien entwickeln: <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Suchbegriffe/ Fragen für Internetrecherche herausarbeiten und notieren: Nummerierungen, Strukturierte Tabellen, Farbige Gestaltung</li> <li>➤ Stichworte aus Vorwissen notieren: Z.B. digitale MindMap erstellen; <b>Möglichkeiten von digitalen Klassenräumen nutzen; gemeinsame Mindmaps erstellen; gemeinsam bearbeitbare Dokumente erstellen/ weiterarbeiten</b></li> <li>➤ Medien werden von SuS ausgewählt: Tablet, PC, Smartphone, Kamera, Aufzeichnungsgeräte</li> <li>➤ Vertieftes Arbeiten mit Suchmaschinen: Z.B. Auswahlmöglichkeiten bei Bildern (jpg, gif, cartoon, Größe...); Suche nach Einzelnen oder mehreren Wörtern; <b>Möglichkeiten und Grenzen von Kindersuchmaschinen kennenlernen</b></li> </ul> </li> <li>• Informationen analysieren, vergleichen, modellieren und speichern: <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Gesammelte Texte auf Verständlichkeit, Bilder nach Veranschaulichung, Fotos nach Qualitätsmerkmalen auswählen und in eigen erstellten Ordnern speichern; Texte in Größe und</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Medien zur gleichberechtigten Teilhabe an der Gesellschaft aktiv und selbstbestimmt nutzen: <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Das eigene Kommunikationsverhalten beschreiben (SMS, WhatsApp, E-Mails, <b>Teams...</b>); wie und mit welchen Medien tauschen sich die Schüler aus? <b>Neue Möglichkeiten und Gefahren der Gruppenchats</b></li> </ul> </li> <li>• Umgangsregeln, ethisch-moralische Prinzipien sowie Persönlichkeitsrechte bei digitaler Interaktion und Kooperation berücksichtigen: <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Umgangsformen bei der Kommunikation im Internet kennen und anwenden ("Netiquette") → <b>Lehrerwesenheit in schulischen Gruppenchats wie Teams;</b></li> </ul> </li> <li>• Die SuS wenden altersgemäße Möglichkeiten der Online-Kommunikation (Chat, E-Mail; <b>Mebis, Teams, Signal,..l</b>) an</li> <li>• Die SuS entwickeln Regeln und Empfehlungen für eine sichere Kommunikation im Internet (Worauf muss ich achten?); <b>Erleichterter Umgang durch gemeinsamen Klassenchat – direkte Rückmeldung durch Lehrkraft</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• SuS wägen Vor- und Nachteile der einzelnen Werkzeuge zur Realisierung von Medienprodukten ab, treffen Entscheidung und besprechen diese mit L</li> <li>• Medienprodukte unter Berücksichtigung von Gestaltungskriterien erstellen: <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Bilder/ Informationen ausdrucken und auf Plakat anordnen (<b>Voraussetzung: Netzwerkdrucker auf Stockwerken vorhanden oder PC-Raum</b>)</li> <li>➤ Informationen auf Tonaufnahmegerät/ iPad einsprechen</li> <li>➤ Bilder/ kurze Texte am PC/ Tablet in einem Präsentationsprogramm ansprechend anordnen (<b>auch Keynote auf iPads kennenlernen</b>)</li> <li>➤ Foto-/ Videoaufnahmen</li> </ul> </li> <li>• Arbeitsergebnisse präsentieren: <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Referate unter Einsatz von Plakaten/Dokumentenkamera/ <b>iPad mit Halterung</b></li> <li>➤ Ton-/Videoaufnahmen abspielen</li> <li>➤ Einsatz des Beamers/ <b>digit. Tafel</b></li> </ul> </li> <li>• Ergebnisse veröffentlichen: <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Aushänge im Schulhaus; <b>Veröffentlichungen per mail, Gruppenchat, Homepage</b></li> <li>➤ Präsentation vor anderen Klassen, bei Festen (z.B. Schulfest), ...</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Einfluss der Medien auf Wertvorstellungen und Handlungsweisen hinterfragen</li> <li>• Manipulations- und Missbrauchsgefahren kennenlernen; „<b>Fakenews</b>“ → <b>Untersch. Quellen vergleichen</b></li> </ul> <p><b>Ethik - mit Medien kritisch umgehen: Medien als Ausschnitte der Wirklichkeit (Realität/Fiktion) begreifen; Veränderbarkeit durch Bildbearbeitung nachvollziehen uns ausprobieren (Bildbearbeitungsapps)</b> Medien als genussvolle Freizeitbeschäftigung; Medien als Kommunikationsmittel; Bewusstmachen der Gefahren von Medien/Medienkonsum; <b>Aufklärung der Eltern: Wie richte ich das Endgerät meines Kindes richtig ein? – Bsp. JusProg als Browser, Bildschirmzeit bei Apple</b> Beeinflussung des eigenen Verhaltens durch Werbung</p> <p><b>Deutsch - Leseerfahrung: Texte kritisch hinterfragen, z.B. Onlineberichte</b></p>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Internet:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Umgang mit Suchmaschinen;</li> <li><b>Vorinstallierte Kindersuchmaschinen wie FragFinn oder Blindkuh</b></li> <li>➤ Orientierung auf Internetseiten</li> </ul> </li> </ul>	<p>Schriftart vereinheitlichen; Bilder überschaubar anordnen</p> <p><b>Werken</b> - Arbeitsprozess: Phasen der Vorbereitung und Herstellung gliedern →Planung/ Herstellung eines einfachen Werkstückes aus Holz <b>Dokumentation auf Schul-iPad, Kamera und Notizen auf einem Gerät; Überarbeitungen schnell möglich</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Die SuS nutzen unter Anleitung altersgemäße Medien, z. B. Wiki, Lernplattformen, zur Zusammenarbeit bei schulischen Projekten: Z.B. Referat mit Vortragshilfen (<b>Vorgegebene Suchmaschinen auf Endgeräten von Schülern – z.B. Blinde Kuh</b>)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Dateien hochladen (z.B. ins Schulnetz)</li> <li>➤ <b>Differenzierungsmöglichkeiten für leseschwächere Kinder (Veränderung von Schriften/ Größen)</b></li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Audio- und visuelle Medien:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Bildbearbeitung</li> <li>➤ Videos erstellen</li> <li>➤ Tonaufnahmegeräte / iPads/ Laptops verwenden</li> <li>➤ Texte mit Hilfe gesprochener Sprache erstellen, Kopfhörer mit Mikrofon</li> <li>➤ <b>Möglichkeiten von Apps kennenlernen und gewählte Apps auswählen</b></li> </ul> </li> </ul>	<p><b>Sport</b> - Fitness und Gesundheit: Kenntnisse über eine rückenschonende Haltung umsetzen und sich im Alltag rückenschonend bewegen →Informationen - Textabschnitte mit Bildern (gesucht oder selbst erstellt) - auswählen und Informationen multimedial verarbeiten (PA, GA, Klassenprojekt); <b>Online Übungen verschiedener Sportprofis/ Vereine nutzen</b></p>	<p><b>Ethik</b> - elektronische Medien im eigenen Leben: Unterschiede erkennen zwischen sozialen Kontakten in digitalen Medien und in persönlichen Kontakten und Gesprächen (<b>Erproben in festgelegten digitalen Räumen – Teams, Mebis, Signal,...</b>)</p>	<p><b>Kunst</b> - visuelle Medien: Gestalten digitaler Texte (z. B. Initialen, Namen) mit einer geeigneten Schriftart, um einen bestimmten Inhalt visuell zu vermitteln</p> <p><b>HSU</b> - Natur u. Technik: Wasser und Boden: Aufbau und Funktion eines Wasserkraftwerks → Geeignete Abbildung auswählen, anordnen und über Beamer präsentieren</p> <p><b>Deutsch</b> - Texte planen und verfassen: Projekt: Schülerzeitung (<b>Erleichterte mediale Umsetzung durch Möglichkeiten des schnellen Speicherns und Änderns von Dateien durch schulische Endgeräte; Bildbearbeitung durch Apps; Digitale Versionen mit Audioanteilen (vgl. Radio LWFZ)</b>)</p>	

	Basiskompetenzen	Suchen und Verarbeiten	Kommunizieren und Kooperieren	Produzieren und Präsentieren	Analysieren und Reflektieren
Jahrgangsstufe 7-9	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Grundlegende Bedienfunktionen:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Umgang mit Passwörtern</li> <li>➤ <b>Speichern von Dateien auf schulischen Endgeräten; Löschen von privaten Inhalten und Zugängen</b></li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aufgabenstellungen klären/ Informationsbedarfe ableiten/ Suchstrategien entwickeln:           <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Problemstellungen erörtern und eigene Rechercheideen entwickeln und übersichtlich festhalten</li> <li>➤ Das eigene Vorgehen planen und Vorgehensweisen schriftlich festhalten (Textverarbeitungskenntnisse vgl. Basiskompetenzen 1 bis 6)</li> </ul> </li> <li>• Mediale Informationsquellen begründet auswählen und gezielt Inhalte entnehmen:           <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Vorteile zur Weiterverarbeitung mit einbeziehen – Vorteil digitaler Medien nutzen; <b>Autokorrekturen, Programme (online oder apps) zur Erstellung von Ideensammlungen</b></li> <li>➤ Zeiteffizienz beachten</li> <li>➤ Medien als reine Informationsquelle, ohne weitere Verarbeitung; <b>Nachrichtenapps kennenlernen</b></li> <li>➤ Daten und Informationen analysieren, vergleichen, interpretieren und kritisch bewerten</li> <li>➤ Abwägen des Gehalts von Medien zur Verarbeitung (vor dem Modellieren) → gezielte Entnahme; <b>Zeitgleiches Erarbeiten von Themen anhand unterschiedlicher Internetquellen durch</b></li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Medien zur gleichberechtigten Teilhabe an der Gesellschaft aktiv und selbstbestimmt nutzen:           <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Ein Projekt/ eine Aktion auf der Schulhomepage kommunizieren</li> </ul> </li> <li>• Kritische Wertung von medialen Darstellungsformen und Botschaften</li> <li>• Persönliche Vorlieben und Gewohnheiten im eigenen Medienkonsum bewusstmachen:           <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Ziel: Souverän handeln in einer medialisierten Welt</li> </ul> </li> <li>• Umgangsregeln, ethisch-moralische Prinzipien sowie Persönlichkeitsrechte bei digitaler Interaktion und Kooperation berücksichtigen:           <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Kritik zurückhalten, äußern und selbst vertragen</li> <li>➤ <b>Rechtliche Belehrung: Strafrechtliche Folgen von rechtsextremen oder sexistischen Kommentaren oder versendeten Foto- und Videodateien</b></li> <li>➤ Bei der digitalen Kommunikation eine angemessene und medienspezifische Sprache beachten und die allgemeinen Persönlichkeitsrechte von Kommunikationspartnern beachten; Was ist</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Werkzeuge zur Erstellung von Medienprodukten auswählen und zielgerichtet einsetzen; <b>Einbindung von schulischen und persönlichen digit. Endgeräten</b></li> <li>• Medienprodukte unter Berücksichtigung von Gestaltungskriterien erstellen           <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Bilder/ Informationen ausdrucken, auf Plakat anordnen (<b>Voraussetzung: Netzwerkdruker auf Stockwerken vorhanden oder PC-Raum</b>)</li> <li>➤ Informationen auf Tonaufnahmegarät/ iPad einsprechen</li> <li>➤ Präsentationen am PC/ Tablet erstellen (<b>untersch. Präsentationsprogramme kennen</b>)</li> <li>➤ Foto-/ Videoaufnahmen</li> </ul> </li> <li>• Arbeitsergebnisse präsentieren:           <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Referate unter Einsatz von Plakaten/ Dokumentenkamera/ iPad mit Halterung</li> <li>➤ Ton-/Videoaufnahmen abspielen</li> <li>➤ Ergebnisse über Beamer/ <b>digit. Tafel</b> präsentieren (Fotopräsentation/PPP/Keynote...)</li> </ul> </li> <li>• Ergebnisse veröffentlichen:           <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Aushänge im Schulhaus</li> <li>➤ Präsentation vor anderen Klassen, bei Festen (z.B. Schulfest)</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Beurteilen Potentiale der Nutzung digitaler Medien für Mensch und Gesellschaft</li> <li>• Lernen Besonderheiten und Wirkungsabsichten digitaler Medien kennen; <b>Vergleichen von Internetquellen; „Fakenews“</b></li> <li>• Lernen Manipulations- und Missbrauchsgefahren kennen</li> <li>• <b>Appstore als Kostenfalle; Folgekosten von Apps beachten; Apps vergleichen</b></li> </ul> <p><b>Außerschulischer Alltag:</b> Informieren sich zu Beratungsstellen (Medienmissbrauch, Medienkonsum etc.)</p> <p><b>Geschichte/ Politik/ Geografie - Demokratie und Gesellschaft:</b> Medien im Alltag der Kinder (z.B. Bücher, Zeitschriften, Hörmedien, audiovisuelle Medien und digitale Medien)</p> <p><b>Deutsch - Sprechen und Zuhören:</b> Schätzen den Erfolg ihres Lernens sowie der angewendeten Methoden ein und benennen ihre Fortschritte</p>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Textverarbeitung:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Präsentationsprogramme: Power-Point, <b>Keynote auf iPad</b></li> <li>➤ Publisher</li> <li>➤ <b>Möglichkeiten von Freeware kennenlernen</b></li> </ul> </li> </ul>				
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Internet:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ E-Mail Programme bedienen</li> <li>➤ E-Mails senden</li> <li>➤ <b>Vertiefter Umgang mit Teams; Gemeinsame Dateien bearbeiten, hochladen, löschen, verändern</b></li> </ul> </li> </ul>				
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Audio- und visuelle Medien:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Bildbearbeitung</li> <li>➤ Über Mirkophon / Kopfhörer Texte selbst einsprechen und bearbeiten</li> <li>➤ Videos erstellen</li> <li>➤ <b>Überblick: Apps</b></li> </ul> </li> </ul>				



	<p><b>vorhandenen iPads, Laptops (Klassensätze)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Informationen zielorientiert speichern, zusammenfassen, strukturieren, modellieren und aufbereiten:             <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Kenntnisse der Textverarbeitung anhand bekannter Programme übersichtlich gestalten: Überschriften, Formatvorlagen verwenden, Seitenzahlen, Inhaltsverzeichnisse, Quellenkennzeichnungen,...</li> <li>➤ Erstellte Sequenzen oder Fotos auf ihre Wirkung, in Bezug auf die Aufgabenstellung, auswählen und diese strukturiert/ geordnet abspeichern; Überflüssiges löschen</li> </ul> </li> </ul> <p><b>BLO:</b> Ausgewählte Berufe nennen, die unter Berücksichtigung des entsprechenden Schulabschlusses Möglichkeiten einer beruflichen Ausbildung bieten: → Anschauliche, beispielhafte Auswahl an Berufen, beschrieben anhand eines Steckbriefes, veranschaulicht mit deutlichen Bildern und Fotos</p> <p><b>Denken und Lernstrategien -</b> Wissensnutzungsstrategien: Sich an erworbenes Wissen wieder erinnern und anwenden: Stichwortzettel vorbereiten; MindMap als Reduktion von gelesenen Wissen verwenden</p>	<p>Cybermobbing? Gefühle und Handlungsmöglichkeiten in einer Cybermobbing-Situation; Selbstschutzstrategien in der digitalen Welt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <b>Adressatengerechtes Schreiben von Chatnachrichten</b></li> <li>➤ Urheber- und Persönlichkeitsrechte</li> </ul> <p><b>BLO:</b> Formulieren des eigenen Bewerbungsansprechens; Ablauf und Inhalt des Bewerbungsgesprächs mit praktischen Übungen (Videoaufzeichnung)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <b>Veröffentlichungen per mail, Gruppenchat, Homepage</b></li> <li>➤ Dateien hochladen (z.B. ins Schulnetz)</li> </ul> <p><b>Deutsch - Szenisch spielen:</b> Adaptieren gestalterische Texte aus Jugendbüchern oder Kurzgeschichten und setzen verschiedene Gestaltungsmittel ein → Einsatz einer Videokamera</p> <p><b>BLO-Theorie/ Deutsch:</b> Lebenslauf; Bewerbungsanschreiben</p> <p><b>Mathe - Diagramme/statistische Kennwerte:</b> Entwerfen und Vergleichen unterschiedlicher Darstellungen von Daten, z. B. Textform, Tabelle, Diagramm → Diagramm/ Tabelle in Word erstellen und über Beamer präsentieren</p>	
--	--	---	--	--

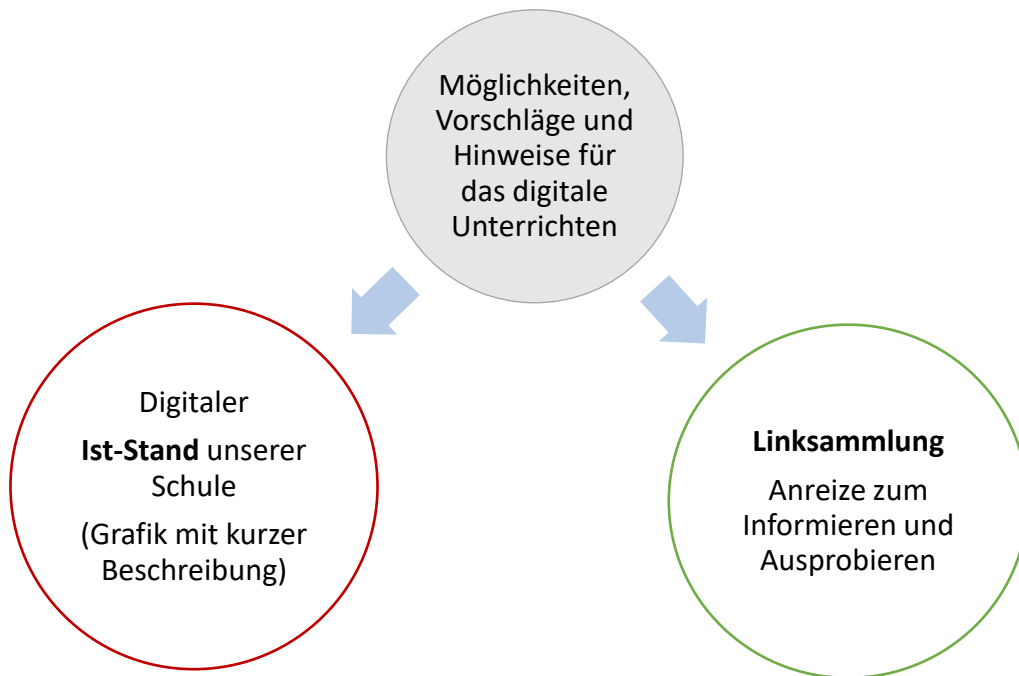


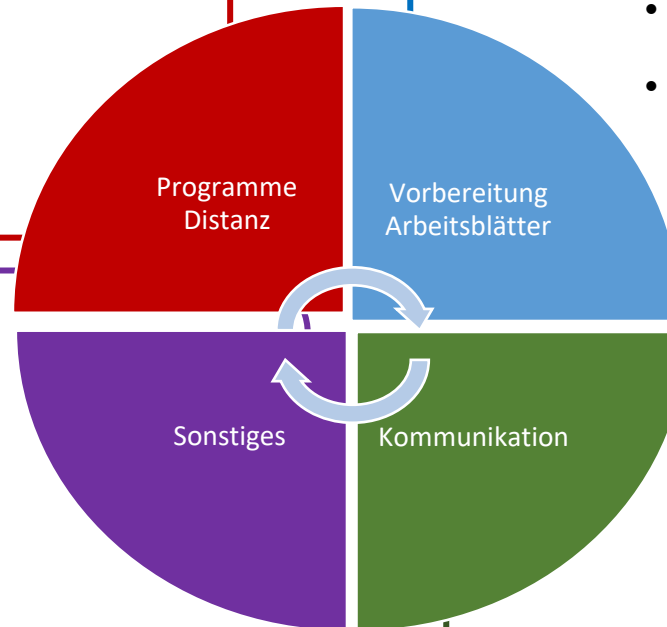
Abb. Übersicht zum Handout

**Ist-Stand:** Das folgende Handout beschreibt kurz die (aktuell) vorhandenen Möglichkeiten der Leo-Weismantel-Schule Karlstadt – Gemünden digital mit Schülern zu arbeiten oder Arbeitsblätter zu erstellen. Diese Möglichkeiten können teils zur Vorbereitung, teils zur Durchführung eines möglichen Unterrichtens auf Distanz verwendet werden.

**Linksammlung:** Weiter wurde durch die Arbeitsgruppe Distanzunterricht eine Linksammlung zum Informieren und Ausprobieren erstellt. Hierbei handelt es sich um einen Anreiz, sich mit dem digitalen Unterrichten zu beschäftigen und sich selbstständig mit einem Thema gegeben falls vertieft auseinanderzusetzen. Diese Sammlung stellt nur eine sehr kleine, individuell zusammengetragene Übersicht dar, welche nach weiteren Erfahrungen gerne erweitert werden kann... und soll.

- **Mebis** (Schulplattform für Kommunikation und Austausch)
- **MS Teams**
- **AntonApp** (Lernapp für Unterrichtsfächer)
- **Antolin** (Quizfragen zu Kinder- und Jugendbüchern)
- **Linksammlung** zum individuellen Ausprobieren und für den Austausch

- **Bibox** (Digitales Mathebuch Stark In 1 und 2)
- **Worksheetcrafter** (AB selbst gestalten und Tauschbörse)
- **Mathepower** (Sammlung von Matheaufgaben)
- **Medienwerkstatt** (Schulschriften)



- **ActiveInspire** (Programm für interaktive Tafel von Promethean)
- **Oriolus Schullizenz** (LernApp)
- **Budenberg** (Lernprogramm auf Schulserver)
- **Metacom 7** (Symbolsammlung für unterstützte Kommunikation)
- **Schultablets** (eingerihtete iPads mit diversen Programmen)
- **Lehrerdienstgeräte**
- **Upgedateter PC-Raum mit Schülerserver**

- **Telefon** (Aktuelle Listen im Büro)
- **E-mail** (Aktuelle Listen im Büro; auch @lwfz- Adressen für Lehrer)
- **Zoom** (Videokonferenz, 1 Zugang von Schule)
- **Mebis**
- **MS Teams**

Name des Programms/ Ansprechpartner	Kurze Beschreibung/ Verwendung für LK
<p><b>Mebis</b></p> <p><a href="https://www.mebis.bayern.de/ueber-mebis/">https://www.mebis.bayern.de/ueber-mebis/</a></p> <p><b>Koordinatoren:</b>  <a href="#">Hannes Teichmann;</a>  <a href="#">Daniela Schirmer</a></p>	<p>Zur Förderung des Einsatzes von digitalen Medien im Unterricht hat das Bayerische Staatsministerium für Unterricht und Kultus „mebis – Landesmedienzentrum Bayern“ etabliert. An der Umsetzung sind das Staatsinstitut für Schulqualität und Bildungsforschung (ISB), die Akademie für Lehrerfortbildung und Personalführung (ALP) sowie das Institut für Film und Bild in Wissenschaft und Unterricht GmbH (FWU) beteiligt.</p> <p><b>Online-Angebote</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Das mebis <b>Infoportal</b> bündelt Anregungen und Informationen zu den Themenbereichen Medienerziehung und Mediendidaktik (Materialien, Termine und Ansprechpartner)</li> <li>- Die mebis <b>Mediathek</b> enthält digitale Bildungsmedien, die im Unterricht urheber- und lizenzrechtlich gesichert verwendet werden dürfen (über 60.000 qualitativ hochwertige Video- und Audioinhalte)</li> <li>- Das mebis <b>Prüfungsarchiv</b> stellt über 4800 zentrale bayerische Abschlussprüfungen und Jahrgangsstufenarbeiten aller relevanten Schularten bereit.</li> <li>- Die mebis <b>Lernplattform</b> dient Lehrkräften zur Gestaltung von digital gestütztem Unterricht und zur Organisation von Lernvorgängen in digitalen Kursen → sichere Kommunikation und virtuelle Klassenräume, Einsatz einer Vielzahl an Materialien und Aktivitäten (Aufgabe, Abstimmung, Chat, Testerstellung)</li> <li>- Mit <b>teachSHARE</b> steht bayerischen Lehrkräften eine stetig wachsende Auswahl an kostenlosen mebis-Kursen zur Verfügung, die von Kolleginnen und Kollegen aus ganz Bayern entwickelt wurden. Die Kurse können in wenigen Schritten kopiert und im Anschluss individuell an den eigenen Unterricht angepasst werden</li> <li>- Die <b>mebis Tafel</b> ermöglicht Lehrkräften, in einer einfachen Oberfläche anschauliche und interaktive digitale Tafelbilder anzufertigen. Die Tafel-Software ist auch ohne Installation über den Browser nutzbar und kann an Whiteboard, PC oder Tablet verwendet werden. Handschriftliche Notizen können mit interaktiven Inhalten aus der mebis Lernplattform, Medien, wie z.B. Videos aus der mebis Mediathek, PDF-Dokumenten und anderen Inhalten kombiniert werden. Durch die Möglichkeit, Tafelbilder über das mebis-Konto zu speichern, können Tafelbilder schon im Vorfeld des Unterrichts vorstrukturiert, im Unterricht weiterentwickelt und anschließend mit der Klasse geteilt werden.</li> </ul> <p>Quelle: <a href="https://www.mebis.bayern.de/ueber-mebis/">https://www.mebis.bayern.de/ueber-mebis/</a> (Wortlaut teils geändert)</p>
<p><b>AntonApp</b> (Schullizenz)</p> <p><a href="https://anton.app/de/">https://anton.app/de/</a></p> <p><b>Daten zum Anmelden beim Systembetreuer</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lernapp für die Schule (Lehrer und Schüler)</li> <li>- Lehrer kann Schülergruppen bilden und ihnen Aufgaben zuweisen und Bearbeitung einsehen</li> <li>- Deutsch, Mathe, Sachunterricht, Biologie, DaZ, Musik für die Klasse 1 bis 10</li> <li>- 100000 Aufgaben</li> <li>- Motivierend durch Belohnung</li> <li>- Anton wird unterstützt von der EU (EFRE)</li> <li>- Ganze Schule (Lehrer und Schüler) sind angelegt und aktualisiert</li> <li>- Alle Lehrer haben ihre Zugangsdaten erhalten.</li> </ul>

<p><b>Active Inspire</b>  <a href="https://www.prometheanworld.com/de/produkte/unterrichtssoftware/activinspire/">https://www.prometheanworld.com/de/produkte/unterrichtssoftware/activinspire/</a></p> <p>Seriennummer zum Download beim Systembetreuer</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Wenn LK Promethean-Tafel im Klassenzimmer nutzt!</li> <li>- Eine mehrfach von Pädagogen ausgezeichnete Tafelbildsoftware, die mediengestützten Unterricht für erfahrene Anwender und Neueinsteiger ermöglicht. Eine leichte Handhabung und Anpassung an das Unterrichtsfach und den Kenntnisstand des Nutzers machen ActivInspire so beliebt</li> </ul>
<p><b>Bibox</b>  <i>(Kollegiumslizenz)</i>  <a href="https://www.bibox.schule/ueber-bibox/">https://www.bibox.schule/ueber-bibox/</a></p> <p>Daten zum Anmelden (Westermann) im Büro Karlstadt</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Hiermit wird das Arbeiten mit dem Lehrwerk <b>Stark in</b> Mathematik - Mittel- und Oberstufe u.a. durch ein Angebot digitaler Unterrichtsmaterialien vereinfacht</li> <li>- Die BiBox für Lehrer/-innen ist das umfassende Digitalpaket zum Lehrwerk mit zahlreichen Unterrichtsmaterialien und dem digitalen Schulbuch auf einer Plattform</li> <li>- Die BiBox ist die Plattform mit dem digitalen Schulbuch. Lehrkräften steht ein umfangreiches Digitalpaket zur Verfügung, z.B. editierbare Arbeitsblätter, didaktisch-methodische Hinweise, Audios, Videos u.v.m. – passgenau zur jeweiligen Schulbuchseite für Ihre Unterrichtsvorbereitung und -durchführung. Mit der Upload-Funktion fügen Sie eigene Materialien zu und haben alles in einem System verfügbar</li> <li>- Die BiBox verfügt über zahlreiche Werkzeuge zum Bearbeiten der Schulbuchseiten, z.B. Markieren, Zoomen, Kopieren, Ausschneiden von Texten und Bildern u.v.m. Nutzen Sie die BiBox online und offline auf allen Endgeräten. Mit der BiBox können Sie am Rechner, Tablet oder Smartphone arbeiten, in der Schule oder zu Hause. Durch die Synchronisierung über das Internet haben Sie alle Materialien immer und überall dabei</li> </ul>
<p><b>Antolin</b>  <a href="https://antolin.westermann.de/">https://antolin.westermann.de/</a></p> <p>Daten zum Anmelden (Westermann) im Büro Karlstadt</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- stellt Quizfragen zu mehr als 70.000 Kinder- und Jugendbüchern</li> <li>- antolin.de ist eine Art Bibliothek für Quizfragen, quasi eine Quizzothek: Kinder wählen auf antolin.de einen Buchtitel, lösen dazu ein Quiz und verdienen sich Punkte</li> <li>- Das Titel-Angebot ist ähnlich wie in einer sehr gut bestückten Bücherei: Es reicht von Belletristik über Sachbücher bis hin zu fremdsprachigen Büchern Es kommen täglich neue Buch-Quiz dazu</li> <li>- Zusätzliche Angebote reihen sich auf wie Perlen, von der 1. bis zur 10. Klasse: Von der Vorlesefunktion für Erstklässler bis hin zu Jugendbuch-Projekten für Zehntklässler</li> </ul>
<p><b>Worksheet Crafter</b>  <a href="https://getschoolcraft.com/de/">https://getschoolcraft.com/de/</a></p> <p>Daten zum Anmelden beim Systembetreuer</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Programm zur Gestaltung von differenzierten Arbeitsblättern für die Grund-, Haupt- und Förderschule</li> <li>- Unterrichtsmaterial selbst erstellen</li> <li>- Deutsch: Lückentexte, Silbenfärbung, Schriften,....</li> <li>- Mathematik: Aufgabenformate (Rechenpyramiden, Zahlenhäuser, Zahlenstrahl,....</li> <li>- Differenzierung dank Generator</li> <li>- Über 4000 hingezzeichnete Illustrationen</li> <li>- Kostenlose Arbeitsblätter – Tauschbörde (herunterladen und bearbeiten)</li> </ul>

<p><b>Mathepower</b>  <a href="https://www.mathepower.de/">https://www.mathepower.de/</a></p> <p>Daten zum Anmelden beim Systembetreuer</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mathematikblätter-Sammlung</li> <li>- Bei Erwerb einer Schullizenz ist das Nutzungsrecht beschränkt auf alle Computer der Schule sowie auf alle Computer der an dieser Schule unterrichtenden Lehrkräfte. Eine Weitergabe an Schüler und Schülerinnen ist nicht gestattet</li> <li>- Login unter: <a href="https://www.mathehero.de/index.php?id=login">https://www.mathehero.de/index.php?id=login</a></li> </ul>
<p><b>Oriolus</b>  <a href="https://www.oriolus.de/oriolus_fuer_schulen/oriolus_fuer_schulen.php">https://www.oriolus.de/oriolus_fuer_schulen/oriolus_fuer_schulen.php</a></p> <p>Daten zum Anmelden beim Systembetreuer</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lernprogramm für Mathematik und Deutsch von der 1. Bis 9. Klasse</li> <li>- Programme dürfen auf beliebig vielen Rechnern einer Schule genutzt werden und auch - zur Unterrichtsvorbereitung zu Hause - von den Lehrkräften</li> <li>- Sie darf jedoch nicht an Schüler weitergegeben werden</li> </ul>
<p><b>Medienwerkstatt Schulschriften</b></p> <p>Daten zum Anmelden beim Systembetreuer</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bayerische Druckschrift und Vereinfachte Ausgangsschrift</li> <li>- Nutzungsrecht auf allen Schulcomputern und auf den Privatrechnern der Lehrkräfte, die an der betreffenden Schule beschäftigt sind</li> <li>- Eine Nutzung für kommerzielle Zwecke oder zur Verbreitung von Dateien im Internet ist ausdrücklich untersagt</li> </ul>

### Vorschläge zum Informieren und Ausprobieren/ Beispiele

Ziel ist es einen produktiven Erfahrungsaustausch über die zahlreichen Möglichkeiten des Unterrichtens auf Distanz zu starten. Die „Kommunikationsinsel“ der Lehrer des LWFZ für den Austausch des digitalen Lehrens und Lernens stellt das digitale Klassenzimmer bei Mebis dar.

#### Allgemeine Informationsseite:

<https://www.mebis.bayern.de/infportal/kategorie/distanzunterricht-digital/>

<https://www.distanzunterricht.bayern.de/>

#### Beispiel für digitales Lernen:

<https://heimschule-birkeneck.de/3-wochen-corona-pause-neues-lernen-fuer-schueler-und-lehrer/>

#### Linksammlung:

<https://www.mebis.bayern.de/infportal/faecher/linksammlung-lernen-zuhause/>

- MINT
- Sprachen
- Musische Fächer
- Fächerübergreifende Angebote
- Werkzeuge/ Tools

alle	GS, Sek I, Sek II	<a href="#">Portal für politische Bildung</a>	Informationen, Materialien sowie Unterstützung zur Umsetzung des Bildungsziels Politische Bildung
alle	GS, Sek I, Sek II	<a href="#">BRalpha Schule für daheim</a>	BRalpha Schule für daheim
alle	Sek I, Sek II	<a href="#">naklar.io</a>	Plattform, auf der geprüfte ehrenamtliche Tutoren Schülern Fragen beantworten um das Lernen zuhause zu unterstützen. Eine Initiative von #WIRVSVIRUS – Der Hackathon der Bundesregierung. <b>Der Anbieter hat den Solidaritätskodex unterzeichnet.</b>
alle	GS, Sek I, Sek II	<a href="#">Umwelt im Unterricht</a>	Umwelt im Unterricht veröffentlicht alle zwei Wochen Unterrichtsmaterialien zu aktuellen Themen der Umweltpolitik und Fragen der nachhaltigen Entwicklung. Die Materialien sind kostenlos und veränderbar (OER).
verschiedene	Sek II	<a href="#">vibos</a>	Die vibos (Virtuelle Berufsoberschule Bayern) bietet ab sofort freie Webinare an.
alle	GS, Sek I, Sek II	<a href="#">Bildungsserver-Angebote</a>	Die Übersicht ist nach Medien und Lernprogrammen für die Grundschule und für die weiterführende Schule unterteilt, die aufbereitet und vorgestellt werden
alle	GS, Sek I, Sek III	<a href="#">digitallearninglab</a>	Das digital.learning.lab ist ein Hamburger Kompetenzzentrum für die Unterrichtsgestaltung in digitalen Zeiten. Lehrkräfte finden hier Anregungen und Unterstützung, ihren Unterricht unter Berücksichtigung der Kompetenzen für eine digitalisierte Lebens- und Arbeitswelt weiter zu entwickeln.
alle	GS, Sek I, Sek II	<a href="#">App-Sammlung</a>	App-Sammlung Stiftung Bildungspakt
alle	Sek I und Sek II	<a href="#">ZUM-Unterrichten</a>	ZUM-Unterrichten – offene Plattform mit Unterrichtsmaterialien, interaktiven Übungen und Lernpfaden
alle	alle	<a href="#">Planet-Schule</a>	Kostenloses Lernangebot von SWR und WDR
alle	alle	<a href="#">WDR schule</a>	Unterrichtsmaterialien und Umsetzungstipps zum digitalen Unterrichten
alle	Sek I und Sek II	<a href="#">Deutsches Museum</a>	Virtuelles Angebot des deutschen Museums mit zahlreichen Artefakten und deutschen Beschreibungen
alle	GS und Sek I	<a href="#">hanisauland.de</a>	Angebot der Bundeszentrale für politische Bildung für Kinder und Jugendliche, auch über politische Bildung hinaus
alle	alle	<a href="#">Schlaukopf</a>	interaktive Fragen
Medienbildung	GS, Sek I, Sek II	<a href="#">Medienführerschein</a>	kostenlose Materialien zur Stärkung der Medienkompetenz

<https://www.mebis.bayern.de/infportal/distanzunterricht-digital/podcasts/>

#### Podcasts:

## **Erklärvideos**

Fortbildung und Handout von Hannes zum Erstellen eigener Videos via **Youtube**

<https://www.mebis.bayern.de/infoportal/unterrichten-mit-digitalen-medien/mebis-im-unterricht/lernen-mit-erklavideos/>

<https://selbstlernkurse.alp.dillingen.de/user/policy.php>

<https://www.flippedmathe.de/2020/04/20/video-erstellen-10-tipps-und-tricks/>

## **Angebote zu Fortbildungen:**

<https://www.mebis.bayern.de/infoportal/distanzunterricht-digital/aktuelle-webinar-angebote/#sec1>

## **Suchmaschinen**

- Kinder:

<https://www.blindekuh.de>

<https://www.helles-koepfchen.de>

<https://www.fragfinn.de>

- Beachtung von Datenschutz

<https://www.startpage.com/de/>

<https://duckduckgo.com/>

## **Weitere Links (unsortiert)**

<https://www.schlaukopf.de/>

<https://www.zum.de/GrundschulWebQuest/>

[www.padlet.com](http://www.padlet.com)

[www.sofatutor.com](http://www.sofatutor.com)

[www.klicksafe.de](http://www.klicksafe.de)

[www.bildungsserver.de](http://www.bildungsserver.de)

<https://zahlenzorro.westermann.de/> (Wäre das eine Anschaffung für unsere Schule? – Bitte um Rückmeldung)