

- Deutsch [1.1]:**
- Suchmaschinen nutzen und sich auf einer Internetseite orientieren
- Sachunterricht [1.1]:**
- Grundfunktionen des Navigierens anwenden (Browser, Internetadresse eingeben, Links öffnen, scrollen, Seiten schließen, ...)

- Deutsch [1.1]:**
- Informationen im Internet gezielt suchen und diese strukturieren
 - Suchmaschinen nutzen und sich auf einer Internetseite orientieren von einer Aufgabe Informationsbedarf und Suchinteresse ableiten
 - Suchmaschinen für Kinder
 - Suchstrategien: Schlagwortsuche altersangemessene Informationsquellen (z. B. Portale, Wissenspeicher, ...)
 - Wörterbuch, Lexika und Stichwörter: analog und digital, Internetquellen/Suchmaschinen für Kinder

- Sachunterricht:**
- Suchstrategien im Internet benennen, vergleichen, auswählen und anwenden [1.1]
 - Informationen aus altersangemessenen Quellen aufgabenbezogen anhand vorgegebener Kriterien sammeln, vergleichen, auswählen, diese ordnen und sich darüber zusammenfassend äußern; dabei digitale Medien, wie Kindersuchmaschinen, Internetbeiträge nutzen [1.2]
- Englisch [1.1]:**
- altersgerechte englischsprachige Materialien und Suchmaschinen nutzen

- Sachunterricht [4.1]:**
- Risiken und Gefahren in digitalen Umgebungen kennen, reflektieren und berücksichtigen
 - Risiken und Gefahren von Schadssoftware

Bezug zum Fachlehrplan ST

- Deutsch [2.1]:**
- eine E-Mail formulieren und unter Anleitung versenden
 - Kriterien des formalen Aufbaus einer E-Mail: Angabe von Empfänger, Betreff, Anrede- und Grußformel
 - Kommunikationsmöglichkeiten: E-Mail, Telefongespräch, geschützter Chatroom
- Sachunterricht [4.1]:**
- Risiken und Gefahren in digitalen Umgebungen kennen, reflektieren und berücksichtigen
 - Risiken und Gefahren von Schadssoftware

- Deutsch [2.4]:**
- Chatsprache – Standardsprache vergleichen
 - Grundregeln der Internetkommunikation, E-Mail, Telefongespräch, geschützter Chatroom

- Ethikunterricht [2.4]:**
- Verhaltensregeln bei digitaler Interaktion und Kooperation anwenden
 - Grundregeln der Internetkommunikation, z. B. Umgang mit Symbolen, Abkürzungen, Kettenbriefen, Chatsprache, Vermeidung von Hasskommentaren, Beleidigungen, Netiquette, ethischen Prinzipien der digitalen Kommunikation

- Ethikunterricht [6.2.2]:**
- den Anteil der eigenen Mediennutzung an der Freizeitgestaltung reflektieren
 - Bedeutung der Medien in den sozialen Beziehungen

- Sachunterricht [6.2.2]:**
- das Handeln und Verhalten der Menschen in alltäglichen Situationen von heute, einschließlich des Mediengebrauchs in der digitalen Welt, mit alltäglichen Situationen der Vergangenheit vergleichen
 - veränderte Mediennutzung

- Sachunterricht [4.3]:**
- Suchtgefahren (z. B. die eigene Mediennutzung in der Freizeit) selbstkritisch hinterfragen, Alternativen aufzeigen, sich selbst und andere vor möglichen Gefahren schützen
 - Gefahren übermäßiger Mediennutzung

Lernmodule *Unterwegs im Internet – so geht's!*

1 Einführung	2 Der Browser: Aufbau und Bedienung
3 Links – Klick oder Tipp dich von Ort zu Ort!	4 Aufbau einer Internetseite
5 Pop-ups und Layer im Gift!	6 Profifrage zum Arbeiten mit dem Internet
7 Internet- und Computersprache	8 Probiere dein Wissen aus: Eine Link-Relais

Lernmodule *Suchen & Finden*

1 Einführung ins Thema Suchmaschinen	2 Was sind Suchmaschinen?
3 Suchmaschinen für Kinder und Erwachsene	4 Suchmaschinen richtig bedienen
5 Suchmaschinen: Intern und extern	6 Linktipps
7 Lexika und Wikis	8 Suchtipps für Profis
9 So nutzt du Erwachsenen-Suchmaschinen	10 Probiere dein Wissen aus!

Lernthemen auswählen

Lernmodule *So funktioniert das Internet – die Technik*

1 Einführung	2 Was ist das Internet?
3 Wie und wo geht's ins Internet?	4 Datenpakete
5 Daten in Gefahr – Hacker aus Wien	6 Das Internet zum Mach- und Mitmachen
7 Probiere dein Wissen aus: eine Umfrage	

Lernmodule *Mobil im Internet – Tablets und Smartphones*

1 Überblick bei mobilen Geräten	2 Was sind Smartphones oder Tablets alles können
3 Was genau sind Apps?	4 Apps auswählen, installieren, kaufen
5 Überall online – Zugänge zum Internet	6 Schutz für mobile Geräte – und für dich
7 Tipps für Social	8 Weiss das Smartphone streikt
9 Probiere dein Wissen aus: Smartphone-Spiel	

Lernmodule *E-Mail und Newsletter – Post für dich*

1 Einführung	2 E-Mail – was ist das eigentlich?
3 Wofür braucht man eigentlich E-Mails?	4 Wie schreibe und verschicke ich eine E-Mail?
5 Die eigene E-Mail-Adresse	6 Umverknüpfen (Post, Spam & Viren)
7 Newsletter	8 Probiere dein Wissen aus: Eine E-Mail schreiben

Lernthemen auswählen

Lernmodule *Chatten und Texten – WhatsApp und mehr*

1 Einführung	2 Plaudern im Internet – wie geht das eigentlich?
3 Achtung, Stress-Alarm!	4 Gruppendruck und Mobbing
5 Deine Daten sind deine Sache – Datenschutz	6 Warum darf ich WhatsApp noch nicht nutzen?
7 Smiley, Emojis und Abkürzungen	8 Probiere dein Wissen aus: Das Chat-Spiel

Lernmodule *Soziale Netzwerke: Facebook & Co.*

1 Einführung	2 Was ist ein Netzwerk?
3 Anmelden und Mitmachen – Jungeys Profil	4 Profildaten aus Weibeldaten
5 Geheimnis Einstellungen – streng privat	6 Was gehört nicht ins Internet?
7 Checkliste: Soziale Netzwerke	8 Probiere dein Wissen aus: Das Klassen-Netzwerk

Lernmodule *Online-Spiele – sicher spielen im Internet*

1 Einführung	2 Welche Arten (Genres) von Spielen gibt es?
3 Regeln und Verhaltensregeln	4 Welche Gefahren: Clans, Werbung, Viren
5 Dein Alter und das Spiel im Internet	6 Immer und überall spielen?
7 Probiere dein Wissen aus: Werde ein Spielkritiker	

LM 1.1

Unterwegs im Internet – so geht's!

Hier erlernen Kinder ihre ersten Schritte im Internet: Pinguin Eddie erklärt den Browser. Außerdem zeigt er, was Links, Downloads und Pop-ups sind.

LM 1.2

Suchen und Finden im Internet

Wie und wo können Kinder Informationen im Internet finden? Und wie funktionieren Suchmaschinen überhaupt?

LM 1.3

So funktioniert das Internet – die Technik

Pinguin Eddie erklärt, was das Internet überhaupt ist und wie es funktioniert. Er zeigt auf, mit welchen Geräten Kinder ins Internet gehen können und was ein Hacker ist.

LM 1.4

Mobil im Internet – Tablets und Smartphones

Pinguin Eddie erklärt alles rund um Smartphones und Tablets: Wie man mit diesen Geräten ins Internet geht, worauf man dabei achten sollte, was eine App ist, dass ein Handy auch Stress machen kann.

LM 2.1

E-Mail und Newsletter – Post für dich

In diesem Lernmodul lernen Kinder, wie sie E-Mails schreiben und empfangen können und worauf sie dabei achten sollten.

LM 2.2

Chatten und Texten – WhatsApp und mehr

Was ist ein Chat? Wie sollten sich Kinder dort verhalten? Was ist bei WhatsApp zu beachten? Dieses Lernmodul liefert Antworten!

LM 2.3

Soziale Netzwerke – Facebook und Co.

Von Jungeys erfahren die Kinder, was Soziale Netzwerke (z.B. Facebook) sind und worauf sie achten sollten, wenn sie Mitglied in einem solchen Netzwerk werden möchten.

LM 2.4

Online-Spiele – sicher spielen im Internet

In diesem Lernmodul lernen Kinder, welche Online-Spiele bzw. Spiele-Centers es gibt und worauf sie beim Spielen achten sollten.

4 Themenbereiche (TB)

TB 1 1. Surfen und Internet – so funktioniert das Internet

TB 2 2. Mitreden und Mitmachen – selbst aktiv werden

TB 3 3. Achtung, die Gefahren! – So schützt du dich

TB 4 4. Lesen, Hören, Sehen – Medien im Internet

mit 15 Lernmodulen (LM)

internet-abc für Lehrkräfte

TB 1

1. Surfen und Internet – so funktioniert das Internet

In diesem Bereich finden Sie folgende Lernmodule:

1. Unterwegs im Internet – so geht's!
2. Suchen und Finden im Internet
3. So funktioniert das Internet – die Technik
4. Mobil im Internet – Tablets und Smartphones

TB 2

2. Mitreden und Mitmachen – selbst aktiv werden

In diesem Bereich finden Sie folgende Lernmodule:

1. E-Mail und Newsletter – Post für dich
2. Chatten und Texten – WhatsApp und mehr
3. Soziale Netzwerke – Facebook und Co.
4. Online-Spiele – sicher spielen im Internet

TB 3

3. Achtung, die Gefahren! – So schützt du dich

In diesem Bereich finden Sie folgende Lernmodule:

1. Lügner und Betrüger im Internet
2. Viren und andere Computerkrankheiten
3. Werbung, Gewinnspiele und Einkaufen
4. Cybermobbing – kein Spaß!
5. Datenschutz – das bleibt privat!

TB 4

4. Lesen, Hören, Sehen – Medien im Internet

In diesem Bereich finden Sie folgende Lernmodule:

1. Text und Bild – kopieren und weitergeben
2. Filme, Videos und Musik – was ist erlaubt?

Screenshots/ Logos/ Bilder: www.internet-abc.de

Projekt Internet-ABC-Schulen Sachsen-Anhalt

Medienanstalt Sachsen-Anhalt

SACHSEN-ANHALT

Landesstelle für Schule und Medienentwicklung (LSM)

LM 3.1

Lügner und Betrüger im Internet

Eichhörnchen Flitz erklärt Kindern über die Gefahren im Internet auf Cybermobbing, Betrug und Abzocke. Auch über den Wahrheitsgehalt von Internetseiten wird

LM 3.2

Viren und andere Computerkrankheiten

Viren, Würmer und Trojaner – in dem Lernmodul "Viren und andere Computerkrankheiten" lernen Schülerinnen und Schüler, welche technischen Gefahren ihrem Smartphone, Tablet und Computer drohen und wie sie diese Schädlinge abwehren können.

LM 3.3

Werbung, Gewinnspiele und Einkaufen

Dieses Lernmodul erklärt Kindern, was Werbung ist, wie Werbung im Internet zu erkennen ist und worauf sie bei Gewinnspielen und Clubs achten sollten.

LM 3.4

Cybermobbing – kein Spaß!

Was ist Mobbing und Cybermobbing? Wie können Kinder mit Fällen von Cybermobbing umgehen? Dieses Lernmodul liefert Informationen und Übungen zum Thema.

LM 3.5

Datenschutz – das bleibt privat!

Dieses Lernmodul erklärt Kindern den Unterschied zwischen privat und öffentlich. Es zeigt zudem auf, wie und wo sie Spuren im Internet hinterlassen.

LM 4.1

Text und Bild – kopieren und weitergeben

Was ist ein Werk, was ein Urheber? Wofür muss ich achten, wenn ich im Internet ein Bild oder einen Text veröffentliche? Wie darf ich die Werke anderer verwenden? Dieses Lernmodul bietet Kindern Erklärungen und Hilfen – auch zu Instagram und Snapchat.

LM 4.2

Filme, Videos und Musik – was ist erlaubt?

Dieses Lernmodul zeigt Kindern, warum Tauschbörsen Risiken bergen, welche Gefahren bei der Nutzung von YouTube lauern und warum sie immer erst nachdenken sollten, bevor sie selbst etwas veröffentlichen.

LM 3.1

Lügner und Betrüger im Internet

1 Überblick zum Thema	2 Die Täuscher oder Faker
3 Der Abzocker – „Hilfer“, Gewinnspiele, Trans	4 Die Abzocker – Apps, Abos, Onlinespiele
5 Die Datenkassie, Spione und Serierer	6 Die Schadsoftware
7 Die Angemachter	8 Ein kleiner „Lügner und Betrüger“-Test
9 Probiere dein Wissen aus: 1000-Geschichten-Spiel	

LM 3.2

Viren und andere Computerkrankheiten

1 Einführung	2 Was sind Viren und Schadprogramme?
3 Gerät und Daten schützen, Teil 1: Aufpassen!	4 Gerät und Daten schützen, Teil 2: Die Technik
5 Hat denn Gerät einen Virus?	6 Erste Hilfe gegen Viren und Trojaner
7 Ein Muckstiftel gegen Viren und Trojaner	8 Probiere dein Wissen aus: Der Viren-Scanner

LM 3.3

Werbung, Gewinnspiele und Einkaufen

1 Einführung	2 Was ist Werbung und was bewirkt sie?
3 Werbung im Internet – wie erkenne ich sie?	4 Heiße Werbung / Schleichwerbung
5 Visuelle Werbung / Soziale Werbung	6 Gewinnspiele und Clubs – Was steckt dahinter?
7 Einkäufen im Internet	8 Probiere dein Wissen aus: Deine Werbung

Lernthemen auswählen

LM 3.4

Cybermobbing – kein Spaß!

1 Einführung	2 Was ist Mobbing, was ist Cybermobbing?
3 Cybermobbing: So wird über das Internet gemobbt!	4 Wenn jemand gemobbt wird...
5 Wenn jemand andere mobbt...	6 Wenn jemand beim Mobben zuschaut...
7 Tipps gegen Cybermobbing	8 Probiere dein Wissen aus: Quelle Sprüche gegen Mobbing

LM 3.5

Datenschutz – das bleibt privat!

1 Einführung	2 Was ist privat und was ist öffentlich?
3 Zugangsdaten oder schützen	4 Video: Persönliche Daten im Internet – eine heiße Sache
5 Welche Daten geben nur dich etwas an?	6 Wo hinterlässt du Spuren? – Deine Datenspur
7 Deine Verantwortung für die Daten anderer	8 Checkliste: Erste Hilfe bei Datenmissbrauch
9 Probiere dein Wissen aus: Geheimnissen	

Lernthemen auswählen

LM 4.1

Text und Bild – kopieren und weitergeben

1 Einführung	2 Was ist ein Werk und was ist ein Urheber?
3 Bild du selbst ein Urheber? Aufpassen!	4 Fotos von anderen verwenden?
5 Texte von anderen nutzen?	6 Instagram und Snapchat – sei vorsichtig!
7 Probiere dein Wissen aus: Ein Comic	

Lernthemen auswählen

LM 4.2

Filme, Videos und Musik – was ist erlaubt?

1 Einführung	2 legale Angebote – Was nicht erlaubt ist
3 legale Angebote – Was erlaubt ist	4 Videos und Musik im Internet studien
5 Ein paar Informationen über YouTube	6 Ich werde zum Star!
7 Video- und Musik Apps	8 Probiere dein Wissen aus: Drehbuch erstellen

Bezug zum Fachlehrplan ST

Anpassungen der Fachlehrpläne in Bezug auf die Kompetenzanforderungen der KMK – Abschlussniveau Klasse 4

(s. Gesamtübersicht: <https://lla.sachsen-anhalt.de/unterricht/lehrplanaerforderungen/grundschole/>)

- Sachunterricht [4.2]:**
- die eigenen Daten (u. a. Adressen, Fotos) in digitalen Umgebungen schützen
 - Gruppenbildung und Ausgrenzung, Mobbing auch in sozialen Medien

- Ethikunterricht [4.2]:**
- bei Belästigungen, der Konfrontation mit jugendgefährdenden Inhalten und Datenmissbrauch Hilfe suchen ((Cyber-)Mobbing)
- Deutsch [6.2.2]:**
- Chancen und Risiken des Mediengebrauchs im Unterricht reflektieren

- Sachunterricht [4.1]:**
- Risiken und Gefahren in digitalen Umgebungen kennen, reflektieren und berücksichtigen
 - Risiken und Gefahren von Schadssoftware
- Deutsch [6.2.2]:**
- Chancen und Risiken des Mediengebrauchs im Unterricht reflektieren

- Ethikunterricht [6.1]:**
- eigene, auch durch digitale Medien gesteuerte Wünsche wahrnehmen, beschreiben und beurteilen (Wirkungen von Medien in der digitalen Welt, z. B. mediale Konstrukte, Werbepotschaften, Stars, Idole, Computerspiele)
- Deutsch [6.2.2]:**
- Chancen und Risiken des Mediengebrauchs im Unterricht reflektieren

- Sachunterricht [6.2.2]:**
- kritisch das eigene Konsum- und Medienverhalten ermitteln, bewerten und diskutieren und berücksichtigen
 - medienwirksame Werbung und Hintergrundwerbung

- Sachunterricht [4.2]:**
- die eigenen Daten (u. a. Adressen, Fotos) in digitalen Umgebungen schützen
 - Gruppenbildung und Ausgrenzung, Mobbing auch in sozialen Medien

- Ethikunterricht [4.2]:**
- bei Belästigungen, der Konfrontation mit jugendgefährdenden Inhalten und Datenmissbrauch Hilfe suchen ((Cyber-)Mobbing)
- Deutsch [6.2.2]:**
- Chancen und Risiken des Mediengebrauchs im Unterricht reflektieren

- Sachunterricht:**
- Risiken und Gefahren in digitalen Umgebungen kennen, reflektieren und berücksichtigen
 - Kriterien für ein sicheres Passwort zum Schutz eigener Daten (u. a. Adressen, Fotos) [4.1]
 - die eigenen Daten (u. a. Adressen, Fotos) in digitalen Umgebungen schützen [4.2]
- Deutsch [6.2.2]:**
- Chancen und Risiken des Mediengebrauchs im Unterricht reflektieren

- Sachunterricht [3.3]:**
- bei der Nutzung von digitalen Inhalten das Recht an Bild und Text berücksichtigen
- Englisch [3.3]:**
- das Recht an Bild, Text und eigenen Daten unter Anleitung berücksichtigen

- Gestalten:**
- bei der Nutzung von digitalen Inhalten das Recht an Bild und Text anwenden
 - Grundlagen des Urheber- und Nutzungsrechts von Bildern: Urheber, geistiges Eigentum, Verwertung [3.3]
 - Inhalts- und Kontextangemessenheit eigener und fremder Bilder bei digitalen Veröffentlichungen beachten [4.2]

- Musik [3.1/3.2]:**
- Problemlösen: Musik variieren, improvisieren, erfinden/komponieren, auch unter Nutzung digitaler Medien