Verknüpfung des Internet-ABC mit dem Lehrplan Grundschule Sachsen-Anhalt

1 Surfen und Internet – so funktioniert das Internet

LM 1.1 Unterwegs im Internet – so geht's!

Lernmodul Unterwegs im Internet – so geht's! — Startseite

DEINE LERNTHEMEN
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 Griff
6+. Profitipps zum Arbeiten mit dem Internet
7+. Internet- und Computersprache
Probier dein Wissen aus: Eine Link-Reise
Abschlussquiz

Deutsch [3.1]
- ☐ Grundfunktionen des Navigierens: Browser, Internetadresse eingeben, Links öffnen, scrollen, Seiten schließen

Sachunterricht [3.1]
- ○ Grundfunktionen des Navigierens anwenden (Browser, Internetadresse eingeben, Links öffnen, scrollen, Seiten schließen, …) und Suchstrategien im Internet benennen, vergleichen, auswählen, anwenden

LM 1.2 Suchen und Finden im Internet

Lernmodul Suchen & Finden im Internet — Startseite

DEINE LERNTHEMEN
1. Einführung
2. So funktioniert die Suchmaschine am Computer
3. Suchmaschinen für Kinder und Erwachsene
4. Suchmaschinen richtig bedienen
5. Suchergebnisse lesen und verstehen
6. Linktipps
7. Lexika und Wikis
8+. Suchtricks für Profis
9+. So nutzt du Erwachsenen-Suchmaschinen
Probier dein neues Wissen aus!
Abschlussquiz

Englisch [1.1 & 1.2]
- ○ altersgerechte englischsprachige Materialien und Suchmaschinen nutzen und das Potenzial von Verlinkungen in hybriden Texten erkennen

Musik [1.1 & 1.2]
- ○ Informationen zur Musik suchen und verarbeiten, auch durch Nutzung digitaler Lexika

Deutsch [1.1 & 1.2]
- ○ gezielt Informationen im Internet suchen und strukturieren, z. B. mithilfe einer Suchmaschine für Kinder
- ○ sich auf einer Internetseite orientieren
- ○ Glaubwürdigkeit von Informationen unter Anleitung einschätzen
- ○ Quellen in einfacher Form angeben
- ○ analoge und digitale Nachschlagemöglichkeiten selbstständig nutzen
- ☐ Informationsmöglichkeiten im Internet
- ☐ Suchmaschinen für Kinder
- ☐ Suchstrategien: Schlagwortsuche
- ☐ altersangemessenen Infoquellen (z. B. Portale, Wissensspeicher, …)
- ☐ Quellenangaben: Internetseite, Recherchedatum, ggf. Autor

Sachunterricht [1.1 & 1.2]
- ○ Informationen aus altersangemessenen Quellen aufgabenbezogen anhand vorgegebener Kriterien sammeln, vergleichen, auswählen, diese ordnen und sich darüber zusammenfassend äußern; dabei analoge Medien wie Wissensspeicher und Lexika sowie digitale Medien wie Kindersuchmaschinen und Internetbeiträge nutzen

LM 1.3 So funktioniert das Internet – die Technik

Lernmodul So funktioniert das Internet – die Technik — Startseite

DEINE LERNTHEMEN
1. Einführung
2. Was ist das Internet?
3. Wie und wo geht's ins Internet?
4. Datenspuren
5+. Daten in Gefahr - Hacker am Werk
6+. Das Internet zum Nach- und Weiterdenken
Probier dein Wissen aus: eine Umfrage
Abschlussquiz

Sachunterricht [4.1]
- ○ Risiken und Gefahren in digitalen Umgebungen kennen und berücksichtigen
- ☐ Risiken und Gefahren von Schadsoftware

LM 1.4 Mobil im Internet – Tablets und Smartphones

Lernmodul Mobil im Internet - Tablets und Smartphones — Startseite

DEINE LERNTHEMEN
1. Überblick zu mobilen Geräten
2. Was können Smartphones oder Tablets alles sein?
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 Smarte
8+. Wenn das Smartphone stresst
Probier dein Wissen aus: Smartphone-Spiel
Abschlussquiz

Englisch [3.1]
- ○ über ihrem Alter gemäße Lern- und Arbeitstechniken verfügen, die die Grundlage zum weiteren Sprachenlernen bilden
- ☐ altersangemessene Nachschlagewerke (z. B. Bildwörterbücher und Apps) nutzen

Bezug zum Lehrplan Grundschule Sachsen-Anhalt

Kompetenzrahmen der KMK-Strategie
(gemäß Beschluss der KMK vom 08.12.2016)

Kompetenzbereiche:
1. Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren
2. Kommunizieren und Kooperieren
3. Produzieren und Präsentieren
4. Schützen und sicher Agieren
5. Problemlösen und Handeln
6. Analysieren und Reflektieren

2 Mitreden und Mitmachen – selbst aktiv werden

LM 2.1 E-Mail – Post für dich

Lernmodul E-Mail - Post für dich — Startseite

DEINE LERNTHEMEN
1. Einführung
2. E-Mail - was ist das eigentlich?
3. Wofür braucht man eigentlich E-Mails?
4+. Die eigene E-Mail-Adresse
5. Unerwünschte Post: Spam & Viren
6. Newsletter
Probier dein Wissen aus: Eine E-Mail schreiben
Abschlussquiz

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 [2.1]
- ○ Risiken und Gefahren in digitalen Umgebungen kennen und berücksichtigen
- ☐ Risiken und Gefahren von Schadsoftware

LM 2.2 Chatten und Texten – WhatsApp und mehr

Lernmodul Chatten und Texten – WhatsApp und mehr — Startseite

DEINE LERNTHEMEN
1. Einführung
2. Sicher chatten im Internet
3. Achtung, Stress-Alarm!
4. Gruppendruck und Mobbing
5. Deine Daten sind deine Sache – Datenschutz
6. Warum darf ich WhatsApp noch nicht nutzen?
7. Smileys, Emojis und Abkürzungen
Probier dein Wissen aus: Das Chat-Spiel
Abschlussquiz

Ethik [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

Deutsch [2.4]
- ○ Chatsprache – Standardsprache vergleichen
- ○ über Sprache und deren Gebrauch in analogen und digitalen Kontexten nachdenken und reflektieren
- ☐ Grundregeln der Internetkommunikation

Sachunterricht [2.4 & 4.1]
- ○ Verhaltensregeln bei digitaler Interaktion und Kooperation anwenden
- ○ Risiken und Gefahren in digitalen Umgebungen kennen und berücksichtigen
- ☐ Gruppenbildung und Ausgrenzung, Mobbing auch in sozialen Medien

LM 2.3 Soziale Medien – TikTok, Instagram und mehr

Lernmodul Soziale Medien – Tiktok, Instagram und mehr — Startseite

DEINE LERNTHEMEN
1. Einführung
2. Was sind soziale Medien?
3. Anmelden und Mitmachen – Jumpys Profil
4. Profiwissen zum Weiterdenken
5. Geheime Einstellungen – streng privat!
6. Was gehört nicht ins Internet?
7. Checkliste: Soziale Netzwerke
Probier dein Wissen aus: Das Klassen-Netzwerk
Abschlussquiz

Englisch [6.2]
- ○ über altersgerechte Strategien verfügen, um Medien sinnvoll einzusetzen
- ☐ die eigene Mediennutzung unter Anleitung in einfacher Form analysieren und bewerten

Ethik [6.2 & 4.1]
- ○ den Anteil der eigenen Mediennutzung an der Freizeitgestaltung reflektieren
- ○ Verhaltensregeln bei digitaler Interaktion und Kooperation anwenden
- ☐ Bedeutung der Medien in den sozialen Beziehungen
- ☐ Grundregeln der Internetkommunikation, z. B. Umgang mit Symbolen, Abkürzungen, Kettenbriefen, Chatsprache, Vermeidung von Hasskommentaren, Beleidigungen, Netiquette

LM 2.4 Online-Spiele – sicher spielen im Internet

Lernmodul Online-Spiele – sicher spielen im Internet — Startseite

DEINE LERNTHEMEN
1. Einführung
2. Welche Arten (Genres) von Spielen gibt es?
3. Kosten und Kostenfallen
4. Weitere Gefahren: Chats, Werbung, Viren
5. Dein Alter und das Spielen im Internet
6. Dein Alter und das Spielen im Internet
7. Immer und überall spielen?
Probier dein Wissen aus: Schreibe eine Spielebewertung!
Abschlussquiz

Sachunterricht [4.3]
- ○ Suchtgefahren (z. B. die eigene Mediennutzung in der Freizeit) selbstkritisch hinterfragen, Alternativen aufzeigen, sich selbst und andere vor möglichen Gefahren schützen
- ☐ Risiken und Gefahren in digitalen Umgebungen kennen und berücksichtigen
- ☐ Gefahren übermäßiger Mediennutzung

3 Achtung, die Gefahren! – so schützt du dich

LM 3.1 Fiese Tricks, Lügen und Betrug im Internet

Lernmodul Fiese Tricks, Lügen und Betrug im Internet — Startseite

DEINE LERNTHEMEN
1. Einführung
2. Computerspiele mit In-Game Währung
3. Betrüger in Sozialen Medien
4. Unglaubwürdige Webseiten
5. Unglaubwürdige Textnachrichten
Probier dein Wissen aus
Abschlussquiz

Deutsch [4.1]
- ○ Chancen und Risiken des Mediengebrauchs im Unterricht reflektieren

Ethik [4.2]
- ○ bei Belästigungen, der Konfrontation mit jugendgefährdenden Inhalten und Datenmissbrauch Hilfe suchen

Sachunterricht [4.2]
- ○ eigene Daten (u. a. Adressen, Fotos) in digitalen Umgebungen schützen
- ○ Risiken und Gefahren in digitalen Umgebungen kennen und berücksichtigen

LM 3.2 Viren und andere Computerkrankheiten

Lernmodul Viren und andere Computerkrankheiten — Startseite

DEINE LERNTHEMEN
1. Einführung
2. Was für Schadprogramme gibt es?
3. Gerät und Daten schützen, Teil 1: Aufpassen!
4. Gerät und Daten schützen, Teil 2: Die Technik
5. Hat dein Gerät einen Virus?
6. Erste Hilfe gegen Viren und Trojaner
7+. Ein Merkzettel gegen Viren und Trojaner
Probier dein Wissen aus: Der Viren-Scanner
Abschlussquiz

Sachunterricht [4.1 & 4.2]
- ○ Risiken und Gefahren in digitalen Umgebungen kennen und berücksichtigen
- ○ eigene Daten (u. a. Adressen, Fotos) in digitalen Umgebungen schützen
- ☐ Kriterien für ein sicheres Passwort zum Schutz eigener Daten (u. a. Adressen, Fotos)
- ☐ Risiken und Gefahren von Schadsoftware

LM 3.3 Werbung, Influencer und Gewinnspiele

Lernmodul Werbung, Influencer und Gewinnspiele — Startseite

DEINE LERNTHEMEN
1. Einführung
2. Was ist Werbung und was bezweckt sie?
3. Banner, Layer und Clips – Werbung erkennen
4. Heimliche Werbung / Schleichwerbung
5+. Virale Werbung / Soziale Werbung
6+. Gewinnspiele – Was steckt dahinter?
7. Einkaufen im Internet
Probier dein Wissen aus: Deine Werbung
Abschlussquiz

Bezug zum Lehrplan Grundschule Sachsen-Anhalt

Ausgewählte Kompetenzen und Grundwissen der Fachlehrpläne Grundschule bezüglich der Bildung in der digitalen Welt – Abschlussniveau Klasse 4

- ○ **Kompetenzen**
- ☐ **Grundwissen**

Ethik [6.1]
- ○ eigene, auch durch digitale Medien gesteuerte Wünsche wahrnehmen, beschreiben und beurteilen
- ☐ Wirkungen von Medien in der digitalen Welt, z. B. mediale Konstrukte, Werbebotschaften, Stars, Idole, Computerspiele

Deutsch [6.2]
- ○ Einfluss von Medien in der digitalen Welt auf die eigene Lebenswelt erkennen

Sachunterricht [4.1 & 6.2]
- ○ kritisch das eigene Konsumverhalten und die eigene Mediennutzung ermitteln, bewerten und diskutieren
- ☐ medienwirksame Werbung, unterschwellige Werbung

LM 3.4 Cybermobbing – kein Spaß!

Lernmodul Cybermobbing – kein Spaß! — Startseite

DEINE LERNTHEMEN
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
Probier dein Wissen aus: Coole Sprüche gegen Mobbing
Abschlussquiz

Ethik [4.2]
- ○ bei Belästigungen, der Konfrontation mit jugendgefährdenden Inhalten und Datenmissbrauch Hilfe suchen
- ☐ (Cyber-)Mobbing

Sachunterricht [4.2]
- ○ Risiken und Gefahren in digitalen Umgebungen kennen und berücksichtigen
- ○ eigene Daten (u. a. Adressen, Fotos) in digitalen Umgebungen schützen
- ☐ Gruppenbildung und Ausgrenzung, Mobbing auch in sozialen Medien

Deutsch [4.1]
- ○ Chancen und Risiken des Mediengebrauchs im Unterricht reflektieren

LM 3.5 Datenschutz – das bleibt privat!

Lernmodul Datenschutz - das bleibt privat! — Startseite

DEINE LERNTHEMEN
1. Einführung
2. Was ist privat und was ist öffentlich?
3. Zugänge sichern oder schützen
4. Persönliche Daten im Internet - eine heikle Sache
5. Welche Daten gehen nur dich etwas an?
6+. Wo hinterlässt du Spuren? - Deine Datenspur
7. Deine Verantwortung für die Daten anderer
8. Checkliste: Erste Hilfe bei Datenmissbrauch
Probier dein Wissen aus: Geheimschriften
Abschlussquiz

Englisch [4.1]
- ○ das Recht an Bild, Text und eigenen Daten unter Anleitung berücksichtigen

Sachunterricht [4.2]
- ○ Risiken und Gefahren in digitalen Umgebungen kennen und berücksichtigen
- ○ eigene Daten (u. a. Adressen, Fotos) in digitalen Umgebungen schützen
- ☐ Kriterien für ein sicheres Passwort zum Schutz eigener Daten (u. a. Adressen, Fotos)

4 Lesen, Hören, Sehen – Medien im Internet

LM 4.1 Text und Bild – kopieren und weitergeben

Lernmodul Text und Bild – kopieren und weitergeben — Startseite

DEINE LERNTHEMEN
1. Einführung
2. Was ist ein Werk und was ist ein Urheber?
3. Bist du selbst ein Urheber? Aufgepasst!
4. Fotos von anderen verwenden?
5. Texte von anderen nutzen?
6+. Text und Bild aus Künstlicher Intelligenz
7+. Instagram und Snapchat – sei vorsichtig!
Probier dein Wissen aus: Ein Comic
Abschlussquiz

Englisch [3.3]
- ○ bei der Nutzung von digitalen Inhalten das Recht an Bild und Text anwenden
- ☐ 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
- ☐ Inhalts- und Kontextangemessenheit eigener und fremder Bilder bei digitalen Veröffentlichungen beachten

Sachunterricht [3.3]
- ○ bei der Nutzung von digitalen Inhalten das Recht an Bild und Text berücksichtigen

LM 4.2 YouTube, Streaming und Bildschirmzeiten

Lernmodul YouTube, Streaming und Bildschirmzeiten — Startseite

DEINE LERNTHEMEN
1. Einführung
2. Streaming – was ist das?
3. Was sind eigentlich Algorithmen?
4+. Bildschirmzeit unter Kontrolle
Probier dein Wissen aus: Mediennutzungs-Tagebuch führen
Abschlussquiz

Gestalten [3.3]
- ○ bei der Nutzung von digitalen Inhalten das Recht an Bild und Text anwenden
- ☐ Grundlagen des Urheber- und Nutzungsrechts von Bildern: Urheber, geistiges Eigentum, Verwertung

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

Projekt Internet-ABC-Schule Sachsen-Anhalt — Stand: Mai 2024

Medienanstalt Sachsen-Anhalt

SACHSEN-ANHALT
Landesinstitut für Schulqualität und Lehrerbildung (LISA)

Fortbildungsangebote zum Internet-ABC
https://www.bildung-lsa.de/iabc

Logo, Bilder und Screenshots: www.internet-abc.de