

Schulinternes Fachcurriculum Sachunterricht der Geestdörfer Grundschule

Teil 1

1. Allgemeine Informationen zum Sachunterricht

Der Sachunterricht der Geestdörfer Grundschule bildet eine zentrale Grundlage für das entdeckende und forschende Lernen der Kinder. Ziel des Faches ist es, die Lebenswirklichkeit unserer Schülerinnen und Schüler zu erschließen, ihre Neugier zu wecken und ihnen grundlegende Orientierungs- und Handlungskompetenzen zu vermitteln. Die Kinder lernen, Fragen an ihre Umwelt zu stellen, Phänomene zu untersuchen und Zusammenhänge aus unterschiedlichen Blickwinkeln zu betrachten. Der Sachunterricht fördert somit den Aufbau von Wissen und Einstellungen für den Anschluss an die weiterführenden Schulen sowie für eine aktive Teilhabe an unserer Gesellschaft. Die verbindlichen Inhalte und Anforderungen ergeben sich aus den "Fachanforderungen Sachunterricht für die Grundschule Schleswig-Holstein".

2. Überfachliche Kompetenzen

Im Sachunterricht werden überfachliche Kompetenzen gezielt entwickelt und gefördert. Dazu zählen insbesondere:

- **Soziale Kompetenzen**
(z.B. Teamfähigkeit, Empathie, Kommunikationsfähigkeit)
- **Methodische Kompetenzen**
(z.B. Planen, Beobachten, Recherchieren, Präsentieren)
- **Personale Kompetenzen**
(z.B. Selbstständigkeit, Eigenverantwortung, Reflexionsfähigkeit)

3. Leistungsbewertung

Die Leistungsbewertung im Sachunterricht orientiert sich an den Vorgaben der Landesfachanforderungen. Geprüft und bewertet werden sowohl fachliche Inhalte als auch Kompetenzen verschiedener Anforderungsbereiche (Wissen, Anwendung, Reflexion, Transfer). Die Bewertung erfolgt auf Basis schriftlicher, mündlicher und praktischer Leistungen, wie z.B.:

- Arbeitshefte und Lerntagebücher
- Beobachtungsbögen
- Mündliche Beiträge im Unterricht (Einbringen von Ideen, Fragen, Lösungen)
- Präsentationen, Plakate und Modelle
- Gruppen- und Partnerarbeiten
- Praktische Versuche und Experimente

Rückmeldung an unsere Schülerinnen und Schüler erfolgt regelmäßig, wertschätzend und fördert die individuelle Entwicklung.

4. Sprachbildung

Sprachbildung ist ein grundlegendes Prinzip unseres Sachunterrichts. Die konsequente Entwicklung und Förderung der fachbezogenen Sprache sowie der allgemeinen Sprachkompetenz findet in allen Unterrichtsphasen (z.B. Begriffsbildung, Erklären, Argumentieren) Berücksichtigung.

5. Medienkompetenz

Im Sachunterricht wird die Medienkompetenz systematisch und altersgerecht aufgebaut. Orientiert am Medienkompetenzrahmen Schleswig-Holstein erwerben unsere Schülerinnen und Schüler grundlegende Fähigkeiten für den reflektierten, sicheren, kreativen und verantwortungsvollen Umgang mit analogen und digitalen Medien. Medienbildung ist sowohl eigenständiges Unterrichtsprinzip als auch integraler Bestandteil zahlreicher Themenfelder.

Medienstunde in der Eingangsphase:

In der Eingangsphase (Klassen 1/2) nehmen alle Kinder regelmäßig an einer festen Medienstunde teil. Diese Stunde vermittelt wichtige Basiskompetenzen, wie z.B.:

- Grundlagen im Umgang mit Computer, Tablet und interaktiven Whiteboards
- Einführung in Textverarbeitungs- und Zeichenprogramme
- Erste Schritte der Internetrecherche (z. B. Hinweise auf Kinderwebseiten)
- Einführung in Themen wie Datensicherheit, Umgang mit Passwörtern und das Erkennen von Werbung
- Kritischer Umgang mit Bildern und Informationen (Was ist echt, was ist verändert?)

Die Medienstunde erfolgt in enger Abstimmung mit dem schulinternen Medienkonzept und fördert den sicheren und verantwortungsvollen Medieneinstieg.

Internet-ABC für Klasse 3 und 4:

Ab Klasse 3 arbeiten die Schülerinnen und Schüler mit dem Internet-ABC (www.internet-abc.de). In Projekten, Modulen und selbstständiger Arbeit lernen sie u.a.:

- Grundlagen der Internetnutzung (Navigieren, Suchmaschinen, Umgang mit persönlichen Daten)
- Erkennen von Risiken (z. B. Cybermobbing, Fake News, Urheberrechte)
- Kommunizieren und kooperieren im Netz (z. B. E-Mail, Chats, Netiquette)
- Kritische Reflexion von Medienangeboten und Informationsquellen
- Eigene Beiträge medial gestalten und präsentieren (z. B. Text, Bild, Ton- und Videomedien)

Weitere Aspekte der Medienbildung in unserem Sachunterricht:

- Vielfalt der Medien: Nutzung und kritische Bewertung unterschiedlicher Medien (z. B. Buch, Zeitung, Film, digitale Geräte)
- Informationsbeschaffung und -bewertung: Recherchestrategien und Unterscheidung von verlässlichen und unseriösen Quellen
- Kreativität und Gestaltung: Erstellen und Präsentieren eigener Medienprodukte zu Unterrichtsthemen (Plakate, Präsentationen, Podcasts, Stop-Motion-Filme)
- Sicherheitsbewusstsein: Datenschutz, Privatsphäre, Urheberrecht
- Soziales Verhalten im Netz: Verantwortungsvolle Kommunikation sowie Respekt und Rücksichtnahme im digitalen Raum

Die Medienkompetenzentwicklung geschieht stets handlungsorientiert, projektbezogen und im Zusammenhang mit den jeweiligen Themenfeldern und Unterrichtsinhalten. Die Schule stellt altersgerechte und geprüfte Hard- und Software sowie geschützte Internetzugänge zur Verfügung.

6. Differenzierung

Der Sachunterricht begegnet den individuellen Lernvoraussetzungen der Schülerinnen und Schüler durch vielfältige und offene Arbeitsformen. Die Differenzierung erfolgt u.a. über verschiedene Aufgabenformate, Methoden, Materialien und Sozialformen. Förder- und Forderangebote, Projekte sowie Lernaufgaben ermöglichen eine individuelle und inklusive Förderung und Weiterentwicklung aller Kinder.

7. Themenfelder und Perspektiven

Die 10 verbindlichen Themenfelder des Sachunterrichts:

1. Arbeit und Wirtschaft
2. Zeit und Entwicklung
3. Gesundheit
4. Soziales und Politisches
5. Technische Erfindungen
6. Mobilität
7. Natürliche Lebensräume und Tiere und Pflanzen
8. Räume, Globales und Regionales
9. Phänomene der unbelebten Natur
10. Medien

Die 5 Perspektiven des Sachunterrichts:

- Sozialwissenschaftliche Perspektive
- Naturwissenschaftliche Perspektive

- Geographische Perspektive
- Historische Perspektive
- Technische Perspektive

Umsetzung am Schulstandort:

Alle zehn Themenfelder werden sowohl in der Eingangsphase (Klassen 1/2) als auch in den Klassen 3 und 4 im Unterricht abgedeckt. Grundprinzip ist die Vielperspektivität: Jedes Themenfeld wird im Verlauf der Grundschulzeit aus mehreren fachlichen Blickwinkeln erschlossen. So wird gewährleistet, dass unsere Schülerinnen und Schüler ein vernetztes und reflektiertes Verständnis für die behandelten Themen entwickeln.

Dieses Curriculum wird regelmäßig überprüft und weiterentwickelt, um die Qualität des Sachunterrichts an unserer Schule zu sichern und weiter zu fördern.

Schulinternes Fachcurriculum Sachunterricht der Geestdörfer Grundschule

Teil 2

Im zweiten Teil unseres schulinternen Fachcurriculums werden einige Unterrichtsvorhaben an unserer Schule gemäß den verpflichtenden Themenbereichen dargestellt. Die Durchführung erfolgt dabei differenziert nach Eingangsphase (Klassen 1/2) und den Jahrgangsstufen 3/4. An unserer Schule wird auf eine vielperspektivische und themenfeldübergreifende Auseinandersetzung geachtet, so dass die Aufgaben- und Fragestellungen in der praktischen Umsetzung regelmäßig verschiedene Themenbereiche berühren. Auf diese Weise ermöglichen wir eine gezielte Wiederholung, Vertiefung und Vernetzung von Inhalten und Kompetenzen im Sachunterricht.

Eingangsphase (Klasse 1 und 2)

1. Arbeit und Wirtschaft

Mögliche Themen:

- Arbeit in der Familie und im Alltag
- Berufe im Lebensumfeld
- Arbeit in Schule und Gemeinde
- Wandel von Tätigkeiten früher und heute

Mögliche handlungsleitende Aufgabenstellungen:

- Erkundige dich, wer in deiner Familie oder Nachbarschaft arbeitet, und finde heraus, welche Aufgaben diese Personen haben.
- Recherchiere gemeinsam mit der Klasse den Arbeitsalltag eines Berufs (z.B. Bäcker/in, Müllwerker/in, Erzieher/in) und stelle die Ergebnisse vor.
- Finde gemeinsam mit deinen Mitschüler/innen heraus, wie die Arbeit früher aussah und vergleiche sie mit heute.
- Überlege dir, wofür Menschen Lohn bekommen und was sie sich davon kaufen können.

Denk-, Arbeits- und Handlungsweisen:

- Eigene Fragen entwickeln und Vermutungen äußern
- Beobachtungen machen und Personen befragen
- Informationen sammeln, bündeln und vergleichen
- Berufe in Rollenspielen nachstellen
- Ergebnisse kreativ präsentieren (Plakat, Ausstellung, Vortrag)

Medienkompetenz:

- Nutzen von Kinderlexika, digitalen Recherchetools oder Bildern zur Informationsbeschaffung
- Gemeinsames Sammeln und Ordnen von Informationen mit digitalen Werkzeugen (z.B. Tablet, Lernsoftware)
- Fotografieren oder Filmen von Arbeitssituationen (im Rahmen des Datenschutzes)
- Kritische Reflexion: Wie werden Berufe in verschiedenen Medien dargestellt?
- Erstellen eines digitalen Berufe-Posters (z.B. in Gruppen mit einer Präsentations- oder Mal-App)

Mögliche außerschulische Lernorte:

- Besuch einer Bäckerei, Feuerwehr, landwirtschaftlichen Betriebs
- Ein Elternteil oder ein/e Berufstätige/r besucht die Klasse für einen Einblick ins Berufsleben
- Teilnahme an einer Aktions- oder Müllsammelaktion im Ort
- Besuch eines Supermarktes oder Wochenmarktes
- Besuch Recyclinghof ALADIN (Außerschulisches Lernort Abfallwirtschaft Dithmarschen)

2. Zeit und Entwicklung

Mögliche Themen:

- Eigene Biografie: "Wie bin ich größer geworden?"
- Tagesabläufe und Wochenstrukturen
- Feste und Bräuche im Jahreslauf
- Schulgeschichte oder Entwicklung von Alltagsgegenständen (z.B. Spielzeug früher und heute)

Mögliche handlungsleitende Aufgabenstellungen:

- Stelle eine Zeitleiste deiner eigenen Entwicklung, z.B. mit Fotos oder Zeichnungen, zusammen.
- Vergleiche deinen Tagesablauf mit dem eines Familienmitgliedes.
- Erkunde mit deiner Klasse, wie der Jahreszeitenwechsel das Leben verändert.
- Ermittle und präsentiere, wie Schulsachen oder Spiele sich im Laufe der Zeit verändert haben.

Denk-, Arbeits- und Handlungsweisen:

- Eigene Erfahrungen reflektieren und ordnen
- Befragen und Interviewen von Personen
- Sortieren und Vergleichen von Gegenständen und Informationen
- Anfertigen, Betrachten und Deuten von Zeitleisten und Kalendern
- Gemeinsames Präsentieren der Ergebnisse (z.B. im Sitzkreis, als kleine Ausstellung)

Medienkompetenz:

- Digitale Zeitleisten oder Fotobücher erstellen
- Gemeinsames Recherchieren mit geeigneten Kinderwebseiten oder Apps
- Vergleichen von Bildern/Videos zu früher und heute
- Sichern und schützen persönlicher Daten bei digitalen Darstellungen

Mögliche außerschulische Lernorte:

- Besuch eines Heimatmuseums
- Interview mit Seniorinnen/Senioren im Ort
- Erkundung eines alten Spielplatzes oder Friedhofs (Lesen alter Grabsteine/Jahreszahlen)

3. Gesundheit

Mögliche Themen:

- Gesunde Ernährung im Schulalltag
- Körperpflege und Hygiene
- Bewegung und Entspannung
- Krankheitsvorbeugung und Erste Hilfe

Mögliche handlungsleitende Aufgabenstellungen:

- Stelle gemeinsam mit deiner Klasse ein ausgewogenes Frühstücksbuffet zusammen und erkläre deine Auswahl.
- Entwickle eine tägliche Bewegungschallenge für dich und deine Mitschüler/innen.
- Führe ein Experiment zum richtigen Händewaschen durch und dokumentiere die Ergebnisse.
- Informiere dich über einfache Erste-Hilfe-Maßnahmen und stelle sie im Rollenspiel vor.

Denk-, Arbeits- und Handlungsweisen:

- Eigene Gewohnheiten beobachten und reflektieren
- Experimente und Selbstbeobachtung (z.B. Bewegungstagebuch, Ernährungstagebuch)
- Sammeln, Auswerten und Umsetzen von Informationen aus geeigneten Quellen
- Austausch im Sitzkreis, Präsentation von Ergebnissen (Plakat, Vortrag)

Medienkompetenz:

- Recherche kindgerechter Informationen (z.B. Ernährungspyramide, Videos zu Händewaschen)
- Digitale Dokumentation von Bewegung und Ernährung (Fotos, Tagesplaner)
- Kritische Reflexion, welche Gesundheitsinformationen im Internet für Kinder geeignet sind

Mögliche außerschulische Lernorte:

- Besuch eines Bauernhofs oder Supermarkts zur Herkunft von Lebensmitteln
- Besuch von Sporteinrichtungen (Turnhalle, Sportplatz)
- Austausch mit einer Fachkraft (z.B. Schularzt/ärztin, Zahnarzt/ärztin, Apotheker/in)
- Besuch von Naturerlebnispfaden oder Lehrgärten

4. Soziales und Politisches

Mögliche Themen:

- Zusammenleben in der Klasse/Gemeinschaft
- Regeln und Konfliktlösungen
- Kinderrechte
- Mitbestimmung in Schule und Alltag

Mögliche handlungsleitende Aufgabenstellungen:

- Erarbeitet gemeinsam Klassenregeln und visualisiert sie für alle.
- Beschreibe einen Streit und finde zusammen mit Mitschüler/innen eine Lösung.
- Informiere dich, welche Rechte Kinder haben, und zeige, wo sie im Alltag wichtig sind.
- Gestalte einen Klassendienste-Plan mit gerechter Aufgabenverteilung.

Denk-, Arbeits- und Handlungsweisen:

- Eigene Erfahrungen austauschen und reflektieren
- Rollenspiele zur Konfliktlösung
- Befragen (z.B. von Lehrkräften, Eltern)
- Plakate und Präsentationen erarbeiten

Medienkompetenz:

- Recherche zu Kinderrechten mit kindgerechten Internetseiten/Apps
- Gestaltung digitaler Plakate (z.B. Tablets)
- Reflexion, wie Regeln und Rechte im Internet (z.B. auf Kinderseiten) dargestellt werden

Mögliche außerschulische Lernorte:

- Besuch des Rathauses oder Sitzung einer Kinder- und Jugendvertretung
- Teilnahme an einem sozialen Projekt in der Gemeinde
- Einladung von Mitgliedern der Gemeindevertretung / Polizei in die Schule

5. Technische Erfindungen

Mögliche Themen:

- Alltägliche technische Erfindungen (z. B. Fahrrad, Uhr, Telefon)
- Erfindungen verändern das Leben
- Kindererfindungen und Problemlösungen

Mögliche handlungsleitende Aufgabenstellungen:

- Entdecke und beschreibe eine technische Erfindung in deinem Alltag.
- Vergleiche alte und neue Versionen eines Geräts (z. B. Telefon früher und heute).
- Konstruiere eine stabile Brücke aus Papier.
- Baue ein rollfähiges Fahrzeug und präsentiere es in einer Autoschau.
- Entwickle in der Gruppe eine eigene Problemlösung oder „kleine Erfindung“ für den Schulalltag.

Denk-, Arbeits- und Handlungsweisen:

- Beobachten, Untersuchen und Beschreiben technischer Geräte
- Nachbauen einfacher technischer Geräte mit Alltagsmaterialien
- Vergleichen von Funktionen und Wirkweisen

- Gemeinsames Forschen und Präsentieren der Ergebnisse

Medienkompetenz:

- Nutzen von kindgerechten Internetseiten zur Recherche (z. B. „Was ist Was“)
- Fotografieren und Dokumentieren technischer Erfindungen
- Vergleichen medialer Darstellungen alter und neuer Technik

Mögliche außerschulische Lernorte:

- Besuch eines Technikmuseums (z.B. Phänomania in Büsum, Phänomenta in Flensburg) oder einer Werkstatt
- Gespräche mit Tüftler/in, Handwerker/in oder Techniker/in aus dem Umfeld
- Erkundung technischer Einrichtungen in der Schule (z. B. Hausmeisterwerkstatt)

6. Mobilität

Mögliche Themen:

- Schulweg und sicherer Verkehr
- Verschiedene Verkehrsmittel im Vergleich
- Umweltfreundliche Fortbewegung
- Historische Entwicklung der Mobilität

Mögliche handlungsleitende Aufgabenstellungen:

- Beobachte deinen Schulweg und halte Gefahrenstellen fest.
- Vergleiche Vor- und Nachteile von Fahrrad, Bus und Auto.
- Plane eine „verkehrssichere Woche“ für die Schule.
- Gestalte ein Plakat zu klimafreundlicher Mobilität.

Denk-, Arbeits- und Handlungsweisen:

- Recherchieren und Dokumentieren (z. B. Schulweg skizzieren)
- Interviews mit Familienmitgliedern zu Mobilität früher/heute
- Durchführen kleiner Verkehrssicherheitsübungen
- Ergebnisse präsentieren (Plakat, Rollenspiel)

Medienkompetenz:

- Nutzung digitaler Kartenapps (z. B. Schulweg planen)
- Recherchieren von Verkehrssicherheitstipps im Internet
- Anfertigung digitaler Fotodokumentationen

Mögliche außerschulische Lernorte:

- Begehung des Schulwegs mit Polizei/Verkehrswacht
- Besuch einer Bus- oder Bahnstation
- Fahrradsicherheitsparcours
- Marschenbahn-Draisine (St. Michaelisdonn)

7. Natürliche Lebensräume und Tiere und Pflanzen

Mögliche Themen:

- Lebensräume in der Umgebung (Wiese, Wald, Bach, Küste)
- Angepasste Pflanzen und Tiere
- Bedeutung von Artenvielfalt und Naturschutz

Mögliche handlungsleitende Aufgabenstellungen:

- Untersuche einen Lebensraum in eurer Nähe und dokumentiere dort vorkommende Pflanzen und Tiere.
- Vergleiche, wie sich ein ausgewähltes Tier oder eine Pflanze an seinen/ihren Lebensraum anpasst.
- Erstelle ein Herbarium zu den Frühblühern.
- Entwickle gemeinsam mit der Klasse Ideen zum Schutz eines Lebensraumes.

Denk-, Arbeits- und Handlungsweisen:

- Beobachten und Erkunden in der Natur
- Forscheraufträge (z. B. Tierbeobachtung, Pflanzenskizzen)
- Sammeln, Auswerten und Präsentieren von Informationen
- Gestalten von Plakaten oder kleinen Ausstellungen

Medienkompetenz:

- Recherchieren von Lebensraum-Informationen auf kindgerechten Internetseiten
- Fotografieren und digitale Dokumentation der Beobachtungen
- Nutzung von Lern-Apps zur Bestimmung von Pflanzen und Tieren

Mögliche außerschulische Lernorte:

- Besuch einer Wiese, eines Waldes oder Naturschutzgebietes
- Zusammenarbeit mit Naturpädagogen/in, Förster/in oder Umweltzentrum
- Teilnahme an Umwelt- oder Pflanzprojekten der Gemeinde

8. Räume, Globales und Regionales

Mögliche Themen:

- Mein Schulort im Wandel: Orte, Gebäude, Menschen
- Landkarten und Orientierung im Nahraum
- Regionale Besonderheiten (z. B. Küste, Marsch, Geest)
- Kinder in anderen Ländern: Unterschiede und Gemeinsamkeiten

Mögliche handlungsleitende Aufgabenstellungen:

- Erstelle eine Karte deines Schulweges und stelle wichtige Orte vor.
- Untersuche, was typisch für deinen Heimatort oder die Region ist.
- Vergleiche das Leben von Kindern hier mit Kindern in anderen Ländern oder Regionen.
- Finde heraus, wie sich euer Dorf oder Stadtteil verändert hat und präsentiere die Ergebnisse.

Denk-, Arbeits- und Handlungsweisen:

- Erkundungen im Ort/Schulumfeld
- Kartieren und Skizzieren
- Vergleichen und Sammeln von Informationen
- Präsentieren (z. B. Ausstellungen, digitale Medien)

Medienkompetenz:

- Nutzung kindgerechter Online-Karten und Atlanten
- Digitale Dokumentation (Fotos, Apps) von Erkundungen
- Recherche zu regionalen und globalen Themen mit unterstützenden Medien

Mögliche außerschulische Lernorte:

- Heimatmuseum oder Stadt-/Dorfspaziergang
- Besuch des Rathauses oder Gespräch mit Zeitzeugen
- Kontakt zu Partnerschulen in anderen Ländern
- Nationalpark Wattenmeer (z.B. Büsum) oder das Multimar Wattforum (Tönning)
- Seehundstation Friedrichskoog

9. Phänomene der unbelebten Natur

Mögliche Themen:

- Wetter und Jahreszeiten
- Wasser in seinen verschiedenen Aggregatzuständen (fest, flüssig, gasförmig)
- Licht und Schatten
- Magnetismus und Kräfte

Mögliche handlungsleitende Aufgabenstellungen:

- Beobachte und dokumentiere das Wetter über eine Woche.
- Untersuche, wie und warum sich Wasser verändert (Schmelzen, Verdampfen, Gefrieren).
- Baue einen einfachen Schattenmesser und erforsche, wie Schatten entstehen.
- Wir bauen einen Kompass.

Denk-, Arbeits- und Handlungsweisen:

- Zielgerichtetes Beobachten und Beschreiben
- Durchführen und Auswerten einfacher Experimente
- Dokumentation von Ergebnissen in Forscherheften
- Anschauliche Präsentation (z. B. Plakat, Versuchsvorführung)

Medienkompetenz:

- Nutzung von Wetter-Apps zur Wetterbeobachtung
- Recherche zu naturwissenschaftlichen Phänomenen auf altersgerechten Webseiten
- Digitale Fotodokumentation von Experimenten

Mögliche außerschulische Lernorte:

- Besuch einer Wetterstation oder eines Umweltzentrums
- Spaziergänge zur Naturbeobachtung (z. B. Eis, Pfützen, Licht und Schatten im Schulhof)
- Exkursion zu einer Badestelle zur Beobachtung von Wasser

10. Medien

Mögliche Themen:

- Medien im Alltag (Bücher, Fotos, Radio, Fernsehen, Computer, Tablet)
- Wie entstehen Nachrichten?
- Unterschiede zwischen analogen und digitalen Medien
- Erste Schritte im sicheren Umgang mit digitalen Medien

Mögliche handlungsleitende Aufgabenstellungen:

- Erstelle ein Medien-Tagebuch: Welche Medien nutzt du im Alltag?
- Produziere mit der Klasse eine eigene Nachrichtensendung (z. B. als Audioaufnahme oder Video).
- Vergleiche alte und neue Medien anhand von Beispielen aus dem eigenen Umfeld.
- Diskutiere, wie man Medien sicher und verantwortungsvoll nutzt.

Denk-, Arbeits- und Handlungsweisen:

- Beobachten, Recherchieren und Dokumentieren
- Informationen aus unterschiedlichen Medien vergleichen
- Gestalten eigener Medienprodukte (z. B. Fotogeschichte, Hörspiel)
- Reflexion und Bewertung des eigenen Medienverhaltens

Medienkompetenz:

- Sicherer Umgang mit Tablets und Computern
- Kritischer Umgang mit Medieninhalten
- Gestaltung einfacher digitaler Inhalte (Text, Bild, Audio)
- Recherche im Internet auf kindgerechten Seiten

Mögliche außerschulische Lernorte:

- Besuch einer lokalen Zeitung, Bibliothek oder eines Medienzentrums
- Gespräch mit Medienschaffenden (z. B. Redakteur/in, *Fotograf/in*)
- Teilnahme an Workshops zu Medienproduktion oder Medienkompetenz
- Besuch eines Technikmuseums (z.B. Phänomania in Büsum, Phänomenta in Flensburg) oder einer Werkstatt

Jahrgangsstufe 3 / 4

In Bearbeitung.