medienbewusst.de
kinder. medien. kompetenz.

Medien verstehen.

Materialmappe für die Grundschule: Unterrichtsbausteine mit Arbeitsblatt für die Klassen 1 bis 4

8 Module · 24 Unterrichtsbausteine mit Arbeitsblatt und Kartensätzen · Elternbriefe · Jahresplan und Kompetenzraster · ohne Schülergeräte

Impressum

Medien verstehen.
Materialmappe für die Grundschule
Arbeitsfassung vom 26.10.2026

Herausgeber: medienbewusst.de, Inhaber Thomas Walkling, Thomas-Mann-Str. 7, 98693 Ilmenau
info@medienbewusst.de · www.medienbewusst.de

Begleitend zum Handbuch „Kinder. Medien. Kompetenz.“; Bezüge zum Kompetenzrahmen der KMK in der Fassung 2026.

Arbeitsblätter und Elternbriefe dürfen für alle Klassen, die Sie selbst unterrichten (Einzellizenz), oder alle Klassen der Schule an einem Standort (Teamlizenz) vervielfältigt werden. Jede andere Verbreitung, auch digital, nur mit Genehmigung.

Inhalt

VORSPANN

Vorwort, So arbeiten Sie mit der Mappe, Jahresplan, Materialliste, Kompetenzraster

MODULE

G1	Suchen und Finden
G2	Stimmt das?
G3	Miteinander schreiben
G4	Werbung durchschauen
G5	Meine Daten, mein Bild
G6	Wenn es im Netz wehtut
G7	Wie Maschinen denken
G8	Selbst gestalten

Vorwort

Grundschulkinder bringen ihre Medienwelt jeden Morgen mit ins Klassenzimmer. Sie erzählen vom Video, über das gestern alle gelacht haben, vom Spiel, in dem man neue Figuren kaufen kann, von der Nachricht im Klassenchat, die jemanden gekränkt hat, oder von der Stimme im Lautsprecher, die auf jede Frage eine Antwort weiß. Die Mappe „Medien verstehen“ hilft Ihnen, aus solchen Erlebnissen Unterricht zu machen: acht Module mit je drei fertig geplanten Stunden, zu jeder Stunde ein Arbeitsblatt, zu jedem Modul ein Elternbrief und eine kleine Aufgabe für zu Hause. Zusammen sind das 24 Stunden für die Klassen 1 bis 4.

Den Rahmen setzt die Kultusministerkonferenz. Ihre Strategie „Bildung in der digitalen Welt“ von 2016 hält fest, dass das Lernen mit und über digitale Medien schon in der Primarstufe beginnen soll. Ein eigenes Fach ist dafür nicht vorgesehen: Jedes Fach trägt bei, und zusammen sollen die Fächer alle sechs Kompetenzbereiche abdecken. Am 16. Oktober 2026 hat die Bildungsministerkonferenz der KMK den Kompetenzrahmen um den Umgang mit künstlicher Intelligenz ergänzt. Die sechs Bereiche sind gleich geblieben. Jede Stunde dieser Mappe nennt die Teilkompetenz, auf die sie hinarbeitet, mit Nummer und Wortlaut der Fassung von 2026. So können Sie die Stunden ohne Umweg in das Mediencurriculum oder das Medienkonzept Ihrer Schule eintragen.

Die Mappe nimmt Kinder als Mediennutzer ernst, die schon viel wissen und können. Sie fragt nach dem, was die Kinder erleben, und lässt offen, welche Geräte und Regeln es in den Familien gibt. Das hat einen guten Grund: Nach dem Grundgesetz liegt die Erziehung zuerst bei den Eltern, und auch die KMK-Strategie überlässt ihnen, wie sie ihre Kinder zu Hause an digitale Medien heranführen. Eltern erwarten trotzdem viel von der Schule. In der KIM-Studie 2024 sehen 77 Prozent der befragten Eltern die Medienerziehung im Elternhaus, 78 Prozent wünschen sich zugleich, dass die Schule den Umgang mit Computer und Internet beibringt. Familie und Schule teilen sich die Aufgabe, und die Elternbriefe der Mappe schlagen die Brücke zwischen beiden.

Schutzthemen wie Daten, Cybermobbing oder Fremde im Chat haben ihren festen Platz, ohne Alarm und ohne erhobenen Zeigefinger. Alle Apps, Spiele, Figuren und Sendungen in den Stunden sind erfunden, damit keine Klasse über Lieblingsmarken streitet und kein Kind sich für das Spiel von zu Hause rechtfertigen muss. Jede Stunde lässt sich ohne Schülergeräte halten. Die Mappe ergänzt das Handbuch „Kinder. Medien. Kompetenz.“ von medienbewusst.de, in dem Hintergründe, Zahlen und Quellen ausführlich stehen. Sie können sie aber auch für sich allein nutzen.

So arbeiten Sie mit der Mappe

Alle Module haben denselben Aufbau. Zu Beginn steht ein kurzer Text für Sie, der das Thema einordnet, danach folgen die KMK-Teilkompetenzen, der Platz im Lehrplan und drei bis vier Ziele. Den Kern bilden drei Bausteine, jeder für eine Stunde von 45 Minuten. Zu jedem Baustein gehören ein Ziel, die nötige Vorbereitung, ein Ablauf in Phasen mit Minutenangaben, Fragen an die Klasse zum wörtlichen Vorlesen, ein Arbeitsblatt auf einer A4-Seite, ein Erwartungshorizont und je ein Vorschlag, wie die Aufgaben leichter oder schwerer werden. Die drei Bausteine eines Moduls arbeiten mit verschiedenen Methoden, etwa Rollenspiel, Stationen, Gruppenpuzzle, Spiel ohne Gerät, Schreibanlass oder Fallgeschichte. Am Ende des Moduls stehen der Elternbrief, eine Aufgabe für zu Hause, Hinweise auf passende Werkzeuge von medienbewusst.de und die Quellen.

Baustein 1 jedes Moduls ist für die Klassen 1 und 2 geschrieben. Die Kinder kreuzen an, ordnen zu, malen und bewegen sich, gelesen wird höchstens ein kurzer Text, und die Anweisungen lesen Sie am besten laut vor. Die Bausteine 2 und 3 sind für die Klassen 3 und 4 gedacht und verlangen mehr Lesen, Schreiben und Begründen. In jahrgangsgemischten Klassen beginnen alle gemeinsam mit Baustein 1, die älteren Kinder übernehmen dabei gern die Rolle von Lesepaten und arbeiten danach mit Baustein 2 weiter. Der Jahresplan zeigt einen Vorschlag für ein Schuljahr mit allen acht Modulen. Die drei Bausteine eines Moduls können Sie in einer Woche hintereinander oder über die genannten Wochen verteilt unterrichten, je nach Ihrer Stundentafel. Die Reihenfolge können Sie frei ändern und ein Modul vorziehen, wenn ein Anlass es nahelegt, zum Beispiel wenn im Herbst in der Klasse die erste Chatgruppe entstanden ist oder vor den Festtagen im Dezember die Wunschzettel länger werden. In Klasse 1 und 2 verteilen Sie die acht Bausteine 1 auf beide Jahre, etwa G1, G3, G5 und G7 in Klasse 1 und G2, G4, G6 und G8 in Klasse 2, oder Sie wiederholen eine Stunde in Klasse 2 bewusst mit dem schwereren Weg. Sind die Bausteine 2 und 3 für ein Schuljahr zu viel, verteilen Sie Baustein 2 auf Klasse 3 und Baustein 3 auf Klasse 4.

Die Stunden kommen ohne Schülergeräte aus. Gearbeitet wird mit Tafel, Wort- und Bildkarten, Rollenkarten, Bewegung im Raum und Gesprächen in Partnerarbeit oder Kleingruppen. Wo ein Gerät hilft, etwa beim Suchen mit einer Kindersuchmaschine oder bei der Fotostory, steht eine Variante dabei, in der Sie das Gerät der Schule bedienen und das Bild über Beamer oder Dokumentenkamera zeigen. Verwenden Sie dafür Geräte ohne private Konten. Für die Differenzierung hat jeder Baustein einen leichteren und einen schwereren Weg. Kinder, die gerade Deutsch lernen, unterstützen Wortkarten mit Bildern und feste Satzanfänge an der Tafel, schnelle Kinder bekommen eine Zusatzfrage zum Weiterdenken. Fragen Sie in keiner Stunde ab, wer welches Gerät besitzt oder wie lange es zu Hause genutzt wird. Die Aufgaben sind so gestellt, dass jedes Kind mitreden kann, auch ohne eigenes Tablet oder Smartphone.

Bei den Themen Cybermobbing, Fremde im Chat und belastende Inhalte arbeiten die Stunden mit Fallgeschichten über erfundene Kinder. Kein Kind soll vor der Klasse von eigenen schlimmen Erlebnissen erzählen. Kündigen Sie zu Beginn an, dass jedes Kind auch nach der Stunde allein zu Ihnen kommen kann, und stellen Sie einen Briefkasten für Fragen auf. Gibt es in der Klasse gerade einen akuten Fall, behandeln Sie ihn nicht als Unterrichtsthema. Sprechen Sie dann zuerst mit der Schulsozialarbeit oder der Schulleitung und verschieben Sie das Modul. Erzählt ein Kind von etwas Belastendem, bleiben Sie ruhig, danken Sie ihm für sein Vertrauen und fragen Sie nicht weiter nach. Versprechen Sie nicht, es für sich zu behalten, sondern sagen Sie, dass Sie sich Hilfe holen. Schauen Sie sich Fotos oder Nachrichten auf dem Handy des Kindes nicht an und fertigen Sie kein Bildschirmfoto davon an. Notieren Sie möglichst wörtlich, was es gesagt hat, und informieren Sie noch am selben Tag die Schulleitung. Wie es weitergeht, regelt das Kinderschutzkonzept Ihrer Schule. Zur Einschätzung können Sie sich von einer insoweit erfahrenen

Fachkraft beraten lassen, darauf haben Sie nach § 4 KKG Anspruch. Die Nummer gegen Kummer, 116 111, montags bis samstags von 14 bis 20 Uhr anonym und kostenlos erreichbar, gehört auf den Aushang im Klassenzimmer, damit die Kinder sie kennen.

Eltern entscheiden selbst, wie ihre Familie mit Medien lebt. Die Schule erzählt, was sie in der Klasse macht und warum, und lädt ein, zu Hause weiterzusprechen. Jeder Elternbrief hat Platzhalter in eckigen Klammern für Schule, Klasse, Datum und Ansprechperson, ist in kurzen Sätzen geschrieben und lässt sich ausgedruckt, über die Schul-App oder per E-Mail verschicken. Die Aufgaben für zu Hause sind Gespräche oder kleine Vorhaben, die jede Familie ohne Anschaffung umsetzen kann. Für Familien mit einer anderen Familiensprache eignet sich ein kurzes Gespräch beim Elternabend, gern mit Eltern, die übersetzen. Für Einzelgespräche über ein Kind holen Sie besser Sprachmittler der Schule oder der Kommune dazu. Lassen Sie einen Brief maschinell übersetzen, setzen Sie vorher keine Namen ein und lassen Sie das Ergebnis gegenlesen. Fragen Sie dafür zuerst bei Elternlotsen, Schulsozialarbeit oder dem Dolmetscherdienst Ihrer Schule oder Kommune nach. Die Einwilligungen der Eltern für Fotos und Aufnahmen holen Sie am besten zu Beginn des Schuljahres mit den übrigen Formularen ein, spätestens vor dem Modul G5 im November.

Mit der Einzellizenz dürfen Sie Arbeitsblätter und Elternbriefe für alle Klassen, die Sie selbst unterrichten, so oft wie nötig kopieren, die Elternbriefe an Ihre Schule anpassen und an die Eltern dieser Klassen weitergeben, auch digital. Mit der Teamlizenz gilt das für alle Lehrkräfte und Fachkräfte im Ganztag einer Schule an einem Standort. Einzelne Seiten dürfen Sie in Konferenzen und schulinternen Fortbildungen zeigen. Nicht erlaubt ist, die Datei an andere Schulen weiterzugeben oder sie im Internet zugänglich zu machen, auch nicht auf einer Lernplattform, die über die eigene Schule hinaus offen ist. Für Fortbildungen außerhalb der eigenen Schule fragen Sie bitte bei medienbewusst.de nach einer Lizenz.

Jahresplan für ein Schuljahr

Modul	Klasse 1 und 2	Klasse 3 und 4
G1 **Suchen und Finden**	**SEPTEMBER** Nach den ersten Schulwochen überlegen die Kinder im Gespräch zu einer Frage aus dem Sachunterricht, wo man eine Antwort findet, und hören heraus, welche Wörter beim Suchen helfen.	**AUGUST UND SEPTEMBER** Zum ersten Sachthema des Jahres sammeln die Kinder Suchbegriffe, lernen Kindersuchmaschinen kennen und wählen unter mehreren Treffern begründet einen aus.
G3 **Miteinander schreiben**	**OKTOBER** Im Bewegungsspiel erleben die Kinder, dass derselbe Satz freundlich oder unfreundlich klingen kann, und überlegen, wie man das beim Schreiben zeigt.	**OKTOBER** Im Herbst, wenn in vielen Klassen die ersten Chatgruppen entstehen, klärt die Klasse Missverständnisse in Nachrichten und handelt in einem Chat auf Papier eigene Regeln für den Klassenchat aus.
G5 **Meine Daten, mein Bild**	**NOVEMBER** Die Kinder erleben im Wollknäuel-Spiel, wie schnell ein weitergeschicktes Foto bei vielen Menschen landet, und üben, vor jedem Foto zu fragen.	**NOVEMBER** Die Klasse untersucht, welche Angaben eine App verlangt, bildet sichere Passwörter und weiß, wem sie sich anvertrauen kann, wenn jemand ein Passwort verlangt.
G4 **Werbung durchschauen**	**DEZEMBER** Vor den Festtagen sortieren die Kinder Bildkarten in Werbung und keine Werbung und sprechen darüber, was Werbung von ihnen will.	**DEZEMBER** Die Kinder spüren versteckte Werbung in Spielen und Videos auf und rechnen nach, wie schnell kleine Käufe in einer App teuer werden.
G2 **Stimmt das?**	**JANUAR** Die Kinder raten bei Bildern und kurzen Meldungen, ob sie echt sein können, und lernen, bei Zweifeln einen Erwachsenen zu fragen.	**JANUAR** Die Klasse prüft Meldungen und veränderte Bilder mit festen Fragen und überlegt, warum jemand eine Falschmeldung verbreitet.
G6 **Wenn es im Netz wehtut**	**FEBRUAR** Rund um den Safer Internet Day im Februar überlegen die Kinder an einer erfundenen Geschichte, was hilft, wenn etwas im Netz traurig macht, und wer ihnen hilft.	**FEBRUAR UND MÄRZ** In der inzwischen vertrauten Klasse arbeiten die Kinder an Fallgeschichten zu Cybermobbing und Fremden im Chat und üben, Hilfe zu holen und anderen beizustehen.
G7 **Wie Maschinen denken**	**MÄRZ UND APRIL** Die Kinder bringen einer gespielten Sortiermaschine bei, was eine Katze ist, und merken, dass sie sich bei allem irrt, was sie nie gesehen hat.	**APRIL** Ohne Gerät entdecken die Kinder, wie Algorithmen sortieren und vorschlagen, und unterscheiden, was ein Chatbot kann und was nur Menschen können.

Modul	Klasse 1 und 2	Klasse 3 und 4
G8 **Selbst gestalten**	**MAI UND JUNI** Die Kinder gestalten mit Körperklängen und Gegenständen gemeinsam ein Klang-Gewitter und führen es vor.	**MAI UND JUNI** Die Klasse plant in einer Tabelle eine kurze Hörszene, gestaltet sie mit Geräuschen und Stimmen und klärt, wen sie vor dem Zeigen um Erlaubnis fragen muss.
	JULI · ALLE KLASSEN Zum Schuljahresende zeigen die Kinder ihre Werke, etwa beim Schulfest, die Klassen 3 und 4 schätzen sich zusätzlich mit dem Kompetenzraster selbst ein.	

Materialliste

- Kopien der Arbeitsblätter und ein Schnellhefter je Kind, in dem die Blätter des ganzen Jahres gesammelt werden
- Wort- und Bildkarten, möglichst laminiert, dazu Magnete für die Tafel
- Plakatpapier, dicke Filzstifte und Klebepunkte zum Abstimmen
- Karteikarten und Briefumschläge für Rollenkarten, Stationsaufträge und Fallgeschichten
- Kreppband, um ein Raster auf den Boden zu kleben, für Spiele ohne Gerät
- Würfel, Spielfiguren und eine Sanduhr oder ein Kurzzeitwecker für die Phasen
- Eine Klangschale oder Glocke als Ruhezeichen
- Bildkarten mit erfundener Werbung für das Modul Werbung, selbst gezeichnet oder nach der Vorlage im Modul
- Ein Gerät der Schule mit Beamer oder Dokumentenkamera, ohne private Konten, für die Varianten mit Kindersuchmaschine
- Eine Digitalkamera oder ein Tablet der Schule und ein einfaches Aufnahmegerät für Fotostory und Hörspiel
- Die Liste der Einwilligungen der Eltern für Fotos und Aufnahmen
- Ein Briefkasten für Fragen, die Kinder nicht vor der Klasse stellen möchten
- Ein Aushang mit den Ansprechpersonen der Schule und der Nummer gegen Kummer 116 111, montags bis samstags von 14 bis 20 Uhr
- Kopien der Elternbriefe mit den eingesetzten Angaben Ihrer Schule

Name: _____ Klasse: _____

Das kann ich schon: Medien verstehen

Die Kinder der Klassen 3 und 4 kreuzen zu jedem Satz an, ob sie ihn schon sicher, teilweise oder noch nicht können, am besten einmal im Herbst und einmal im Juli. Die Nummern in Klammern zeigen Ihnen die Teilkompetenz des Kompetenzrahmens der KMK von 2026, für die Kinder genügt der Satz.

Ich kann …	schon gut	noch üben
Ich kann für eine Frage passende Suchwörter finden. (1.1.2)		
Ich kenne eine Suchmaschine für Kinder und kann unter den Treffern einen passenden auswählen. (1.1.4)		
Ich kann prüfen, ob eine Meldung stimmen kann. Wenn ich unsicher bin, frage ich nach. (1.2.2)		
Ich weiß, dass Bilder verändert oder von einer Maschine gemacht sein können. (6.2.4)		
Ich überlege vor dem Abschicken, wie meine Nachricht bei anderen ankommt. (2.4.2)		
Ich kenne die Regeln für unseren Klassenchat und halte mich daran. (2.4.1)		
Ich erkenne Werbung, auch wenn sie in einem Spiel oder Video versteckt ist. (6.1.2)		
Ich weiß, wie Spiele mit kleinen Käufen Geld verdienen. Bevor ich etwas kaufe, frage ich zu Hause. (6.2.1)		
Ich verrate im Netz nicht meinen vollen Namen, meine Adresse oder meine Telefonnummer. (4.2.2)		
Ich kann ein sicheres Passwort bilden und gebe es nicht an andere Kinder weiter. (4.2.1)		
Ich weiß, wer mir hilft, wenn jemand im Netz gemein ist oder mir ein Fremder schreibt. (4.1.2)		
Ich weiß, dass eine Maschine aus Beispielen lernt und sich bei Neuem irren kann. (5.5.1)		
Ich kann erklären, warum ein Chatbot kein Mensch ist, auch wenn er freundlich antwortet. (4.3.4)		
Ich kann mit anderen eine Hörszene planen. Bevor ich jemanden aufnehme, frage ich um Erlaubnis. (3.1.2, 3.3.3)		

medienbewusst.de kinder.medien.kompetenz.

Kompetenzraster · Modul - · Medien verstehen. Materialmappe für die Grundschule · www.medienbewusst.de/medien-ratgeber/medien-verstehen-grundschule/
Vervielfältigung für die eigenen Klassen (Einzellizenz) oder die Schule (Teamlizenz) erlaubt.

MODUL

G1

Suchen und Finden

Wie Kinder aus einer Frage treffende Suchwörter machen, Kindersuchmaschinen kennenlernen und in einer Trefferliste erkennen, was zu ihrer Frage passt.

Worum es geht

Im Grundschulalter beginnt das eigene Suchen erst. Laut KIM-Studie 2024 sucht von den internetnutzenden Kindern zwischen 6 und 13 Jahren gut zwei Drittel (69 Prozent) mindestens wöchentlich nach Informationen. Bei den Sechs- bis Neunjährigen verwenden erst acht Prozent nahezu täglich eine Suchmaschine. Häufigster Anlass, überhaupt nach etwas zu recherchieren, ist für zwei Drittel der Kinder die Schule, also Hausaufgaben und Referate. In den Grundschuljahren bilden sich die Suchgewohnheiten, mit denen Kinder später allein vor einem offenen Suchfeld sitzen. Suchen lässt sich in drei Schritte zerlegen, die auch ohne Gerät geübt werden können: die eigene Frage klären, passende Suchwörter wählen und unter den Treffern den auswählen, der zur Frage passt. Das Register eines Sachbuchs folgt dabei derselben Logik wie ein Suchfeld. Kindersuchmaschinen durchsuchen nur Angebote, die ein Redaktionsteam ausgewählt hat. fragFINN etwa richtet sich an Kinder von 6 bis 12 Jahren und umfasst nach eigenen Angaben rund 4.000 Online-Angebote. Die Blinde Kuh, in älteren Empfehlungslisten oft noch genannt, hat seit dem Ende ihrer Bundesförderung im Januar 2024 keine eigene Suche mehr. Der Schutz einer Kindersuchmaschine reicht so weit wie ihr Suchfeld. Welcher Treffer weiterhilft, müssen Kinder auch dort selbst entscheiden.

Ziele

- Die Kinder kennen verschiedene Wege zu einer Antwort: Menschen fragen, in Büchern nachlesen, selbst beobachten und mit einer Suchmaschine suchen.
- Die Kinder machen aus einer Frage zwei bis drei treffende Suchwörter und probieren bei Misserfolg ein genaueres Wort, ein Wort mit gleicher Bedeutung oder eine andere Schreibweise.
- Die Kinder wissen, dass eine Kindersuchmaschine nur ausgewählte Seiten durchsucht und dass sie auch dort selbst entscheiden, welchen Treffer sie öffnen.
- Die Kinder prüfen in einer Trefferliste, ob ein Treffer zu ihrer Frage passt, und begründen ihre Wahl mit der Frage, dem Verständnis und dem Alter des Treffers.

Kompetenzrahmen und Lehrplan

KMK 2026: 1.1.2 „Suchstrategien nutzen und weiterentwickeln“; 1.1.4 „Relevante Quellen identifizieren und zusammenführen“

Das Modul hat seinen Platz im Sachunterricht, wo Kinder zu eigenen Sachfragen recherchieren und Ergebnisse auf Plakaten oder in Kurzvorträgen vorstellen. Im Deutschunterricht knüpft es an das Nachschlagen in Wörterbüchern und Kinderlexika, an Oberbegriffe und an die Rechtschreibung an. Gut eignet es sich als Vorbereitung auf ein erstes Sachplakat oder Referat.

Vertiefung im Handbuch „Kinder. Medien. Kompetenz.“: Kapitel B8

BAUSTEIN 1 · KLASSE 1 UND 2

Ich will es wissen!

45 Minuten

Ziel: Die Kinder entdecken, dass es für jede Frage passende Orte zum Nachsehen gibt, und fischen aus einer gesprochenen Frage die Wörter heraus, mit denen man suchen kann. KMK-Teilkompetenz 1.1.1 „Arbeits- und Suchinteressen klären und festlegen“.

Vorbereitung: Vier große Karten für die Raumecken mit je einem Bild: ein Gesicht (Menschen fragen), ein Buch (nachlesen), ein Auge (selbst nachsehen), ein Bildschirm (mit einem Erwachsenen im Internet suchen) (Kartensatz Eckenkarten). Sechs bis acht Fragekarten für die Lehrkraft, zum Beispiel: Wie heißt unser Hausmeister? Wie viele Beine hat eine Spinne? Ist der Sandkasten heute nass? Wie sieht ein Pinguin aus? Wann ist das Sommerfest? Wie weit ist der Mond entfernt? (Kartensatz Fragekarten). Eine Schachtel als Frage-Kiste mit einem Fundstück darin, etwa einer Vogelfeder. Ein Sachbuch mit Register. Das Arbeitsblatt für jedes Kind. Wenn vorhanden: Lehrkraft-Rechner mit Beamer und einer Kindersuchmaschine. Zeitbedarf für Karten und Kiste etwa 15 Minuten.

Ablauf

1. Einstieg, 5 Minuten: Holen Sie im Sitzkreis die Feder aus der Frage-Kiste und sagen Sie: „Ich möchte wissen, von welchem Vogel die ist. Wo kann ich nachsehen?“ Sammeln Sie die Ideen der Kinder und zeigen Sie zu jeder Idee die passende Eckenkarte.
2. Bewegungsspiel Frage-Ecken, 12 Minuten: Hängen Sie die vier Karten in die Raumecken. Lesen Sie eine Fragekarte vor, die Kinder gehen in die Ecke, in der sie die Antwort suchen würden. Lassen Sie aus zwei Ecken je ein Kind begründen. Sagen Sie deutlich, wenn mehrere Ecken richtig sind: Die Spinnenbeine kann man zählen, im Buch nachlesen oder mit einem Erwachsenen suchen. Kinder, die sich nicht frei im Raum bewegen, zeigen vom Platz aus auf die Ecke oder halten eine kleine Kopie der Eckenkarte hoch.
3. Wörter angeln, 8 Minuten: Zurück im Sitzkreis sprechen Sie eine lange, umständliche Frage, etwa: „Du, sag mal, weißt du eigentlich, wie lange so ein Marienkäfer lebt?“ Die Kinder klatschen, sobald sie ein Wort hören, das man zum Suchen braucht. Schreiben Sie die gefangenen Wörter an die Tafel und nennen Sie sie Suchwörter. Wiederholen Sie das mit einer zweiten Frage.
4. Arbeitsblatt, 12 Minuten: Lesen Sie jede Anweisung, jede Frage und jede Antwort vor und zeigen Sie dabei auf das Wort. Warten Sie, bis alle fertig sind. Hängen Sie für Aufgabe 1 die Eckenkarten mit Gesicht, Buch und Auge neben die Tafel und zeigen Sie beim Vorlesen jeder Antwort die passende Karte; so lässt sich die Aufgabe ohne Lesen lösen. Aufgaben 1 und 2 gemeinsam Schritt für

Schritt, Aufgabe 3 allein. Gehen Sie herum und schreiben Sie bei Bedarf das Suchwort neben das Bild.

5. Abschluss, 8 Minuten: Wählen Sie eine gemalte Frage aus und suchen Sie die Antwort vor der Klasse, laut denkend: im Sachbuch über das Register oder, wenn ein Gerät da ist, mit einer Kindersuchmaschine am Beamer. Die übrigen Bilder kommen in die Frage-Kiste, jeden Tag wird eine Frage beantwortet.

Impulse für das Gespräch

- Wer oder was hat dir schon einmal eine Frage beantwortet?
- Wen kannst du fragen, wenn du etwas nicht weißt?
- Welches Wort in dieser Frage ist das wichtigste?
- Kann man dieselbe Antwort an zwei verschiedenen Orten finden?

Erwartungshorizont

Aufgabe 1: Lenas Katze - Lena fragen; Elch - im Tierbuch nachsehen; Regen - aus dem Fenster schauen. Begründete andere Lösungen gelten auch, etwa beim Elch die Suche mit einem Erwachsenen. Aufgabe 2: „Pferde“ und „fressen“. Der Name und das Wort „gern“ helfen beim Suchen kaum. Aufgabe 3: Jede Frage zählt. Die Lehrkraft notiert ein oder zwei Suchwörter neben dem Bild, Kinder, die schon schreiben, tun das selbst. Im Gespräch sollte deutlich werden: Für eine Antwort gibt es oft mehrere gute Orte, und im Internet sucht ein Kind der ersten und zweiten Klasse gemeinsam mit einem Erwachsenen.

Leichter

In Aufgabe 1 dürfen die Kinder ein kleines Zeichen (Gesicht, Buch, Auge) neben die Frage malen, statt Linien zu ziehen. In Aufgabe 2 genügt ein Kreuz. Ein Partnerkind, das schon liest, darf beim Arbeitsblatt helfen.

Schwerer

Die Kinder schreiben ihr Suchwort selbst neben das Bild und überlegen, an welchem zweiten Ort sie die Antwort noch finden könnten. Sie dürfen beim Wörterangeln die Frage stellen.

Name: _____ Klasse: _____ Datum: _____

Ich will es wissen!

1 Wo findest du die Antwort? Verbinde.

Wie heißt Lenas Katze?	●	● aus dem Fenster schauen
Wie sieht ein Elch aus?	●	● Lena fragen
Regnet es gerade?	●	● im Tierbuch nachsehen

2 Paul fragt: Was fressen Pferde gern? Mit welchen Wörtern kannst du suchen? Kreuze zwei an.

- ☐ Paul
- ☐ Pferde
- ☐ gern
- ☐ fressen

3 Was möchtest du wissen? Male es.

medienbewusst.de kinder. medien. kompetenz.

Arbeitsblatt · Modul G1 · Medien verstehen. Materialmappe für die Grundschule ·
www.medienbewusst.de/medienratgeber/medien-verstehen-grundschule/
Vervielfältigung für die eigenen Klassen (Einzellizenz) oder die Schule (Teamlizenz) erlaubt.

Eckenkarten

Einmal ausdrucken, ausschneiden und je eine Karte in eine andere Raumecke hängen.

Jemanden fragen

Im Buch nachlesen

Selbst nachsehen

Mit einem Erwachsenen im Internet suchen

Kartensatz · Modul G1 · Medien verstehen. Materialmappe für die Grundschule ·
www.medienbewusst.de/medienratgeber/medien-verstehen-grundschule/
Vervielfältigung für die eigenen Klassen (Einzellizenz) oder die Schule (Teamlizenz) erlaubt.

Fragekarten

Einmal ausdrucken und in Streifen schneiden, für das Bewegungsspiel Frage-Ecken.

Wie heißt unser Hausmeister?	**Wie viele Beine hat eine Spinne?**
Ist der Sandkasten heute nass?	**Wie sieht ein Pinguin aus?**
Wann ist das Sommerfest?	**Wie weit ist der Mond entfernt?**

Kartensatz · Modul G1 · Medien verstehen. Materialmappe für die Grundschule ·
www.medienbewusst.de/medienratgeber/medien-verstehen-grundschule/
Vervielfältigung für die eigenen Klassen (Einzellizenz) oder die Schule (Teamlizenz) erlaubt.

BAUSTEIN 2 · KLASSE 3 UND 4

Die Suchwort-Werkstatt

45 Minuten

Ziel: Die Kinder erproben an vier Stationen, wie man mit genaueren Wörtern, Wörtern gleicher Bedeutung und richtiger Schreibweise zu Ergebnissen kommt, und übertragen das vom Buchregister auf das Suchfeld. KMK-Teilkompetenz 1.1.2 „Suchstrategien nutzen und weiterentwickeln“.

Vorbereitung: Vier Stationstische mit je einer Auftragskarte (Kartensatz Auftragskarten). Station A Register: zwei bis drei Sachbücher oder Kinderlexika mit Register und Fragekarten, etwa: Wie lange schläft eine Fledermaus? Woraus wird Papier gemacht? Wie viele Zähne hat ein Hai? Warum wechseln Bäume im Herbst die Farbe? Wie entsteht Honig? Wie schnell kann ein Gepard laufen? (Kartensatz Fragekarten Station A). Station B Andere Wörter: Wortkarten wie Doktor, Abfall, Drahtesel, Apfelsine und zwei bis drei Kinderlexika oder Wörterbücher; prüfen Sie vorab, welche der Wörter darin stehen, und wählen Sie die Wortkarten danach. Station C Wörter-Treppe: je ein Umschlag mit sechs Wortkarten (Lebewesen, Tiere, Vögel, Greifvögel, Adler, Steinadler) und eine Schnur. Station D Schreibweise: Karten mit falsch geschriebenen Suchwörtern (Schmeterling, Krokodiel, Gieraffe, Pinguien) und zwei bis drei Wörterbücher (Kartensatz Wortkarten für die Stationen B, C und D). Ein Klangzeichen für den Wechsel, ein leeres Plakat, das Arbeitsblatt für jedes Kind. Zeitbedarf für Auftragskarten und Wortkarten etwa 20 Minuten. Wenn vorhanden: Lehrkraft-Rechner mit Beamer und einer Kindersuchmaschine.

Ablauf

1. Einstieg, 5 Minuten: Schreiben Sie „Warum haben Zebras Streifen?“ an die Tafel. Fragen Sie, welche Wörter man in ein Suchfeld tippen oder im Register eines Sachbuchs nachschlagen würde. Halten Sie fest: Suchmaschine und Register suchen beide nach Wörtern, deshalb entscheidet die Wahl der Wörter darüber, was man findet.
2. Stationen erklären, 5 Minuten: Stellen Sie die vier Stationen kurz vor und zeigen Sie den Laufzettel in Aufgabe 1. Bilden Sie vier Gruppen und verteilen Sie sie auf die Stationen.
3. Stationenarbeit, 24 Minuten: Jede Gruppe arbeitet fünf Minuten an einer Station, eine Minute bleibt für den Wechsel; das Klangzeichen kündigt ihn an. Innerhalb der Gruppe suchen die Kinder zu zweit. A: über das Register die Seite zur Fragekarte finden. B: zu jeder Wortkarte ein Wort mit gleicher Bedeutung sammeln und nachsehen, welches im Register steht. C: die Wortkarten an der Schnur von allgemein nach genau ordnen und klären, mit welchem Wort man am schnellsten etwas über den Steinadler findet. D: die Suchwörter mit dem Wörterbuch richtig schreiben; zwei Wörter genügen, wer schneller ist, schafft alle vier. Gehen Sie herum und fragen Sie: Was habt ihr gemacht, als ihr nichts gefunden habt?
4. Auswertung, 8 Minuten: Jede Gruppe nennt einen Such-Tipp von ihrer letzten Station. Schreiben Sie die Tipps auf das Plakat „So suchen wir“. Ergänzen Sie: Manche Suchmaschinen schlagen bei einem Tippfehler ein anderes Wort vor. Prüft trotzdem selbst, ob es das Wort ist, das ihr meint. Im Buchregister findet ihr ein falsch geschriebenes Wort gar nicht. Danach lösen die Kinder Aufgabe 2 und vergleichen mit dem Plakat.
5. Ausstieg, 3 Minuten: Die Kinder schreiben ihre eigene Forscherfrage auf (Aufgabe 3). Sammeln Sie die Blätter für die nächste Stunde ein. Variante mit Gerät: Geben Sie zwei Suchwörter aus der Klasse am Beamer in eine Kindersuchmaschine ein und zeigen Sie, dass die Tipps vom Plakat dort genauso gelten.

Impulse für das Gespräch

- Was macht ihr, wenn ihr gar nichts findet?
- Welches Wort ist genauer: Vögel oder Adler?
- Warum hilft das Register nicht, wenn das Wort falsch geschrieben ist?
- Welche Wörter aus eurer Frage kann man beim Suchen weglassen?

Erwartungshorizont

Aufgabe 1: Station A nennt eine Seitenzahl und eine kurze Antwort. Station B zum Beispiel Arzt oder Ärztin für Doktor, Müll für Abfall, Fahrrad oder Rad für Drahtesel, Orange für Apfelsine. Station C: Lebewesen, Tiere, Vögel, Greifvögel, Adler, Steinadler; am schnellsten führt das genaueste Wort zum Ziel. Station D: Schmetterling, Krokodil, Giraffe, Pinguin. In der letzten Spalte steht ein Tipp in eigenen Worten. Aufgabe 2: zu viel - ein genaueres Wort; gar nichts - ein Wort mit gleicher Bedeutung; vertippt - die Schreibweise prüfen; nur Spiele - ein Wort wie Lexikon anhängen. Aufgabe 3: eine echte Frage des Kindes; unterstrichen sind die Wörter, die den Gegenstand der Frage tragen, keine Fragewörter und keine Füllwörter.

Leichter

An Station A liegt zu jeder Fragekarte die Seitenzahl verdeckt als Kontrolle bereit. In der Tabelle genügen Stichwörter. In Aufgabe 2 liest die Lehrkraft alle Sätze laut vor, drei verbundene Paare genügen. Für Aufgabe 3 gibt die Lehrkraft drei Fragen zur Auswahl vor.

Schwerer

Die Kinder legen an Station C eine eigene Wörter-Treppe zu einem Thema ihrer Wahl. Zu ihrer Forscherfrage notieren sie eine zweite Reihe Suchwörter für den Fall, dass die erste nichts bringt.

Name: _____ Klasse: _____ Datum: _____

Die Suchwort-Werkstatt

1 **Laufzettel: Schreib an jeder Station auf, was du gesucht und gefunden hast.**

Station	Mein Suchwort	Seite oder Ergebnis	Das habe ich gelernt

2 **Was hilft bei welchem Problem? Verbinde.**

Ich finde viel zu viel.	●	● Ich probiere ein Wort mit gleicher Bedeutung.
Ich finde gar nichts.	●	● Ich hänge ein Wort wie Lexikon an.
Ich habe mich vertippt.	●	● Ich nehme ein genaueres Wort.
Ich finde nur Spiele.	●	● Ich prüfe die Schreibweise.

3 **Schreib eine Frage auf, die du gern beantworten möchtest. Unterstreiche die zwei oder drei Wörter, mit denen du suchen würdest.**

medienbewusst.de kinder.medien.kompetenz.

Arbeitsblatt · Modul G1 · Medien verstehen. Materialmappe für die Grundschule ·
www.medienbewusst.de/medienratgeber/medien-verstehen-grundschule/
Vervielfältigung für die eigenen Klassen (Einzellizenz) oder die Schule (Teamlizenz) erlaubt.

Auftragskarten

Einmal ausdrucken, ausschneiden und je eine Karte auf den passenden Stationstisch legen.

Station A Register: Sucht in den Sachbüchern über das Register die Seite zu eurer Fragekarte und schreibt die Seitenzahl auf euren Laufzettel.	Station B Andere Wörter: Sucht zu jeder Wortkarte ein Wort mit gleicher Bedeutung und seht nach, welches davon im Register steht.
Station C Wörter-Treppe: Ordnet die sechs Wortkarten von allgemein zu genau an der Schnur und klärt, mit welchem Wort ihr am schnellsten etwas über den Steinadler findet.	Station D Schreibweise: Schreibt zu jeder Karte das Wort mit dem Wörterbuch richtig auf euren Laufzettel. Zwei Wörter genügen, wer schneller ist, schafft alle vier.

Kartensatz · Modul G1 · Medien verstehen. Materialmappe für die Grundschule ·
www.medienbewusst.de/medienratgeber/medien-verstehen-grundschule/
Vervielfältigung für die eigenen Klassen (Einzellizenz) oder die Schule (Teamlizenz) erlaubt.

Fragekarten Station A

Einmal ausdrucken und in Streifen schneiden, für die Fragekarten an Station A.

Wie lange schläft eine Fledermaus?	**Woraus wird Papier gemacht?**
Wie viele Zähne hat ein Hai?	**Warum wechseln Bäume im Herbst die Farbe?**
Wie entsteht Honig?	**Wie schnell kann ein Gepard laufen?**

Kartensatz · Modul G1 · Medien verstehen. Materialmappe für die Grundschule ·
www.medienbewusst.de/medienratgeber/medien-verstehen-grundschule/
Vervielfältigung für die eigenen Klassen (Einzellizenz) oder die Schule (Teamlizenz) erlaubt.

Wortkarten für die Stationen B, C und D (1/2)

Einmal ausdrucken, ausschneiden und auf die Stationen B, C und D verteilen; in der Klammer steht, zu welcher Station die Karte gehört.

Doktor (Station B)	**Abfall (Station B)**
Drahtesel (Station B)	**Apfelsine (Station B)**
Lebewesen (Station C)	**Tiere (Station C)**
Vögel (Station C)	**Greifvögel (Station C)**

Kartensatz · Modul G1 · Medien verstehen. Materialmappe für die Grundschule ·
www.medienbewusst.de/medienratgeber/medien-verstehen-grundschule/
Vervielfältigung für die eigenen Klassen (Einzellizenz) oder die Schule (Teamlizenz) erlaubt.

Wortkarten für die Stationen B, C und D (2/2)

Einmal ausdrucken, ausschneiden und auf die Stationen B, C und D verteilen; in der Klammer steht, zu welcher Station die Karte gehört.

Adler (Station C)	**Steinadler (Station C)**
Schmeterling (Station D)	**Krokodiel (Station D)**
Gieraffe (Station D)	**Pinguien (Station D)**

Kartensatz · Modul G1 · Medien verstehen. Materialmappe für die Grundschule · www.medienbewusst.de/medienratgeber/medien-verstehen-grundschule/
Vervielfältigung für die eigenen Klassen (Einzellizenz) oder die Schule (Teamlizenz) erlaubt.

BAUSTEIN 3 · KLASSE 3 UND 4

Passt das zu Emils Frage?

45 Minuten

Ziel: Die Kinder erfahren, dass ein Suchwort mehrere Bedeutungen haben kann, und sortieren eine Trefferliste danach, was zu ihrer Frage passt, was alt ist und was sie verstehen. KMK-Teilkompetenz 1.1.4 „Relevante Quellen identifizieren und zusammenführen“, hier mit dem Schwerpunkt auf dem Identifizieren.

Vorbereitung: Sechs Trefferkarten im Format DIN A4 in großer Schrift, beschriftet mit den sechs Treffern aus dem Lesetext (Zeitbedarf etwa 10 Minuten) (Kartensatz Trefferkarten). Zwei Schilder für die Tafel: „passt zu Emils Frage“ und „passt zu einer anderen Frage“. Das Arbeitsblatt für jedes Kind. Das Plakat „So suchen wir“ aus Baustein 2, falls vorhanden. Wenn vorhanden: Lehrkraft-Rechner mit Beamer und einer Kindersuchmaschine; die Suche vorher einmal ausprobieren.

Ablauf

1. Einstieg, 5 Minuten: Teilen Sie das Arbeitsblatt aus und lesen Sie den Lesetext gemeinsam. Fragen Sie: Warum bekommt Emil eine Burg mit Ritterfest, obwohl er etwas über Tiere wissen will? Halten Sie fest: Die Suchmaschine sucht nach den Wörtern, nicht nach dem, was Emil meint.
2. Lebende Trefferliste, 15 Minuten: Sechs Kinder bekommen je eine Trefferkarte und stellen sich in der Reihenfolge der Liste vor der Tafel auf. Jedes liest seine Karte laut vor. Die Klasse berät: Passt der Treffer zu Emils Frage? Das Kind geht zum passenden Schild an der Tafel. Fragen Sie jedes Mal nach dem Grund, auch bei Treffer 5 (alt) und Treffer 6 (schwer). Zweite Runde mit neuer Frage: Emil will am Sonntag mit seiner Familie einen Ausflug machen. Jetzt wechseln die Treffer die Seite. Halten Sie fest: Welcher Treffer gut ist, hängt von der Frage ab. Kinder, die sich nicht frei bewegen, entscheiden als Schiedsrichter per Handzeichen vom Platz aus.
3. Einzelarbeit, 12 Minuten: Die Kinder lösen die Aufgaben 2 und 3.
4. Partnerarbeit, 8 Minuten: Aufgabe 4. Danach vergleichen die Paare ihre Kreuze in Aufgabe 2 und klären Unterschiede.
5. Abschluss, 5 Minuten: Die Klasse formuliert einen Treffer-Check und hängt ihn neben das Plakat „So suchen wir“: Passt das zu meiner Frage? Verstehe ich das? Wie alt ist das? Variante mit Gerät: Geben Sie am Beamer die neuen Suchwörter der Kinder aus Aufgabe 4 in eine Kindersuchmaschine ein und wenden Sie den Treffer-Check gemeinsam an.

> **Impulse für das Gespräch**
>
> - Was verrät euch der Titel eines Treffers, bevor ihr ihn öffnet?
> - Welches Wort hat die Suchmaschine bei der Burg mit Ritterfest falsch verstanden?
> - Woran merkt ihr, dass ein Treffer alt ist?
> - Was macht ihr, wenn ein Treffer passt, aber zu schwer zu lesen ist?

Erwartungshorizont

Aufgabe 2: Treffer 2 und 3 passen; Treffer 6 passt auch, ist aber für Kinder zu schwer. Treffer 1 und 4 gehören zu einer anderen Frage, das Wort „Burg“ steht dort für eine Ritterburg und einen Spielplatz. Treffer 5 ist fast 50 Jahre alt und beantwortet die Frage nach dem Burgbau nicht; heute leben bei uns wieder deutlich mehr Biber. Aufgabe 3: Treffer 1 - andere Frage; Treffer 5 - sehr alt; Treffer 6 - zu schwer. Aufgabe 4: zum Beispiel „Biber Burg bauen“, „Biberburg Tier“ oder „Biber Lexikon“. Gut ist jede Suche, die ein Wort ergänzt, das die Tierfrage genauer macht.

Leichter

Lesen Sie den Lesetext gemeinsam und zeigen Sie zu jedem Treffer die Trefferkarte. In Aufgabe 2 entscheiden die Kinder nur über die Treffer 1 bis 4. Aufgabe 4 besprechen sie mündlich mit der Lehrkraft oder einem Partnerkind.

Schwerer

Die Kinder suchen ein Wort mit zwei Bedeutungen, etwa Maus, Schloss oder Bank, schreiben zu jeder Bedeutung eine Frage und ergänzen je ein Suchwort, das die Frage eindeutig macht.

Name: _____ Klasse: _____ Datum: _____

Passt das zu Emils Frage?

1 **Lies den Text.**

Emil will wissen, wie Biber ihre Burg bauen. Er sucht mit „Biber Burg“ und bekommt sechs Treffer. 1: Burg Biberstein. Ritterfest am Sonntag. 2: Kinderlexikon. So baut der Biber seine Burg. 3: Video. Ein Biber baut am Bach. 4: Spielplatz Biberburg. Öffnungszeiten. 5: Zeitung von 1975. Biber bei uns fast ausgestorben. 6: Fachbericht. Dammbau von Castor fiber an Fließgewässern.

2 **Welche Treffer passen zu Emils Frage? Kreuze an.**

- ☐ Treffer 1
- ☐ Treffer 2
- ☐ Treffer 3
- ☐ Treffer 4
- ☐ Treffer 5
- ☐ Treffer 6

3 **Warum hilft der Treffer Emil kaum? Verbinde.**

Treffer 1	●	● Er ist zu schwer zu lesen.
Treffer 5	●	● Er gehört zu einer anderen Frage.
Treffer 6	●	● Er ist sehr alt.

4 **Emil möchte weniger Treffer, die nicht passen. Welche Suchwörter schlägst du ihm vor?**

_____

_____

medienbewusst.de kinder. medien. kompetenz.
Arbeitsblatt · Modul G1 · Medien verstehen. Materialmappe für die Grundschule ·
www.medienbewusst.de/medienratgeber/medien-verstehen-grundschule/
Vervielfältigung für die eigenen Klassen (Einzellizenz) oder die Schule (Teamlizenz) erlaubt.

Trefferkarten

Einmal in großer Schrift auf DIN A4 ausdrucken, ausschneiden und zu Beginn an sechs Kinder verteilen.

Burg Biberstein. Ritterfest am Sonntag.	**Kinderlexikon. So baut der Biber seine Burg.**
Video. Ein Biber baut am Bach.	**Spielplatz Biberburg. Öffnungszeiten.**
Zeitung von 1975. Biber bei uns fast ausgestorben.	**Fachbericht. Dammbau von Castor fiber an Fließgewässern.**

Kartensatz · Modul G1 · Medien verstehen. Materialmappe für die Grundschule ·
www.medienbewusst.de/medienratgeber/medien-verstehen-grundschule/
Vervielfältigung für die eigenen Klassen (Einzellizenz) oder die Schule (Teamlizenz) erlaubt.

Name der Schule
Klasse

Datum

Fragen stellen, Antworten finden

Liebe Eltern, in den nächsten Wochen lernen die Kinder der Klasse, wie man Antworten auf eigene Fragen findet. [Nur Klasse 1 und 2: Wir sammeln Fragen in einer Frage-Kiste und suchen Antworten bei Menschen, in Büchern und durch eigenes Beobachten.] [Nur Klasse 3 und 4: Die Kinder üben, aus einer Frage wenige treffende Suchwörter zu machen und in einer Trefferliste zu erkennen, was zu ihrer Frage passt.] [Wenn vorhanden: Gemeinsam suchen wir auch am großen Bildschirm mit einer Kindersuchmaschine.] Eine Kindersuchmaschine durchsucht nur Angebote, die ein Redaktionsteam ausgewählt hat. Für erste Suchen zu Hause ist sie deshalb ein guter Anfang. Ihr Schutz gilt allerdings nur innerhalb dieser Suche. Am meisten helfen Sie Ihrem Kind, wenn Sie die ersten Male gemeinsam suchen und dabei laut überlegen, welchen Treffer Sie öffnen und warum. Eine Übersicht über Kindersuchmaschinen finden Sie auf medienbewusst.de unter Kindersuchmaschinen im Vergleich. Für Rückfragen bin ich unter Kontakt für Sie da. Herzliche Grüße Name der Lehrkraft, Name der Schule, Datum

Die Frage der Woche

1. Sammeln Sie eine Woche lang Fragen, die beim Essen oder unterwegs auftauchen, auf einem Zettel am Kühlschrank.
2. Wählen Sie am Wochenende gemeinsam mit Ihrem Kind eine Frage aus.
3. Überlegen Sie zusammen, wo die Antwort zu finden ist: bei Verwandten, in einem Buch, in der Bücherei oder mit einer Kindersuchmaschine.
4. Lassen Sie Ihr Kind die Suchwörter bestimmen und lesen Sie die Trefferliste gemeinsam, bevor Sie etwas öffnen.
5. Erzählen Sie sich zum Schluss, was Sie herausgefunden haben und welche neue Frage dabei entstanden ist.

medienbewusst.de kinder.medien.kompetenz.
Elternbrief · Modul G1 · Medien verstehen. Materialmappe für die Grundschule · www.medienbewusst.de/medienratgeber/medien-verstehen-grundschule/
Vervielfältigung für die eigenen Klassen (Einzellizenz) oder die Schule (Teamlizenz) erlaubt.

Weiter auf medienbewusst.de

medienbewusst.de/medien-sinnvoll-nutzen/kindersuchmaschinen/
aktueller Vergleich der Kindersuchmaschinen für die Variante am Beamer und für den Elternbrief

medienbewusst.de/tools/arbeitsblaetter-medienbildung/
freier Druckbogen zum Prüfen von Absender und Absicht, als Ergänzung zu Modul G2

medienbewusst.de/ratgeber/vertrauenswuerdige-quellen-im-internet/
Hintergrund für die Lehrkraft: woran man verlässliche Angebote im Netz erkennt

Quellen

1. KIM-Studie 2024. Kindheit, Internet, Medien (S. 49 und 52). Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (mpfs). mpfs.de/app/uploads/2025/05/KIM-Studie-2024.pdf (abgerufen 2026-10-25)
2. fragFINN für Eltern. fragFINN e.V.. eltern.fragfinn.de/eltern/ (abgerufen 2026-10-25)
3. Blinde Kuh - Startseite. Blinde Kuh e.V.. www.blinde-kuh.de/ (abgerufen 2026-10-25)
4. KMK-Kompetenzrahmen „Bildung in der digitalen Welt“; Aktualisierung im Kontext Künstlicher Intelligenz (2026). Kultusministerkonferenz (KMK). www.kmk.org/fileadmin/Dateien/veroeffentlichungen_beschluesse/2026/2026_10_16-KI-Kompetenzrahmen.pdf (abgerufen 2026-10-25)