Mediencurriculum der 1. - 2. Klasse Grundschule

Kompetenzziele am Ende der Grundschule

Die Schülerin, der Schüler kann.

- digitale Medien in verschiedenen Fächern selbstständig für das eigene Lernen nutzen
- Informationen finden, diese mit Hilfe einiger Kriterien bewerten, auswählen und aufbereiten und mit Hilfe digitaler Medien präsentieren
- mit digitalen Medien kritisch und verantwortungsvoll umgehen
- Auswirkungen der digitalen Medien verstehen lernen und diese reflektiert nutzen

	Fertigkeiten und Fähigkeiten	**Kenntnisse**	**Inhaltsbezogene Teilkompetenzen** (mit methodisch – didaktischen Hinweisen) Verbindliche Inhalte *Erweiterte/ nicht verbindliche Inhalte*	**Materialien, Übungsformate und Anregungen**	**Wer?** (Fach, Lehrperson...)
Windows	Digitale Medien in ihren Grundlagen bedienen können	Das Kind kennt die Bestandteile des Computers und kann sie benennen Das Kind kann einen Kopfhörer anschließen Das Kind kann die Lautstärke am Computer/Tablet einstellen	**Begriffe zum Computer** • Tastatur (Nummernblock, Buchstabentasten, Umschalttaste, Leertaste, Eingabetaste, Tasten mit Sonderzeichen) • Maus, USB-Stick, Bildschirm, Lautsprecher **Bedienung der Maus oder Touchpad** • Klickmöglichkeiten (markieren, rechte und linke Maustaste, Doppelklick zum Bestätigen) **Geräte** • Einstecken von USB-Geräten • Kopfhörer • Lautstärke		

		Das Kind kann sich am Computer mit Benutzernamen und Passwort anmelden Das Kind kennt sich auf dem Desktop aus und findet dort Icons und Programme	**Grundlegende Bedienung des Computers** • Computer/ Tablet: Einschalten/ Abmelden / Herunterfahren • Benutzername und Passwort eingeben • Programme starten und schließen		
WORD -Texte	Mit Computer und anderen Medien umgehen Programme zum Gestalten nutzen	Das Kind erste Wörter und Sätze schreiben Das Kind kennt sich auf der Tastatur aus und kann erste kurze Wörter und Texte schreiben Das Kind kann ein Dokument mit Hilfe speichern (Desktop oder Klassenlaufwerk)	**Buchstaben und Wörter schreiben** • Tastatur kennen • Wörter und Sätze mit Groß- und Kleinbuchstaben schreiben • Maus/ Touchpad: Markieren von einzelnen Buchstaben, Wörtern, Sätzen und Absätzen **Speichern (mit Hilfe)** • Im Klassenlaufwerk/ im eigenen Ordner/ auf dem Desktop • Eindeutiger Name ***Texte formatieren:*** • *fett, kursiv, unterstrichen,* • *Farbe, Schriftart, Schriftgröße*	Mögliche Umsetzung in den einzelnen Fächern: Schreiben von Wörtern, Sätzen in allen Sprachen, erste Bildgeschichten und Wörter zu bestimmten Buchstaben, Zahlendiktat in Mathematik, Wörtersammlung zu einem Thema z.B. auch Advent in Religion	
MS Teams	*MS Teams als Kommunikationsintrument nutzen*	*Das Kind kann MS Teams mit Begleitung eines Erwachsenen nutzen*	• *Mit Hilfe und Begleitung der Eltern mit MS Teams im Fernunterricht arbeiten:* • *Mit Hilfe und Begleitung der Eltern an Videokonferenzen teilnehmen,* • *Mit Hilfe und Begleitung der Eltern chatten* • *Mit Hilfe und Begleitung der Eltern Aufgaben erledigen und abgeben*		

APPS	Apps am Computer und Tablet kompetent und selbstständig nutzen	Das Kind kann die App öffnen und darin Aufgaben erledigen	• **Anton APP**
			  ○ Einsteigen und Aussteigen
			  ○ Finden der Aufgaben, die das Kind betreffen
			• **Blitzrechnen**
			
			• ***Andere kreative Apps:*** *Antolin (Lizenz ist vom SPP vorhanden), Paint, Lesikus, Lauschwerkstatt und Wörterwerkstatt (ABC-Lernlandschaft), Learning App*
				Tipp: Passwörter der SuS zusammengefasst auf die 1. Seite im Merkheft kleben
				
				Anton App auch für Englisch und Italienisch nutzbar	

Mediencurriculum der 3. bis 5. Klasse Grundschule

Kompetenzziele am Ende der Grundschule

Die Schülerin, der Schüler kann.

- digitale Medien in verschiedenen Fächern selbstständig für das eigene Lernen nutzen
- Informationen finden, diese mit Hilfe einiger Kriterien bewerten, auswählen und aufbereiten und mit Hilfe digitaler Medien präsentieren
- mit digitalen Medien kritisch und verantwortungsvoll umgehen
- Auswirkungen der digitalen Medien verstehen lernen und diese reflektiert nutzen

	Fertigkeiten und Fähigkeiten	**Kenntnisse**	**Inhaltsbezogene Teilkompetenzen** (mit methodisch – didaktischen Hinweisen) Verbindliche Inhalte *Erweiterte/ nicht verbindliche Inhalte*	**Materialien und Übungsformate**	**Wer?** (Fach, Lehrperson...)
Windows	Digitale Medien bedienen können	Das Kind kennt einige Softwareelemente, die es zum Bedienen des Computers braucht Das Kind versteht Anweisungen der Lehrpersonen in der Fachsprache und kann diese handelnd am Computer/Tablet umsetzen	**Gliederung Desktop** • Start • Programme • Dateien • Ordner • ... **Umgang mit Fenstern** • Minimieren und aus Taskleiste wieder hervorholen • Mehrere Fenster durch Minimieren verwenden		

WORD- Texte	Mit dem Computer und anderen Medien umgehen
	
	Programme zum kreativen Gestalten nutzen
		Das Kind kennt wichtige Befehle und Tastenkombinationen
		
		Das Kind kann Texte schreiben und gestalten
		
		Das Kind kann Bilder und Grafiken suchen, kopieren und einfügen.
		
		Das Kind kann Bilder formatieren
		
		Das Kind kann ein Dokument speichern und wiederfinden
			Befehle und Tastenkombinationen
			• Rückgängig, Wiederholen, Strg+C (kopieren), Strg+X (Auswahl ausschneiden), Strg+V (einfügen), Strg+A (alles markieren)
			• Ansicht einstellen (zoomen – Prozente einstellen)
			
			Texte formatieren
			• markieren (Buchstaben, Wörter, Sätze, Absatz)
			• fett, kursiv, unterstreichen
			• Farbe, Schriftart, Schriftgröße
			
			Bilder und Grafiken
			• Bilder einfügen:
			  ○ Onlinebilder über Word intern (Bildrechte verstehen)
			  ○ Onlinebilder aus sicheren Internetquellen einfügen (Bildrechte verstehen)
			• Grundlegender Umgang:
			  ○ Verschieben, Vergrößern, Verkleinern
			  ○ *Registerkarte entdecken*
			
			Speichern
			• Klassenlaufwerk im eigenen Ordner oder Desktop
			• eindeutiger Name
			• *Dateien umbenennen (zweimal auf den Dateinamen klicken)*
			
			Drucken
			• Drucker der Schule kennen
			• Anzahl der Kopien festlegen
			
			Absätze formatieren:
			• *linksbündig, zentriert, rechtsbündig, Blocksatz*
			• *Textumbruch: vor den Text*
				Mögliche Umsetzung in den einzelnen Fächern:
				Verfassen von Gedichten, Texten, Sachtexten aus Mathematik, schreiben von Knobel- und Sachaufgaben
				
				Pixabay als rechtlich abgesicherte Bildquelle	

Power Point	Mit digitalen Medien kreativ umgehen und sie als Lern- und Arbeitsinstrument einsetzen, sowie zur Präsentation nutzen	Das Kind kann digitale Medien zum Präsentieren nutzen Das Kind kann einen Text schreiben und schön gestalten Das Kind kann in eine Präsentation Bilder und Formen einfügen	**Power Point** • 2 bis 3 Folien erstellen • Text einfügen, schreiben und formatieren (einfach, wie in Word) • Bilder hinzufügen (wie in Word, intern über Einfügen) und bearbeiten (wie in Word) • Bildschirmpräsentationsmodus starten und beenden • *Übergänge zwischen den Folien gestalten*	Book Creator als Alternative bzw. zum ersten Einstieg Mögliche Umsetzung in den einzelnen Fächern: Kann in jeglichen Fächern zum Einsatz kommen: Buchpräsentationen in den drei Sprachen, GGN, Religion...	
MS Teams	*MS Teams als Kommunikationsintrument nutzen*	*Das Kind kann MS Teams selbstständig nutzen*	• *Mit MS Teams im Fernunterricht arbeiten:* • *An Videokonferenzen teilnehmen,* • *Chatten* • *Aufgaben erledigen und abgeben*		
Internet	Einstieg ins Internet	Das Kind weiß, wie man ins Internet einsteigt Strategien zur Informationssuche nutzen	• Browser aufrufen und den Browser bedienen • Suchmaschinen aufrufen • Suchaufgaben im Internet lösen (Bilder und Informationen)	Kostenlose Internetseite: Es gibt Module für SUS, Lehrpersonen und Eltern, in denen die Nutzung des Internets erklärt wird https://www.internet-abc.de/kinder/lernmodule/	

Sicherheit im Internet und Umgang mit Suchmaschinen	Über das Internet reflektieren und sprechen
	Auf kindgerechten Webseiten Informationen
		Das Kind kennt geeignete und kindgerechte Internetseiten
		Das Kind weiß, wie man sich im Internet angemessen
			• Internet und Suchmaschinen verstehen und Gefahren abschätzen
			  ○ Sichere Passwörter
			  ○ Passwörter verwalten (merken und aufschreiben)
			  ○ Internet als Gefahrenquelle
			• nicht alles soll von sich preisgegeben werden
			• ausgewählte Suchmaschinen (Kindersuchmaschinen, Google weniger, da zu schwierig und zu viele Gefahren)
				Mögliche Umsetzung in den einzelnen Fächern:
				Recherchieren zu Größen (Mathematik), Informationen zu behandelten Themen...	

	suchen und auswählen Autorenrechte berücksichtigen	verhält bzw. bewegt	• Reflektierter Umgang mit Autoren- und Bildrechten	FragFinn, BlindeKuh, Die Maus, Geolino	
APPS	*Apps am Computer und Tablet kompetent und selbstständig nutzen*	*Das Kind kann die App öffnen und darin Aufgaben erledigen*	• *WEDO-Roboter programmieren* • *Scratch* • *Minecraft* • *Fotografieren/ Stop Motion Techniken* • *Green Screen und Chroma Key als passende App* • *10- Finger-System*	*Mögliche Umsetzung in den einzelnen Fächern: Spielen von kurzen Theatern, szenische Darstellungen von geschichtlichen Themen, Bibelszenen....*	