

4.3.5 Kompetenzraster nach Jahrgängen

Um digitale Bildung systematisch in den Lehrplan zu integrieren wird dieses Medienkompetenzraster, ergänzt durch verbindliche Stoffverteilungspläne (siehe Anhang), umgesetzt.

Medienkompetenzen Jahrgang 1+2	Inhaltsbezogene Kompetenzen	Material / Tipps	Fach	Mögliche Umsetzung (optional)
0. Bedienen und Anwenden				
0.1. Digitale Medien grundlegend bedienen und anwenden	<p>Die Schülerinnen und Schüler ...</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ kennen die Regeln zum Umgang mit Schulgeräten wie Notebooks, iPads. ▪ können iPads und Laptops bedienen: Start, Anmeldung, Abmeldung und Herunterfahren des Computers. ▪ sind in der Lage, die Lautstärke zu regeln, den Touchscreen zu bedienen, die Stummschaltung zu aktivieren und Kopfhörer anzuschließen. ▪ können sich mit ihren eigenen Zugangsdaten an den schulischen iPads und PCs anmelden. 	<p>Benutzerordnung für digitale Medien (siehe Anhang)</p> <p>Zugangsdaten Schulbildungsnetz des Wetteraukreises</p>	<p>Deutsch Sachunterricht D&PC Mathe</p>	<p>Info Bsp. „Abmelden“</p> <p>Zumachen der Haustür und abschließen! Du möchtest nicht, dass jeder immer in dein Zuhause kommt und alles sehen kann!</p>
0.2. Die Kinder nutzen zielgerichtet Programme und Apps	<p>Die Schülerinnen und Schüler ...</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ können Lernprogramme und Apps anwenden. ▪ erkennen die Icons der wichtigsten genutzten Apps. 	<p>Apps des Trägers (siehe Anhang)</p>	<p>Deutsch Sachunterricht D&PC Mathe Musik</p>	<p>Zusätzlich zu den Apps, mit denen mathematische und rechtschriftliche und orthografische Fertigkeiten trainiert werden, kann z. B. folgendes umgesetzt werden:</p> <p>Fotos</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ zu geometrischen Flächenformen machen ▪ für Rechengeschichten ▪ zu Sachthemen ▪ zu Buchstaben ▪ als Schreibanlass <p>Hör-Memories und Geräusche raten</p> <p>Tonaufnahmen hören bzw. erstellen (Musik)</p>

Medienkompetenzen Jahrgang 1+2	Inhaltsbezogene Kompetenzen	Material / Tipps	Fach	Mögliche Umsetzung (optional)
1. Suchen, Verarbeiten, Aufbewahren				
1.1. Suchen und Finden				
1.2. Auswerten und Bewerten				
1.3. Speichern und Abrufen				
2. Kommunizieren und Kooperieren				
2.1. Interagieren				
2.2. Teilen				
2.3. Zusammenarbeiten	Die Schülerinnen und Schüler ... <ul style="list-style-type: none"> ▪ können ein digitales Produkt erstellen (optional). 			Hörmemory Geschichtenbuch Fotostory (Stopmotion)
2.4. Umgangsregeln kennen und einhalten (<i>Netiquette</i>)	Die Schülerinnen und Schüler ... <ul style="list-style-type: none"> ▪ kennen das Recht am Bild und wissen, dass Fotos und Tonaufnahmen von Mitschülerinnen und Mitschülern nicht ohne deren Zustimmung gemacht oder veröffentlicht werden dürfen. 		Kunst	Den Herstellungsprozess oder die fertigen Werke aus dem Kunstunterricht fotografieren und z. B. beschriften.
2.5. An der Gesellschaft aktiv teilhaben	Die Schülerinnen und Schüler ... <ul style="list-style-type: none"> ▪ können ihr eigenes Medienverhalten – auch zu Hause – beschreiben und reflektieren. ▪ kennen verschiedene Funktionen der Mediennutzung (Unterhaltung, Information, Lernen, Kommunikation usw.) und können 		Deutsch Sachunterricht Kunst	Austausch über Lieblingssendungen, bekannte Figuren in Medien, etc., Mediennutzung zu Hause (z. B. Klassenplakat) Bild/Collage erstellen zu Medienfiguren

Medienkompetenzen Jahrgang 1+2	Inhaltsbezogene Kompetenzen	Material / Tipps	Fach	Mögliche Umsetzung (optional)
	ihre eigenen Medienerfahrungen entsprechend einordnen.			
3. Produzieren und Präsentieren				
3.1. Entwickeln und Produzieren	Die Schülerinnen und Schüler können ... <ul style="list-style-type: none"> ▪ erste Tonaufnahmen aufnehmen und abspielen (z. B. Gedichte, Aufgaben, Wörter usw.). ▪ können die Foto-App nutzen. 			Medienprodukte: <ul style="list-style-type: none"> ▪ mit der Kamera-App auf dem iPad: Fotos, Videos ▪ mit der Mikrofon-App auf dem iPad: Geräusche <p>Für Klasse 1 und 2 bietet sich der Fokus der Medienprodukterstellung auf dem iPad an, da dieses in der Handhabung intuitiver ist und mehr kreative Möglichkeiten bietet als das Notebook.</p>
3.2. Weiterverarbeiten und Integrieren	Die Schülerinnen und Schüler <ul style="list-style-type: none"> ▪ lernen, Eingaben über Touchscreens, Touchpanels und/oder die Maus zu machen. ▪ wenden einfache Funktionen eines Schreibprogramms an und erstellen kleine Texte. 		Kunst Deutsch	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Fotos und frei zugängliche Kunstwerke ergänzen oder verändern oder eigene Kunstwerke erstellen und deren Entstehungsprozess durch Fotos dokumentieren ▪ Buchstabenbilder erstellen ▪ Elfchen schreiben ▪ Bilder einfügen
3.3. Rechtliche Vorgaben beachten	Die Schülerinnen und Schüler ... <ul style="list-style-type: none"> ▪ beachten die Persönlichkeitsrechte und wissen, dass sie Bild- und Tonaufnahmen anderer Personen nicht unerlaubt aufzeichnen, bearbeiten oder veröffentlichen dürfen. 			Niederschwellige Thematisierung von Persönlichkeitsrechten und Problematisierung einer möglichen Nichteinhaltung.
4. Schützen und sicher agieren				

Medienkompetenzen Jahrgang 1+2	Inhaltsbezogene Kompetenzen	Material / Tipps	Fach	Mögliche Umsetzung (optional)
4.1. Sicher in der digitalen Umgebung agieren	---	---	---	
4.2. Persönliche Daten und Privatsphäre schützen	<p>Die Schülerinnen und Schüler ...</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ sind sensibilisiert dafür, dass jeder Mensch ein Recht am eigenen Bild hat und dieses berücksichtigt werden muss. ▪ können Beispiele für „persönliche Daten“ benennen. ▪ verstehen, warum persönliche Daten nicht ins Internet gestellt werden sollten. 			Sensibilisierung immer wieder anlassbezogen
4.3. Gesundheit schützen	<p>Die Schülerinnen und Schüler ...</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ reflektieren ihr eigenes Medienverhalten. ▪ erkennen die Bedeutung einer gesunden Balance zwischen Medienkonsum und Aktivitäten ohne Medien im Alltag. 			Medientagebuch
4.4. Natur und Umwelt schützen				Thema „Ernte Dank“ im Ethik- und Religionsunterricht
5. Problemlösen und Handeln				
5.1. Technische Probleme lösen				
5.2. Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen	<p>Die Schülerinnen und Schüler ...</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ kennen verschiedene digitale Endgeräte sowie grundlegende Apps und können das jeweils Benötigte auswählen. 			Regelmäßiger Einsatz digitaler Medien im Unterricht Wortspeicher zu wichtigen Bedienungsgrundlagen: Home Taste, Display, Touchscreen, App, ...

Medienkompetenzen Jahrgang 1+2	Inhaltsbezogene Kompetenzen	Material / Tipps	Fach	Mögliche Umsetzung (optional)
	<ul style="list-style-type: none"> erlernen relevante Begriffe zur Bedienung des iPads (z. B. Home-Taste, Display, Touchscreen, App usw.). 			
5.3. Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen	<p>Die Schülerinnen und Schüler ...</p> <ul style="list-style-type: none"> nutzen verschiedene Lern-Apps um Lerninhalte zu trainieren und zu festigen. 		Mathematik Deutsch DAZ	<p>Nutzung von Lern-Apps zum spielerischen Rechnen, Lesen und Rechtschreiben (z. B. Anton, Antolin, Leseo, Lück, ...)</p> <p>Nutzung von Lern-Apps für spielerisches Lernen der deutschen Sprache</p>
5.4. Algorithmen erkennen und Reflektieren	<p>Die Kinder</p> <ul style="list-style-type: none"> geben genaue „Befehle“ und können diese befolgen. 		Sport Bewegung	<p>Roboterspiel:</p> <p>Alle Kinder sind Roboter, sie können nur vorwärts, rückwärts, rechts/links (seitlich) laufen; Hocke und aufstehen. Dies wird nur durch Handbewegungen kommuniziert, nicht durch Worte.</p> <p>Vertiefung in Partnerarbeit: „Programmierer“ und „Roboter“</p>
6. Analysieren und Reflektieren				
6.1. Medien analysieren und bewerten	<p>Die Schülerinnen und Schüler ...</p> <ul style="list-style-type: none"> kennen verschiedene Medien. 		Deutsch Sachunterricht Musik Mathematik	<p>Lehrfilme, Hörspiele, Podcasts für Kinder, Kindernachrichten, Lern-Apps, Lernprogramme, digitale Diagnoseinstrumente, interaktive Lerntools an den digitalen Tafeln</p>
6.2. Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren				