

Schulinternes Fachcurriculum Medienkompetenz

der Heinrich-Rantzau-Schule



Die Umsetzung der verbindlichen Kompetenzbereiche erfolgt

1. Durch Teilbereiche des für Klasse 1 und 2 verbindlichen Unterrichtswerks „**Tinto**“ im Fach Deutsch:
 - Anhang 1a-1d: Umsetzung des Medienkompetenzrahmen für Tinto Klasse 1-4

2. mit dem Verbrauchsmaterial „**Tinto-Medienpass**“ ab Jahrgangsstufe 2
 - Anhang 2a-2d: Umsetzung der Kompetenzbereiche im Tinto-Medienpass Klasse 2-4
 - Die Verteilung der Inhalte auf die Fächer Deutsch, Sachunterricht, Kunst, Klassenlehrerunterricht erfolgt in Absprache des Jahrgangsteams

Umsetzung des Medienkompetenzrahmen Tinto Neubearbeitung Klasse 1



1. BEDIENEN UND ANWENDEN	2. INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN	3. KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN
1.1 Medienausstattung (Hardware) Medienausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen • S. 4 (Whiteboard/Beamer), • S. 5 (Medienausstattung/PC-Nutzung im Klassenraum), • S. 19 (Fotofunktion Smartphone), • S. 28/29 (Medienausstattung zu Hause: Fernseher im Wohnzimmer, Tablet im Kinderzimmer) • S. 30/31 (E-Mail am Tablet/Laptop schreiben) • S. 49/49 (PCs in Arztpraxen)	2.1 Informationsrecherche Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden • S. 13 (Zeitungskiosk) • S. 65 (Suchmaschinen nutzen) • S. 51 (Lapbook) Informationsrecherche vorbereiten: Sachtexten Informationen entnehmen, wie: • S. 35 (Müllratgeber, Mülltrennung) • S. 53 (Zahnärztin, Zähne) • S. 61 (Frühblüher) • S. 63 (Die Tulpe) • S. 71 (Boote und Schiffe)	3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen • S. 30/31 Kommunikations- und Kooperationsprozesse vorbereiten, wie: • S. 22 (Gespräch über Igelfütterung) • S. 15 (Gespräch mit einem Politisten zum Verhalten im Verkehr) • S. 32 (Gespräch beim Einkaufen) • S. 50 (Gruppenarbeit zu Körperteilen) • S. 70/71 (Gespräch über Hafen und Buchinhalte)

4. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN	5. ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN	6. PROBLEMLÖSEN UND MODELLIEREN
4.1 Medienproduktion und Präsentation Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen • S. 4/5/6 (Medienproduktion im Klassenzimmer) • S. 18/19 (Fotos Smartphone) • S. 30/31 (E-Mail) • S. 51 (Lapbook)	5.1 Medienanalyse Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren • S. 5 (Medienausstattung im Klassenraum) • S. 29 (Medienausstattung zu Hause) • S. 40 (Buchauswahl)	6.1 Prinzipien der digitalen Welt Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen

1.2 Digitale Werkzeuge	2.2 Informationsauswertung	3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln
Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen	Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten	Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten • S. 12 (Gefahren im Straßenverkehr bei Ablenkung durch digitale Medien) • S. 30/31
1.3 Datenorganisation	2.3 Informationsbewertung	3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft
Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen; Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren	Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten	Kommunikations- und Kooperationsprozesse im Sinne einer aktiven Teilhabe an der Gesellschaft gestalten und reflektieren; ethische Grundsätze sowie kulturell-gesellschaftliche Normen beachten • S. 30/31
1.4 Datenschutz und Informationssicherheit	2.4 Informationskritik	3.4 Cybergewalt und -kriminalität
Verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten umgehen, Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten	Unangemessene und gefährdende Medieninhalte erkennen und hinsichtlich rechtlicher Grundlagen sowie gesellschaftlicher Normen und Werte einschätzen; Jugend- und Verbraucherschutz kennen und Hilfs- und Unterstützungsstrukturen nutzen	Persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und -kriminalität erkennen sowie Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten kennen und nutzen

4.2 Gestaltungsmittel	5.2 Meinungsbildung	6.2 Algorithmen erkennen
Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen • S. 4/5/6 (Medienproduktion im Klassenzimmer) • S. 18/19 (Fotos Smartphone) • S. 30/31 (E-Mail) • S. 51 (Lapbook)	Die interessengeleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen	Algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten erkennen, nachvollziehen und reflektieren
4.3 Quellendokumentation	5.3 Identitätsbildung	6.3 Modellieren und Programmieren
Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden	Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen	Probleme formalisiert beschreiben, Problemlösungsstrategien entwickeln und dazu eine strukturierte, algorithmische Sequenz planen; diese durch Programmieren umsetzen und die gefundene Lösungsstrategie beurteilen
4.4 Rechtliche Grundlagen	5.4 Selbstregulierte Mediennutzung	6.4 Bedeutung von Algorithmen
Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- (u. a. des Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u. a. Lizenzen) überprüfen, bewerten und beachten	Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen	Einflüsse von Algorithmen und Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt beschreiben und reflektieren

Umsetzung des Medienkompetenzrahmen Tinto Neubearbeitung Klasse 2

1. BEDIENEN UND ANWENDEN	2. INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN	3. KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN
--------------------------	----------------------------------	----------------------------------

4. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN	5. ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN	6. PROBLEMLÖSEN UND MODELLIEREN
---------------------------------	---------------------------------	---------------------------------

1.1 Medienausstattung (Hardware)	2.1 Informationsrecherche	3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse	4.1 Medienproduktion und Präsentation	5.1 Medienanalyse	6.1 Prinzipien der digitalen Welt
----------------------------------	---------------------------	--	---------------------------------------	-------------------	-----------------------------------

Medienausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen	Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden	Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen	Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen	Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren	Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen
- BB: S. 41, BO: Deckblatt Kapitel „Meine Familie“ (Entwicklung der digitalen Medien im Bild) - BB: S. 44, BO: S. 45 (Text und Aufgabe 3, Differenzierungsaufgabe) - BB: S. 58/59, BO: Deckblatt Kapitel „In der Bucherei“ (digitale Medien in der Bucherei) - BB: S. 94/95, BO: Deckblatt Kapitel „Riesen und Zwerge“ (digitale Ausgestaltung des Klassenzimmers) - BB: S. 156/157, BO: S. 169/170 (Gewusst wie) - BB: S. 166/167, BO: Deckblatt Kapitel „Computer & Co“ (Bild) - BB: S. 168/169, BO: S. 183/184	- BB: S. 25, - BO: S. 24 (Hinweis) - BB: S. 117, Aufgabe 2, - BO: S. 124, Aufgabe 2 - BB: S. 151, - BO: S. 164 (Hinweis) - BB: S. 153, - BO: S. 166 (Tintos Tipp) - BB: S. 172/173, - BO: S. 187/188 (Gewusst wie)	- BB: S. 159, Aufgabe 1-3, - BO: S. 172, Aufgabe 1-3	- BB: S. 117, Aufgabe 3, - BO: S. 124, Aufgabe 3 - BB: S. 157, Aufgabe 4, - BO: S. 170, Aufgabe 4 (Gewusst wie) - BB: S. 175, - BO: S. 190 (Handlungsaufforderung)	- BB: S. 169, - BO: S. 184 (Text) - BB: S. 170, - BO: S. 185 (Text und Aufgabe 1 bis 4)	- BB: S. 168, - BO: S. 183 (Geheimschrift)

1.2 Digitale Werkzeuge	2.2 Informationsauswertung	3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln	4.2 Gestaltungsmittel	5.2 Meinungsbildung	6.2 Algorithmen erkennen
------------------------	----------------------------	--	-----------------------	---------------------	--------------------------

Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen	Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten	Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten	Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen	Die interessengeleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen	Algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten erkennen, nachvollziehen und reflektieren
- BB: S. 44, BO: S. 45 (Text und Aufgabe 3) - BB: S. 117, Aufgabe 2, BO: S. 124, Aufgabe 2 - BB: S. 156/157, BO: S. 169/170 (Gewusst wie) - BB: S. 166/167, BO: Deckblatt Kapitel „Computer & Co“ - BB: S. 175, BO: S. 190 (Interview führen) - BB: S. 176, BO: S. 191 (digitaler Kalender)	- BB: S. 117, Aufgabe 3, - BO: S. 124, Aufgabe 3	- BB: S. 159, Aufgabe 1-3, - BO: S. 172, Aufgabe 1-3	- BB: S. 117, Aufgabe 3, - BO: S. 124, Aufgabe 3 - BB: S. 157, Aufgabe 4, - BO: S. 170, Aufgabe 4 (Gewusst wie)		

1.3 Datenorganisation	2.3 Informationsbewertung	3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft	3.3 Quelldokumentation	5.3 Identitätsbildung	6.3 Modellieren und Programmieren
-----------------------	---------------------------	---	------------------------	-----------------------	-----------------------------------

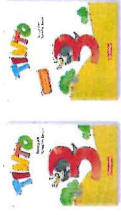
Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen; Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren	Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten	Kommunikations- und Kooperationsprozesse im Sinne einer aktiven Teilhabe an der Gesellschaft gestalten und reflektieren; ethische Grundsätze sowie kulturell-gesellschaftliche Normen beachten	Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden	Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen	Probleme formalisiert beschreiben, Problemlösungsstrategien entwickeln und dazu eine strukturierte, algorithmische Sequenz planen; diese durch Programmieren umsetzen und die gefundene Lösungsstrategie beurteilen
- BB: S. 156/157, - BO: S. 169/170 (Gewusst wie)	- BB: S. 173, - BO: S. 188 (Gewusst wie)				

1.4 Datenschutz und Informationssicherheit	2.4 Informationskritik	3.4 Cybergewalt und -kriminalität	4.4 Rechtliche Grundlagen	5.4 Selbstregulierte Mediennutzung	6.4 Bedeutung von Algorithmen
--	------------------------	-----------------------------------	---------------------------	------------------------------------	-------------------------------

Verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten umgehen; Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten	Unangemessene und gefährdende Medieninhalte erkennen und hinsichtlich rechtlicher Grundlagen sowie gesellschaftlicher Normen und Werte einschätzen; Jugend- und Verbraucherschutz kennen und Hilfs- und Unterstützungstrukturen nutzen	Persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und -kriminalität erkennen sowie Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten kennen und nutzen	Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- (u. a. des Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u. a. Lizenzen) überprüfen, bewerten und beachten	Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen	Einflüsse von Algorithmen und Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt beschreiben und reflektieren
BB: S. 173, BO: S. 188 (Gewusst wie)		- BB: S. 174, - BO: S. 186			

Umsetzung des Medienkompetenzrahmen

Tinto Neubearbeitung Klasse 3



1. BEDIEKEN UND ANWENDEN	2. INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN	3. KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN
1.1 Medienausstattung (Hardware) Medienausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen - BB: S. 6, BO: Deckblatt Kapitel „Wir in der Schule“ (Bild Medien-ausstattung in der Schule) - BB: S. 78/79, BO Deckblatt Kapitel „Digital unterwegs“ - BB: S. 82, Aufgabe 1, 2, BO: S. 89, Aufgabe 1, 2 - BB: S. 83, BO: S. 90 - BB: S. 89, Aufgabe 1, BO: S. 97, Aufgabe 1 1.2 Digitale Werkzeuge Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen - BO: S. 32, 69 (eigenen Lesevortrag als Hörspiel aufnehmen) - BB: S. 82, Aufg. 1, 2, BO: S. 89, Aufg. 1, 2 - BB: S. 83, BO: S. 90 - BB: S. 124; BO: S. 136 (Wetter-App) - BB: S. 178, BO: S. 197	2.1 Informationsrecherche Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden - BB: S. 48, BO: S. 51 (Gewusst wie) - BB: S. 83, BO: S. 90 - BO: S. 112 (Differenzierungsaufgabe) - BB: S. 120, BO: S. 131 (Tintos Hinweis) - BB: S. 136, BO: S. 149 (Gewusst wie) - BO: S. 137, BO: S. 148 (Hinw. in Sprechbl.) - BB: S. 152, Aufgabe 2 (Diff.-Aufgabe), BO: S. 167, Aufgabe 2 (Diff.-Aufgabe) - BB: S. 154, BO: S. 169 (Gewusst wie) - BB: S. 158, Aufgabe 3 2.2 Informationsauswertung Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten - BB: S. 83, BO: S. 90 - BB: S. 158, Aufgabe 3	3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen BB: S. 89, Aufgabe 1, BO: S. 97, Aufgabe 1 3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten
1.3 Datenorganisation Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen; Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren - BB: S. 86, BO: S. 93 1.4 Datenschutz und Informationssicherheit Verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten umgehen; Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten - BB: S. 83, BO: S. 90 - BB: S. 155; BO: S. 170 (Tintos Hinweis)	2.3 Informationsbewertung Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten 2.4 Informationskritik Unangemessene und gefährdende Medieninhalte erkennen und hinsichtlich rechtlicher Grundlagen sowie gesellschaftlicher Normen und Werte einschätzen; Jugend- und Verbraucherschutz kennen und Hilfs- und Unterstützungsstrukturen nutzen	3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft Kommunikations- und Kooperationsprozesse im Sinne einer aktiven Teilhabe an der Gesellschaft gestalten und reflektieren; ethische Grundsätze sowie kulturell-gesellschaftliche Normen beachten 3.4 Cybergewalt und -kriminalität Persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und -kriminalität erkennen sowie Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten kennen und nutzen BB: S. 93, BO: S. 102 (Text bei Aufgabe 1)

4. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN	5. ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN	6. PROBLEMLÖSEN UND MODELLIEREN
4.1 Medienproduktion und Präsentation Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen - BB: S. 151, BO: S. 14 (Tintos Hinweis) - BB: S. 51, BO: S. 54 - BB: S. 69, Aufgabe 4 (Diff.-Aufgabe) - BB: S. 86, BO: S. 93 - BB: S. 87, BO: S. 94 - BB: S. 92, Aufgabe 2, BO: S. 101, Aufgabe 2 4.2 Gestaltungsmittel Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen - BB: S. 69, Aufgabe 4 (Diff.-Aufgabe) - BB: S. 86, BO: S. 93 - BB: S. 87, BO: S. 94 - BB: S. 118; BO: S. 129 (Video mit Basteleanleitung im Vergleich mit schriftlich ausformulierten Texten) 4.3 Quelldokumentation Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden - BB: S. 155, BO: S. 170 (Tintos Hinweis) 4.4 Rechtliche Grundlagen Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- (u. a. des Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u. a. Lizenzen) überprüfen, bewerten und beachten - BB: S. 155, BO: S. 170 (Tintos Hinweis)	5.1 Medienanalyse Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren - BB: S. 89, Aufgabe 1, BO: S. 97, Aufgabe 1 5.2 Meinungsbildung Die interessengeleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen - BB: S. 141, Aufgabe 1, BO: S. 154, Aufgabe 1 (Gefühl für Werbung entwickeln) 5.3 Identitätsbildung Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen - BB: S. 85, BO: S. 92 5.4 Selbstregulierte Mediennutzung Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen - BB: S. 12, BO: S. 11 (Sprechblasen) - BB: S. 84, BO: S. 91 - BB: S. 85, BO: S. 92 - BB: S. 88, BO: S. 95 (Abbildung bietet Möglichkeit, Papierverbrauch zu diskutieren)	6.1 Prinzipien der digitalen Welt Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen - BB: S. 81, BO: S. 88 (Text) - BB: S. 82, Aufgabe 1, 2, BO: S. 89, Aufgabe 1, 2 - BB: S. 83, BO: S. 90 6.2 Algorithmen erkennen Algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten erkennen, nachvollziehen und reflektieren 6.3 Modellieren und Programmieren Probleme formalisiert beschreiben, Problemlösungsstrategien entwickeln und dazu eine strukturierte, algorithmische Sequenz planen; diese durch Programmieren umsetzen und die gefundene Lösungsstrategie beurteilen 6.4 Bedeutung von Algorithmen Einflüsse von Algorithmen und Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt beschreiben und reflektieren

Mein Medienpass zum Ausmalen ① Klasse 2



1. **Digitale Medien kennen und verstehen**
Digitale Geräte kennenlernen
Den besten Weg finden



2. **Sich mit digitalen Medien informieren**
Suchmaschinen kennenlernen
Suchwort und Suchergebnis
Informationen zu einem Tier suchen
Fotos sortieren



3. **Mit digitalen Medien kommunizieren**
In Kontakt



4. **Mit digitalen Medien gestalten**
Eine Bildergeschichte verfälmern
Bilder und ihre Wirkung
Das war ich gar nicht!



5. **Auf die Sicherheit achten**
Werbung oder Information?
Ein TV-Tagebuch führen



6. **Über digitale Medien nachdenken**
Spielewelten

Mein Medienpass zum Ausmalen ② Klasse 3



1. **Digitale Medien kennen und verstehen**
Digitale Geräte kennen und nutzen
Ein Elfchen am Computer gestalten
Handeln auf Anweisung
Ordnen nach Regeln



2. **Sich mit digitalen Medien informieren**
Suchmaschinen kennenlernen
Suchmaschinen nutzen
Passende Suchergebnisse auswählen
Ordner und Dateien



3. **Mit digitalen Medien kommunizieren**
Miteinander kommunizieren
Bilder teilen
Nett im Chat



4. **Mit digitalen Medien gestalten**
Schrift ist mehr als Buchstaben
Fotos veröffentlichen



5. **Auf die Sicherheit achten**
Werbung oder Information?
Eine Nachricht, die verwirrt
Hilfe im Netz
Psst ... geheim! – Ein sicheres Passwort erstellen
Bücherwürmer und PC-Profis



6. **Über digitale Medien nachdenken**
Werbung überall
Computerspiele



1. Digitale Medien kennen und verstehen

- Tablet und Smartphone
- Roboter, führe die Befehle aus
- Befehle ergänzen
- Algorithmen kennenlernen



2. Sich mit digitalen Medien informieren

- Ordner und Dateien
- Die Dateiablage – Ordnung auf dem Computer
- Informationen finden und bewerten



3. Mit digitalen Medien kommunizieren

- Eine E-Mail schreiben
- Soziale Netzwerke
- Cybermobbing



4. Mit digitalen Medien gestalten

- Ein Interview planen und durchführen
- Einen Text formatieren
- Fotos einfügen
- Einen Flyer gestalten



5. Auf die Sicherheit achten

- Darf ich das weitersagen?
- Spam vermeiden
- Fotos posten



6. Über digitale Medien nachdenken

- Du willst es doch auch!
- Falsche Informationen erkennen
- Die Zeit ist um!



1. Digitale Medien kennen und verstehen

- Programmieren – Was ist das?
- Calliope – der Mini-Computer
- Programmieren mit Calliope



2. Sich mit digitalen Medien informieren

- Digital präsentieren
- Ein Präsentationsprogramm bedienen
- Eine digitale Präsentation planen
- Eine digitale Präsentation halten



3. Mit digitalen Medien kommunizieren

- Digitale Kommunikationsformen kennenlernen
- Einen Blogbeitrag schreiben
- Prävention gegen Cybermobbing
- Sich vernetzen



4. Mit digitalen Medien gestalten

- Erklärvideos produzieren
- Ein Erklärvideo planen
- Das Storyboard
- Einen Film veröffentlichen – an das Urheberrecht denken



5. Auf die Sicherheit achten

- Vorsicht, Falle!
- Gaming – Spaß oder Zwang?



6. Über digitale Medien nachdenken

- Nichts verpassen!?
- #Werbung
- Anko oder Jona – Eine Spielfigur entwerfen