

1.1 Medienausstattung (Hardware)

Medienausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen

Betriebssystem starten und beenden

Umgang mit Maus und Tastatur

Grundschulspezifische Programme wie Lernwerkstatt und Sprachlabor kennen lernen und benutzen

Jahrgang 1: Lernwerkstatt und Sprachlabor am PC im Rahmen des Unterrichts

- Starten
- Herunterfahren
- Anmelden
- Umgang mit der Maus
- Lernwerkstatt/Sprachlabor

Umgang mit dem iPad

Einschalten und Aufstellen des iPads

Kennenlernen der Benutzeroberfläche

Die Funktionen des Touchscreens kennenlernen

Jahrgang 2: Kennenlernen von Textverarbeitungsprogrammen und evtl. erste Internetsuche

- Benutzung der Tastatur (Sondertasten und ihre Anwendung)
- Kenntnis wichtiger Tasten und deren Funktionen: Großschreibung von Buchstaben mit der Umschalttaste, Leer-, Eingabe-, Rück-, Entfernen- und Escape-Taste
- Internetrecherche anbahnen
- Lernwerkstatt/Antolin/Anton App
- An- und Ausschalten der Geräte, Beenden von MS-Windows, Die Startleiste / Der Desktop
- Optional: Malprogramm „Paint“ kennen lernen

Jahrgang 3: Speichern und verändern von erstellten Dateien und erweiterte Suchmaschinen, Arbeiten mit dem iPad

- Dateien / Dokumente speichern,
- gespeicherte Dateien / Dokumente aufrufen
- rechte Maustaste gebrauchen
- Internetrecherche mit google, blinde Kuh.... etc. mit Beachtung der Sicherheitsaspekte

Jahrgang 4: Medien jeglicher Form angemessen bedienen können

- Weitere Nutzungsmöglichkeiten der iPads

1.2 Digitale Werkzeuge

Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen



1.2 Digitale Werkzeuge

- Buchstaben festigen und kleine Texte schreiben
- Texte gestalten und speichern
- Einfache Möglichkeiten einer Bildbearbeitung kennen lernen
- Im Laufe der Grundschulzeit sollen die Kinder die an der Schule vorhandenen Hardware nutzen. Dazu gehört der Umgang mit dem PC und dem Ipad.
- Internetplattform „Antolin“ zur Leseförderung nutzen, dabei erste Sicherheitsregeln für die Internetnutzung kennen lernen (Passwortzugang, Schutz persönlicher Daten)
- Anton App zur Förderung vielfältiger Kompetenzen
- Online Diagnose von Westermann
- Bedienung eines Tablets (Einführung Touchscreen, Aufnahmefunktion Video / Ton / Foto), Nutzen von Lernapps, z.T. bereits Kennenlernen von Präsentationsmöglichkeiten und Aufrufen
- Das Internet ABC

1.3 Datenorganisation

Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen; Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren

Die Schüler speichern ihre Dateien am PC auf der Festplatte unter ihrem eigenen Namen ab.

Die Schüler nutzen die Schulplattform IServ als Datenspeicher für selbsterstellte Texte (ab Klasse 3).

1.4 Datenschutz und Informationssicherheit

Verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten umgehen; Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten

Die Kinder nutzen spezielle Suchmaschinen (fragFINN, Blinde Kuh, Helles Köpfchen) für Kinder im Internet unter Berücksichtigung der erforderlichen Sicherheitsaspekte. Die gesammelten Daten lassen sie in die unterrichtlichen Themen einfließen. Dieses erfolgt vor allem im Fach Sachunterricht.

2.1 Informationsrecherche

Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden

PC/Internet als Informationsmedium kennen lernen

Erste Schritte zur Internetrecherche mit Hilfe von Kindersuchmaschinen durchführen

Die Kinder nutzen spezielle Suchmaschinen für Kinder im Internet unter Berücksichtigung der erforderlichen Sicherheitsaspekte. Die gesammelten Daten lassen sie in die unterrichtlichen Themen einfließen. Dieses erfolgt vor allem im Fach Sachunterricht.

2.2 Informationsauswertung

Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten

Internet ABC (Klasse 3)

2.3 Informationsbewertung

Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten

Internet ABC (Klasse3)

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

Internet ABC (Klasse 3)

3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse

Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen

Kommunizieren mit anderen Schülern (z.B. innerhalb der Lernwerkstatt oder über Mail4kidz)

3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln

Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten

Rechtschreibung und Höflichkeitsformeln beachten

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

Jahrgang 4 Textproduktion „E-Mail schreiben“

3.4 Cybergewalt und -kriminalität

Persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und -kriminalität erkennen sowie Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten kennen und nutzen

Internet ABC

4.1 Medienproduktion und Präsentation

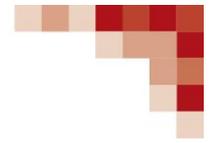
Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen

Anlegen und Nutzen von Dateien/Dokumenten
Verschiedene Textsorten am PC/iPad schreiben und mitgestalten
Hörspiele erstellen
E-books erstellen
Musik komponieren (garageband)
Videos im Unterricht erstellen
Digitale Kollage/Animation green sreen

4.2 Gestaltungsmittel

Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität,





4.2 Gestaltungsmittel

Wirkung und Aussageabsicht beurteilen

4.3 Quelledokumentation

Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden

4.4 Rechtliche Grundlagen

Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- (u.a. des Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u.a. Lizenzen) überprüfen, bewerten und beachten

Edmond NRW

Nutzung von Bildern mit freien Nutzungsrechten z.B. Pixabay

5.1 Medienanalyse

Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren

Nicht relevant für die Grundschule

5.2 Meinungsbildung

Die interessenorientierte Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen

S.O.

5.3 Identitätsbildung

Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen

S.O.

5.4 Selbstregulierte Mediennutzung

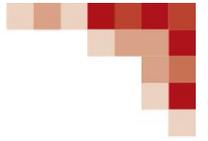
Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen

S.O.

6.1 Prinzipien der digitalen Welt

Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen





6.1 Prinzipien der digitalen Welt

6.2 Algorithmen erkennen

Algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten erkennen, nachvollziehen und reflektieren

6.3 Modellieren und Programmieren

Probleme formalisiert beschreiben, Problemlösestrategien entwickeln und dazu eine strukturierte, algorithmische Sequenz planen; diese auch 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

Planet Schule – Versteckte Werbung im Netz



