

Alle gelben Bereiche sind hier optional, müssen bei Nichterarbeitung allerdings in Jahrgang 3 erarbeitet werden!

Kompetenzerwartungen im Bereich <u>Bedienung und Anwendung</u> Jahrgang 1 / 2		
Bedienen und Anwenden beschreibt die technische Fähigkeit, Medien sinnvoll einzusetzen und ist die Voraussetzung jeder aktiven und passiven Mediennutzung.		
Die Schülerinnen und Schüler nutzen analoge und digitale Medien unter Anleitung. Die Kompetenzen sind verbindlich bis zum Ende der zweiten Klasse anzubahnen. Optionale Zusatzkompetenzen bzw. Inhalte sind als <i>fakultativ</i> gekennzeichnet.		
Teilkompetenzen	Inhalte und Hinweise	Fächer
Nutzung analoger Medien	Siehe Schuleigene Arbeitspläne der Fächer sowie Methodenkonzept	
Medien im Klassenraum bedienen lernen <ul style="list-style-type: none"> • CD-Spieler • Galneoboard 	<ul style="list-style-type: none"> • CD-Spieler ein- und ausschalten, Tasten „Play“ „Stopp“ kennen • Galneoboard am Bildschirm einschalten (nicht Mini-PC) 	Alle Fächer
... kennen den richtigen Umgang mit dem Computer, Laptop und/oder iPad und können das Wissen anwenden. (optional)	<ul style="list-style-type: none"> • Gerät ein- und ausschalten • Verstauen der Geräte (iPad/Laptop-Schrank) 	Alle Fächer
... können sich auf der Tastatur orientieren, haben Kenntnisse wichtiger Tasten und deren Funktionen.	<ul style="list-style-type: none"> • Großschreiben von Buchstaben mit der Umschalttaste • Leer-; Eingabe-/(Enter-); Rück- und Pfeiltasten 	Alle Fächer
... können mit der Maus richtig umgehen.	<ul style="list-style-type: none"> • können auf dem Desktop navigieren (Bewegen des Cursors auf dem Bildschirm) • kennen den Einfachen- und den Doppelklick • können Programme mit Doppelklick öffnen und schließen über Klick aufs x • Position des Schreibcursors im Text ändern • von Eingabefeld zu Eingabefeld wechseln (Bei der Anmeldung wichtig) 	Alle Fächer
... können mit einem vorgegebenen Programm/App arbeiten.	<ul style="list-style-type: none"> • können das Programm/App finden, öffnen, altersentsprechende anwenden und schließen nach Einführung durch die jeweilige Lehrkraft 	Alle Fächer

Medienkonzept: Erwartete Kompetenzen Jahrgang

<p>... lernen eine Lernplattform kennen und lernen diese unter Anleitung zu nutzen.</p>	<ul style="list-style-type: none">• Ab 2. Klasse: kennlernen von Antolin, evtl. erstmaliger Gebrauch von Antolin im Klassenverband (Präsentation und gemeinsame Nutzung über Beamer/Galneoboard)• erreichen der Internetplattform „Antolin“• Internetplattform www.antolin.de zur Leseförderung nutzen• Dabei erste Sicherheitsregeln für die Internetnutzung kennen lernen (Passwortzugang, Schutz persönlicher Daten)• Ab Klasse 2: Regelmäßiger Gebrauch von Antolin (auch im häuslichen Bereich)	<p>DE, MA</p>
---	--	---------------

Kompetenzerwartungen im Bereich <u>Kommunikation und Kooperation</u> Jahrgang 1 / 2		
Kommunizieren und Kooperieren heißt, Regeln für eine sichere und zielgerichtete Kommunikation zu beherrschen und Medien verantwortlich zur Zusammenarbeit zu nutzen.		
Die Schülerinnen und Schüler kommunizieren und interagieren unter Anleitung mit Hilfe verschiedener analoger und digitaler Kommunikationsmöglichkeiten. Sie sprechen über ihre Medienerfahrung und lernen erste Verhaltensregeln für digitale Umgebungen kennen. Die Kompetenzen sind verbindlich bis zum Ende der zweiten Klasse anzubahnen. Optionale Zusatzkompetenzen bzw. Inhalte sind als <i>fakultativ</i> gekennzeichnet.		
Teilkompetenzen	Inhalte und Hinweise	Fächer
Die Schülerinnen und Schüler ... können über ihre Medienerfahrung sprechen. ... können erste / grundlegende Fachbegriffe im Gespräch verstehen und nutzen.	<ul style="list-style-type: none"> • Im Gesprächskreis nach einer Computerraumstunde • Fachbegriffe: Teile einer Computeranlage, (Bildschirm/Monitor; Maus; Tastatur; aber auch chatten; posten; Passwort = Kennwort; Benutzername, Account usw. • Begriffe ergeben sich aus den Erzählungen der Kinder sowie aus den Unterrichtsstunden zum Computer/Tablet 	DE
... machen erste Chaterfahrungen ... können erste Nachrichten ggf. mit Hilfe verfassen.	<ul style="list-style-type: none"> • Im Rahmen des Lernprogrammes „Lernwerkstatt“ können die Schüler und Schülerinnen in 2er Teams chatten. (Verhaltensregeln kennen lernen) • Eine digitale Nachricht bei www.Antolin.de an die Lehrerin schicken 	DE, MA (KL)

Kompetenzerwartungen im Bereich Produktion und Präsentation Jahrgang 1 / 2

Produzieren und Präsentieren bedeutet, mediale Gestaltungsmöglichkeiten zu erkennen und diese aktiv bei der Planung und Realisierung eines Medienproduktes einzusetzen und das Produkt zu präsentieren.

Die Schülerinnen und Schüler erstellen unter Anleitung erste Medienprodukte in vorgegebenen Formaten. Sie präsentieren ihre Medienprodukte ihrer Lerngruppe. Die Kompetenzen sind verbindlich bis zum Ende der zweiten Klasse anzubahnen. Optionale Zusatzkompetenzen bzw. Inhalte sind als *fakultativ* gekennzeichnet.

Teilkompetenzen Textverarbeitung	Inhalte und Hinweise	Fächer
... machen erste Erfahrungen mit einem Textverarbeitungsprogramm	<ul style="list-style-type: none"> • kennenlernen eines Textverarbeitungsprogrammes (OpenOffice etc.) • können ein Textverarbeitungsprogramm öffnen • Schreiben einfache Texte mit einfachster Formatierung 	DE
... lernen den Unterschied zwischen eigenen / fremden Medienproduktionen kennen.	<ul style="list-style-type: none"> • können ihre eigenes Produkt kennzeichnen (z.B. durch Anfangsbuchstaben) 	DE

Kompetenzerwartungen im Bereich (Medien-)Analyse, Medienkritik und ethische Reflexion Jahrgang 1 / 2

Analysieren und Reflektieren ist doppelt zu verstehen: Einerseits umfasst diese Kompetenz das Wissen um die Vielfalt der Medien, andererseits die kritische Auseinandersetzung mit Medienangeboten und dem eigenen Medienverhalten. Ziel der Reflexion ist es, zu einem selbstbestimmten und selbstregulierten Umgang mit der eigenen Mediennutzung zu gelangen.

Die Schülerinnen und Schüler beschreiben ihr eigenes Medienverhalten (ihre Mediennutzung) und beginnen sich mit diesem auseinanderzusetzen. Sie beginnen ihre Medienerlebnisse zu verarbeiten, indem sie unter Anleitung Regeln für den bewussten Umgang mit Medien entwickeln bzw. kennenlernen.

Die Kompetenzen sind verbindlich bis zum Ende der zweiten Klasse anzubahnen. Optionale Zusatzkompetenzen bzw. Inhalte sind als *fakultativ* gekennzeichnet.

Teilkompetenzen	Inhalte und Hinweise	Fächer
Die Schülerinnen und Schüler ... kennen verschiedene Medien unserer Medienlandschaft.	<ul style="list-style-type: none"> • Können die Medien benennen, die zu ihrem Alltag gehören bzw. die zur Medienwelt gehören TV, PC, Smartphone, Internet, Tablet, PC-Spiele, Kino/DVD, Blue Ray...) • Können beschreiben, welche Medien sie selbst nutzen 	(KL) Erzählkreis SU / DE
Schützen und sicher Agieren		
Die Schülerinnen und Schüler ... lernen einfache Strategien zum Merken von Zugangsdaten kennen. ... lernen erste Risiken und Gefahren digitaler Umgebungen kennen.	<ul style="list-style-type: none"> • Umgang mit dem Passwort • Alles Weitere folgt ab Klasse 3 • Aber schon ab Klasse 1 / 2 sollte den Schülerinnen und Schülern geholfen werden, ein grundlegendes Sicherheitsbewusstsein im Umgang mit digitalen Medien zu entwickeln. 	DE