

Kompetenzerwartungen im Bereich Bedienung und Anwendung Jahrgang 3 / 4

Bedienen und Anwenden beschreibt die technische Fähigkeit, Mediensinnvoll einzusetzen und ist die Voraussetzung jeder aktiven und passiven Mediennutzung.

Die Schülerinnen und Schüler nutzen analoge und digitale Medien zielgerichtet. Die Kompetenzen sind verbindlich bis zum Ende der vierten Klasse anzubahnen. Optionale Zusatzkompetenzen bzw. Inhalte sind als *fakultativ* gekennzeichnet.

Teilkompetenzen	Inhalte und Hinweise	Fächer
<p>Die Schülerinnen und Schüler beachten die Computerregeln der Schule.</p> <p>... können mit der Tastatur zielgerichtet umgehen und verfügen über eine vertiefte Orientierung auf der Tastatur (schließt Laptop und Tablet mit ein).</p> <p>... können eine Datei speichern und öffnen.</p> <p>... kennen die Speicherstruktur und können mit Ordnerstrukturen umgehen (sich orientieren und navigieren)</p> <p>... können Dateien ausdrucken.</p> <p>... können selbstständig Browser bedienen und freigegebene Internetadressen aufrufen.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Internet ABC, Internetfibel für die Grundschule, Datenschutz geht zur Schule</i> • Die Schülerinnen und Schüler benutzen die rechte und linke Hand zur Texteingabe • ... kennen die Funktionstasten und können sie richtig einsetzen (Hochstell-,Tab-, Enter-, Pfeil-, Rückwärts-, löschen-, Entf-, ESC-Taste) • ... können der Datei einen Namen geben • ... können eine gespeicherte Datei zur Bearbeitung öffnen • ... können einen neuen Ordner erstellen • ... können den Ordner einen Namen geben • ... können eine Datei in einem Ordner speichern und wiederfinden • ... können einen Ordner löschen • ... können eine Datei im Ordner löschen • ... kennen das Drucksymbol • ... können nach Erlaubnis durch die Lehrkraft selbstständig den Druckvorgang starten. 	<p>Alle Fächer</p>

Kompetenzerwartungen im Bereich Informieren und Recherchieren Jahrgang 3 / 4

Informieren und Recherchieren umfasst die sinnvolle und zielgerichtete Auswahl von Quellen sowie die kritische Bewertung und Nutzung von Informationen.

Die Schülerinnen und Schüler entnehmen zielgerichtet Informationen aus altersgerechten Informationsquellen.

Teilkompetenzen	Inhalte und Hinweise	Fächer
<p>Die Schülerinnen und Schüler lernen einen sicheren Zugang ins Internet kennen.</p> <p>... können eine Internetseite zur Informationssuche nutzen.</p> <p>... kennen Lernprogramme der Schule und können diese zielgerichtet nutzen</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Die Schülerinnen und Schüler lernen den Umgang mit einem Browser. • ... lernen, sich auf vorgegebenen Internetseiten zu informieren und den Internetseiten relevante Informationen zu entnehmen. • ... können Suchmaschinen zielgerichtet bedienen. • ... können Informationen und Bilder kopieren, einfügen und speichern. • ... kennen Lesezeichen und können Lesezeichen setzen • ... erwerben einen Internetführerschein (optional) • ... führen die erworbenen Kenntnisse aus Jahrgang 1 / 2 fort und können diese Lernprogramme vertieft nutzen 	<p>Alle Fächer</p>

Kompetenzerwartungen im Bereich Kommunikation und Kooperation Jahrgang 3 / 4

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 unter Anleitung zielgerichtet medial gestützt (analoge und digitale Medien) und sprechen über Wahrnehmung und Wirkung von medialen Produkten.

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

Teilkompetenzen	Inhalte und Hinweise	Fächer
<p>Die Schülerinnen und Schüler beachten die Computerregeln der Schule.</p> <p>... beschreiben ihr eigenes Kommunikationsverhalten und entwickeln unter Anleitung Regeln und Empfehlungen für die mediengestützte Kommunikation.</p> <p>... wenden altersgemäße Möglichkeiten der Kommunikation an und nutzen unter Anleitung altersgemäße Medien zur Zusammenarbeit</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Können eine Nachricht schreiben (IServ-Mailfunktion) • Können eine Nachricht versenden • Können an eine E-Mail Dateien anhängen • Können Nachrichten/E-Mails von bekannten Absendern öffnen, lesen und den Inhalt wiedergeben • Können bei Nachrichten unterscheiden, ob sie wichtig, unwichtig oder gefährlich sind • Können Anhänge von bekannten Absendern öffnen und speichern • Können bei unangenehmen/ungeeigneten Inhalten jemanden um Rat fragen oder um Hilfe bitten • Können die Regeln anwenden: Höflichkeit, Respekt • Beachten die Netiquette • Können in geschützten Räumen chatten • Können sich mit einem geeigneten Namen anmelden (chatten) • Können Spam-Mails erkennen und löschen 	<p>Alle Fächer</p>

Kompetenzerwartungen im Bereich Produktion und Präsentation Jahrgang 3 / 4

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 stellen unter Anleitung einfache Medienprodukte her, indem sie Medien kreativ nutzen, um eigene Ideen und Themen darzustellen und zu präsentieren.

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

Teilkompetenzen Textverarbeitung	Inhalte und Hinweise	Fächer
<p>Die Schülerinnen und Schüler beachten die Computerregeln der Schule.</p> <p>... können mit einem Textverarbeitungsprogramm arbeiten</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Können ein Textverarbeitungsprogramm öffnen • Können eine Text eingeben • Lernen die grundlegenden Funktionen kennen und können diese anwenden: <ul style="list-style-type: none"> - Schriftart, Schriftgröße, Schriftfarbe - Zeichenformatierungen fett, kursiv, unterstrichen - Absatzausrichtungen rechts- linksbündig, zentriert - Seitenformat Hoch- Querformat - Rechtschreibkontrolle • Können einen Text speichern (unter Dateinamen) • Können einen Text löschen • Können einen Text verbessern • Können einen Text markieren • Können einen Text kopieren/ausschneiden und in einen anderen Text einfügen • Können Bilder/Objekte in einen Text einfügen • Können eine Tabelle einfügen • Können in eine Tabelle schreiben • Können einen Text gestalten/formatieren • Können den Text ausdrucken 	<p>Alle Fächer</p>

Teilkompetenzen Präsentation	Inhalte und Hinweise	Fächer
<p>Die Schülerinnen und Schüler beachten die Computerregeln der Schule.</p> <p>... können eine Präsentation erstellen.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Können anderen Menschen eine Datei z.B. einen Text mit und ohne Bilder, eine Tonaufnahme, ein Video zeigen z.B. mit dem Computer, dem Tablet • Beachten dabei die wichtigen Regeln und das Urheberrecht 	

Teilkompetenzen Mediale Produktionen	Inhalte und Hinweise	Fächer
<p>Die Schülerinnen und Schüler beachten die Computerregeln der Schule.</p> <p>... können in verschiedenen Bereichen mediale Produkte erstellen.</p> <p>Mediale Produkte sind in vielen Bereichen und vielen Varianten möglich: Ideenpool:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kreative Gestaltung mit einem Mal- und Zeichenprogramm - Aufnahme und Ver- und Bearbeitung von digitalen Bildern - Erstellen und Bearbeiten von Audioaufnahmen <p>... kennen die Urheberrechte von Aufnahmen.</p>	<p>ALLES OPTIONAL</p> <ul style="list-style-type: none"> • Können Fotos aufnehmen z.B. mit dem Tablet • Können Fotos speichern/umbenennen • Können Fotos einen Namen geben, sie ordnen zur besseren Wiederauffindung • Können Fotos löschen • Können Fotos anderen Menschen zeigen z.B. in einem Fotobuch, am Computer (Diashow), in gedruckter Form • Können Geräusche, Musik oder Sprache aufnehmen z.B. mit dem Mikrofon, dem Tablet • Können die Aufnahme auf das Bearbeitungsgerät übertragen • Können eine Aufnahme verändern/speichern/umbenennen/löschen • Können eine Aufnahme präsentieren 	

Kompetenzerwartungen im Bereich (Medien-)Analyse, Medienkritik und ethische Reflexion Jahrgang 3 / 4

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, Mediennutzung und –erfahrung und erkennen daraus resultierende Chancen und Risiken für ihren Alltag. Sie vergleichen und bewerten altersgemäße Medienangebote und stellend die Vielfalt der Medienangebote und ihre Zielsetzung dar.

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

Teilkompetenzen	Inhalte und Hinweise	Fächer
<p>Die Schülerinnen und Schüler beachten die Computerregeln der Schule.</p> <p>... kennen verschiedene Medien unserer Medienlandschaft.</p> <p>... können eigene Medienerfahrung beschreiben und verarbeiten und erkennen daraus resultierende Chancen und Risiken für ihren Alltag.</p> <p>... vergleichen und bewerten altersgemäße Medienangebote und stellend die Vielfalt der Medienangebote und ihre Zielsetzungen dar. ... beschreiben ihr eigenes Medienverhalten</p>	<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 • Können begründen, warum sie diese Medien nutzen • Können die Inhalte von Medienangeboten wiedergeben (z.B. Filme – im Kino, Internet, TV-, Bilder, Webseiten, in Lernportalen und Lernprogrammen) • Können beschreiben, wie Medien auf sie wirken (z.B. Filme, Bilder, Kinderseiten im Internet, Hörspiele...) • Erkennen ihre eigenen Motive der Mediennutzung und reflektieren diese. • Können zwischen Information und Werbung unterscheiden • Werden dafür sensibilisiert, zwischen Wahrem und Unwahrem zu unterscheiden (KI, Fakenews etc.) • Können für sie wichtige rechtliche Aspekte der Mediennutzung nennen und beachten diese (Bildrechte, Urheberrechte, Datenschutz, Jugendschutzgesetz) 	

... kennen Chancen und Risiken des Internets.

- Können die ihre Interneterfahrungen verbalisieren
- Können Gefahren des Internets nennen
- Können benennen, worauf sie achten müssen, wenn sie mit dem Internet arbeiten
- Können sich Hilfe holen, wenn ihnen bei der Arbeit im Internet Unangenehmes auffällt oder passiert
- Können sich richtig verhalten, damit
 - niemand zu viel über die eigene Person erfährt
- Können sagen, was wichtig ist, wenn sie im Internet nach Infos suchen (Recherche)

Internetführerschein

www.internet-abc.de

So geht Medien

Gamification im Unterricht

Handyfasten o.ä. Fasten

www.planet-schule.de (Sendereihe Dennis Digital)
(Informatik Biber)

Optional:

- *lernen die emotionale Wirkung von Medien (Filmmusik, visuelle Effekte etc.) zu verstehen, zu verarbeiten und Strategien zu entwickeln, damit umzugehen*
- *lernen die Chancen, aber auch die Risiken der aktuellen Medienlandschaft kennen (persönlichen Daten im Netz, Mobbing, Suchtgefahr, Jugendschutz)*
- *Können die Wirkung ihrer Aktivitäten im Internet einschätzen*