

Kompetenzziele am Ende der Grundschule

Die Schülerin, der Schüler kann

1. digitale Medien in verschiedenen Fächern selbständig für das eigene Lernen nutzen
2. Informationen finden, diese mit Hilfe einiger Kriterien bewerten, auswählen und aufbereiten und mit Hilfe der digitalen Medien präsentieren
3. mit digitalen Medien kritisch und verantwortungsvoll umgehen
4. Auswirkungen der digitalen Medien auf das eigene Umfeld einschätzen

1. Klasse

	Fertigkeiten und Fähigkeiten	Kenntnisse	Kompetenzen	Verbindliche Inhalte	Methodisch- didaktische Hinweise	Hinweise; Querverweise; mögliche Inhalte
Gestaltung	Mit Computer und anderen Medien kreativ und konstruktiv umgehen	Gestaltungsmöglichkeiten mit Computer und anderen Medien	K1	Bildbearbeitungs-Software nutzen	Programm öffnen, mit Klassenprofil und persönlichem Profil einsteigen, Schwierigkeitsgrad nach Selbsteinschätzung wählen (F5 Tools, F8 Farben, Pinselstärke)	Paint.net
	Programme zu kreativem und konstruktivem Gestalten nutzen	Text- und Bildgestaltung	K1 K1	Tasten der Tastatur kennen Wörter schreiben	Word Word	Entertaste, Groß- und Kleinschreibung, Leertaste nutzen, Löschen, Taste zum einen Vorgang zurück
	Digitale Medien und Programme in verschiedenen Situationen als Lern- und Arbeitsinstrumente nutzen		K3 K1 K1	Fachbegriffe kennen Computer starten und sich am Server anmelden Maus richtig verwenden		Begriffe: computer, schermo, tastiera, maus,
Information	Informationen suchen, finden, auswählen	Multimediale Informationsquellen				
	Sich auf einer Webseite zurechtfinden	Kindgerechte Internetseiten				
Kommunikation	Digitale Kommunikationswerkzeuge nutzen	Kommunikationswerkzeuge und Kommunikationsformen				
	Über die Nutzung der Medien im Bereich Schule und Freizeit nachdenken und sprechen	Medien im eigenen Erlebnisbereich	K1	Einfache Begriffe für digitale Medien kennen		PC, Laptop, Tablet, Smartphone, TV, Radio