

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

2. 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	Tasten der Tastatur kennen Riconoscere icone ,trovare pogrammi sul Dekstop	mittels Word	Satzzeichen, Entertaste	DEU
	Programme zu kreativem und konstruktivem Gestalten nutzen	Text- und Bildgestaltung	K1	Wörter und Sätze schreiben	mittels Word	Texte verfassen und abschreiben Steckbrief	ITA DEU, GGN
	Digitale Medien und Programme in verschiedenen Situationen als Lern- und Arbeitsinstrumente nutzen		K1	Mathematik-Software nutzen Utilizzo programmi didattici specifici	Programm öffnen, mit Klassenprofil und persönlichem Profil einsteigen, Schwierigkeitsgrad nach Selbsteinschätzung wählen	Blitzrechen 2 Imparando 6-4-1	MAT ITA
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					