

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

3. 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 K1+2	Geometrische Formen am PC entwerfen Bilder aus einem Ordner in ein Dokument einfügen	Muster und Bilder	Anipaint, Paint Mein Heimatdorf	MAT GGN
	Programme zu kreativem und konstruktivem Gestalten nutzen	Text- und Bildgestaltung	K1	Textdokumente formatieren Riconoscere icone ,trovare programmi sul Desktop	mittels Word	Schriftgröße, fett, kursiv, unterstreichen	DEU, GGN ITA
	Digitale Medien und Programme in verschiedenen Situationen als Lern- und Arbeitsinstrumente nutzen		K1 K1	Speichern und Drucken mit Anleitung Mathematik-Software nutzen Utilizzo di programmi didattici specifici	Ordner auswählen, Drucker einstellen, Dokumente auch wiederfinden Einsteigen, Schwierigkeitsgrad wählen	 Blitzrechnen 3 Imparando 4-1	DEU; GGN MAT ITA
Information	Informationen suchen, finden, auswählen	Multimediale Informationsquellen	K2+3	Kindgerechte Suchmaschinen nutzen (mit Anleitung)		Mein Heimatdorf	GGN
	Sich auf einer Webseite zurechtfinden	Kindgerechte Internetseiten	K2+3	Kindgerechte Suchmaschinen nutzen (mit Anleitung)		Mein Heimatdorf	GGN
Kommunikation	Digitale Kommunikationswerkzeuge nutzen	Kommunikationswerkzeuge und Kommunikationsformen					
	Über die Nutzung der Medien im Bereich Schule und Freizeit nachdenken und sprechen	Medien im eigenen Erlebnisbereich					