

<p>1. Bedienen und Anwenden</p> <p><i>„Ich weiß, wie man Medien nutzt“</i></p> <p>Die Schüler/innen können</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ mit dem iPad sachgerecht umgehen und die Bestandteile nutzen (Lautstärkeregelung etc.) ❖ mit Zubehör, z.B. Ladekabel, Kopfhörer sachgerecht umgehen ❖ besprochene Regeln einhalten ❖ Apps finden, öffnen, schließen und ihre Funktion durch Ausprobieren oder Lesen herausfinden ❖ sicher in ein Hauptmenü zurückfinden ❖ Fotos und Videos aufnehmen und ggfls. löschen ❖ sich in Apps an- und abmelden mit Zugangsdaten ❖ einen QR-Code nutzen ❖ ihre Ergebnisse speichern und die gespeicherten Daten wiederfinden 	<p>2. Informieren und Recherchieren</p> <p><i>„Ich finde, was ich will“</i></p> <p>Die Schüler/innen können</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ QR-Codes nutzen ❖ verschiedene Gestaltungsmittel von Programmen benennen und anwenden ❖ kindgerechte Suchmaschinen benennen und einsetzen, um zielgerichtet Informationen zu finden ❖ wichtige Informationen filtern und nutzen ❖ für sie geeignete Internetseiten benennen wie Frag Finn/ Internet-ABC 	<p>3. Kommunizieren und Kooperieren</p> <p><i>„Ich trete in Kontakt mit anderen“</i></p> <p>Die Schüler/innen können</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ besprochene Regeln im Umgang mit dem iPad umsetzen und einhalten ❖ sich schützen im Umgang mit dem Internet und wissen, bei wem sie Hilfe holen oder einfordern ❖ Regeln der digitalen Kommunikation und Kooperation anwenden (z.B. in Videokonferenzen, beim E-Mail Versand in IServ) ❖ das iPads mit dem Legamaster verknüpfen, um Ergebnisse vor der Klasse zu zeigen 	<p>4. Produzieren und Präsentieren</p> <p><i>„Ich gestalte mit digitalen Geräten“</i></p> <p>Die Schüler/innen können</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Fotos und Videos aufnehmen und löschen ❖ mit Programmen umgehen wie Iserv/Bookcreator/ Antolin,... ❖ Ergebnisse auf dem Legamaster spiegeln ❖ Gestaltungsmittel von Programmen nutzen 	<p>5. Analysieren und Reflektieren</p> <p><i>„Ich denke über meine Mediennutzung nach“</i></p> <p>Die Schüler/innen können</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ über ihre selbst-regulierende Mediennutzung nachdenken und diese reflektieren ❖ grundlegende Verhaltensregeln im Internet benennen und sich selbst schützen ❖ Regeln der digitalen Kommunikation benennen ❖ zielgerichtet Suchmaschinen anwenden ❖ wichtige Informationen aus Texten im Internet entnehmen und Informationen und Werbung unterscheiden ❖ Verschiedene Gestaltungsmittel von Programmen unterscheiden 	<p>6. Problemlösen und Modellieren</p> <p><i>„Ich lerne programmieren“</i></p> <p>Die Schüler/innen können</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ erste Erfahrungen mit dem Programmieren machen
--	--	---	---	---	--

Erwerb digitaler Kompetenzen der Schülerinnen und Schüler in den Grundschulen in HerzebrockClarholz