



# Bumblebee

Einfach eine Klasse besser!

Kompetenzen in der  
digitalen Welt

Klasse 1-4



Schroedel westermann



Einfach eine Klasse besser!



**Liebe Lehrerin, lieber Lehrer,**

Digitale Kompetenzen sind ein wesentlicher Teil der Bildung in unserer heutigen Gesellschaft.

Daher gewinnen sie auch in der Grundschule zunehmend an Bedeutung.

Nicht zuletzt seit der Verabschiedung des KMK-Papiers „Bildung in der digitalen Welt“ werden auch in Grundschulen immer häufiger Konzepte zur Einbeziehung und Vermittlung dieser Kompetenzen ausgearbeitet und umgesetzt.

Dieser Trend wird auch in Bumblebee an vielen Stellen aufgegriffen. Und auch in den Kranzmaterialien wird dieses Thema immer wieder berücksichtigt.

Auf den folgenden Seiten finden Sie eine Übersicht, in der die in Bumblebee enthaltenen digitalen Kompetenzen strukturiert aufgeführt sind.

Viel Erfolg wünscht

Ihr Bumblebee-Team



Informationen zu allen  
Bumblebee-Titeln finden Sie  
unter:  
[www.schroedel.de/bumblebee](http://www.schroedel.de/bumblebee)

## Kompetenzen in der digitalen Welt Bumblebee 1–4



	Klasse 1/2	Klasse 3	Klasse 4
	Workbook Teacher's box	Textbook Workbook Teacher's box	Textbook Workbook Teacher's box
<b>Kompetenzbereich 1: Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren</b>			
<b>1.1. Suchen und Filtern</b>			
1.1.1. Arbeits- und Suchinteressen klären und festlegen		<b>Textbook:</b> S. 7, 24, 30, 40, 42, 47 <b>Teacher's box:</b> S. 8, 54, 76, 88	<b>Textbook:</b> S. 6, 11, 40, 51 <b>Teacher's box:</b> S. 10, 21, 59, 87, 88, 92, 102
1.1.2. Suchstrategie nutzen und weiterentwickeln		<b>Textbook:</b> S. 7, 40, 42, 47 <b>Teacher's box:</b> S. 8, 54, 76, 88	<b>Textbook:</b> S. 6, 11, 40, 51 <b>Teacher's box:</b> S. 10, 21, 59, 87, 88, 92, 102
1.1.3. In verschiedenen digitalen Umgebungen suchen		<b>Textbook:</b> S. 7, 40, 42, 47 <b>Teacher's box:</b> S. 8, 54, 76, 88	<b>Textbook:</b> S. 6, 11, 40, 51 <b>Teacher's box:</b> S. 21, 59, 87, 88, 92, 102
1.1.4. Relevante Quellen identifizieren und zusammenführen		<b>Textbook:</b> S. 7, 40, 42, 47 <b>Teacher's box:</b> S. 8, 54, 76, 88	<b>Textbook:</b> S. 6, 11, 40 <b>Teacher's box:</b> S. 21, 59, 87, 88, 92, 102
<b>1.2. Auswerten und Bewerten</b>			
1.2.1. Informationen und Daten analysieren, interpretieren und kritisch bewerten			
1.2.2. Informationsquellen analysieren und kritisch bewerten			
<b>1.3. Speichern und Abrufen</b>			
1.3.1. Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von	<b>Teacher's box:</b> S. 20		

## Kompetenzen in der digitalen Welt Bumblebee 1–4

	Klasse 1/2	Klasse 3	Klasse 4
verschiedenen Orten abrufen			
1.3.2. Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren			
<b>Kompetenzbereich 2: Kommunizieren und Kooperieren</b>			
<b>2.1. Interagieren</b>			
2.1.1. Mit Hilfe verschiedener digitaler Kommunikationsmöglichkeiten kommunizieren	<b>Teacher's box: S. 20</b> <b>Whiteboardmaterialien</b>	<b>Whiteboardmaterialien</b>	<b>Textbook: S. 43</b> <b>Teacher's box: S. 20</b> KV 19 <b>Whiteboardmaterialien</b>
2.1.2. Digitale Kommunikationsmöglichkeiten zielgerichtet und situationsgerecht auswählen	<b>Teacher's box: S. 20</b>		<b>Teacher's box: S. 20</b> KV 19
<b>2.2. Teilen</b>			
2.2.1. Dateien, Informationen und Links teilen			
2.2.2. Referenzierungspraxis beherrschen (Quellenangaben)			
<b>2.3. Zusammenarbeiten</b>			
2.3.1. Digitale Werkzeuge für die Zusammenarbeit bei der Zusammenführung von Informationen, Daten und Ressourcen nutzen	<b>Whiteboardmaterialien</b>	<b>Textbook: S. 40</b> <b>Whiteboardmaterialien</b>	<b>Whiteboardmaterialien</b>
2.3.2. Digitale Werkzeuge bei der gemeinsamen Erarbeitung von Dokumenten nutzen	<b>Whiteboardmaterialien</b>	<b>Whiteboardmaterialien</b>	<b>Whiteboardmaterialien</b>
<b>2.4. Umgangsregeln kennen und einhalten (Netiquette)</b>			
2.4.1. Verhaltensregeln bei digitaler Interaktion und Kooperation kennen und anwenden	<b>Whiteboardmaterialien</b>	<b>Whiteboardmaterialien</b>	<b>Whiteboardmaterialien</b>
2.4.2. Kommunikation der jeweiligen			<b>Teacher's box: S. 20</b>

**Kompetenzen in der digitalen Welt Bumblebee 1–4**

	Klasse 1/2	Klasse 3	Klasse 4
Umgebung anpassen			
2.4.3. Ethische Prinzipien bei der Kommunikation kennen und berücksichtigen			
2.4.4. Kulturelle Vielfalt in digitalen Umgebungen berücksichtigen			
<b>2.5. An der Gesellschaft aktiv teilhaben</b>			
2.5.1. Öffentliche und private Dienste nutzen			<b>Teacher's box:</b> S. 20
2.5.2. Medienerfahrungen weitergeben und in kommunikative Prozesse einbringen	<b>Teacher's box:</b> S. 20	<b>Textbook:</b> S. 7, 40 <b>Teacher's box:</b> S. 8, 54, 76, 79, 88 KV 64	<b>Textbook:</b> S. 6, 11, 40, 43, 51 <b>Teacher's box:</b> S. 18, 20, 21, 59, 87, 88, 92, 102
2.5.3. Als selbstbestimmter Bürger aktiv an der Gesellschaft teilhaben	<b>nicht grundschulrelevant</b>		
<b>Kompetenzbereich 3: Produzieren und Präsentieren</b>			
<b>3.1. Entwickeln und Produzieren</b>			
3.1.1. Mehrere technische Bearbeitungswerkzeuge kennen und anwenden (Softwareprogramme)	<b>Whiteboardmaterialien</b>	<b>Whiteboardmaterialien</b>	<b>Whiteboardmaterialien</b>
3.1.2. Eine Produktion planen und in verschiedenen Formaten gestalten, präsentieren, veröffentlichen oder teilen	<b>Teacher's box:</b> S. 20		
<b>3.2. Weiterverarbeiten und Integrieren</b>			
3.2.1. Inhalte in verschiedenen Formaten bearbeiten, zusammenführen, präsentieren und veröffentlichen oder teilen			<b>Teacher's box:</b> S. 92
3.2.2. Informationen, Inhalte und vorhandene	<b>Whiteboardmaterialien</b>	<b>Textbook:</b> S. 7, 24, 30,	<b>Textbook:</b> S. 6, 11, 40,

**Kompetenzen in der digitalen Welt Bumblebee 1–4**

	Klasse 1/2	Klasse 3	Klasse 4
digitale Produkte weiterverarbeiten und in bestehendes Wissen integrieren		40, 42, 47 <b>Teacher's box:</b> S. 8, 54, 76, 88 KV 64 <b>Whiteboardmaterialien</b>	51 <b>Teacher's box:</b> S. 18, 20, 21, 59, 87, 88, 92, 102 <b>Whiteboardmaterialien</b>
<b>3.3. Rechtliche Vorgaben beachten</b>			
3.3.1. Bedeutung von Urheberrecht und geistigem Eigentum kennen			
3.3.2. Urheber- und Nutzungsrechte (Lizenzen) bei eigenen und fremden Werken berücksichtigen			
3.3.3. Persönlichkeitsrechte beachten			
<b>Kompetenzbereich 4: Schützen und sicher Agieren</b>			
<b>4.1. Sicher in digitalen Umgebungen agieren</b>			
4.1.1. Risiken und Gefahren in digitalen Umgebungen kennen, reflektieren und berücksichtigen			
4.1.2. Strategien zum Schutz entwickeln und anwenden (können)			
<b>4.2. Persönliche Daten und Privatsphäre schützen</b>			
4.2.1. Maßnahmen für Datensicherheit und gegen Datenmissbrauch berücksichtigen			
4.2.2. Privatsphäre in digitalen Umgebungen durch geeignete Maßnahmen schützen			
4.2.3. Sicherheitseinstellungen ständig aktualisieren	nicht grundschulrelevant		
4.2.4. Jugendschutz- und Verbraucherschutzmaßnahmen berücksichtigen	nicht grundschulrelevant		

**Kompetenzen in der digitalen Welt Bumblebee 1–4**

	Klasse 1/2	Klasse 3	Klasse 4
<b>4.3. Gesundheit schützen</b>			
4.3.1. Suchtgefahren vermeiden, sich Selbst und andere vor möglichen Gefahren schützen			
4.3.2. Digitale Technologien gesundheitsbewusst nutzen			
4.3.3. Digitale Technologien für soziales Wohlergehen und Eingliederung nutzen	nicht grundschulrelevant		
<b>4.4. Natur und Umwelt schützen</b>			
4.4.1. Umweltauswirkungen digitaler Technologien berücksichtigen			
<b>Kompetenzbereich 5: Problemlösen und Handeln</b>			
<b>5.1. Technische Probleme lösen</b>			
5.1.1. Anforderungen an digitale Umgebungen formulieren			
5.1.2. Technische Probleme identifizieren			
5.1.3. Bedarfe für Lösungen ermitteln und Lösungen finden bzw. Lösungsstrategien entwickeln			
<b>5.2. Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen</b>			
5.2.1. Eine Vielzahl von digitalen Werkzeugen kennen und kreativ anwenden	<b>Pupil's Audio CD</b> <b>Teacher's box: S. 20</b> <b>Whiteboardmaterialien</b>	<b>Textbook: S. 7, 40, 42, 47, 49</b> <b>Pupil's Audio CD</b> <b>Teacher's box: S. 8, 54, 76, 79, 88</b> KV 64 <b>Whiteboardmaterialien</b>	<b>Textbook: S. 6, 10, 11, 40, 43</b> <b>Pupil's Audio CD</b> <b>Teacher's box: S. 10, 20</b> KV 19 <b>Whiteboardmaterialien</b>
5.2.2. Anforderungen an digitale Werkzeuge	<b>Teacher's box: S. 20</b>	<b>Textbook: S. 7, 40, 42,</b>	<b>Textbook: S. 6, 11, 40,</b>

**Kompetenzen in der digitalen Welt Bumblebee 1–4**

	Klasse 1/2	Klasse 3	Klasse 4
formulieren	<b>Whiteboardmaterialien</b>	47 <b>Teacher's box:</b> S. 8, 54, 76, 88 <b>Whiteboardmaterialien</b>	51 <b>Teacher's box:</b> S. 10, 21 <b>Whiteboardmaterialien</b>
5.2.3. Passende Werkzeuge zur Lösung identifizieren			
5.2.4. Digitale Umgebungen und Werkzeuge zum persönlichen Gebrauch anpassen			
<b>5.3. Eigene Defizite ermitteln und nach Lösungen suchen</b>			
5.3.1. Eigene Defizite bei der Nutzung digitaler Werkzeuge erkennen und Strategien zur Beseitigung entwickeln			
5.3.2. Eigene Strategien zur Problemlösung mit anderen teilen			
<b>5.4. Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen</b>			
5.4.1. Effektive digitale Lernmöglichkeiten finden, bewerten und nutzen	<b>Pupil's Audio CD</b> <b>Teacher's box:</b> S. 20	<b>Textbook:</b> S. 7, 24, 30, 40, 42, 47 <b>Pupil's Audio CD</b> <b>Teacher's box:</b> S. 8, 54, 76, 79, 88	<b>Textbook:</b> S. 6, 11, 40, 51 <b>Pupil's Audio CD</b>
5.4.2. Persönliches System von vernetzten digitalen Lernressourcen selbst organisieren können			
<b>5.5. Algorithmen erkennen und formulieren</b>			
5.5.1. Funktionsweisen und grundlegende Prinzipien der digitalen Welt kennen und verstehen			
5.5.2. Algorithmische Strukturen in genutzt			



## Kompetenzen in der digitalen Welt Bumblebee 1–4

	Klasse 1/2	Klasse 3	Klasse 4
digitalen Tools erkennen und formulieren			
5.5.3. Eine strukturierte, algorithmische Sequenz zur Lösung eines Problems planen und verwenden			
<b>Kompetenzbereich 6: Analysieren und Reflektieren</b>			
<b>6.1. Medien analysieren und bewerten</b>			
6.1.1. Gestaltungsmittel von digitalen Medienangeboten kennen und bewerten			
6.1.2. Interessengeleitete Setzung, Verbreitung und Dominanz von Themen in digitalen Umgebungen erkennen und beurteilen			
6.1.3. Wirkungen von Medien in der digitalen Welt (z.B. mediale Konstrukte, Stars, Idole, Computerspiele, mediale Gewaltdarstellungen) analysieren und konstruktiv damit umgehen			
<b>6.2. Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren</b>			
6.2.1. Vielfalt der digitalen Medienlandschaft kennen	<b>Workbook:</b> S. 35 <b>Teacher's box:</b> S. 20 <b>Whiteboardmaterialien</b> <b>Bumblebee Movies</b>	<b>Textbook:</b> S. 7, 24, 30, 40, 42, 47, 49 <b>Teacher's box:</b> S. 8, 54, 76, 79, 88 KV 64 <b>Whiteboardmaterialien</b> <b>Bumblebee Movies</b>	<b>Textbook:</b> S. 6, 8/9, 10, 11, 40, 43, 51 <b>Workbook:</b> S. 8/9, 30 <b>Teacher's box:</b> S. 10, 18, 20, 21, 59, 87, 88, 92 KV 19, 77 <b>Whiteboardmaterialien</b> <b>Bumblebee Movies</b>
6.2.2. Chancen und Risiken des			

## Kompetenzen in der digitalen Welt Bumblebee 1–4

	Klasse 1/2	Klasse 3	Klasse 4
Mediengebrauchs in unterschiedlichen Lebensbereichen erkennen, eigenen Mediengebrauch reflektieren und ggf. modifizieren			
6.2.3. Vorteile und Risiken von Geschäftsaktivitäten und Services im Internet analysieren und beurteilen			
6.2.4. Wirtschaftliche Bedeutung der digitalen Medien und digitaler Technologien kennen und sie für eigene Geschäftsideen nutzen	nicht grundschulrelevant		
6.2.5. Die Bedeutung von digitalen Medien für die politische Meinungsbildung und Entscheidungsfindung kennen und nutzen	nicht grundschulrelevant		
6.2.6. Potenziale der Digitalisierung im Sinne sozialer Integration und sozialer Teilhabe erkennen, analysieren und reflektieren	nicht grundschulrelevant		