C:\Users\kaiser\Desktop\Microsoft PowerPoint - Digitale_Synopsen_3-4.pptx [Schreibgeschützt].tif

C:\Users\kaiser\Desktop\Microsoft PowerPoint - Digitale_Synopsen_3_4.pptx.tif

|  | **Klasse 3** | **Klasse 4** |
| --- | --- | --- |
|  | **Textbook**  **Workbook**  **Teacher’s box** | **Textbook**  **Workbook**  **Teacher’s box** |
| **Kompetenzbereich 1: Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren** | | |
| **1.1. Suchen und Filtern** |  |  |
| * + 1. Arbeits- und Suchinteressen klären und festlegen |  | **Textbook:** S. 26  **Portfolioheft:** S. 17  **Teacher’s box:** S. 2, 38  KV 73 |
| * + 1. Suchstrategie nutzen und weiterentwickeln |  | **Portfolioheft:** S. 17  **Teacher’s box:** S. 2, 38  KV 73 |
| * + 1. In verschiedenen digitalen Umgebungen suchen |  | **Portfolioheft:** S. 17  **Teacher’s box:** S. 38  KV 73 |
| * + 1. Relevante Quellen identifizieren und zusammenführen |  | **Portfolioheft:** S. 17  **Teacher’s box:** S. 38 |
| * 1. **Auswerten und Bewerten** |  |  |
| * + 1. Informationen und Daten analysieren, interpretieren und kritisch bewerten | **Teacher’s box:** S. 46 |  |
| * + 1. Informationsquellen analysieren und kritisch bewerten |  |  |
| * 1. **Speichern und Abrufen** |  |  |
| * + 1. Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen | **Teacher’s box:** S. 34, 46, 58, 111 | **Teacher’s box:** S. 36 |
| * + 1. Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren |  |  |
| **Kompetenzbereich 2: Kommunizieren und Kooperieren** | | |
| **2.1. Interagieren** |  |  |
| * + 1. Mit Hilfe verschiedener digitaler Kommunikationsmöglich­keiten kommunizieren | **Teacher’s box:** S. 34, 46, 58, 111  **Whiteboardmaterialien** | **Teacher’s box:** S. 12, 36  **Whiteboardmaterialien** |
| * + 1. Digitale Kommunikationsmöglich­keiten zielgerichtet und situationsgerecht auswählen |  |  |
| * 1. **Teilen** |  |  |
| * + 1. Dateien, Informationen und Links teilen |  |  |
| * + 1. Referenzierungspraxis beherrschen (Quellenangaben) |  |  |
| * 1. **Zusammenarbeiten** |  |  |
| * + 1. Digitale Werkzeuge für die Zusammenarbeit bei der Zusammenführung von Informationen, Daten und Ressourcen nutzen | **Teacher’s box:** S. 34, 46  **Whiteboardmaterialien** | **Teacher’s box:** S. 36  **Whiteboardmaterialien** |
| * + 1. Digitale Werkzeuge bei der gemeinsamen Erarbeitung von Dokumenten nutzen | **Teacher’s box:** S. 34, 46  **Whiteboardmaterialien** | **Whiteboardmaterialien** |
| * 1. **Umgangsregeln kennen und einhalten (Netiquette)** |  |  |
| * + 1. Verhaltensregeln bei digitaler Interaktion und Kooperation kennen und anwenden | **Whiteboardmaterialien** | **Teacher’s box:** S. 36  **Whiteboardmaterialien** |
| * + 1. Kommunikation der jeweiligen Umgebung anpassen |  |  |
| * + 1. Ethische Prinzipien bei der Kommunikation kennen und berücksichtigen |  |  |
| * + 1. Kulturelle Vielfalt in digitalen Umgebungen berücksichtigen |  |  |
| * 1. **An der Gesellschaft aktiv teilhaben** |  |  |
| * + 1. Öffentliche und private Dienste nutzen |  | **Teacher’s box:** S. 2 |
| * + 1. Medienerfahrungen weitergeben und in kommunikative Prozesse einbringen | **Teacher’s box:** S. 34, 46, 58, 111 | **Portfolioheft:** S. 17  **Teacher’s box:** S. 2, 12, 36, 38  KV 73 |
| * + 1. Als selbstbestimmter Bürger aktiv an der Gesellschaft teilhaben | **nicht grundschulrelevant** | |
| **Kompetenzbereich 3: Produzieren und Präsentieren** | | |
| **3.1. Entwickeln und**  **Produzieren** |  |  |
| * + 1. Mehrere technische Bearbeitungswerkzeuge kennen und anwenden (Softwareprogramme) | **Teacher’s box:** S. 34, 46, 58, 111  **Whiteboardmaterialien** | **Whiteboardmaterialien** |
| * + 1. Eine Produktion planen und in verschiedenen Formaten gestalten, präsentieren, veröffentlichen oder teilen | **Teacher’s box:** S. 34, 46, 58, 111 | **Teacher’s box:** S. 12, 36 |
| * 1. **Weiterverarbeiten und Integrieren** |  |  |
| * + 1. Inhalte in verschiedenen Formaten bearbeiten, zusammenführen, präsentieren und veröffentlichen oder teilen |  |  |
| * + 1. Informationen, Inhalte und vorhandene digitale Produkte weiterverarbeiten und in bestehendes Wissen integrieren | **Whiteboardmaterialien** | **Whiteboardmaterialien** |
| * 1. **Rechtliche Vorgaben beachten** |  |  |
| * + 1. Bedeutung von Urheberrecht und geistigem Eigentum kennen |  |  |
| * + 1. Urheber- und Nutzungsrechte (Lizenzen) bei eigenen und fremden Werken berücksichtigen |  |  |
| * + 1. Persönlichkeitsrechte beachten |  |  |
| **Kompetenzbereich 4: Schützen und sicher Agieren** | | |
| **4.1. Sicher in digitalen**  **Umgebungen agieren** |  |  |
| * + 1. Risiken und Gefahren in digitalen Umgebungen kennen, reflektieren und berücksichtigen |  |  |
| * + 1. Strategien zum Schutz entwickeln und anwenden (können) |  |  |
| * 1. **Persönliche Daten und Privatsphäre schützen** |  |  |
| * + 1. Maßnahmen für Datensicherheit und gegen Datenmissbrauch berücksichtigen |  |  |
| * + 1. Privatsphäre in digitalen Umgebungen durch geeignete Maßnahmen schützen |  |  |
| * + 1. Sicherheitseinstellungen ständig aktualisieren | **nicht grundschulrelevant** | |
| * + 1. Jugendschutz- und Ver­braucherschutzmaßnah­men berücksichtigen | **nicht grundschulrelevant** | |
| * 1. **Gesundheit schützen** |  |  |
| * + 1. Suchtgefahren vermeiden, sich Selbst und andere vor möglichen Gefahren schützen |  |  |
| * + 1. Digitale Technologien gesundheitsbewusst nutzen |  |  |
| * + 1. Digitale Technologien für soziales Wohlergehen und Eingliederung nutzen | **nicht grundschulrelevant** | |
| * 1. **Natur und Umwelt schützen** |  |  |
| * + 1. Umweltauswirkungen digitaler Technologien berücksichtigen |  |  |
| **Kompetenzbereich 5: Problemlösen und Handeln** | | |
| **5.1. Technische Probleme lösen** |  |  |
| * + 1. Anforderungen an digitale Umgebungen formulieren |  |  |
| * + 1. Technische Probleme identifizieren |  |  |
| * + 1. Bedarfe für Lösungen ermitteln und Lösungen finden bzw. Lösungs­strategien entwickeln |  |  |
| * 1. **Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen** |  |  |
| * + 1. Eine Vielzahl von digitalen Werkzeugen kennen und kreativ anwenden | **Pupil’s Audio CD**  **Teacher’s box:** S. 34, 46, 58, 111  **Whiteboardmaterialien** | **Pupil’s Audio CD**  **Workbook:** S. 5  **Portfolioheft:** S. 17  **Teacher’s box:** S. 2, 12, 36, 38  KV 73  **Whiteboardmaterialien** |
| * + 1. Anforderungen an digitale Werkzeuge formulieren | **Teacher’s box:** S. 34, 46, 58, 111  **Whiteboardmaterialien** | **Portfolioheft:** S. 17  **Teacher’s box:** S. 2, 12, 36, 38  **Whiteboardmaterialien** |
| * + 1. Passende Werkzeuge zur Lösung identifizieren |  | **Portfolioheft:** S. 17 |
| * + 1. Digitale Umgebungen und Werkzeuge zum persönlichen Gebrauch anpassen |  |  |
| * 1. **Eigene Defizite ermitteln und nach Lösungen suchen** |  |  |
| * + 1. Eigene Defizite bei der Nutzung digitaler Werkzeuge erkennen und Strategien zur Beseitigung entwickeln |  |  |
| * + 1. Eigene Strategien zur Problemlösung mit anderen teilen |  |  |
| * 1. **Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen** |  |  |
| * + 1. Effektive digitale Lernmöglichkeiten finden, bewerten und nutzen | **Pupil’s Audio CD** | **Pupil’s Audio CD** |
| * + 1. Persönliches System von vernetzten digitalen Lernressourcen selbst organisieren können |  |  |
| * 1. **Algorithmen erkennen und formulieren** |  |  |
| * + 1. Funktionsweisen und grundlegende Prinzipien der digitalen Welt kennen und verstehen |  |  |
| * + 1. Algorithmische Strukturen in genutzten digitalen Tools erkennen und formulieren |  |  |
| * + 1. Eine strukturierte, algorithmische Sequenz zur Lösung eines Problems planen und verwenden |  |  |
| **Kompetenzbereich 6: Analysieren und Reflektieren** | | |
| **6.1. Medien analysieren und**  **bewerten** |  |  |
| * + 1. Gestaltungsmittel von digitalen Medienangeboten kennen und bewerten |  |  |
| * + 1. Interessengeleitete Setzung, Verbreitung und Dominanz von Themen in digitalen Umgebungen erkennen und beurteilen |  |  |
| * + 1. Wirkungen von Medien in der digitalen Welt (z.B. mediale Konstrukte, Stars, Idole, Computerspiele, mediale Gewaltdarstellungen) analysieren und konstruktiv damit umgehen |  |  |
| **6.2. Medien in der digitalen**  **Welt verstehen und**  **reflektieren** |  |  |
| * + 1. Vielfalt der digitalen Medienlandschaft kennen | **Teacher’s box:** S. 2, 22, 34, 46, 58, 111  **Lernstandskontrolle 3/4**: S. 13, 65  **Whiteboardmaterialien**  **Bumblebee Movies** | **Textbook:** S. 23, 26  **Workbook:** S. 5  **Portfolioheft:** S. 17  **Lernstandskontrolle 3/4:** S. 13, 65  **Teacher’s box:** S. 2, 36, 38  KV 73  **Whiteboardmaterialien**  **Bumblebee Movies** |
| * + 1. Chancen und Risiken des Mediengebrauchs in unterschiedlichen Lebensbereichen erkennen, eigenen Mediengebrauch reflektieren und ggf. modifizieren |  |  |
| * + 1. Vorteile und Risiken von Geschäftsaktivitäten und Services im Internet analysieren und beurteilen |  |  |
| * + 1. Wirtschaftliche Bedeutung der digitalen Medien und digitaler Technologien kennen und sie für eigene Geschäftsideen nutzen | **nicht grundschulrelevant** | |
| * + 1. Die Bedeutung von digitalen Medien für die politische Meinungsbildung und Entscheidungsfindung kennen und nutzen | **nicht grundschulrelevant** | |
| * + 1. Potenziale der Digitalisierung im Sinne sozialer Integration und sozialer Teilhabe erkennen, analysieren und reflektieren | **nicht grundschulrelevant** | |