

Fächerbezogenes Medienbildungscurriculum Klasse 1 - 4

Klasse	Kompetenzbereich	Kompetenzen	Fach	Unterrichtseinheit	Material /Technologie
1	3.1.1. Mehrere technische Bearbeitungswerkzeuge kennen und anwenden	<ul style="list-style-type: none"> Die SuS wissen, dass die Digitale Tafel ein Computer ist, mit dem wir im PC-Raum arbeiten. können einen Computer an- und ausschalten. können Dinge aufzählen, die man mit einem Computer machen kann. können einzelne Teile des Computers benennen und wissen, dass sich auf der Tastatur neben Buchstaben und Zahlen auch Tasten mit anderen Funktionen befinden. können mit einer Maus arbeiten 	Medienzeit	Thema „Unsere Schule“ (technische Ausstattung Notebookwagen, Smartboard)	Digitale Tafel Notebookwagen
1	3.1.1. Mehrere technische Bearbeitungswerkzeuge kennen und anwenden	<ul style="list-style-type: none"> Die SuS können einzelne Übungsprogramme (u.a. Apps) anwenden. Die SuS wissen in diesem Zusammenhang, was ein Benutzername und ein 	Medienzeit		Notebooks Apps/Software zu den verwendeten Lehrwerken Lernwerkstatt

Fächerbezogenes Medienbildungscurriculum Klasse 1 - 4

		<p>Passwort ist und wozu man diese benötigt. Zudem können sie sie selbstständig nutzen (Anmeldung).</p>			
1	<p>6.2.1. Vielfalt der digitalen Medienlandschaft kennen 6.2.2. Chancen und Risiken des Mediengebrauchs in unterschiedlichen Lebensbereichen erkennen, eigenen Mediengebrauch reflektieren und ggf. modifizieren</p>	<ul style="list-style-type: none"> Die SuS können über ihr individuelles Mediennutzungsverhalten nachdenken und es der Klasse vorstellen. 	Sachunterricht	<p>„Ich stelle mich vor“ (Mediennutzungsverhalten der SuS und ihrer Familien inklusiv Fernsehen)</p> <p>Regeln zur Mediennutzung (auch Fernsehen und Handy)</p>	<p>z. B. Internet-ABC für Kinder (Kinderheft ist kostenlos zu bestellen) Seiten 1-10</p>
1	<p>1.1.3. In verschiedenen digitalen Umgebungen suchen</p>	<ul style="list-style-type: none"> Die SuS erfahren durch Demonstration der Lehrkraft an der Digitalen Tafel und eigene praktische Übungen an den Notebooks, was das Internet ist und wissen, dass sie es nutzen können, um zu bestimmten Fragen Antworten oder Bilder zu finden. 		-	Digitale Tafel, Notebooks
1	<p>1.3.1. Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen</p>	<ul style="list-style-type: none"> Die SuS erfahren durch Demonstration der Lehrkraft an der Digitalen Tafel, dass Daten in einem Ordnungssystem gespeichert, wiedergefunden und geöffnet werden können. 		-	Digitale Tafel

Fächerbezogenes Medienbildungscurriculum Klasse 1 - 4

1 Audio	6.2.1. Vielfalt der digitalen Medienlandschaft kennen	<ul style="list-style-type: none"> Die SuS lernen Hörbücher und Hörspiele als auditives Medium kennen und reflektieren deren Inhalte Die SuS erstellen handlungs- und produktorientierte Arbeiten dazu. 	Deutsch	Die drei ??? Bibi Blocksberg	Hörbuch, z. B. über Audible (Notebooks, Kopfhörer) oder über Smartphone und Bluetoothboxen
1	5. Problem lösen und Handeln (5.2+5.4)	<p>SuS</p> <ul style="list-style-type: none"> vertiefen den Lernstoff Klasse 1 	Mathematik	Lernstoff Klasse 1	Laptop, Tablet Lernwerkstatt 8 Anton geogebra
1/2	2. Kommunizieren und Kooperieren (2.1, 2.2)	<p>Die SuS</p> <ul style="list-style-type: none"> bauen Gebäude und verändern Baupläne. 	Mathematik	Würfelgebäude	Tablet, Laptop https://grundschule-kapiert.de/wuerfelgebaeude-rechner.php
1	3.1.2. Eine Produktion planen und in verschiedenen Formaten gestalten, präsentieren, veröffentlichen oder teilen	<ul style="list-style-type: none"> SuS nehmen eine, mithilfe der LP entwickelte, Geschichte auf und unterlegen diese mit passenden Geräuschen 	Musik	Klingenden Bilder	Audio-Aufnahmegerät
1	3.2.1. Inhalte in verschiedenen Formaten bearbeiten, zusammenführen, präsentieren und veröffentlichen oder teilen	<ul style="list-style-type: none"> SuS visualisieren den Formverlauf eines Musikstückes 	Musik	Aufbau der Musik	Paint, Word, ... oder graphische Notation

Fächerbezogenes Medienbildungscurriculum Klasse 1 - 4

Klasse	Kompetenzbereich	Kompetenzen	Fach	Unterrichtseinheit	Material /Technologie
2	3.1.1. Mehrere technische Bearbeitungswerkzeuge kennen und anwenden	<ul style="list-style-type: none"> Die SuS können einzelne Übungsprogramme (u.a. Apps) anwenden. Die SuS erweitern ihren Kenntnisstand individuell. 	Mathematik Deutsch		Notebooks Apps/Software zu den verwendeten Lehrwerken
2	1.1.3. In verschiedenen digitalen Umgebungen suchen	<ul style="list-style-type: none"> Die SuS kennen die Symbole auf dem Desktop, die ich anklicken muss, um ins Internet zu kommen 	Medienzeit		Internet ABC Modul 2
2	5.4 Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen nutzen	<ul style="list-style-type: none"> Die SuS können sich in das Antolinprogramm ein- und ausloggen 	Deutsch	Wir lesen ein Buch und beantworten Fragen	Notebook Gelesene Bücher/Lektüre
2	5.4 Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen nutzen	<ul style="list-style-type: none"> Die SuS können auf der Seite ein Buch finden und 	Deutsch	Wir lesen ein Buch und beantworten Fragen	Notebook Gelesene Bücher/Lektüre

Fächerbezogenes Medienbildungscurriculum Klasse 1 - 4

		das Quiz bearbeiten			
2	2.1 Mit Hilfe einer digitalen Kommunikationsmöglichkeit kommunizieren	<ul style="list-style-type: none"> Die SuS können eine Nachricht verschicken. 	Deutsch	Wir lesen ein Buch	Notebook
2	1.1 in verschiedenen digitalen Quellen suchen, relevante Quellen finden	<ul style="list-style-type: none"> Die SuS nutzen Kindersuchmaschinen unter Anleitung (Blinde Kuh, fragfinn, helles-koepfchen..). 	Sachunterricht	Mein Lieblingstier/Steckbrief	Notebook, Tablets
2 Audio	3. Produzieren und Präsentieren (3.1.1, 3.1.2+3.2.1)	<ul style="list-style-type: none"> Die SuS erstellen ein eigenes Hörbuch 	Deutsch	Meine Hörbuchgeschichte	Smartphones, Tablets (Audacity), Mikrofon mit Aufnahmefunktion
2	2. Kommunizieren und Kooperieren 2.3 Zusammenarbeiten	<ul style="list-style-type: none"> Die SuS gestalten online Diagramme durch Dateneingabe, Lesen und verstehen sie und können sie in verschiedenen Darstellungsformen wiedergeben 	Mathematik	Lieblingsfarben und-tiere unserer Klasse	Smartphone , Laptop, Tablet https://www.meineforscherwelt.de/diagramm/generator.html

Fächerbezogenes Medienbildungscurriculum Klasse 1 - 4

		ohne dass sie motorisch tätig werden müssen			
2	3. Entwickeln und Produzieren (3.1, 3.2)	<ul style="list-style-type: none"> • Die SuS gestalten Flächen nach vorgegebenen Regeln und färben sie aus. • Sie erfahren, wie sich Karten durch „Graphen“ – bestehend aus Punkten und Verbindungslinien – darstellen lassen. Diese werden in der Informatik für die Modellierung realer Probleme genutzt, wie etwa für die Erstellung von Stundenplänen. 	Mathematik/ Sachunterricht	Wir gestalten Flächen nach vorgegebenen Regeln	Smartphone , Laptop, Tablet https://www.meineforscherwelt.de/diagramm/generator.html

Fächerbezogenes Medienbildungscurriculum Klasse 1 - 4

2	2. Kommunizieren und Kooperieren (2.1, 2.2)	Die SuS <ul style="list-style-type: none"> bauen Gebäude und verändern Baupläne 	Mathematik	Würfelgebäude	Tablet, Laptop https://grundschule-kapiert.de/wuerfelgebaeude-rechner.php
2	5. Problemlösen und Handeln 5.4 Digitale Werkzeuge u. Medien zum Lernen nutzen	Die SuS <ul style="list-style-type: none"> lernen die Uhrzeiten von einer Uhr abzulesen 	Mathematik	Wir lernen die Uhr kennen	https://www.geogebra.org/m/e3ybbwiy#material/MjbtvNb
2	5. Problemlösen und Handeln 5.4 Digitale Werkzeuge u. Medien zum Lernen nutzen	Die SuS <ul style="list-style-type: none"> wiederholen die geometrischen Grundformen finden sie in Gegenständen wieder 	Mathematik	Grundformen in Gegenständen und Körpern	https://www.geogebra.org/m/e3ybbwiy
2	5.2.1. Eine Vielzahl von digitalen Werkzeugen kennen und kreativ anwenden	SuS sammeln erste Erfahrungen im eigenständigen Komponieren eines Liedes	Musik	Ich werde Komponist	App „SketchASong“
2	1.2.2. Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen	SuS suchen und finden Informationen über einen Komponisten/ Musiker/ Stilepoche/...	Musik	Auf den Spuren der Komponisten	Suchmaschine oder Lexikon
	3.1.2. Eine Produktion planen und in verschiedenen	SuS erfinden eigene Rhythmen und sichern ihre Ergebnisse digital	Musik	Der Rhythmus umgibt uns	App „Digibits“ (Tablet) oder Notenheft

Fächerbezogenes Medienbildungscurriculum Klasse 1 - 4

	Formaten gestalten, präsentieren, veröffentlichen oder teilen				
--	--	--	--	--	--

Klasse	Kompetenzbereich	Kompetenzen	Fach	Unterrichtseinheit	Material /Technologie
3	3. Produzieren und Präsentieren (3.1.1, 3.1.2+3.2.1)	Die SuS können <ul style="list-style-type: none">• die elementaren Funktionen des Schreibprogramms nutzen und Texte gestalten (fett, kursiv, unterstrichen).• Groß- und Kleinschreibung, Schriftarten, Schriftgröße• Absatz• eine Tabelle/Form in einen Text einfügen• Stellen im Text markieren• können Bild/Text kopieren und in das Dokument einfügen (aus anderer Datei oder Internet)• können ihre Datei in Absprache mit dem Lehrer drucken	Medienzeit Religion		Notebook, Textverarbeitungsprogramm (Libre Office) Internet ABC Modul 1

Fächerbezogenes Medienbildungscurriculum Klasse 1 - 4

		<ul style="list-style-type: none"> eigene Psalmworte mit Hilfe von Word schreiben und visuell gestalten 			
3	1.3 Speichern und Abrufen	<p>Die SuS können</p> <ul style="list-style-type: none"> eine Datei in einen Ordner speichern, sie benennen, wiederfinden und öffnen. eine Datei in einen anderen Ordner kopieren/verschieben. eine Datei löschen. 	Medienzeit		Notebook, Textverarbeitungsprogramm (Libre Office)
3	1.1.3. In verschiedenen digitalen Umgebungen suchen	<ul style="list-style-type: none"> Die SuS können durch gezielte Stichwörter Informationen zu einem Thema finden und kennen hierbei kindgerechte Kindersuchmaschinen. Die SuS wissen, dass manche Internetseiten oder auch Quellen nicht für Kinder geeignet sind und dass auch Inhalte falsch sein können, da jeder Inhalte im Internet veröffentlichen kann. 	Deutsch Sachunterricht	Informationen zu Referaten suchen und finden	
3	4.1 Sicher in digitalen Umgebungen agieren.	Die SuS können verantwortungsvoll im Internet agieren	Sachunterricht	Mit der Klasse sicher ins Netz	Internet ABC Modul 4

Fächerbezogenes Medienbildungcurriculum Klasse 1 - 4

	<p>4.2.1 + 4.2.2 Datensicherheit und Privatsphäre</p> <p>4.3 Gesundheit schützen Gefahren des Netzes</p>	<ul style="list-style-type: none"> • kennen mögliche Gefahren im Umgang mit Personen, die sie nur aus dem Internet kennen (dass Menschen im Internet mit falschen Namen auftreten können und nicht immer alles wahr ist, was sie behaupten.) und können sich Hilfe holen. • wissen, dass sie im Internet nicht ihren vollen Namen, Adresse, Alter, Fotos, Telefonnummer angeben dürfen und kennen die Hintergründe dieser Regel. • wissen, dass auch im Internet Geschäfte abgeschlossen werden können und damit Risiken verbunden sind. 			
3	<p>3. Produzieren und Präsentieren (3.1.1, 3.1.2+3.2.1)</p>	<p>SuS</p> <ul style="list-style-type: none"> • nehmen ihre Erzählungen zu vorgegebenen Bildern auf • überarbeiten sie sprachlich, indem sie ihre Texte abhören. 	Deutsch	Nacherzählen, aufnehmen, überarbeiten	Tablet App: Adobe Spark Video

Fächerbezogenes Medienbildungscurriculum Klasse 1 - 4

3/4 Audio	3. Produzieren und Präsentieren (3.1.1, 3.1.2+3.2.1)	<ul style="list-style-type: none"> • Die SuS lernen ein Audioprogramm kennen. • Die SuS konzipieren und nehmen ein Hörspiel mit Hilfe des Programms auf 	Deutsch	Unser Hörbuch	Audioprogramm Audacity
3	5. Problem lösen und Handeln (5.2-5.4)	<p>Ausgehend von der Gestaltung freier Bilder mit den vom Programm angebotenen Malwerkzeugen gestalten die SuS</p> <ul style="list-style-type: none"> • symmetrischer Bilder • vertiefen sie ihr Wissen über die Gesetzmäßigkeiten symmetrischer Bilder und schulen ihre Beobachtungsgabe. • Interaktive Übungen zur Vertiefung des Wissens bei geogebra 	Mathematik	Symmetrieeigenschaften untersuchen mit Hilfe von Paint und geogebra	Laptops, Tablets Paint https://www.geogebra.org/m/h2ykk6zm
	5. Problem lösen und Handeln (5.2-5.4)	Die SuS	Mathematik	Körper entdecken Körpernetze	Laptops, Tablets https://www.geogebra.org/m/h2ykk6zm

Fächerbezogenes Medienbildungscurriculum Klasse 1 - 4

3		<ul style="list-style-type: none"> • lernen verschiedene Körper und deren Netze kennen 			
3	1.1.2. Suchstrategien nutzen und weiterentwickeln	SuS entdecken Instrumente, ihren Klang und die Zuordnung in Instrumentenfamilien	Musik	Das Orchester	App „Anton“ oder Lernplakat
3	3.2.1. Inhalte in verschiedenen Formaten bearbeiten, zusammenführen, präsentieren und veröffentlichen oder teilen	SuS produzieren passende Hintergrundgeräusche zu einem ablaufenden Video	Musik	So klingt mein Video	Videoaufnahmegerät (Tablet)
3	3.1.1. Mehrere technische Bearbeitungswerkzeuge kennen und anwenden	SuS setzen einen visualisierten Formverlauf in Klang um	Musik	Mein Klang	Tablet, virtuelles Keyboard

Fächerbezogenes Medienbildungscurriculum Klasse 1 - 4

Klasse	Kompetenzbereich	Kompetenzen	Fach	Unterrichtseinheit	Material /Technologie
4	3.1.1 Mehrere technische Bearbeitungswerkzeuge kennen und anwenden	<ul style="list-style-type: none"> Die SuS verbessern ihre Schreibtechnik durch einen Tastaturenkurs 	Medienzeit		Notebook, Lernwerkstatt 8 Tablets
4	3.1.1. Mehrere technische Bearbeitungswerkzeuge kennen und anwenden	<ul style="list-style-type: none"> Die SuS können einzelne Übungsprogramme (u.a. Apps) anwenden. Die SuS erweitern ihren Kenntnisstand individuell. 	Mathematik Deutsch Sachunterricht		Notebook, Tablets Apps/Software zu den verwendeten Lehrwerken
4	3.1.2 Eine Produktion planen und in verschiedenen Formaten gestalten, präsentieren, veröffentlichen oder teilen	<ul style="list-style-type: none"> Die SuS kennen grundlegende Funktionen eines Präsentationsprogramms und können eine Präsentation erstellen und vortragen. (z.B. Powerpoint) 	Sachunterricht	Referat im Sachunterricht zu einem bestimmten Thema	Notebook, Tablets
4	3.3 rechtliche Vorgaben beachten	<ul style="list-style-type: none"> Die SuS haben Grundkenntnisse über Datenschutz und Urheberrechte und können diese berücksichtigen (Rechte 	Sachunterricht	Referat im Sachunterricht zu einem bestimmten Thema	Notebook, Tablets

Fächerbezogenes Medienbildungscurriculum Klasse 1 - 4

		<p>an Bildern, Musik, Videos etc.)</p> <ul style="list-style-type: none"> Die SuS wissen, dass man mithilfe von Quellenangaben Inhalte überprüfen und nachvollziehen kann. 			
4	4.1.1 Chancen und Risiken des Mediengebrauchs, erkennen, eigenen Konsum reflektieren und ggf. modifizieren	<ul style="list-style-type: none"> SuS erwerben den Internet - Surfschein 	PC an und dann	Projekttag	Notebooks, digitale Tafel
4	1.1.3. In verschiedenen digitalen Umgebungen suchen	<ul style="list-style-type: none"> Die SuS können selbstständig eine Kindersuchmaschine/ Suchmaschine für die Recherche nutzen. 	Sachunterricht, Deutsch, Religion, Kunst.... PC an und dann	-	Notebook, Tablets
4	6.1 Medien analysieren und bewerten 6.2 Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren.	<p>Die SuS</p> <ul style="list-style-type: none"> erkennen Werbung im Fernsehen und Internet und betrachten sie kritisch. verstehen, was Werbung ist und warum sie im Fernsehen oder Internet zu sehen ist. können fiktive Beiträge von realen Beiträgen unterscheiden. wissen, dass Informationen im 	Sachunterricht, Deutsch und Kunst PC an und dann		Internet-ABC Heft 3

Fächerbezogenes Medienbildungscurriculum Klasse 1 - 4

		<p>Fernsehen/Internet nicht immer wahr sind.</p> <ul style="list-style-type: none"> • wissen, was Nachrichtensendungen sind und dass es „Nachrichten für Kinder“ gibt. • lernen Elemente der Filmsprache kennen (z.B. Farbe, Licht, Musik usw.) • deuten filmische Gestaltungsmittel im Kontext der Filmnarration • bewerten Gesehenes an Hand von Beispielen (filmästhetisch-/narrativ) aus dem Film • erzählen die Filmhandlung mit Hilfe von Bildern aus dem Film (Filmstills) nach 			
4	<p>6.2.2. Chancen und Risiken des Mediengebrauchs in unterschiedlichen Lebensbereichen erkennen, eigenen Mediengebrauch reflektieren und ggf. modifizieren</p> <p>4.1.1. Risiken und Gefahren in digitalen Umgebungen kennen,</p>	<p>Die SuS</p> <ul style="list-style-type: none"> • wissen, dass das Internet Gefahren birgt (z.B. Cybermobbing, falsche Identitäten, Geschäftsabwicklungen, Fake-News, kostenpflichtige Downloads, soziale Netzwerke etc.) • sie wissen, dass sie die Seiten, die sie besuchen immer mit 	Sachunterricht		<p>Lehrermaterial Internet-ABC + Modul Gefahren im Internet + Elterninfoabend</p>

Fächerbezogenes Medienbildungscurriculum Klasse 1 - 4

	<p>reflektieren und berücksichtigen</p> <p>4.3.1. Suchtgefahren vermeiden. Sich selbst und andere vor möglichen Gefahren schützen</p>	<p>Eltern/Erwachsenen absprechen müssen.</p> <ul style="list-style-type: none"> wissen, dass Medienkonsum süchtig machen kann. wissen, dass WhatsApp erst ab 13 Jahren erlaubt ist und diverse Spiele erst ab einem bestimmten Alter zugelassen sind und somit nicht für Grundschulkinder geeignet sind. 			
4	<p>5.4 Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen</p>	<p>Die SuS können Orte, Flüsse, Gebirge etc. mithilfe von Googlemaps finden und erkennen, wofür man Googlemaps braucht. (Alltagskompetenz: Reiseroute, Stau etc.) Zudem kennen sie die Ansichten von Googlemaps (Streetview, Satelliteneinstellung, Straßenansicht, Zoom)</p> <p>Die SuS können sich mithilfe von Lernvideos sachunterrichtliche Themen selbstständig erschließen.</p>	<p>Sachunterricht</p> <p>Mathe</p> <p>Sachunterricht</p>	<p>Thema: Kartenkunde, Waldeck-Frankenberg, Hessen, Deutschland, Europa, Kontinente, Planung der Klassenfahrt, Schulweg</p> <p>Maßstabsberechnungen</p> <p>Thema: alle</p>	<p>Notebooks, Tablets Googlemaps</p> <p>Notebooks, Digitale Tafel, Tablets Löwenzahn.de Sendung mit der Maus</p>
4	<p>4.1 Sicher in digitalen Umgebungen agieren (4.1 + 4.2)</p>	<p>Die SuS</p> <ul style="list-style-type: none"> durchlaufen virtuell den Vorgang und 	<p>Mathematik</p>	<p>Wie hebe ich Geld am Bankautomaten ab?</p>	<p>Laptop https://www.geogebra.org/m/JjSHfqTP#material/n6GRwNh7</p>

Fächerbezogenes Medienbildungscurriculum Klasse 1 - 4

		sichern ihr Wissen durch weiteres Durchspielen von Vorgängen			
4	5. Problem lösen und Handeln (5.2 + 5.4)	Die SuS <ul style="list-style-type: none"> • geben die Zahlung passend ein • berechnen die Rückzahlung und geben sie ein. 	Mathematik	Sachaufgaben Einkaufen/Rückzahlung	Laptop https://www.geogebra.org/m/yapx23S
4	5. Problem lösen und Handeln (5.2 + 5.4)	Die SuS <ul style="list-style-type: none"> • zeichnen symmetrische Punkte ein. • Zeichnen/ergänzen symmetrische Figuren 	Mathematik	Achsensymmetrie/Punktsymmetrie	Laptop https://www.geogebra.org/m/e6g4adXp#chapter/128937
4	5. Problem lösen und Handeln (5.2 + 5.4)	Die SuS <ul style="list-style-type: none"> • lernen den Aufbau eines Koordinatensystems • bestimmen die Koordinaten von Punkten. • zeichnen Punkte gemäß der Koordinaten ein. 	Mathematik	Einführung in das Koordinatensystem	Laptop https://www.geogebra.org/m/h2ykk6zm#material/MPecBHjr https://www.geogebra.org/m/h2ykk6zm#material/MPecBHjr

Fächerbezogenes Medienbildungscurriculum Klasse 1 - 4

4	3.2.2. Informationen, Inhalte und vorhandene digitale Produkte weiterverarbeiten und in bestehendes Wissen integriere	SuS erlernen das Notensystem und üben anhand vorgespielter Rhythmen	Musik	Die Schrift der Musik	App "Anton"
4	3.2.2. Informationen, Inhalte und vorhandene digitale Produkte weiterverarbeiten und in bestehendes Wissen integrieren	SuS üben ein Instrumentalstück ein, nehmen dieses auf und üben das reflektierende Hören	Musik	Wie üben Musiker?	Audio-Aufnahmegerät
4	3.1.2. Eine Produktion planen und in verschiedenen Formaten gestalten, präsentieren, veröffentlichen oder teilen	SuS bearbeiten, verändern und schneiden Geräusche oder Musik, um eigene Kompositionen zu produzieren	Musik	Wir werden Produzenten	Audacity