

1. BEDIENEN UND ANWENDEN									
...beschreibt die technische Fähigkeit, Medien sinnvoll einzusetzen und ist die Voraussetzung jeder aktiven und passiven Mediennutzung	fächer- übergreifen	Mathemati k	Deutsch	SU	E	rK	Ku	Mu	Sp
1.1 Medianausstattung (Hardware)									
Medianausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen <i>Begriffe verschiedener digitaler Geräte kennen (PC, Monitor, Rechner, iPad, usw.)</i>	1.2								
1.2 Digitale Werkzeuge									
Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen <i>PC/ iPad an-/ausschalten (hoch-und runterfahren)</i>	V1.2 / 2								
<i>QR-Code einlesen</i>	V1.2 / 2								
<i>Anmelden und abmelden</i>	V1.2 / 2								
<i>Passwörter eingeben</i>	V1.2 / 2								
	V1.2 / 2								
<i>Starten von Programmen und Apps</i>									
<i>Anton</i>		1.2	1.2	1.2					
<i>Antolin</i>			1.2						
<i>ABC der Tiere</i>			1.2						
<i>Lernwerkstatt</i>		1.2	1.2	1.2					

1.3 Datenorganisation Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen; Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren <i>Dateien sichern und wiederfinden</i>				3.2					
1.4 Datenschutz und Informationssicherheit Verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten umgehen; Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten <i>Internetführerschein</i>				4.1					

2. INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN	fächer-	Mathematik	Deutsch	SU	E	rK	Ku	Mu	Sp
---	---------	------------	---------	----	---	----	----	----	----

...umfasst die sinnvolle und zielgerichtete Auswahl von Quellen sowie die kritische Bewertung und Nutzung von Informationen	übergreifend								
2.1 Informationsrecherche Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden <i>Ich kenne Suchmaschinen und weiß, was ich dort eingeben kann.</i>			V2.2/ 3.1						
2.2 Informationsauswertung Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten <i>Ich kann passende Suchergebnisse auswählen.</i>			V2.2 / 3.1						
2.3 Informationsbewertung Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten <i>Ich kann zwischen Werbung und Information unterscheiden.</i>				4.1					
2.4 Informationskritik Unangemessene und gefährdende Medieninhalte erkennen und hinsichtlich rechtlicher Grundlagen sowie gesellschaftlicher Normen und Werte einschätzen; Jugend- und Verbraucherschutz kennen und Hilfs- und Unterstützungsstrukturen nutzen <i>Ich weiß, wo ich mir Hilfe hole, wenn mir im Internet etwas Angst macht.</i>				4.1					

3. KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN	fächer-	Mathematik	Deutsch	SU	E	rK	Ku	Mu	Sp
----------------------------------	---------	------------	---------	----	---	----	----	----	----

...heißt, Regeln für eine sichere und zielgerichtete Kommunikation zu beherrschen und Medien verantwortlich zur Zusammenarbeit zu nutzen	übergreifend								
3.1 Kommunikations- und Kooperationsregeln Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten <i>Ich kann digitale Medien nutzen, um mich auszutauschen.</i>			3.1	3.1					
3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten <i>Ich verhalte mich bei Kommunikationen und Chats fair.</i>			3.1	3.1					
3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft Kommunikations- und Kooperationsprozesse im Sinne einer aktiven Teilhabe an der Gesellschaft gestalten und reflektieren; ethische Grundsätze sowie kulturell-gesellschaftliche Normen beachten <i>Ich kenne geeignete Stellen, wo ich als Kind meine Meinung äußern kann.</i>			4.1	4.1					
3.4 Cybergewalt und -kriminalität Persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und -kriminalität erkennen sowie Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten kennen und nutzen <i>Ich weiß, wie ich mich bei Gewalt oder Drohungen im Internet verhalte.</i>			4.1	4.1					

4. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN ...bedeutet, mediale Gestaltungsmöglichkeiten zu kennen und diese kreativ bei der Planung und Realisierung eines	fächer- übergreifend	Mathematik	Deutsch	SU	E	rK	Ku	Mu	Sp
--	-------------------------	------------	---------	----	---	----	----	----	----

Medienproduktes einzusetzen.									
4.1 Medienproduktion und Präsentation Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen <i>Ich kann verschiedene digitale Medienprodukte erstellen.</i>			3.2	3.2	3.2	3.2	3.2	3.2	
4.2 Gestaltungsmittel Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen <i>Ich weiß, wie ich mit Bildern, Tönen und Schriftarten eine bestimmte Wirkung erzielen kann.</i>			V4.1 / 4.2						
4.3 Quelldokumentation Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden <i>Ich schreibe zu verwendeten Bildern, Tönen und Videos den Urheber /die Urheberin dazu.</i>	4.1								
4.4 Rechtliche Grundlagen Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- (u.a. des Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u.a. Lizenzen) überprüfen, bewerten und beachten <i>Ich veröffentliche fremde Bilder und Informationen nur mit dem Einverständnis des Urhebers / der Urheberin und der abgebildeten Person im Internet.</i>	4.1								

5. ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN ...ist doppelt zu verstehen: Einerseits umfasst diese Kompetenz das Wissen um die Vielfalt der Medien, andererseits die kritische Auseinandersetzung mit	fächer- übergreifend	Mathematik	Deutsch	SU	E	rK	Ku	Mu	Sp
--	-------------------------	------------	---------	----	---	----	----	----	----

Medienangeboten und dem eigenen Medienverhalten. Ziel der Reflexion ist es, zu einer selbstbestimmten und selbstregulierten Mediennutzung zu gelangen.									
5.1 Medienanalyse Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren <i>Ich kenne die Vielfalt von Medien in unserer Gesellschaft und deren Entwicklung.</i>	V4.2								
5.2 Meinungsbildung Die interessengeleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen <i>Ich kenne Beispiele dafür, wie Medien meine Meinung beeinflussen.</i>	V4.2								
5.3 Identitätsbildung Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen <i>Ich weiß, wie z.B. Computerspiele oder Soziale Medien auf mich wirken können.</i>	V4.2								
5.4 Selbstregulierte Mediennutzung Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen <i>Ich kenne Möglichkeiten, die Häufigkeit meiner Mediennutzung zu regulieren.</i>	V4.2								

[illegible]

im Programmieren vermittelt sowie die Einflüsse von Algorithmen und die Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt reflektiert.									
6.1 Prinzipien der digitalen Welt Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen <i>Ich weiß, dass ein Algorithmus ein Befehl ist, wodurch z.B. Computer funktionieren.</i>				V4.2					
6.2 Algorithmen erkennen Algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten erkennen, nachvollziehen und reflektieren <i>Ich kenne Beispiele für Algorithmen aus meinem Alltag.</i>				4.2					
6.3 Modellieren und Programmieren Probleme formalisiert beschreiben, Problemlösestrategien entwickeln und dazu eine strukturierte, algorithmische Sequenz planen; diese auch durch Programmieren umsetzen und die gefundene Lösungsstrategie beurteilen <i>Ich habe selbst Algorithmen durchgeführt (Online/Offline).</i>				V4.2					
6.4 Bedeutung von Algorithmen Einflüsse von Algorithmen und Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt beschreiben und reflektieren <i>Ich kenne Beispiele dafür, wie digitale Geräte und Computer mein Leben beeinflussen.</i>				V4.2					

