

Kompetenzen in der digitalen Welt – Kompetenzbereiche (Beschluss der KMK vom 08.12.2016)

1. Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren	1.1 Suchen und Filtern 1.2 Auswerten und Bewerten 1.3 Speichern und Abrufen
2. Kommunizieren und Kooperieren	2.1 Interagieren 2.2 Teilen 2.3 Zusammenarbeiten 2.4 Umgangsregeln einhalten 2.5 Entwickeln und Produzieren 2.6 Weiterverarbeiten und Interagieren 2.7 Rechtliche Vorgaben beachten
3. Produzieren und Präsentieren	3.1 Entwickeln und Produzieren 3.2 Weiterverarbeiten und Integrieren 3.3 Rechtliche Vorgaben beachten
4. Schützen und sicher Agieren	4.1 Sicher in digitalen Umgebungen agieren 4.2 Persönliche Daten und Privatsphäre schützen 4.3 Gesundheit schützen 4.4 Natur und Umwelt schützen
5. Problemlösen und Handeln	5.1 Technische Probleme lösen 5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen 5.3 Eigene Defizite ermitteln und nach Lösungen suchen 5.4 Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen 5.5 Algorithmen erkennen und formulieren
6. Analysieren und Reflektieren	6.1 Medien analysieren und bewerten 6.2 Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren

Medienkompetenzen im Fach Deutsch

	Jahrgangsstufe 1	Jahrgangsstufe 2	Jahrgangsstufe 3	Jahrgangsstufe 4
<b>Anton-App</b>	Wiederholung/Festigung von Inhalten zu ausgewählten Themen in der jeweiligen Jgst. <b>K5.3</b>			
<b>PowerPoint</b>			Erstellen von Präsentationen mit PowerPoint zu ausgewählten Themen aus dem Deutschunterricht <b>K3</b>	
<b>Book Creator</b>	Einsatz von digitalen Büchern mit Book Creator durch die Lehrkraft erstellt, zu ausgewählten Themen aus dem Deutschunterricht je nach Jahrgangsstufe <b>K3</b> <b>Beispiele: Wimmelbuch</b>			
<b>Stop Motion</b>				
<b>Learning Apps</b>	Wiederholung/Festigung bereits bekannter Inhalte zu ausgewählten Themen in der jeweiligen Jahrgangsstufe Nutzung während der Freiarbeit und Stationenarbeit <b>K5.3</b>			
<b>iMovie</b>		Erstellen von Kurzvideos in Gruppenarbeit zu ausgewählten Themen <b>K3</b> <b>Beispiel: Erstellung von Bilderbuchkinos</b>		

Medienkompetenzen im Fach Mathematik

	Jahrgangsstufe 1	Jahrgangsstufe 2	Jahrgangsstufe 3	Jahrgangsstufe 4
<b>Anton-App</b>	Wiederholung/Festigung von Inhalten zu ausgewählten Themen in der jeweiligen Jgst. <b>K5.3</b>			
<b>PowerPoint</b>			Erstellen von Präsentationen mit PowerPoint zu ausgewählten Themen aus dem Mathematikunterricht (Geometriebereich) <b>K3</b>	
<b>Book Creator</b>	Erstellen von digitalen Büchern mit Book Creator zu ausgewählten Themen aus dem Mathematikunterricht je nach Jahrgangsstufe <b>K3</b>  <b>Beispiele: Formenbuch, Zirkelbilder, Einmaleinsbuch</b>			
<b>Learning Apps</b>	Wiederholung/Festigung bereits bekannter Inhalte zu ausgewählten Themen in der jeweiligen Jahrgangsstufe  Nutzung während der Freiarbeit und Stationenarbeit <b>K5.3</b>			
<b>iMovie</b>			Erstellen von Erklärvideos in Gruppenarbeit zu ausgewählten Themen <b>K3</b>  <b>Beispiel: Erklärung von Rechenwegen (Addition und Subtraktion)</b>	
<b>Kahoot!</b>		Üben von gelernten Inhalten, Kopfrechnen <b>K2</b>  Erstellen eines eigenen Quiz an ausgewählten Inhalten <b>K3</b>		
<b>Stop motion</b>		Erstellen von Erklärfilmen zu ausgewählten Inhalten <b>K3</b>		

Medienkompetenzen im Fach Sachunterricht

	Jahrgangsstufe 1	Jahrgangsstufe 2	Jahrgangsstufe 3	Jahrgangsstufe 4
<b>Anton-App</b>	Wiederholung/Festigung von Inhalten zu ausgewählten Themen in der jeweiligen Jgst. <b>K5.3</b>			
<b>PowerPoint</b>			Erstellen von Präsentationen mit PowerPoint zu ausgewählten Themen aus dem Sachunterricht <b>K3Beispiele: Tiere, Hessen, Körper</b>	
<b>Book Creator</b>	Erstellen von digitalen Büchern mit Book Creator zu ausgewählten Themen aus dem Mathematikunterricht je nach Jahrgangsstufe <b>K3</b> <b>Beispiele: Erfinder und Entdecker</b>			
<b>Kindersuchmaschinen</b>	Informationen zu neuem Thema suchen <b>K1</b>			
<b>Learning Apps</b>	Wiederholung/Festigung bereits bekannter Inhalte zu ausgewählten Themen in der jeweiligen Jahrgangsstufe Nutzung während der Freiarbeit und Stationenarbeit <b>K5.3</b>			
<b>iMovie</b>			Erstellen von Erklärvideos in Gruppenarbeit zu ausgewählten Themen <b>K3</b> <b>Beispiel: Gelnhausen, Roth</b>	
<b>Taskcards</b>			Gemeinsam eine Materialsammlung zu Thema erarbeiten <b>K1</b>	
<b>Word</b>		Steckbriefe zu sachkundlichen Themen erstellen (z.B. Frühblüher, Tiere) <b>K3</b>		
<b>Kahoot!</b>		Quiz zu sachkundlichem Thema bearbeiten oder eigene Quiz erstellen <b>K2, K3</b>		

Medienkompetenzen im Fach Englisch

	Jahrgangsstufe 1	Jahrgangsstufe 2	Jahrgangsstufe 3	Jahrgangsstufe 4
<b>Anton-App</b>			Wiederholung/Festigung von Inhalten zu ausgewählten Themen in der jeweiligen Jgst. <b>K5.3</b>	
<b>Book Creator</b>			Kreative Arbeit mit englischen Büchern <b>K2</b> Erstellung eigener Bücher und Comics <b>K3</b>	
<b>Kahoot</b>			Übung und Festigung des Wortschatzes <b>K2</b>	
<b>IPad Video und Foto</b>			Erstellung von Präsentationen über die eigene Person und unseren Wohnort <b>K3, K4</b> (Im Rahmen des Austausches mit unserer Partnerschule in Schottland)	
<b>Tellimero</b>			Übung und Festigung der englischen Aussprache, Festigung des Wortschatzes <b>K2</b>	
<b>CD-Player</b>			Übungen zum Hörverstehen <b>K2</b>	
<b>Englischsprachige Webseiten</b>			<a href="https://learnenglishkids.britishcouncil.org/">https://learnenglishkids.britishcouncil.org/</a> <b>K4</b>	

Medienkompetenzen im Fach Sport

	Jahrgangsstufe 1	Jahrgangsstufe 2	Jahrgangsstufe 3	Jahrgangsstufe 4
<b>Kamera</b>		Videos von Gruppenarbeiten erstellen, z.B. im Themenbereich Tanzen/ rhythmisches Bewegen mit du ohne Geräte		
<b>iMovie</b>			Erstellen eines eigenen Videos aus verschiedenen Tanzsequenzen <b>K3</b>	
<b>Hallenplaner</b>			Erstellen von eigenen Bewegungsstationen mit Großgeräten <b>K3</b>	
<b>PowerPoint</b>			Präsentationen zu Sportarten oder berühmten Sportlern erstellen <b>K1, K2, K3</b>	

Medienkompetenzen im Fach Musik

	Jahrgangsstufe 1	Jahrgangsstufe 2	Jahrgangsstufe 3	Jahrgangsstufe 4
<b>YouTube</b>	Anschauen von Videos zu musikalischen Themen <b>K1</b>			
	Bewegen zu Videos (Body percussion, CupSongs, Boomwhackers Mitspielsätze, etc.) <b>K2</b>			
<b>Kindersuchmaschinen</b>		Internetrecherche zu musikalischen Themen		
<b>Word</b>			Gestaltung eines A4- Plakats (z.B. Orchesterinstrumente, Lieblingsmusiker) <b>K3</b>	
<b>Power Point</b>			Präsentation zu berühmten Komponisten / Lieblingsmusiker erstellen <b>K1, K3</b>	
<b>Book Creator</b>			Buch über berühmtes Werk erstellen und mit Musikaufnahmen füllen <b>K1, K3</b>	
<b>Garage band</b>		Eigene Musikstücke mit Hilfe der App erstellen <b>K2, K3</b>		
<b>Sprachaufnahme</b>	Eigene Musik / Gesang aufnehmen und anhören <b>K3</b>			
<b>Kahoot!</b>		Quiz zu musikalischem Thema (z.B. Komponist oder Werk) machen oder selbst gestalten <b>K2, K3</b>		
<b>Anton App</b>				Notenlehre und Instrumentenkunde <b>K3</b>
<b>iMovie</b>			Kleine Filme mit musikalischem Inhalt gestalten <b>K3</b>	
<b>Stop motion</b>			Berühmte Werke mit Stopmotion nachstellen (z.B. Peter und der Wolf) <b>K3</b>	

Medienkompetenzen im Fach Religion

	Jahrgangsstufe 1	Jahrgangsstufe 2	Jahrgangsstufe 3	Jahrgangsstufe 4
<b>iMovie</b>		Erstellen eines Films zu einem religiösen Thema (z.B. Josef) <b>K3</b>		
<b>Stopmotion</b>	Erstellen eines Stopmotion-Films (z.B. Schöpfung, Arche Noah) <b>K3</b>			
<b>Kahoot!</b>			Quiz zu religiösem Thema bearbeiten (z.B. verschiedene Religionen) <b>K2</b>	
<b>Book creator</b>	Erstellen eines Bilderbuchs zu einem religiösen Thema (z.B. Das Kleine Ich bin ich) <b>K3</b>			
<b>PowerPoint</b>			Präsentation zu berühmten Theologen (z.B. Martin Luther) <b>K1, K3</b>	