

# Medienerziehung - Curriculum der Adelheidisschule

	Klasse 1 und 2	Klasse 3 und 4
<b>Bedienen und Anwenden</b>	<b>Basisfunktionen digitaler Medien anwenden</b> -Apps nutzen: z. B. Blitzrechnen, Lernwerkstatt, Buchstaben-App -hochfahren/herunterfahren (anmachen/ausmachen) -anmelden (Benutzername und Passwort eingeben)	<b>Basisfunktionen des Internets anwenden</b> Internet-Adressen eingeben z. B. Antolin selbstständig aufrufen und nutzen; z. B. Europa: Hauptstädte, ...; z. B. Tiere Umgang mit dem USB-Stick
	<b>digitale Werkzeuge nutzen</b> QR-Codes z.B. Apps (Learning Apps oder Bilder öffnen)	<b>Unter Anleitung in Kindersuchmaschinen recherchieren</b> z. B. zu Sachthemen wie Wale und Walschutz, Körper, Römer oder zu Autoren, Künstlern, Kunsttechniken, ... richtiges „Suchen“ lernen
	<b>Basisfunktionen eines Textverarbeitungsprogramms anwenden</b> z. B. Gedicht abtippen, formatieren (Enter, Großbuchstaben, Leerzeichen)	<b>Basisfunktionen eines Textverarbeitungsprogramms anwenden</b> z. B. Texte erstellen mit „Word“ (Tabelle, Schriftart, Schriftgröße, Farbe....), einen Steckbrief erstellen, Grafiken einfügen
		<b>Medien gezielt Informationen entnehmen und wiedergeben</b> z. B. eigenen Lexikoneintrag gestalten
<b>Informieren und recherchieren</b>	<b>Unter Anleitung in Kindersuchmaschinen recherchieren</b> z. B. um Plakate zu erstellen zu Tieren, Getreide; Bildersuche für Quadramas; Osterbuch erstellen	<b>Unter Anleitung in Kindersuchmaschinen recherchieren</b> z. B. zu Sachthemen wie Wale und Walschutz, Körper, Römer oder zu Autoren, Künstlern, Kunsttechniken, ...
		<b>Medien gezielt Informationen entnehmen und wiedergeben</b> z. B. Zeitungsprojekt, Europa, Weltall, Deutschland, Mittelalter, Musiker, Künstler,.. Erklärvideos abrufen
		<b>Zwischen Informations- und Werbebeiträgen unterscheiden</b>

Kommunizieren und kooperieren		<b>Altersgemäße Medien nutzen</b> Chatten und E-Mails im geschützten Bereiche der Lernwerkstatt an Mitschüler versenden ohne Internetnutzung
		<b>Altersgemäße Online-Kommunikation</b> Chatten und E-Mails über ein Internetlernplattform (z.B. Primolo) versenden und empfangen. An kooperativen Dokumenten arbeiten (z.B. Padlet)
		<b>Sicher im Internet kommunizieren</b> Regeln der sicheren Kommunikation erarbeiten
Produzieren und Präsentieren	<b>Produzieren</b> Audio-Aufnahmen und Hörgeschichten erstellen z.B. Puppet Pals, Stop motion  Ein digitales Bilderbuch mit dem Tablet erstellen (Bookcreator)	<b>Produzieren</b> Erklärvideos mit dem Tablet erstellen Gedichte mit Textverarbeitungsprogramm erstellen Hörspiele mit dem Tablet erstellen Trickfilme mit der Trickbox oder dem Tablet erstellen (Stop motion), Fotostory, Comic Texte für die Abschlusszeitung mit Textverarbeitungsprogrammen erstellen, eine Powerpoint Präsentation zu Themen erstellen
	<b>Präsentieren</b> Umgang mit der Dokumentenkamera	<b>Präsentieren</b> Umgang mit der Interaktiven Tafel
Analysieren und reflektieren	<b>Chancen und Risiken der Mediennutzung</b> Risiken im Umgang mit Fotos thematisieren („Privatsphäre“)	<b>Chancen und Risiken der Mediennutzung</b> Handy und Internet (zwischen Informations- und Werbebeiträgen unterscheiden)
Problemlösen und modellieren	<b>Problemlösen und Modellieren</b> Offline-Coding kennenlernen und ausprobieren Einfaches Programmieren: Lego WeDo 2.0 Roboter / Scratch-Junior Maus-App auf Tablets	<b>Problemlösen und Modellieren</b> Einfaches Programmieren: Calliope / Scratch