

Kompetenzerwartungen am Ende Klasse 4

	1. Bedienen und Anwenden	2. Informieren und Recherchieren	3. Kommunizieren und Kooperieren	4. Produzieren und Präsentieren	5. Analysieren und Reflektieren	6. Problemlösen und Modellieren
	1.1 Medienausstattung	2.1 Informationsrecherche	3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse	4.1 Medienproduktion und -präsentation	5.1 Medienanalyse	6.1 Prinzipien der digitalen Welt
	<p><u>Klasse 1</u> Besuch der Schulbibliothek Hörspiele/Hörtexte (E) Besuch der Stadtbibliothek Bedienung und Umgang mit dem Computer/iPad und verschiedenen Programmen (Lernwerkstatt, IServ, Anton, etc.)</p> <p><u>Klasse 2</u> Wörterbuch Besuch der Stadtbibliothek</p>	<p><u>Klasse 1</u> Bilderbücher</p> <p><u>Klasse 2</u> Wörterbücher auch Englisch Recherche zum Thema „Haustiere“ (Bücher, Internet, Medienkiste,...)</p> <p><u>Klasse 1-4</u> Anschauungsmaterial CVK / Modelle MINT-Tage</p>	<p><u>Klasse 1-4</u> Telefon SMS Easi Speak (E)</p> <p><u>Klasse 3</u> E-Mails schreiben</p>	<p><u>Klasse 2</u> Plakate</p> <p><u>Klasse 3</u> Powerpoint Word Lernplakate (E) Steckbrief (E)</p>	<p><u>Klasse 1</u> Picture books (E) Hörspiele</p>	<p><u>Klasse 3</u> „Morsen, plaudern, mailen“ Kapitel aus Tinto (Lehrwerk) Umfrage zur Computernutzung</p> <p><u>Klasse 4</u> Verschiedene Medien kennenlernen und bewerten</p>
	1.2 Digitale Werkzeuge	2.2 Informationsauswertung	3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln	4.2 Gestaltungsmittel	5.2 Meinungsbildung	6.2 Algorithmen erkennen
	<p><u>Klasse 1-4</u> CD DVD Easi Speak App (E)</p> <p><u>Klasse 4</u> Erstellen einer Klassenzeitung</p>	<p><u>Klasse 2</u> Wörterbuch Lernplakat</p> <p><u>Klasse 4</u> Eine Zeitung entsteht ZEUS-Projekt (freiwillig)</p>	<p><u>Klasse 4</u> Skype (E) E-twinning (E)</p>	<p><u>Klasse 3-4</u> Lapbook Lernplakate (E) Anybook Reader (E) Bildkarten (E)</p>	<p><u>Klasse 4</u> Thema „Werbung“</p>	<p><u>Klasse 1-4</u> Zahlenraumerweiterung Muster fortsetzen Arbeitsanweisungen Tagesplan</p> <p><u>Klasse 3</u> „Morsen, plaudern, mailen“ Kapitel aus Tinto (Lehrwerk) Schlüsselscheibe KV 39</p>
	1.3 Datenorganisation	2.3 Informationsbewertung	3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft	4.3 Quellendokumentation	5.3 Identitätsbildung	6.3 Modellieren und Programmieren
	<p><u>Klasse 2</u> Abspeichern von Daten</p>	<p><u>Klasse 2-3</u> Recherche im Internet Stichwörter Lesen mit dem Bleistift Inhaltsangabe</p>	<p><u>Klasse 1-4</u> Klassenregeln Lubo aus dem All Pausenhelfer Streitschlichter Coolness-Training Klassenrat</p>	<p><u>Klasse 3</u> Quellenangaben zu Bildern</p>	<p><u>Klasse 4</u> Thema „Zeitung“ als Unterrichtseinheit</p>	<p><u>Klasse 3-4</u> Computerprogramm Roberta „Haus der kleinen Forscher“</p>
	1.4 Datenschutz und Informationssicherheit	2.4 Informationskritik	3.4 Cybergewalt	4.4 Rechtliche Rahmenbedingungen	5.4 Selbstregulierte Mediennutzung	6.4 Bedeutung von Algorithmen
	<p><u>Klasse 4</u> E-Seepferdchen Ed</p>	<p><u>Klasse 4</u> Zeitung, Zeitschrift, Werbung Aufbau eines Zeitungsartikels Bericht Umgang mit Bildrechten Authentische Liedtexte (E)</p>	<p><u>Klasse 4</u> E-Seepferdchen Ed</p>	<p><u>Klasse 3</u> Besuch der Medienscouts des Elsa-Brändström-Gymnasiums</p>	<p><u>Klasse 3 und 4</u> Persönlichen Wochenstunden-Plan zur Mediennutzung erstellen und reflektieren</p>	<p><u>Klasse 3-4</u> Besuch der „Robotik-AG“ des Elsa-Brändström-Gymnasiums <u>Klasse 3-4</u> „Informatik entdecken – mit und ohne Computer“ – Haus der kleinen Forscher</p>