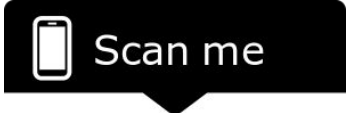


Mediengruppe



Kultusministerkonferenz 2017 Strategie Bildung in der digitalen Welt

Die Länder beziehen in ihren Lehr- und Bildungsplänen sowie Rahmenplänen, beginnend mit der Primarschule, die Kompetenzen ein, die für eine aktive, selbstbestimmte Teilhabe in einer digitalen Welt erforderlich sind. **Dies wird nicht über ein eigenes Curriculum für ein eigenes Fach umgesetzt, sondern wird integrativer Teil der Fachcurricula aller Fächer.**

Die Länder verpflichten sich dazu, dafür Sorge zu tragen, dass alle Schülerinnen und Schüler, die **zum Schuljahr 2018/2019** in die Grundschule eingeschult werden oder **in die Sek I eintreten**, bis zum Ende der Pflichtschulzeit die in diesem Rahmen formulierten Kompetenzen erwerben können.

**1. Suchen,
Verarbeiten und
Aufbewahren**

**2. Kommunizieren
und
Kooperieren**

**3. Produzieren
und
Präsentieren**

**4. Schützen
und
sicher Agieren**

**5. Problemlösen
und
Handeln**

**6. Analysieren
und
Reflektieren**

Medienbildungskompetenzen

... und was sie bedeuten.



Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren

... umfasst einen angemessenen Umgang mit einer ständig wachsenden Menge an Daten und Informationen, die allen Menschen durch digitale Technologien zur Verfügung steht. Umgang meint dabei das Suchen, Finden und Auswählen relevanter und vertrauenswürdiger Informationen und Quellen sowie die Organisation, Nutzung und Speicherung der gefundenen Daten und Informationen.



Kommunizieren und Kooperieren

... umfasst die Fähigkeit, Regeln für eine sichere und zielgerichtete Kommunikation zu beherrschen und Medien zur Zusammenarbeit zu nutzen.



Produzieren und Präsentieren

...bedeutet, mediale Gestaltungsmöglichkeiten zu kennen und kreativ bei der Planung, Realisierung und Präsentation eines Medienprodukts zu nutzen.



Schützen und sicher Agieren

... umfasst Themen wie Cybermobbing und -kriminalität sowie Datenschutz und -sicherheit. Persönliche Daten, Privatsphäre und Persönlichkeitsrechte sind zentral, um sich selbst und andere im digitalen Raum zu SCHÜTZEN & SICHER zu AGIEREN.



Probleme lösen und Handeln

... umfasst einen effektive Umgang mit Hardware und Software, die Fähigkeit passende Werkzeuge bedarfsgerecht einzusetzen, digitale Lernwerkzeuge zu finden und zu nutzen sowie Algorithmen zu erkennen und zu formulieren.



Analysieren und Reflektieren

... umfasst das Wissen um die wirtschaftliche, politische, ökologische und kulturelle Bedeutung von Medien sowie die kritische Auseinandersetzung mit Medien und dem eigenen Medienverhalten.

1. Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren

2. Kommunizieren und Kooperieren

3. Produzieren und Präsentieren

4. Schützen und sicher Agieren

5. Problemlösen und Handeln

6. Analysieren und Reflektieren

1. Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren

1.1. Suchen und Filtern

- 1.1.1. Arbeits- und Suchinteressen klären und festlegen
- 1.1.2. Suchstrategien nutzen und weiterentwickeln
- 1.1.3. In verschiedenen digitalen Umgebungen suchen
- 1.1.4. Relevante Quellen identifizieren und zusammenführen

1.2. Auswerten und Bewerten

- 1.2.1. Informationen und Daten analysieren, interpretieren und kritisch bewerten
- 1.2.2. Informationsquellen analysieren und kritisch bewerten

1.3. Speichern und Abrufen

- 1.3.1. Informationen und Daten abrufen, sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen
- 1.3.2. Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren

2. Kommunizieren und Kooperieren

2.1. Interagieren

- 2.1.1. Mit Hilfe verschiedener digitaler Kommunikationsmöglichkeiten kommunizieren
- 2.1.2. Digitale Kommunikationsmöglichkeiten zielgerichtet und situationsgerecht auswählen

2.2. Teilen

- 2.2.1. Dateien, Informationen und Links teilen
- 2.2.2. Referenzierungspraxis beherrschen (Quellenangaben)

2.3. Zusammenarbeiten

- 2.3.1. Digitale Werkzeuge für die Zusammenarbeit bei der Zusammenführung von Informationen, Daten und Ressourcen nutzen
- 2.3.2. Digitale Werkzeuge bei der gemeinsamen Erarbeitung von Dokumenten nutzen

2.4. Umgangsregeln kennen und einhalten (Netiquette)

- 2.4.1. Verhaltensregeln bei digitaler Interaktion und Kooperation kennen und anwenden
- 2.4.2. Kommunikation der jeweiligen Umgebung anpassen
- 2.4.3. Ethische Prinzipien bei der Kommunikation kennen und berücksichtigen
- 2.4.4. Kulturelle Vielfalt in digitalen Umgebungen berücksichtigen

2.5. An der Gesellschaft aktiv teilhaben

- 2.5.1. Öffentliche und private Dienste nutzen
- 2.5.2. Medienerfahrungen weitergeben und in kommunikative Prozesse einbringen
- 2.5.3. Als selbstbestimmter Bürger aktiv an der Gesellschaft teilhaben

3. Produzieren und Präsentieren

3.1. Entwickeln und Produzieren

- 3.1.1. Mehrere technische Bearbeitungswerkzeuge kennen und anwenden
- 3.1.2. Eine Produktion planen und in verschiedenen Formaten gestalten, präsentieren, veröffentlichen oder teilen

3.2. Weiterverarbeiten und Integrieren

- 3.2.1. Inhalte in verschiedenen Formaten bearbeiten, zusammenführen, präsentieren und veröffentlichen oder teilen
- 3.2.2. Informationen, Inhalte und vorhandene digitale Produkte weiterverarbeiten und in bestehendes Wissen integrieren

3.3. Rechtliche Vorgaben beachten

- 3.3.1. Bedeutung von Urheberrecht und geistigem Eigentum kennen
- 3.3.2. Urheber- und Nutzungsrechte (Lizenzen) bei eigenen und fremden Werken berücksichtigen
- 3.3.3. Persönlichkeitsrechte beachten

4. Schützen und sicher agieren

4.1. Sicher in digitalen Umgebungen agieren

- 4.1.1. Risiken und Gefahren in digitalen Umgebungen kennen, reflektieren und berücksichtigen
- 4.1.2. Strategien zum Schutz entwickeln und anwenden können

4.2. Persönliche Daten und Privatsphäre schützen

- 4.2.1. Maßnahmen für Datensicherheit und Datenmissbrauch berücksichtigen
- 4.2.2. Privatsphäre in digitalen Umgebungen durch geeignete Maßnahmen schützen
- 4.2.3. Sicherheitseinstellungen ständig aktualisieren
- 4.2.4. Jugend- und Verbraucherschutzmaßnahmen berücksichtigen

4.3. Gesundheit schützen

- 4.3.1. Suchtgefahren vermeiden sich selbst und andere vor möglichen Gefahren schützen
- 4.3.2. Digitale Technologien gesundheitsbewusst nutzen
- 4.3.3. Digitale Technologien für soziales Wohlergehen und Eingliederung nutzen

4.4. Natur und Umwelt schützen

- 4.4.1. Umweltauswirkungen digitaler Technologien berücksichtigen

5. Problemlösen und Handeln

5.1. Technische Probleme lösen

- 5.1.1. Anforderungen an digitale Umgebungen formulieren
- 5.1.2. Technische Probleme identifizieren
- 5.1.3. Bedarfe für Lösungen ermitteln und Lösungen finden bzw. Lösungsstrategien entwickeln

5.2. Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen

- 5.2.1. Eine Vielzahl von digitalen Werkzeugen kennen und kreativ anwenden
- 5.2.2. Anforderungen an digitale Werkzeuge formulieren
- 5.2.3. Passende Werkzeuge zur Lösung identifizieren
- 5.2.4. Digitale Umgebungen und Werkzeuge zum persönlichen Gebrauch anpassen

5.3. Eigene Defizite ermitteln und nach Lösungen suchen

- 5.3.1. Eigene Defizite bei der Nutzung digitaler Werkzeuge erkennen und Strategien zur Beseitigung entwickeln
- 5.3.2. Eigene Strategien zur Problemlösung mit anderen teilen

5.4. Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen

- 5.4.1. Effektive digitale Lernmöglichkeiten finden, bewerten und nutzen
- 5.4.2. Persönliches System von vernetzten digitalen Lernressourcen selbst organisieren können

5.5. Algorithmen erkennen und formulieren

- 5.5.1. Funktionsweisen und grundlegende Prinzipien der digitalen Welt kennen und verstehen
- 5.5.2. Algorithmische Strukturen in genutzten digitalen Tools erkennen und formulieren
- 5.5.3. Eine strukturierte, algorithmische Sequenz zur Lösung eines Problems planen und verwenden

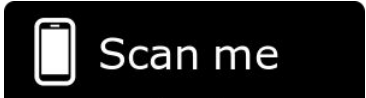
6. Analysieren und Reflektieren

6.1. Medien analysieren und bewerten

- 6.1.1. Gestaltungsmittel von digitalen Medienangeboten kennen und bewerten
- 6.1.2. Interessengeleitete Setzung, Verbreitung und Dominanz von Themen in digitalen Umgebungen erkennen und beurteilen
- 6.1.3. Wirkungen von Medien in der digitalen Welt (z.B. mediale Konstrukte, Stars, Idole, Computerspiele und mediale Gewaltdarstellungen) analysieren und konstruktiv damit umgehen

6.2. Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren

- 6.2.1. Vielfalt der digitalen Medienlandschaft kennen
- 6.2.2. Chancen und Risiken des Mediengebrauchs in unterschiedlichen Lebensbereichen erkennen, eignen Mediengebrauch reflektieren und ggf. modifizieren
- 6.2.3. Vorteile und Risiken von Geschäftsaktivitäten und Services im Internet analysieren und beurteilen
- 6.2.3. Vorteile und Risiken von Geschäftsaktivitäten und Services im Internet analysieren und beurteilen
- 6.2.4. Wirtschaftliche Bedeutung der digitalen Medien und digitaler Technologien kennen und sie für eigene Geschäftsideen nutzen
- 6.2.5. Die Bedeutung von digitalen Medien für die politische Meinungsbildung und Entscheidungsfindung kennen und nutzen
- 6.2.6. Potenziale der Digitalisierung im Sinne sozialer Integration und sozialer Teilhabe erkennen, analysieren und reflektieren.



1. Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren



1.1. Suchen und Filtern

- 1.1.1. Arbeits- und Suchinteressen klären und festlegen
- 1.1.2. Suchstrategien nutzen und weiterentwickeln
- 1.1.3. In verschiedenen digitalen Umgebungen suchen
- 1.1.4. Relevante Quellen identifizieren und zusammenführen

1.2. Auswerten und Bewerten

- 1.2.1. Informationen und Daten analysieren, interpretieren und kritisch bewerten
- 1.2.2. Informationsquellen analysieren und kritisch bewerten

1.3. Speichern und Abrufen

- 1.3.1. Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen
- 1.3.2. Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren

2. Kommunizieren und Kooperieren



2.1. Interagieren

- 2.1.1. Mit Hilfe verschiedener digitaler Kommunikationsmöglichkeiten kommunizieren
- 2.1.2. Digitale Kommunikationsmöglichkeiten zielgerichtet- und situationsgerecht auswählen

2.2. Teilen

- 2.2.1. Dateien, Informationen und Links teilen
- 2.2.2. Referenzierungspraxis beherrschen (Quellenangaben)

2.3. Zusammenarbeiten

- 2.3.1. Digitale Werkzeuge für die Zusammenarbeit bei der Zusammenführung von Informationen, Daten und Ressourcen nutzen
- 2.3.2. Digitale Werkzeuge bei der gemeinsamen Erarbeitung von Dokumenten nutzen

2.4. Umgangsregeln kennen und einhalten (Netiquette)

- 2.4.1. Verhaltensregeln bei digitaler Interaktion und Kooperation kennen und anwenden
- 2.4.2. Kommunikation der jeweiligen Umgebung anpassen
- 2.4.3. Ethische Prinzipien bei der Kommunikation kennen und berücksichtigen
- 2.4.4. Kulturelle Vielfalt in digitalen Umgebungen berücksichtigen

2.5. An der Gesellschaft aktiv teilhaben

- 2.5.1. Öffentliche und private Dienste nutzen
- 2.5.2. Medienerfahrungen weitergeben und in kommunikative Prozesse einbringen
- 2.5.3. Als selbstbestimmter Bürger aktiv an der Gesellschaft teilhaben

3. Produzieren und Präsentieren



3.1. Entwickeln und Produzieren

- 3.1.1. Mehrere technische Bearbeitungswerkzeuge kennen und anwenden
- 3.1.2. Eine Produktion planen und in verschiedenen Formaten gestalten, präsentieren, veröffentlichen oder teilen

3.2. Weiterverarbeiten und Integrieren

- 3.2.1. Inhalte in verschiedenen Formaten bearbeiten, zusammenführen, präsentieren und veröffentlichen oder teilen
- 3.2.2. Informationen, Inhalte und vorhandene digitale Produkte weiterverarbeiten und in bestehendes Wissen integrieren

3.3. Rechtliche Vorgaben beachten

- 3.3.1. Bedeutung von Urheberrecht und geistigem Eigentum kennen
- 3.3.2. Urheber- und Nutzungsrechte (Lizenzen) bei eigenen und fremden Werken berücksichtigen
- 3.3.3. Persönlichkeitsrechte beachten

4. Schützen und sicher Agieren



4.1. Sicher in digitalen Umgebungen agieren

- 4.1.1. Risiken und Gefahren in digitalen Umgebungen kennen, reflektieren und berücksichtigen
- 4.1.2. Strategien zum Schutz entwickeln und anwenden

4.2. Persönliche Daten und Privatsphäre schützen

- 4.2.1. Maßnahmen für Datensicherheit und gegen Datenmissbrauch berücksichtigen
- 4.2.2. Privatsphäre in digitalen Umgebungen durch geeignete Maßnahmen schützen
- 4.2.3. Sicherheitseinstellungen ständig aktualisieren
- 4.2.4. Jugendschutz- und Verbraucherschutzmaßnahmen berücksichtigen

4.3. Gesundheit schützen

- 4.3.1. Suchtgefahren vermeiden, sich Selbst und andere vor möglichen Gefahren schützen
- 4.3.2. Digitale Technologien gesundheitsbewusst nutzen
- 4.3.3. Digitale Technologien für soziales Wohlergehen und Eingliederung nutzen

4.4. Natur und Umwelt schützen

- 4.4.1. Umweltauswirkungen digitaler Technologien berücksichtigen

5. Problemlösen und Handeln



5.1. Technische Probleme lösen

- 5.1.1. Anforderungen an digitale Umgebungen formulieren
- 5.1.2. Technische Probleme identifizieren
- 5.1.3. Bedarfe für Lösungen ermitteln und Lösungen finden bzw. Lösungsstrategien entwickeln

5.2. Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen

- 5.2.1. Eine Vielzahl von digitalen Werkzeugen kennen und kreativ anwenden
- 5.2.2. Anforderungen an digitale Werkzeuge formulieren
- 5.2.3. Passende Werkzeuge zur Lösung identifizieren
- 5.2.4. Digitale Umgebungen und Werkzeuge zum persönlichen Gebrauch anpassen

5.3. Eigene Defizite ermitteln und nach Lösungen suchen

- 5.3.1. Eigene Defizite bei der Nutzung digitaler Werkzeuge erkennen und Strategien zur Beseitigung entwickeln
- 5.3.2. Eigene Strategien zur Problemlösung mit anderen teilen

5.4. Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen

- 5.4.1. Effektive digitale Lernmöglichkeiten finden, bewerten und nutzen
- 5.4.2. Persönliches System von vernetzten digitalen Lernressourcen selbst organisieren können

5.5. Algorithmen erkennen und formulieren

- 5.5.1. Funktionsweisen und grundlegende Prinzipien der digitalen Welt kennen und verstehen.
- 5.5.2. Algorithmische Strukturen in genutzten digitalen Tools erkennen und formulieren
- 5.5.3. Eine strukturierte, algorithmische Sequenz zur Lösung eines Problems planen und verwenden

6. Analysieren und Reflektieren




6.1. Medien analysieren und bewerten

- 6.1.1. Gestaltungsmittel von digitalen Medienangeboten kennen und bewerten
- 6.1.2. Interessengeleitete Setzung, Verbreitung und Dominanz von Themen in digitalen Umgebungen erkennen und beurteilen
- 6.1.3. Wirkungen von Medien in der digitalen Welt (z. B. mediale Konstrukte, Stars, Idole, Computerspiele, mediale Gewaltdarstellungen) analysieren und konstruktiv damit umgehen

6.2. Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren

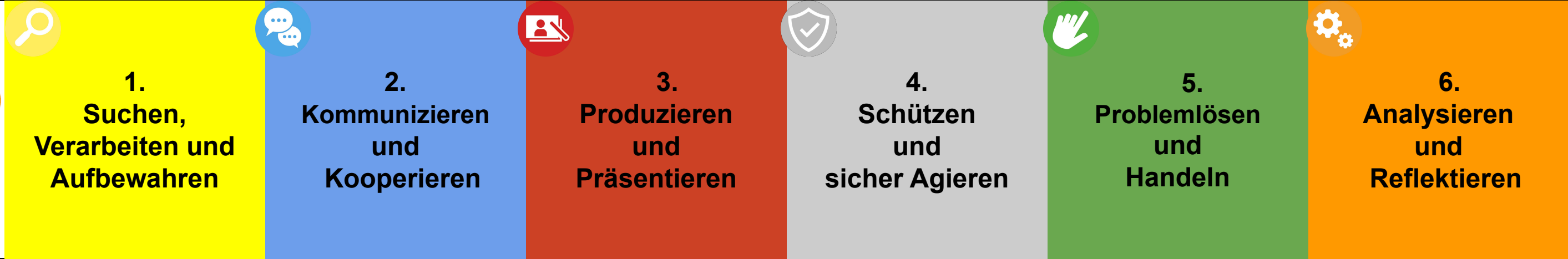
- 6.2.1. Vielfalt der digitalen Medienlandschaft kennen
- 6.2.2. Chancen und Risiken des Mediengebrauchs in unterschiedlichen Lebensbereichen erkennen, eigenen Mediengebrauch reflektieren und ggf. modifizieren
- 6.2.3. Vorteile und Risiken von Geschäftsaktivitäten und Services im Internet analysieren und beurteilen
- 6.2.4. Wirtschaftliche Bedeutung der digitalen Medien und digitaler Technologien kennen und sie für eigene Geschäftsideen nutzen
- 6.2.5. Die Bedeutung von digitalen Medien für die politische Meinungsbildung und Entscheidungsfindung kennen und nutzen
- 6.2.6. Potenziale der Digitalisierung im Sinne sozialer Integration und sozialer Teilhabe erkennen, analysieren und reflektieren

Medienkompetenzen Jahrgangsstufe

 1. Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren	 2. Kommunizieren und Kooperieren	 3. Produzieren und Präsentieren	 4. Schützen und sicher Agieren	 5. Problemlösen und Handeln	 6. Analysieren und Reflektieren
--	---	---	---	--	--

Kompe- tenz	Wo? Fach/Lernwerkstatt/ Projekt	Was?	Wozu?	durchgeführt? ja/nein
1/6	Deutsch	Bibliotheksrecherche Stoffkreislauf im Wald	Thema Wald	
6	GL	Fakenews Trump und Twitter		
5	Mathematik	Geogebra Funktionen zeichnen mit Geogebra	Thema Funktionen	ja
4	Mathematik	Gute Passsätze erstellen Satz mit ca. 12 Wörtern ausdenken, die jeweils ersten Buchstaben merken.	Einführung Classroom	ja

Medienkompetenzen Jahrgangsstufe



	1. Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren	2. Kommunizieren und Kooperieren	3. Produzieren und Präsentieren	4. Schützen und sicher Agieren	5. Problemlösen und Handeln	6. Analysieren und Reflektieren
Deutsch	1/6 Bibliotheksrecherche Stoffkreislauf im Wald					
Englisch						
WP	4 Gute Passsätze erstellen Satz mit ca. 12 Wörtern ausdenken, die ersten Buchstaben merken					
Mathe	5 Funktionen ... zeichnen mit einer Tabellenkalkulation					
Nawi						
GL	6/1 Das Mittelalter Online Lehrgang Museum	6 Fakenews Trump und Twitter				
AL						
Musik						
Sport						
Lws						

Alternative Aufteilung



Urheberrecht Cybermobbing **Speichermedien** öffentlich/privat **Ordner verwalten** Datenvolumen

Daten speichern, umbenennen, schützen Passwörter Suchmaschinen Beamer anschließen **Apps**

Simulationen **Präsentieren mit...** Whats App **Interviews** Hörspiel Bildbearbeitung

Präsentationen erstellen Geometrie mit Geogebra **Medienkonsum**

Anleitung drehen zu ... **Virtuelle Expeditionen** **Website erstellen zu...**

Tagebuch zum Nutzung von Handy – was habe ich genutzt? **Symbole** **Spielesucht** Smartphone

mit dem TV verbinden Blogger Werbung **Cookies** Zielgruppen **Informationen beurteilen** Wer

das liest ist schlau Was sind personenbezogene Daten? Endungen von Dateien **Spiele –**

Gewohnheiten, Sucht... **Filmtechnik** Filmbearbeitung **Tontechnik** Gruppenarbeit in der Cloud

Tonbearbeitung Gestaltung **Lizenzen** **Design** sinnvolle Suchbegriffe **Check your Line** Programme /

Apps **Netiquette**

Ideenpool, Jahrgangsstufe



1. Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren	2. Kommunizieren und Kooperieren	3. Produzieren und Präsentieren	4. Schützen und sicher Agieren	5. Problemlösen und Handeln	6. Analysieren und Reflektieren
---	---	--	---------------------------------------	------------------------------------	--

Deutsch	Englisch	WP	Mathematik	Nawi	GL	Musik	Sport	Lws
<div style="background-color: #ffff00; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> 1/6 Bibliotheksrecherche Stoffkreislauf im Wald </div> <div style="background-color: #d62728; padding: 5px;"> 3/2 Mindmap Mindmap in der Cloud zum Thema erstellen </div>		<div style="background-color: #cccccc; padding: 5px;"> 4 Gute Passsätze erstellen Satz mit ca. 12 Wörtern ausdenken, die ersten Buchstaben merken </div>	<div style="background-color: #2ca02c; padding: 5px;"> 5 Tabellenkalkulation SuS erstellen Umfragen und stellen diese grafisch dar. </div>		<div style="background-color: #d62728; padding: 5px;"> 3/2 Präsentationen Präsentation in GA in der Cloud erstellen und mit dem TV präsentieren </div>			
<div style="font-size: 2em; opacity: 0.5; transform: rotate(-15deg);"> Alternative Darstellung </div>								

Ideenpool Jahrgangsstufe



1. Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren

2. Kommunizieren und Kooperieren

3. Produzieren und Präsentieren

4. Schützen und sicher Agieren

5. Problemlösen und Handeln

6. Analysieren und Reflektieren

1/6 Urheberrecht
Was sind Lizenzen?
Worauf muss ich achten? Wie finde ich lizenzfreie Bilder?

2/4 Suchtgefahren
Risiken der Mediennutzung

3/2 Präsentationen
Präsentation in GA in der Cloud erstellen und mit dem TV präsentieren

4 Gute Passsätze erstellen
Satz mit ca. 12 Wörtern ausdenken, die ersten Buchstaben merken

5 Open Source
Freie Software kostenlos und legal nutzen

6 Umfragen
Umfragen via Webformulare erstellen

1/4 Daten sicher aufbewahren
Wo sind Daten sicher, wo nicht? Vor- u. Nachteile Speicherstick

2/4 Soziale Netzwerke
Welche nutze ich wie lange? Tipps für angemessene Nutzung und verhalten.!

3/2 Nawi Video
SuS dokumentieren ein Experiment mit dem Smartphone und präsentieren das Ergebnis.

4/1 Datenkraken
Wie schütze ich meine Daten vor Google, Microsoft, Apple & Co?

5 Tabellenkalkulation
SuS erstellen Umfragen und stellen diese grafisch dar.

6 Nachrichten
Wie entstehen Nachrichten (Material HR)?

1/6 Urheberrecht
Was sind Lizenzen?
Worauf muss ich achten? Wie finde ich lizenzfreie Bilder?

2 Netiquette
Umgangsformen in sozialen Medien

3/2 Interview
SuS produzieren mit dem Smartphone ein Interview und zeigen es auf dem TV.

4 Virenschutz
Wie funktionieren Viren und Trojaner, wie kann ich meine Geräte davor schützen?

5 Textverarbeitung
Bewerbungen erstellen
Funktionen einer Textverarbeitung

6/1 Das Mittelalter
Online Lehrgang Museum

1 Suchmaschinen
Startpage/Google Suche mit Suchoptionen

3 Stop Motion
Geschichten mit Stopmotion verfilmen

5 Vokabeln lernen
Apps zum Vokabellernen nutzen


6/4 Bezahlte Rezensionen


5 Online lernen
Interaktive Lernprogramme auf dem PC/Smartphone finden und nutzen


Alternative Darstellung


Ideenpool, Jahrgangsstufe




 **1. Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren**

 **2. Kommunizieren und Kooperieren**

 **3. Produzieren und Präsentieren**

 **4. Schützen und sicher Agieren**

 **5. Problemlösen und Handeln**

 **6. Analysieren und Reflektieren**

1/5 Lernvideos
Wie und wo finde ich gute Lernvideos?

1/6 Bibliotheksrecherche
In der Schule und/oder der Stadtbibliothek

3/2 Mindmap
Mindmap in der Cloud zum Thema erstellen

3 Quiz erstellen
Quizz von SuS für die Klasse mit Kahoot erstellen

5 App-Camps Calliope
Einstieg in die Programmierung

5 Smartphone
Was kann ich machen, wenn mein Smartphone nicht mehr funktioniert? Wie sichere ich Daten?

5/4 EMail
EMail nutzen, Betrugsversuche erkennen

5 App-Camps Apps selber herstellen
Einstieg in die App-Programmierung

5 Geogebra
Funktionen zeichnen mit Geogebra

Alternative Darstellung

