

KMK-Kompetenzen „Digitale Bildung“ - Fachspezifische Beiträge in der Grundschule

Fächer	Deutsch	Mathematik	Sachunterricht	Englisch	Ev. / kath. Religion, Philosophie	Musik	Kunst / Textillehre
1. Suchen und Arbeiten							
<i>Suchstrategien nutzen und entwickeln, Quellen identifizieren, Informationen, Daten und Quellen analysieren, Daten sichern, speichern und strukturieren</i>							
1.1. Browsen, Suchen und Filtern 1.2. Auswerten und Bewerten 1.3. Speichern und Abrufen	Programme zur Textverarbeitung/ Apps/Online-Lexika/ Suchmaschine/ Rechtschreibung/ (Kinder-)Suchmaschinen/ (Kinder-)Lexika	Informationen für Sachaufgaben/ aktuelle Daten zu Anlässen suchen; Daten und Darstellungen bewerten	Nutzung von Lernplattformen (Internet-ABC, Klicksafe für Kinder), Kindersuchmaschinen und Kinderlexika nutzen (z. B. Blinde Kuh, FragFinn)	Online-Dictionaries; deutsche Kindersuchmaschinen nutzen; Informationssammlung zu kulturellen Inhalten auf Deutsch (!); Videos von Muttersprachlern (z. B. beim Vorlesen eines Bilderbuches)	Unter Anleitung Fakten und Inhalte zu Religionen, Weltanschauungen, Menschenrechten und anderen Themen finden und diese anhand vorgegebener Kriterien verarbeiten, Kurzfilme auswerten	Lernvideos und Aufnahmen nutzen, Konzertbesuche vorbereiten	Informationen im Internet suchen, z. B. Websites von Museen, Bildinformationen suchen, kopieren und speichern
2. Kommunizieren und Kooperieren							
<i>Digital kommunizieren, Informationen weitergeben, gemeinsame Erarbeitung digitaler Dokumente, adressaten- und situationsangemessene Kommunikation, sowie privat und öffentlich kommunizieren</i>							
2.1. Interagieren 2.2. Teilen 2.3. Zusammenarbeiten 2.4. Umgangsregeln kennen und einhalten 2.5. An der Gesellschaft aktiv teilhaben	Gespräche mithilfe digitaler Medien führen / aufnehmen; Texte mithilfe digitaler Medien gemeinsam planen, schreiben und überarbeiten, Programme für schriftliche Kommunikation nutzen, Sprache rezeptiv und produktiv bewusst nutzen	Lernvideos nutzen und teilen; Aufgabenpools und Übungsplattformen verwenden	Internet-ABC, Interaktive Spiele erstellen und verwenden, Dokumentation z. B. mit Fotos, Videos, E-Books ...), Chat oder E-Mail mit einer Patenklasse, Chat der Welten	Mit Muttersprachlern digital kommunizieren, Buddy Projects	Einführung in einfache Techniken, um mit Mitschüler/-innen auf von der Schule bereitgestellten Plattformen zu kommunizieren, Regeln für den Umgang im Netz, ausgewählte Foren zu diversen Themen nutzen	Eigene Produkte veröffentlichen, sich über Veranstaltungen austauschen	Digitale Bildersammlungen anlegen und gemeinsam nutzen
3. Produzieren und Präsentieren							
<i>Digitale Lernprodukte wie Texte, Präsentationen, Bilder, Videos konzipieren, herstellen und präsentieren, rechtliche Vorgaben bezüglich Urheber- und Nutzungsrechten kennen und beachten</i>							
3.1. Entwickeln und Produzieren 3.2. Weiterverarbeiten und Integrieren 3.3. Rechtliche Vorgaben beachten	Hörspiele, Hörtexte, Interviews erstellen, digitale Wortschatzsammlungen; Texte/Bücher vorstellen (Lernergebnisse präsentieren), eigene digitale Bücher erstellen	Aufgaben/ Lösungswege/ Lösungen mithilfe von Videos, Audios darstellen; Mathematische Darstellungen digital herstellen (z. B. Diagramme)	Digital dokumentieren und präsentieren: Fotos, Texte, Präsentationen, E-Books; Podcasts entwickeln; Videos (Erklärvideos, Stopmotion) erstellen	Textdokumente und Audiodateien; Fotos bzw. Abbildungen mit Bearbeitungsprogrammen labeln; Diktierfunktionen zum Umwandeln von geschriebene Texte Produkte: Digitale Bücher, E-Books; (kleine) Filmprojekte; sprechende 3-D Avatare	Bilder, Texte und andere Inhalte unter Beachtung von Urheberrechten herunterladen und weiterverarbeiten, Stop-Motion-Filme produzieren, ein digitales Heft führen	Musik mit digitalen Musikinstrumenten z. B. zu Texten, Bildern und Filmausschnitten produzieren	Bilder (z. B. mit Hilfe von Mal-Apps) und (Trick-)Filme mit Smartphones und Tablets gestalten und präsentieren
4. Schützen und sicher Agieren							
<i>Mit Risiken und Gefahren digitaler Umgebungen verantwortlich umgehen, Datensicherheit beachten, Suchtgefahren kennen, digitale Medien in sozialem Zusammenhang, Umweltauswirkungen</i>							
4.1. Sicher in digitalen Umgebungen agieren 4.2. Persönliche Daten und Privatsphäre schützen 4.3. Gesundheit schützen 4.4. Natur und Umwelt schützen	Sensibilität von persönlichen Daten beachten; Vergleich von persönlicher und digitaler Kommunikation; Zusätzlich: Reflexion des eigenen Medienverhaltens, Cybermobbing	Algorithmen für einfache Codierungen und Verschlüsselungen	Internet-ABC, „Medienknigge“ entwickeln, Gesundheitsrisiken (Augen, fehlende Bewegung, Körperhaltung); Umweltaspekt Ressourcen (Papierverbrauch, Rohstoffe für digitale Geräte, z. B. Metalle, seltene Erden) schonen		Regeln für den Umgang mit digitalen Medien, den eigenen Mediengebrauch kritisch reflektieren, mit der Wirkung von medialen Inhalten auseinandersetzen	Unterschiede digitaler und analoger Musik beobachten und reflektieren	Mit digitalen Bildern von anderen sensibel und im rechtlichen Rahmen umgehen
5. Problemlösen und Handeln							
<i>In digitalen Umgebungen Werkzeuge sinnvoll einsetzen, eigenen Herausforderungen begegnen, Lösungen identifizieren, Medien als vernetzte Lernressourcen selbst einsetzen, Algorithmen der digitalen Welt verstehen und nutzen</i>							
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	Auswahl geeigneter Medien für das Lernen reflektieren und nutzen	Mathematische Probleme mit digitalen Werkzeugen und Lernumgebungen lösen; adaptive Aufgaben-generatoren nutzen	Arbeitsprozesse mithilfe digitaler Medien planen und umsetzen, Datenaufnahmen mit mobilem Gerät, z. B. Bild, Video nutzen; programmieren (z. B. Calliope)	Digitale Vorlesestifte, Vorleseapps, Interaktive Walls; Vokabeltrainer nutzen Easi Speak-Mikrofone einsetzen; Lernspiele, Quiz oder Abfragen; interaktive Wörterbücher zur Aussprachekontrolle nutzen	Apps und einfache Programme gezielt für den Unterricht einsetzen	Geeignete Programme zu Übungszwecken auswählen und nutzen, z. B. Notentrainer, Gehörbildung	Künstlerische Prozesse mit Hilfe Digitaler Medien dokumentieren und analysieren, planen und gestalten
6. Analysieren und Reflektieren							
<i>Verbreitung und Dominanz von Themen in digitalen Umgebungen einschätzen lernen, Wirkung von Medien (Stars, Idole, Computerspiele, Gewaltdarstellung) reflektieren; Geschäftsaktivitäten und Services im Internet (Online-Shops), politische Meinungsbildung und Entscheidungsfindung, soziale Integration, Urheber-, und Nutzungsrechte</i>							
6.1. Medien analysieren und bewerten 6.2. Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren	Texte in SMS, E-Mail, Blog, Wirkung digitaler Medien analysieren, Nutzungsrechte von Texten beachten; die abgebildete Wirklichkeit reflektieren; digitale und analoge Welt gegenüberstellen	Digitale und analoge Messgeräte vergleichen, bewerten und aufgabenspezifisch verwenden	Inhalte einschätzen, die Effektivität des Einsatzes digitaler Medien zur Erkenntnis-gewinnung bewerten, die eigene Mediennutzung auswerten und kritisch reflektieren		Selbstdarstellungen in Medien beschreiben und untersuchen	Persönliche Einschätzungen digitaler Musikprodukte reflektieren	Die Wirkung von Bildern analysieren; einfache Bildmanipulationen erkennen