

## Kommunikations- und Informationstechnologie

### Kompetenzziele am Ende der Grundschule:

Die Schülerin, der Schüler kann

**(K1)** digitale Medien in verschiedenen Fächern selbständig für das eigene Lernen nutzen

**(K2)** Informationen finden, diese mit Hilfe einiger Kriterien bewerten, auswählen und aufbereiten und mit Hilfe der digitalen Medien präsentieren

**(K3)** mit digitalen Medien kritisch und verantwortungsvoll umgehen

### 1. bis 3. Klasse

	Fertigkeiten und Fähigkeiten	Kenntnisse	Beispiele	Methodisch- didaktische Hinweise	Kompetenz ziele	Querverweise zu anderen Fächern
Gestaltung	Mit Computer und anderen Medien kreativ und konstruktiv umgehen	Gestaltungsmöglichkeiten mit Computer und anderen Medien	<a href="#">Dies und das kann Fridolin</a>	ab 1. Klasse	K1	Kunst; Deutsch; Mathematik
			<a href="#">Unser Heimatort</a>	ab 3. Klasse	K1, K2	Geografie; Deutsch; Leben in der Gemeinschaft
	Programme zu kreativem und konstruktivem Gestalten nutzen	Text- und Bildgestaltung	<a href="#">Ich maskiere mein Gesicht</a>	ab 1. Klasse	K1	Kunst; Leben in der Gemeinschaft (Emotionale Bildung)
			<a href="#">Die 12 Monate</a>	ab 1. Klasse	K1	Geschichte; Kunst; Deutsch; Leben in der Gemeinschaft
	Digitale Medien und Programme in verschiedenen Situationen als Lern- und		<a href="#">Mein Steckbrief</a>	ab 3. Klasse	K1	Kunst; Leben in der Gemeinschaft (Gesundheitsförderung, Emotionale Bildung)

	Arbeitsinstrumente nutzen		<a href="#">Spieglein, Spieglein</a> ...	Ab 2. Klasse	K1	Mathematik, Kunst;
Information	Informationen suchen, finden, auswählen	Multimediale Informationsquellen	<a href="#">Unser Heimatort</a>	ab 3. Klasse	K2, K3	Geografie; Geschichte; Deutsch; Leben in der Gemeinschaft
	Sich auf einer Webseite zurechtfinden	Kindgerechte Internetseiten	<a href="#">Leselabyrinth</a>	ab 3. Klasse	K1, K2; K3	Sprachen
Kommunikation	Digitale Kommunikationswerkzeuge nutzen	Kommunikationswerkzeuge und Kommunikationsformen				
	Über die Nutzung der Medien im Bereich Schule und Freizeit nachdenken und sprechen	Medien im eigenen Erlebnisbereich	<a href="#">Werbung</a>	ab 3. Klasse	K3, K2, K3	Deutsch; Leben in der Gemeinschaft (Emotionale Bildung); Mathematik (Daten und Vorhersagen)