

Medienkompetenz / Ziel	Klassenstufe(n)	Inhalt/Methode	Material
6 Problemlösen und Modellieren			
6.1 Prinzipien der digitalen Welt Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen.	Klasse 2 / 3 / 4	Minibiber (www.minibiber.ch) Aufgabensammlung, inkl. AB KV und Material KV zum Ausdrucken	WLAN, PC's, Präsentations- technik, ausgedruckte AB und Materialien
		Planet Schule (https://www.planet-schule.de/sf/spezial/grundschule/m Medienbildung.php) Sendereihe „Elli Online“ (Trickfilme) und „Knietsche“	WLAN, PC's, Präsentations- technik
6.2 Algorithmen erkennen Algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten erkennen, nachvollziehen und reflektieren	ab Klasse 3 / 4	Bundeswettbewerb Informatik Biber (https://www.bwinf.de/biber/) Übungen der vergangenen Wettbewerbe, App (Biber App, kostenlos)	WLAN, PC's, Präsentations- technik, Übungen: Tablet (App)
6.3 Modellieren und Programmieren Probleme formalisiert beschreiben, Problemlösestrategien entwickeln und dazu eine strukturierte, algorithmische Sequenz planen.	ab Klasse 3 / 4	<u>Exemplarische Unterrichtsreihe</u> <u>„Programmieren“</u>	
		1. CODE.ORG (www.code.org) → „Stunde der Code“ → „Schreibe dein erstes Computerprogramm - Angry Birds“ <ul style="list-style-type: none"> ▪ Coding-Kurse für Kinder, mit einfachen „Bausteinen“ werden hier erste Programmiererfahrungen gemacht ▪ zahlreiche Erklärvideos ▪ 20 mögliche Level ▪ Urkunde zum Ausdrucken 	WLAN, PC's, Präsentations- technik
		2. OpenRoberta am Beispiel mit BOB3 (lab.open-roberta.org) <ul style="list-style-type: none"> ▪ Werkstatt (differenzierte Kartensätze, Laufpläne, Lesetexte, Ausmalbilder und Lernzielkontrolle) zum kostenlosen Download (OER-Material) (www.bob3.org/de/grundschule) 	WLAN, PC's, Präsentations- technik, BOB3 (Roboter), ProgBob (USB Adapter, zum Anschluss an den PC/Laptop), ausgedruckte

		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Informationen/Lehrerhandreichung zu BOB3 und OpenRoberta (www.bob3.org) 	Werkstatt
		<p>3. BOB3 Tutorial (www.ProgBob.org)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Programmier tutorial für die Sek I ausgelegt, der erste Teil ist jedoch auch für Grundschulkinder leistbar <p>Lehrer kann einen „Kurs“ anlegen, um so die Lernfortschritte der SuS zu kontrollieren.</p>	WLAN, PC's, Präsentationstechnik, BOB3, ProgBob, Anmeldung für jeden Schüler
		<p>Weitere mögliche Apps für den Bereich 6.3, Zusammenstellung Medienberatung NRW</p> <p>https://www.medienpass.nrw.de/sites/default/files/media/page/images/Kompetenzbereich%206.3 Beispiele 0.pdf</p>	
6.4 Bedeutung von Algorithmen Einflüsse von Algorithmen und Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt beschreiben und reflektieren.	ab Klasse 3 / 4	<p>Fake News im Internet</p> <p>Unterrichtsreihe „Praxis Grundschule“ 3-2018 Westermann Verlag: Lernen mit digitalen Medien</p>	WLAN, PC's, Präsentationstechnik, Tablet mit Internetzugang KV M1-M7