|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|        | **MiniMax** |  |
|  |  |
| **Fachanforderungen Schleswig-Holstein - Entwicklung der Medienkompetenz**  |  |
| **Klasse 1-4** | Schule:  |  | fakultativ |
|  | Lehrer:  |  | obligatorisch |

**Erwartungen am Ende der Jahrgangsstufe 4**

**1. K1 Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Die Schülerinnen und Schüler können** | **MiniMax 1** | **MiniMax 2** | **MiniMax 3** | **MiniMax 4** |
| **Browsen, Suchen und Filtern**  |  |  |  |  |
| Arbeits- und Suchinteressen klären und festlegen:- mit Unterstützung aufgabenbezogene Suchinteressen klären und legen diese fest |  |  |  |  |
| Suchstrategien nutzen und weiterentwickeln:- einfache Suchstrategien nutzen und entwickeln diese unter Anleitung weiter  |  | - gesundes Frühstück (Einkaufsliste):  **GuS** S. 23(4) | - Hai-Sachrechengeschichten: **ZuRA** S. 78(3)- gesundes Frühstück (Strichliste): **ZuRB** S. 60(2f)- Lieblingsfächer/-tiere der Klasse: **ZuRB** S. 66(3)- Längen (km und m): Schulwege: **GuS** S. 21(4)- Zeit: Zeitzonen: **GuS** S. 36(2c)- Das Jahr: Ferien: **GuS** S. 37(4)- Gewichte: 500-g-Verpackungen: **GuS** S. 41(3)- Sachrechnen: Steinzeittiere: **GuS** S. 53(4c)- Geometrische Körper: **Geo** S. 4(1b) | - Zeitungsartikel: **ZuRA** S. 55(3)- Teilbarkeitsregeln für die 9: **ZuRA** S. 77(2c)- Planeten-Durchmesser: **ZuRB** S. 32(1)- Äquator, Planeten, Erde: **ZuRB** S. 33(2)- Schaltjahr: **ZuRB** S. 34(3)- ISS und Astronauten: **ZuRB** S. 36(1)- Indianer-Vertreibung: **GuS** S. 51(4) |
| in verschiedenen digitalen Umgebungen suchen:- für ihre Suche im Internet angeleitet einen Internetbrowser, die Funktion von Links und Internetadressen (URL) nutzen- altersgerechten digitalen Medien gezielt Informationen entnehmen und verwenden diese  | MiniMax 1 / 2 / 3 / 4 (eBook) |  | MiniMax 3 (eBook pro) |  |
| relevante Quellen identifizieren und zusammenführen:- mithilfe vorgegebener Informations- und Lernportalen lernen - Informationen zu einem bestimmten Thema zusammenstellen- Suchergebnisse (z. B. Bilder, Textpassagen), kopieren und diese in eigene Dateien einfügen und drucken das Ergebnis aus  |  |  |  |  |
| **Auswerten und Bewerten** |  |  |  |  |
| Informationen und Daten analysieren, interpretieren und kritisch bewerten:- Suchergebnisse aus verschiedenen Quellen zusammenführen und stellen sie dar  |  |  |  |  |
| Informationsquellen analysieren und kritisch bewerten:- zwischen Informations- und Werbebeiträgen unterscheiden  | 🡪 Sachunterricht; fächerübergreifend |  |  |  |
| **Speichern und Abrufen** |  |  |  |  |
| Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen:- Dokumente an einem vorgegebenen Ort speichern und finden diese wieder  | 🡪 grundlegende EDV-Kenntnisse |  |  |  |
| Informationen und Daten zusammenfassen,organisierenund strukturiert aufbewahren |  |  |  |  |

**2. K2 Kommunizieren und Kooperieren**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Die Schülerinnen und Schüler können** | **MiniMax 1**  | **MiniMax 2** | **MiniMax 3** | **MiniMax 4** |
| **Interagieren**  |  |  |  |  |
| mit Hilfe verschiedener Kommunikationsmöglichkeiten kommunizieren:- altersgemäße Möglichkeiten der digitalen Kommunikation anwenden  |  |   |  |  |
| digitale Kommunikationsmöglichkeitenzielgerichtet und situationsgerecht auswählen:- digitale Medien und Netzwerke nutzen, um bestehende Kontakte zu pflegen |  |  |  |  |
| **Teilen** |  |  |  |  |
| Dateien, Informationen und Links teilen:- mit Unterstützung Dateien, Inhalte und Internetadressen (URL) mittels vorgegebener Kommunikationsprogramme austauschen |  |  |  |  |
| Referenzierungspraxis beherrschen (Quellenangaben) | 🡪 bei der Vorbereitung eigener Vorträge (fächer-übergreifend) |  |  |  |
| **Zusammenarbeiten** |  |  |  |  |
| digitale Werkzeuge für die Zusammenarbeit bei derZusammenführung von Informationen, Daten und Ressourcen Nutzen:- mit Unterstützung altersgemäßeMedien zur Zusammenarbeit bei schulischen Arbeitsaufträgen oder Projekten nutzen |  |  |  |  |
| **Umgangsregeln kennen und einhalten** |  |  |  |  |
| Verhaltensregeln bei digitaler Interaktion und Kooperationkennen und anwenden *(Netiquette):-* einfache Regeln der Kommunikationbei Nutzung digitaler Medienangeleitet einhalten (z. B. SMS,E-Mail, Chat) |  |  |  |  |
| als selbstbestimmter Bürger aktiv an der Gesellschaft teilhaben  |  |  |  |  |

**3. K3 Produzieren und Präsentieren**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Die Schülerinnen und Schüler können** | **MiniMax 1**  | **MiniMax 2** | **MiniMax 3** | **MiniMax 4** |
| **Entwickeln und Produzieren** |  |  |  |  |
| mehrere technische Bearbeitungswerkzeuge kennen und anwenden:- Basisfunktionen digitaler Medien anwenden (z. B. Computer, Tablet, Anmeldung, Passwort, Drucker, digitales Fotografieren, einfache Formatierungen, Rechtschreibhilfe,Einfügen von Grafiken, Speichern und Öffnen von Dateien)- mit grundlegenden Elementen von Bedienungsoberflächen umgehen  |  |   |  |  |
| eine Produktion planen und in verschiedenen Formatengestalten, präsentieren, veröffentlichen oder teilen:- die Grundfunktionen von Geräten und Programmen zur Erstellung und Bearbeitung von Texten und Bildern anwenden  | 🡪 Mathekonferenzen: Ergebnisse anschaulich dar-stellen (z. B. auf einem Plakat oder einer Folie) | **-** Geburtstagskalender: **GuS** S. 38(1b) | - Steckbriefe zu Steinzeittieren: **GuS** S. 53(4c)- Geometrische Körper (Plakat): **Geo** S. 4(1b) | - Größen: Lernplakat:  **GuS** S. 5(6) |
| **Weiterverarbeiten und Integrieren** |  |  |  |  |
| Inhalte in verschiedenen Formaten bearbeiten, zusammenführen, präsentieren und veröffentlichen oder teilen:- einfache digitale Medienprodukte in mindestens einem Format mittels digitaler Werkzeuge produzieren | - Erstellung von Lernvideos zu Lehrinhalten | **-** Geburtstagskalender: **GuS** S. 38(1b) | - Steckbriefe zu Steinzeittieren: **GuS** S. 53(4c)- Geometrische Körper (Plakat): **Geo** S. 4(1b) | - Größen: Lernplakat: **GuS** S. 5(6) |
| Informationen, Inhalte und vorhandene digitale Produkteweiterverarbeiten und in bestehendes Wissen integrieren:-Vor-und Nachteile unterschiedlicher Medienprodukte benennen (z. B. in Hinblick auf Weiterverarbeitung,Gestaltungs- und Distributionsmöglichkeiten) |  |  |  |  |
| **Rechtliche Vorgaben beachten** |  |  |  |  |
| Bedeutung von Urheberrecht und geistigem Eigentum kennen | - mit Unterstützung elementare rechtliche Grundlagen im Umgang mit digitalen Medien einhalten (z.B. Persönlichkeitsschutz) | 🡪 Sekundarstufe |  |  |  |
| Urheberrecht und Lizenzen bei eigenen und fremden Werken berücksichtigen |  |
| Persönlichkeitsrechte beachten |  |

**4. K4 Schützen und sicher agieren**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Die Schülerinnen und Schüler können** | **MiniMax 1**  | **MiniMax 2** | **MiniMax 3** | **MiniMax 4** |
| **In digitalen Umgebungen agieren** |  |  |  |  |
| Risiken und Gefahren in digitalenUmgebungen kennen, reflektieren und berücksichtigen:- Risiken und Gefahren von Schadsoftware benennen (z. B. Viren,Trojaner) |  |   |  |  |
| Strategien zum Schutz entwickeln und anwenden:- angeleitet Geräte und Produkte vor Schadsoftware schützen |  |  |  |  |
| **Persönliche Daten und Privatsphäre schützen** |  |  |  |  |
| Maßnahmen für Datensicherheit und Datenmissbrauchberücksichtigen:- angeleitet Gefahren von Datenmissbrauch und -verlust vermeiden |  |  |  |  |
| Privatsphäre in digitalen Umgebungen durch geeigneteMaßnahmen schützen:- angeleitet die Bedeutung von Passwörtern und Pseudonymen erläutern und nutzen diese |  |  |  |  |
| ständige Aktualisierung von Sicherheitsrisiken vornehmen:- angeleitet grundlegende Sicherheitsregeln in der Nutzung von Netzwerken beachten (z. B. zurückhaltende Preisgabe |  |  |  |  |
| Jugendschutz- und Verbraucherschutzmaßnahmenberücksichtigen |  |  |  |  |
| **Gesundheit schützen** |  |  |  |  |
| Suchtgefahren vermeiden, sich Selbst und andere vor möglichen Gefahren schützen | - angeleitet ihre eigene Mediennutzungbeobachten und reflektieren- bei sich selbst und in ihrer sozialenUmgebung schädliche Entwicklungen im Umgang mit digitalen Medien erkennen und machen daraufaufmerksam (z. B. Cyberbullying, Sucht) |  |  |  |  |
| digitale Technologien gesundheitsbewusstnutzen |  |
| digitale Technologien für soziales Wohlergehen undEingliederung nutzen |  |
| **Natur und Umwelt schützen** |  |  |  |  |
| Umweltauswirkungen digitaler Technologien berücksichtigen:- Beispiele für einen ressourcensparenden Beitrag bei der Nutzung digitaler Medien benennen (z. B. Papier sparen beim Verzicht von Ausdrucken, digitale Steuerungder Raumtemperatur) |  |  |  |  |

**5. K5 Problemläsen und Handeln**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Die Schülerinnen und Schüler können** | **MiniMax 1** | **MiniMax 2** | **MiniMax 3** | **MiniMax 4** |
| **Technische Probleme lösen** |  |  |  |  |
| Anforderungen an digitale Umgebungen formulieren:- ihren Unterstützungsbedarf bei technischen Problemen beschreiben |  |  |  |  |
| technische Probleme identifizieren |  |  |  |  |
| Bedarfe für Lösungen ermitteln und Lösungen finden bzw. Lösungsstrategien entwickeln:- einfache, wiederkehrende technische Probleme lösen |  |  |  |  |
| **Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen** |  |  |  |  |
| eine Vielzahl von digitalen Werkzeugen kennen und kreativ anwenden: - gezielt Werkzeuge für die Bearbeitungvon Texten und Bildern sowie die Nutzung des Internets benennen und auswählen |  |  |  |  |
| Anforderungen an digitale Werkzeuge formulieren |  |  |  |  |
| passende Werkzeuge zur Lösung identifizieren |  |  |  |  |
| digitale Umgebungen und Werkzeuge zum persönlichen Gebrauch anpassen:- angeleitet grundlegende Einstellungenvon Programmen für ihren Gebrauch anpassen (z. B. Schrift, Farbe, Formatierungen bei Texten und Grafiken) |  |  |  |  |
| **Eigene Defizite ermitteln und nach Lösungen suchen** |  |  |  |  |
| eigene Defizite bei der Nutzung digitaler Werkzeuge erkennen und Strategien zur Beseitigung entwickeln:- Bedarfe zur Weiterentwicklung bei der Nutzung digitaler Werkzeuge erkennen und suchen nach Lösungen |  |  |  |  |
| eigene Strategien zur Problemlösung mit anderen teilen:- Lösungen anderen mit teilen |  |  |  |  |
| **Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen** |  |  |  |  |
| effektive digitale Lernmöglichkeiten finden, bewertenund nutzen:- effektive, digitale Lernumgebungen zur Unterstützung ihres schulischen Lernens auswählen und nutzen diese (z. B. Lernspiele, E-Book, Rechentrainer) |  |  |  |  |
| persönliches System von vernetzten digitalen Lernressourcen selbst organisieren können |  |  |  |  |
| **Algorithmen erkennen und formulieren** |  |  |  |  |
| Funktionsweisen und grundlegende Prinzipien der digitalen Welt kennen und verstehen.:- angeleitet formale Abläufe erkennen ( z. B. beim Handy, mp3-Player) | 🡪 Hintergründe verstehen (z. B. Dennis Digital - Planet Schule) |  |  |  |
| algorithmische Strukturen in genutzten digitalen Tools erkennen und formulieren - Arithmetik: Zahlenfolgen fortsetzen, Rechenketten, schriftliche Rechenverfahren- Geometrie: Muster fortsetzen, Bandornamente, nach Anleitung falten oder spielen | - Zahlenfolgen fortsetzen: **ZuRB** S. 72-74- Froschaufgaben: **ZuRA** S. 62/63(2), 75/76(2); **ZuRB** S. 16(2), 17(4), 26(3), 36(2), 40(4), 42(4), 47(2), 52(2), 61(2)- 1+1 Tafel (Muster erkennen): **ZuRB** S. 44-53- Verdoppeln und halbieren (Muster): **ZuRB** S. 28- Wege finden: **Geo** S. 10(2)- Muster fortsetzen: **Geo** S. 21-24- Falten nach Anleitung: **Geo** S. 15(2), 17(2), 18- Falten und Spiegeln: **Geo** S. 27(1), 30(1) | - Zahlenfolgen fortsetzen: **ZuRA** S. 5(2), 31(1), 60(3), 62(1), 66(2); **ZuRB** S. 8(3), 17(3), 22(2), 23(3), 45(3), 50(2), 80(4), 81(3)- Froschaufgaben: **ZuRA** S. 5(3), 46(3), 47(3), 63(2); **ZuRB** S. 8(2), 17(2), 21(2), 48, 49(2), 50(3), 79(3)- Hundertertafel (Muster, Wege): **ZuRA** S. 19-25- Multiplikation: **ZuRA** S. 76-87; **ZuRB** S. 30/31, 37, 42- Wegepläne lesen: **Geo** S. 28-30- Muster fortsetzen: **Geo** S. 4, 21-24- Falten nach Anleitung: **Geo** S. 11, 12(1) | - Zahlenfolgen fortsetzen: **ZuRA** S. 6(2), 36(3), 39(4), 42(3), 47(4), 53(3), 59(4), 62(3), 65(4), 72(3); **ZuRB**: S. 26(2)- Froschaufgaben: **ZuRA** S. 3(3), 4(3), 38(3), 41(3), 42(4), 46(4), 55(2), 58(3), 61(3), 62(4), 64(4), 74(1); **ZuRB** S. 19(2), 28(1,4), 29(2)- Schriftliche Addition und Subtraktion: **ZuRB** S. 39-58; **GuS** S. 48-51- Wegepläne: **Geo** S. 17, 18(1b)- Muster und Parkettieren: **Geo** S. 3(2), 28-30 | **-** Zahlenfolgen fortsetzen: **ZuRA** S. 4(4), 25(2-4), 50; **ZuRB** S. 49(3)- Froschaufgaben: **ZuRA**: S. 5(3), 7(3), 9(3); **ZuRB** S. 3(4), 5(4), 17(3)- Schriftliche Addition und Subtraktion: **ZuRA** S. 4(1-3), 6, 56-59; **ZuRB** S. 63(4,5)- Schriftliche Multiplikation und Division: **ZuRB** S. 2-24, 48-51, 64(4,5); **GuS** S.41-43- Wege nachvollziehen: **Geo** S. 36(3), 37(1,2)- Muster und Parkettieren: **Geo** S. 44-46- Basteln nach Anleitung: **GuS** S. 49🡪 Vertiefung in Sekundarstufe (Informatik, Technik) |
| eine strukturierte, algorithmische Sequenz zur Lösung eines Problems planen und verwenden:- sich mit einfachen Abläufen und Systematiken auseinandersetzen (z. B. durch Veranschaulichungdes Programmierens) |  | - Kantenmodell bauen: **Geo** S. 7(1)- Würfelgebäude und Baupläne: **Geo** S. 13-17 | - Würfelgebäude: **Geo** S. 3(1), 12-15- Würfelnetze: **Geo** S. 5(1), 8-11- Kantenmodell bauen: **Geo** S. 5(2b)- Körper formen aus Knete: **Geo** S. 7(4) | - Tipi bauen (Indianer-Projekt): **GuS** S. 48(3)- Würfelgebäude: **Geo** S. 47(2), 49(2c)- Quadernetze: **Geo** S. 24(1)* Nutzung einfacher Programmierumgebungen(z. B. bei Robotern, *HTML*, *Python*)

→ Sekundarstufe (Informatik, Technik) |

**6. K6 Analysieren und Reflektieren**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Die Schülerinnen und Schüler können** | **MiniMax 1**  | **MiniMax 2** | **MiniMax 3** | **MiniMax 4** |
| **Medien analysieren und bewerten** |  |  |  |  |
| Gestaltungsmittel von digitalen Medienangeboten kennen und bewerten:- beschreiben, was ihnen an genutzten digitalen Medien gefällt oder missfällt |  |  |  |  |
| interessengeleitete Setzung, Verbreitung und Dominanzvon Themen in digitalen Umgebungen erkennen undBeurteilen: —erkennen, dass mediale und virtuelle Konstrukte und Umgebungen nicht eins zu eins in die Realität umsetzbar sind |  |  |  |  |
| Wirkungen von Medien in der digitalen Welt (z. B. mediale Konstrukte, Stars, Idole, Computerspiele, mediale Gewaltdarstellungen) analysieren und konstruktiv damit umgehen:- erklären, wie Wirkungen von digitalen Medien ihre eigene Mediennutzung beeinflussen *(z. B. digitale Spiele)* |  |  |  |  |
| **Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren** |  |  |  |  |
| Vielfalt der digitalen Medienlandschaft kennen:- ihre Medienerfahrungen sowie Erfahrungen in virtuellen Lebensräumen darstellen |  |  |  |  |
| Chancen und Risiken des Mediengebrauchs in unterschiedlichen Lebensbereichen erkennen, eigenenMediengebrauch reflektieren und ggf. modifizieren:- reale Folgen medialer und virtuellerHandlungen (z. B. Social Media, Cybermobbing) benennen und ggf. mit Unterstützung modifizieren- über den eigenen Mediengebrauch berichten und diesen einschätzen (z. B. Medientagebuch) |  |  |  |  |
| Vorteile und Risiken von Geschäftsaktivitäten und Services im Internet analysieren und beurteilen |  |  |  |  |
| wirtschaftliche Bedeutung der digitalen Medien und digitaler Technologien kennenund sie für eigene Geschäftsideen nutzen |  |  |  |  |
| die Bedeutung von digitalen Medien für die politische Meinungsbildung undEntscheidungsfindung kennen und nutzen |  |  |  |  |
| Potenziale der Digitalisierung im Sinne sozialer Integration und sozialer Teilhabe erkennen, analysieren und reflektieren |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **ZuRA** | Zahlen und Rechnen 10 / Teil A |  | **ZuRB** | Zahlen und Rechnen 20 / Teil B |  | **GuS** | Größen und Sachrechnen |  | **Geo** | Geometrie |