Medienbildungsmatrix Klassen 1-4 3/4 Fach: E Kolln: Thi Web GeolGra Here/levo

Kompetenzbereich	KI.	Kompetenzerwartungen/ Pädagogische Ziele	Inhalte/ Methoden	Lernbereiche
Kompetenz		Die Schülerinnen und Schüler können	Medieneinsatz	
1 Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren 1.1 Suchen und Filtern 1.2 Auswerten und Bewerten 1.3 Speichern und Abrufen	1	- die Tastatur erkennen -7 sie sind in der Lage, einzelne erlernte Buchstaben zu finden -2 silben + ein- fache Wörler schreiben, lessen und fehl. Bst. ergänzen; - mit der Maun umm - Antermationen aufnehmen ausweilen, bewele	- Lernspiele, Lernsoftwi - Sendung unt des Maus Sachgeschichte n' Loue 2 ahne, cliv. Youtabe	484 [6.12]
	2	-entirteen trende am Lesen und ahr hinga mit Sprache auch im Imgang mitsigild -erberben element. Fahiskulen, von Informa au gewinnen mod wilderzugeben	en Medien 1. mn + Hilfe versch. Hedien	
	3	· Einste Oligital Hedien in Lese · M. Soliciteswet · sochkundl. Themen Estaten d. Fletsweise - Schriffolg zw Abeit and PC	· Budenberg - PC · Kernsoftware · Peter Lustig Wissens sendung	LB1
	4	tdigitale Medien de Hilfs mittel zum Schreiben u. Lesetrai ning einsetzen (Startent Hernnterfah- ren des R. Offnen u. Schließen v. Progr., Umgang mit Mans, Textprogramm)	standskonholle selbststandig	
2.1 Kommunizieren und Kooperieren 2.1 Kommunizieren 2.2 Teilen 2.3 Kooperieren 2.4 Umgangsregeln kennen und	1	-7 Sich an hmgangnegelen halten: im lunga Sie arbeiten annächst aunschließlich wir unter Aufsicht des Lehrers om RC: -7 Die Anmeldung u. Homeldung erfolgt durch den Lehrerschitig) das Bediene Sie Vännen Weinschnitig) das Bediene Tasten, Symbole, Pickagramme erformen und Zus	Lernsoftware n, Lernsoftware pehmend selbotolandig erkennent	bedionen+erklären
einhalten 2.5 An der Gesellschaft aktiv teilhaben	2	mil Sprache umgehen (auch unter Derwendung digitaler Medien)	Computer, Hörspiele Diktiergeräd	,

	3	- Umgangsægeln kompensissen - Vervendung d. dt. Sproche mis digi salen Medien Diskurionen; Gesproche, Inte	CDs exc	LB1+3
	4	· die Maglichkeiten durch digi- tale Medien erfassen · über die Risiken alurch digi- tale Medien informiert werden	· Belehrung zum Umgang mit privater Handys's keine todos, Videos usv> Handy d. Kd.	LB 3 (5. 21)
3 Produzieren und Präsentieren 3.1 Entwickeln und Produzieren 3.2 Weiterverarbeiten und Integrieren 3.3 Rechtliche Vorgaben beachten	1	- Schrittolgen erfassen und mit thife anwenden um Material (Bilder) 211 sammeln, um eine Haterialsammulung au einem Thema anzulegen. - gefahen des Internets verhrittet bekom - Recht auf sig Bild; Höglichkeiten + Risikendig	- grußkarten geslatten man jdaler Hedien	LB 3 (S.M) WB2
	2			
	3	Prosentationen zu best. Themen mit Hilfe digi- tale hedren - Staben, Risiben-durle dig. hedre, sasligeredete Winge	5V; Plokate revelaplingestalk	LB3
	4	taler Medien einholen	zeilangehote rechercel Informationen zum lokalen u-flobalen Um-	LB6 (5.27) LB3 (5.23)
		bei fremden Bildern u. Terten	weltschutz	

Medienbildungsmatrix Klasse ___1/2___ Fach ____DE__

Kompetenzbereich	Kompetenzerwartungen/ Pädagogische Ziele	Inhaite/ Methoden	Lernbereiche
Kompetenz	Die Schülerinnen und Schüler können	Medieneinsatz	
4 Schützen und sicheres Agieren	Können sich im Intranet mit Namen und einfachem Passwort zunehmend sicher	Bedeutung eines Passwortes, Umgang	alle
4.1 Sicher in digitalen Umgebungen agieren4.2 Persönliche Daten und	anmelden	ressourcenschonend, Recyclingpapier	alle
Privatsphäre schützen 4.3 Gesundheit schützen	Drucken		
4.4 Natur und Umwelt schützen	Kennen von Verhaltensweisen zur Gesunderhaltung des Körpers	Körperhaltung	4
5 Problemlösen und Handeln 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, Problemlösen nutzen 5.5 Algorithmen erkennen und formulieren	Zunehmend sichere Nutzung digitaler Medien zur Ausführung von Lernsoftware und Entnahme von Informationen	PC, Internet, Lernsoftware	alle
6 Analysieren und reflektieren 6.1 Medien analysieren und bewerten 6.2 Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren 6.3 Wertevorstellung entwickeln, reflektieren und nutzen	Kennen der Klassengemeinschaft Kennenlernen von Möglichkeiten der Freizeitgestaltung	wertschätzend als Grundlage zur Konfliktlösung Möglichkeiten und Risiken digitaler Medien	3

Medienbildungsmatrix Klasse ____3/4__ Fach ___DE___

Kompetenzbereich	Kompetenzerwartungen/ Pädagogische Ziele	Inhalte/ Methoden	Lernbereiche
Kompetenz	Die Schülerinnen und Schüler können	Medieneinsatz	
4 Schützen und sicheres Agieren 4.1 Sicher in digitalen Umgebungen agieren 4.2 Persönliche Daten und Privatsphäre schützen 4.3 Gesundheit schützen 4.4 Natur und Umwelt schützen	Übertragen des Wissens über grundlegende Funktionsweisen der Schriftsprache auf das Schreiben	Einsatz digitaler Medien	1
5 Problemlösen und Handeln 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, Problemlösen nutzen 5.5 Algorithmen erkennen und formulieren	Kennen von Abläufen und Begriffen zur zeitlichen Orientierung in der Lebenswelt Informationen aus Texten entnehmen Informationen einholen Kennen typischer Wettererscheinungen Kennen ausgewählter Tierarten Einblick gewinnen in Themen der Wahlbereiche Informationen aus Medien entnehmen	Einsatz traditioneller und digitaler Medien Wettertabelle Einbeziehen traditioneller und digitaler Medien Beachten von Urheberrecht und geistigem Eigentum bei fremden Bildern und Texten	6 6 WB 1-4
6 Analysieren und reflektieren 6.1 Medien analysieren und bewerten 6.2 Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren 6.3 Wertevorstellung entwickeln, reflektieren und nutzen	Kennen familiärer Strukturen Sich positionieren zur Freizeitgestaltung	Möglichkeiten und Risiken digitaler Medien Bilder, Fotos, Prospekte sowie weitere traditionelle und digitale Medien	3

Medienbildungsmatrix Klasse 1/2

Fach: Ethik

Kollegin: Frau Großmann

Kompetenzbe- reich Klasse 1 / 2	Kompetenzerwartungen/ Pädagogische Ziele	Inhalte/ Methoden	Lernbereiche
Kompetenz	Die Schülerinnen und Schüler können	Medieneinsatz	
1. Suchen, Verarbeiten, Aufbewahren			
2. Kommunizieren und Kooperieren	- mithilfe digitaler Möglichkeiten kommunizieren - digitale Kommunikationsmöglichkeiten zielgerichtet und situationsgerecht auswählen und nutzen	- Förderung der Medienbildung durch traditionelle Spiele, wie einem altersangemessenen Kartenspiel und digitalen Spielen - Einüben von Kooperations- und Verhaltensregeln bei traditionellen und digitalen Spielen	Wahlbereich 3
3. Produzieren und Präsentieren	- Informationen, Inhalte und digitale Produkte weiterverarbeiten und in bestehendes Wissen integrieren - eine Produktion planen, in verschiedenen Formaten gestalten und präsentieren	- Informationen zum Tier-, Arten-, Umwelt- und Klimaschutz aus Büchern, DVDs und dem Internet nutzen → Förderung der Medienbildung sowie Bildung für nachhaltige Entwicklung	

Medienbildungsmatrix Klasse ___1/2___ Fach ___ETH___

Kompetenzbereich	Kompetenzerwartungen/ Pädagogische Ziele	Inhalte/ Methoden	Lernbereiche
Kompetenz	Die Schülerinnen und Schüler können	Medieneinsatz	
4 Schützen und sicheres Agieren			
4.1 Sicher in digitalen Umgebungen agieren			
4.2 Persönliche Daten und Privatsphäre schützen			
4.3 Gesundheit schützen 4.4 Natur und Umwelt schützen			
5 Problemlösen und Handeln	Einblick gewinnen in die Schönheiten der Natur	Informationen aus traditionellen und digitalen Medien einbeziehen	3
5.1 Technische Probleme lösen 5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht		PC, Internet WLan	
einsetzen 5.3 Eigene Defizite ermitteln und	· .		
nach Lösungen suchen 5.4 Digitale Werkzeuge und Medien			
zum Lernen, Arbeiten, Problemlösen nutzen			
5.5 Algorithmen erkennen und formulieren			
6 Analysieren und reflektieren		V. (III Onialan	WB 3
6.1 Medien analysieren und bewerten 6.2 Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren 6.3 Wertevorstellung entwickeln, reflektieren und nutzen	Kennen von Lieblingsspielen	Vorstellen von Spielen, Verhaltensregeln bei digitaler Interaktion und Kooperation PC, interakt. Tafel / Beamer	

Medienbildungsmatrix Klasse 3 / 4

Fach: Ethik

Kollegin: Frau Großmann

Kompetenzbe- reich Klasse 3 / 4	Kompetenzerwartungen/ Pädagogische Ziele	Inhalte/ Methoden	Lernbereiche
Kompetenz	Die Schülerinnen und Schüler können	Medieneinsatz	
1. Suchen, Verarbeiten, Aufbewahren	- in verschiedenen digitalen Umgebungen suchen - relevante Quellen identifizieren und zusammenführen - Informationen und Daten analysieren, interpretieren und kritisch bewerten - Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen - Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren	- ein Lernplakat oder Lapbook zu Wünschen und Träumen der Schüler erstellen lassen → Medienbildung und informatische Bildung vordergründig - die Weihnachtsgeschichte und Weihnachtsbräuche aus anderen Ländern im Internet suchen und miteinander vergleichen - Recherchen zu Hintergrundinformationen über Vermeidung und Trennung von Müll mithilfe von gedruckten und digitalen Artikeln in Zeitschriften und Zeitungsberichten - Einblick in Sitten und Bräuche eines Naturvolkes gewinnen, indem Bücher und das Internet zum Thema einbezogen werden	2 3 Wahlbereich 2
2. Kommunizieren und Kooperieren	- mithilfe digitaler Möglichkeiten kommunizieren - digitale Kommunikationsmöglichkeiten zielgerichtet und situationsgerecht auswählen und nutzen		
3. Produzieren und Präsentieren	- Informationen, Inhalte und digitale Produkte weiterverarbeiten und in bestehendes Wissen integrieren - eine Produktion planen, in verschiedenen Formaten gestalten und präsentieren		

Medienbildungsmatrix Klasse ____3/4___ Fach ___ETH___

Kompetenzbereich	Kompetenzerwartungen/ Pädagogische Ziele	Inhalte/ Methoden	Lernbereiche
Kompetenz	Die Schülerinnen und Schüler können	Medieneinsatz	
4 Schützen und sicheres Agieren 4.1 Sicher in digitalen Umgebungen agieren 4.2 Persönliche Daten und Privatsphäre schützen 4.3 Gesundheit schützen 4.4 Natur und Umwelt schützen	Übertragen von Möglichkeiten zur Gestaltung und zum Schutz der Natur auf den Schulalltag	Nutzung traditioneller und digitaler Medien für Recherchen	4
5 Problemlösen und Handeln 5.1 Technische Probleme lösen 5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht	Kennen der eigenen Wünsche und Träume	Lernplakat, Lapbook	1
einsetzen 5.3 Eigene Defizite ermitteln und nach Lösungen suchen 5.4 Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten,	Einblick gewinnen in Feste und Feiern der Christen	Veranschaulichung über digit. Medien	2
Problemlösen nutzen 5.5 Algorithmen erkennen und formulieren	Einblick gewinnen in Sitten und Bräuche eines Naturvolkes	Nutzung traditioneller und digitaler Medien für Recherchen	WB 2
6 Analysieren und reflektieren			
6.1 Medien analysieren und bewerten 6.2 Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren 6.3 Wertevorstellung entwickeln, reflektieren und nutzen			

Medienbildungsmatrix Klassen 1-4

Fach: KU

Kolln: Thi, Web, Geo, Wi, Levo

Kompetenzbereich	KI.	Kompetenzerwartungen/ Pädagogische Ziele	Inhalte/ Methoden	Lernbereiche
Kompetenz		Die Schülerinnen und Schüler können	Medieneinsatz	
1 Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren 1.1 Suchen und Filtern 1.2 Auswerten und Bewerten 1.3 Speichern und Abrufen	1	- erlebnis- und problembezoge- ne Kunstrezeptionen vorneh- men (Betrachten und Bewerten versch. Kunstwerke von versch. Kunstlern) - sich Informationen beschaf-	- Computer (youtube, Wilsipedia, Such- maschinen), Beamer	LB1: Gestalten auf der Fläche LB2: Gestalten von Kör- per und Raum LB3: Gestalten des Pro-
	2	fen (über Künstler, Kunstwerke) - mit Hilfe des Rehrers	-Computer	Zerses WB1: Schriftzlichen WB2: Kunst-Hand-Werk WB3: Raumilleusionen WB5: Gemeinsam gestalter
	3	- Ausein ander seken mit ligenen und fremolen Werken - Kunstgeschrichtsiches Grundwissen Irwerben	- Computer, (Such ma - Solvinen) Beamir	LB1: Gestallen auf der Fläche LB2: Gestallen von Vor- Sper und Raum LB3: Gestallen des Prozesses
	4	- différenzierte Wahrnelmuys- magtrehkerter Indisplelu		WB1: Sich verändern WB2: Farbaktien WB3: Modellbau WB4: Ausstellug
2 Kommunizieren und Kooperieren 2.1 Kommunizieren 2.2 Teilen 2.3 Kooperieren 2.4 Umgangsregeln kennen und	1	- Ergebnisse auswerten und präsentieren - erlebnis- und problembezogen Kunstrezeptionen vornehmen (über versch. Kunstwerke versch.	Scanner	CB o desire
einhalten 2.5 An der Gesellschaft aktiv teilhaben	2	Künstler sprechen - Gesprächs- regeln einhalten)		Prozesses WB1: Schriftzeichen WB2: Kunst-Hand-We WB3: Raumilleusionen WB5: Gemeinsam gestalter

	3	lernen sich über Bildzusamme- hage und Ausdrucksformen zu außern	Beamer Computer	131: Natur estennen ud Isleben, Vincent O. Gogh Sonnenblumen
	4	begriffen begriffen Inweiken Fahigkeiter Zu Kripik ud Sellestkribik beketigen side an der Aufbereitig d. Egeb.	Terblets Inkraktive Tafel Bildbearte, hufspragsamm	B2: Fantasie raume baulu, Unperdoner welt im Karton 183 Emphindunge l'Efah- rugen Kommuni zwen
3 Produzieren und Präsentieren 3.1 Entwickeln und Produzieren 3.2 Weiterverarbeiten und Integrieren 3.3 Rechtliche Vorgaben beachten	1	- einfache Körperhaltungen erle- ben, erfassen und nachahmen - einfache minusche Ausdrucks- möglichkeiten beobachten, empfin- den und nathahmen - Ergebnisse präsentieren	Nuken von digitalen Hedien Doleumentation und Prasentation mit mobilen digitalen End- geraten (Beamer, Kaptop Totoapparat) CD-Player	
	2	- vielfältige Höglichkeiten des flächigen Gestaltens, Gestaltens von Korper und Raum, Gestalten des Prozesses lænnenlernen, aus probieren	and youtube aber	LB 1: Gestalten auf der Fläche LB 2: Gestalten von Kör- per und Raum LB 3: Gestalten des Pro- Zusses
	3	nehmen einfade Bildin halte durch gezielte Sinnesschuler wahr Infassen einfade Bewegungs ablange und setzen diese um	Vicles and youtupe -7 PC, Beamer inkaktive Tafel	181: Nordergrund, Historgrund, Bildenith, Joseph vergleich 682: Die Welt um
	4	skellen ehre Elebriswelt dat seken sids mit ligerer wel frenden weden ausemander	-7. Piasentalionsproframe	mich berun, Tornen- kontraste 33: Derstelledes Spill nachstelle, nachpale

Medienbildungsmatrix Klasse __1/2___ Fach ___KU___

Kompetenzbereich	Kompetenzerwartungen/ Pädagogische Ziele	Inhalte/ Methoden	Lernbereiche
Kompetenz	Die Schülerinnen und Schüler können	Medieneinsatz	
4 Schützen und sicheres Agieren			
4.1 Sicher in digitalen Umgebungen			
agieren			
4.2 Persönliche Daten und			•
Privatsphäre schützen 4.3 Gesundheit schützen			
4.4 Natur und Umwelt schützen			
4.4 Matar and Chivot Schazon			
	Einblick gewinnen in elementare Möglichkeiten	Nutzen von digitalen Medien,	3
E D. Handy and Mandala	des prozesshaften Gestaltens	Dokumentation und Präsentation mit	
5 Problemiösen und Handeln		mobilen digitalen Endgeräten	
5.1 Technische Probleme lösen		Ourse to sintered the Total	
5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht		Computer, interakt. Tafel	
einsetzen			
5.3 Eigene Defizite ermitteln und			
nach Lösungen suchen	·		
5.4 Digitale Werkzeuge und Medien			
zum Lernen, Arbeiten,			
Problemlösen nutzen 5.5 Algorithmen erkennen und			
formulieren			
io municien			
6 Analysieren und reflektieren			
6.1 Medien analysieren und			
bewerten			
6.2 Medien in der digitalen Welt			
verstehen und reflektieren 6.3 Wertevorstellung entwickeln,			
reflektieren und nutzen			

Medienbildungsmatrix Klasse __3/4___ Fach ___KU___

Kompetenzbereich	Kompetenzerwartungen/ Pädagogische Ziele	Inhalte/ Methoden	Lernbereiche
Kompetenz	Die Schülerinnen und Schüler können	Medieneinsatz	
4 Schützen und sicheres Agieren			
4.1 Sicher in digitalen Umgebungen			
agieren 4.2 Persönliche Daten und			
Privatsphäre schützen	·		
4.3 Gesundheit schützen			
4.4 Natur und Umwelt schützen			
5 Problemlösen und Handeln			
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,			
Problemiösen nutzen			
5.5 Algorithmen erkennen und formulieren			
6 Analysieren und reflektieren	·		
6.1 Medien analysieren und bewerten			
6.2 Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren			
6.3 Wertevorstellung entwickeln,			
reflektieren und nutzen			

Medienbildungsmatrix Klassen 1-4

Fach: MA

Kolln: Thi Web Geo/Gra Hez/lero

Kompetenzbereich	KI.	Kompetenzerwartungen/ Pädagogische Ziele	Inhalte/ Methoden	Lernbereiche
Kompetenz		Die Schülerinnen und Schüler können	Medieneinsatz	
1 Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren 1.1 Suchen und Filtern 1.2 Auswerten und Bewerten 1.3 Speichern und Abrufen	1	Rochenaufg. motes Nicken Oligitaler bedien losen Oligitaler bedien losen Oligitaler von Bedienhandlunger Oligitaler bedien - einfache Bedienhandlunger - Tastatur kennentemen, Symbole	-Lernspiele, Lemsoft ware 128 Budenlerg - Online opiele 28 Negen ac -Ubungs Shattash	LB 1 5.7 WM 5.M LB 2 5.8 WB2 5.12 LB 2 5.9 WB4 5.18
	2			
	3	Kennen von Rechenhand - lungen - seibstkontrolle durch - führen - Bedienholg. festigen	Arb. mit Larn- n. libg. software 2.3. Budenberg, E. Tröger	Geld Geometrie Rechenwege veranschaulichen
	4	- Rechenhandlungen mit Hilfe digitaler Hedien aus führen -> Selbstko. durchführen -> Ergebnisse der ubungen speichern u. vergleichen	· Arbeil mit Lern-u. übg.software z.B. n. Budenberg Sparkassen-Lernprogr.	LB1(S.15)
2 Kommunizieren und Kooperieren 2.1 Kommunizieren 2.2 Teilen 2.3 Kooperieren 2.4 Umgangsregeln kennen und einhalten	1	der Erfanen der Regeln der Imganges mit digskale Medien afbeimsam de frauf gaben erfanen, lösen, köning frakegren finden Szw. anwert den; gegenseitigt Hilfe terkfaln	2.B. Purtnesartail am PC po Wonmolle son Logue mid dem Taschenret	LB 1, 2, 3 WB 1, 2, 3
2.5 An der Gesellschaft aktiv teilhaben	2			

6

	3	Reflexion über den eigenen bzw. häuslichen Medienkonsum Partherarb. 1 gegens. Kontrolk (TR)	Erfahig benichten	AH ## 3 5.34/35 S. 18-33
	4	- Zeitvorstellung eutwickeln Dreflexion über eigener Medien konsum -gegenseitige Kernstandskon- trolle durch führen (Taschenrechner)	- über persöuliche Er- Pahrungen berichten -> privates Handy usu. -> Einsatz v. Taschen- rechnern	LB2 (S. 17)
3 Produzieren und Präsentieren 3.1 Entwickeln und Produzieren 3.2 Weiterverarbeiten und Integrieren 3.3 Rechtliche Vorgaben beachten	1	- konnen mit Hengen im Allag umgehen - die Grundformen Viereck, Kreis, Dreieck unterscheiden und wiedergeben	Lernsoftware (PC)	WB 4 5 12 LB 1 LB 2
	2			
	3	- Materialsammlg anlegen und dazu digitale Medien verwenden Gurhebernechte tennen- Iernen / beachten	- Vorskilg. der Ergebhisse IInfos ans den Medien -> PC i. Kl.zi.	AH 34/35 Geld AH 36-38 Geometr. Formen AH S. 38H. m/cm (Langer
	4	- Materialsammlungen autegen xu verschiedonen Themen u. dabei auch digitale Medien nutzer -> Urheberrechte beachten	- Vorstellung der Informationen aus den tredien t. d. zum Thema Einkanf -> PC im Klassenzi.	WB 1 Einhaufs- bummel (S.20)

Medienbildungsmatrix Klasse __1/2___ Fach __MA____

Kompetenzbereich	Kompetenzerwartungen/ Pädagogische Ziele	Inhalte/ Methoden	Lernbereiche
Kompetenz	Die Schülerinnen und Schüler können	Medieneinsatz	
4 Schützen und sicheres Agieren 4.1 Sicher in digitalen Umgebungen agieren 4.2 Persönliche Daten und Privatsphäre schützen 4.3 Gesundheit schützen 4.4 Natur und Umwelt schützen	zunehmend sicheres Agieren mit digitalen Medien		alle
5 Problemlösen und Handeln 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, Problemlösen nutzen 5.5 Algorithmen erkennen und formulieren	Kennen des Umgangs mit Mengen im Alltag Kennen verschiedener Gestaltungselemente in der Umwelt - Entdecken der Grundformen Viereck, Dreieck, Kreis Einblick gewinnen in das Erschließen der Welt durch Rechenhandlungen Anwenden mathematischer Sachverhalte in den Wahlbereichen	Arbeit mit Lern- und Übungssoftware Verwenden von Software mit einfachen Bedienhandlungen Selbstkontrolle unter Nutzen des Taschenrechners Nutzen digitaler Medien	1 2 2 Wahlbereiche 1,2,4
6 Analysieren und reflektieren 6.1 Medien analysieren und bewerten 6.2 Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren 6.3 Wertevorstellung entwickeln, reflektieren und nutzen	Entwickeln von Wertevorstellungen bezgl. des vorsichtigen Umgangs mit digitalen Medien		alle

Medienbildungsmatrix Klasse ____3/4__ Fach ___MA___

Kompetenzbereich	Kompetenzerwartungen/ Pädagogische Ziele	Inhalte/ Methoden	Lernbereiche
Kompetenz	Die Schülerinnen und Schüler können	Medieneinsatz	
4 Schützen und sicheres Agieren 4.1 Sicher in digitalen Umgebungen agieren	Anwenden von Zeitvorstellungen auf das Planen der eigenen Zeit	Reflexion über eigenen Medienkonsum	4
4.2 Persönliche Daten und Privatsphäre schützen 4.3 Gesundheit schützen 4.4 Natur und Umwelt schützen			
5 Problemiösen und Handeln	Kennen von Rechenhandlungen	mit digitalen Medien Arbeit mit Lern- und Übungssoftware	1
5.1 Technische Probleme lösen5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen	Übertragen des Wissens über Rechenhandlungen auf das Erschließen der Lebenswelt		
5.3 Eigene Defizite ermitteln und nach Lösungen suchen5.4 Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten,	- Nutzen geeigneter Lernprogramme Kennen und anwenden von ausgewählten	Informationen aus verschiedenen traditionellen und digitalen Medien entnehmen,	WB 1-4
Problemlösen nutzen 5.5 Algorithmen erkennen und formulieren	Lösungsstrategien in Themen der Wahlbereiche		
6 Analysieren und reflektieren	Pfleglicher Umgang mit digitalen Medien		alle
6.1 Medien analysieren und bewerten 6.2 Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren 6.3 Wertevorstellung entwickeln, reflektieren und nutzen			

Medienbildungsmatrix Klassen 1-4

Fach: MU

Kolln: Thi, Zi, Gra

KI.	Kompetenzerwartungen/ Pädagogische Ziele	Inhalte/ Methoden	Lernbereiche	
	Die Schülerinnen und Schüler können	Medieneinsatz		
1	1.1. Sudroz a Filter * Informationen boschaffen * Sudrinteresten blaten	To Internet youtoule- tilene see Alwork Tonz: bewastern Horen a. Orbasli- sing. v. Masik	B2: hubik handelad examples 4	
2	1.1. Suchen a tiltern + Informationen boschaffen + Such- a. Pateitsinterensen klåren	72-Internet youtake - Filme de levolk a 1912. Caraptoo Hoven + Visualibre v. Juvoik: Jadening oligif.	62 in lew le marlie for "	¥
3	1.1. Suchen u. Filtern - Informationen beschaffen - Such - u. Arb. interessen kläten	PC - Internet (Märchen oper,	LB2 Musik handelnd erschließen	
4	1.1. Sicher is Filter + informationer boodrafter - Sich - v. Meitsüntereiser blater + Sichstraferein nutzen 1 + irelevante luel	de dewoike . Tanz 1	652 " lubrik Handelad examiließer"	
İ		7C-Internet / Youtube - Filtre du Obs. Rindbezog.	BL: lewoik handelnd exobleifeen "	à
2	2.5. An der Gosellodraft aktio kil- haber * öffentl. 6. privale Deinble nutzer		252: Jewik e) hardelad exphlipser	
		-> audition warmening +	0	
	3	Die Schülerinnen und Schüler können 1.1. Sucher a. Filter 1.1. Sucher a. Filter 2. + informationen bochaffen + Such - u. Maitsinterwisen kläsen 1.1. Suchen u. Filtern 3 In formationen beschaffen - Such - u. Arb. in teressen klären 1.1. Sücher a. Filtern 4. + informationen bochaffen - Such - u. Arb. in teressen klären 1.1. Sücher a. Filtern 4. + informationen bochaffen - Such - u. Maitsinterwisen kläsen + Such - u. Maitsinterwisen kläsen 1.5. An der Gerellberaft altho kilhaben 1.5. An der Gerellberaft aktio kilhaben	Die Schülerinnen und Schüler können 11. Sucher a. Filter * Approahiaren bachaffen * Süchinterberen basen 1.1. Sachen a. Filtern * Linteriet grutzele * Linteriet grutzel	Die Schülerinnen und Schüler können Medieneinsatz Medieneins

	3	2.1. Kommunikation über unterschiedl. Wirkg. d. Musik 2.5. öffentl. Ipnv. Diensk nuter	PC-Internet Horgevoluheilen erweitern	LB2 Musik handelnd erschließen
	4	25. An der Gebellschaft oktio kil- haben + öffenll. a. privale Deinsle nudzen	70- Internet - Youtube - Tilre zu alter neuer hurik Horgenstinkeiter erster enter	Cod: Lusik hondelne nickeln: Wahließen " en ;
3 Produzieren und Präsentieren 3.1 Entwickeln und Produzieren 3.2 Weiterverarbeiten und Integrieren 3.3 Rechtliche Vorgaben beachten	1	in Musikunterricht der 1256	e 1 hight Moglier	erv '
	2	in Musikunterricht der Klasse	2 nicht möglich	
	3	3.3. Rechtl. Vorgaben beachten - Bedentg. v. geistigem Eigentem verm: Heln lerke	7C-Internet	LB 2 h Murik handelnd erschließen
	4	3.3. rechte. Oorgaben beachter + Beductg. v. gerbrigen Eigentar	PC-Internet: Filme, Programme, Spok was., Streamigdiewole	32: Jusik handelnd "Godhliften" Kadein bildurg

./.

8

•

Medienbildungsmatrix Klasse ____1/2__ Fach ___MU___

Kompetenzbereich	Kompetenzerwartungen/ Pädagogische Ziele	Inhalte/ Methoden	Lernbereiche
Kompetenz	Die Schülerinnen und Schüler können	Medieneinsatz	
4 Schützen und sicheres Agieren			
4.1 Sicher in digitalen Umgebungen	,		
agieren			
4.2 Persönliche Daten und			
Privatsphäre schützen			
4.3 Gesundheit schützen	•		
4.4 Natur und Umwelt schützen			
	Einblick gewinnen in das Wechselspiel zwischen	Visualisierung der Musik	2
	Musik und Bewegung	Bedienung digitaler Medien	_
5 Problemlösen und Handeln	l l l l l l l l l l l l l l l l l l l		
545 1 5 1 5 1 5 1	bewusstes Hören		
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,			,
Problemlösen nutzen	·		
5.5 Algorithmen erkennen und			
formulieren			
6 Analysieren und reflektieren			
O Analysicien und rejiekticien	·		
6.1 Medien analysieren und			
bewerten			
6.2 Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren			
6.3 Wertevorstellung entwickeln,			
reflektieren und nutzen			

Medienbildungsmatrix Klasse ____3/4__ Fach ___MU___

Kompetenzbereich	Kompetenzerwartungen/ Pädagogische Ziele	Inhalte/ Methoden	Lernbereiche
Kompetenz	Die Schülerinnen und Schüler können	Medieneinsatz	
4 Schützen und sicheres Agieren			
4.1 Sicher in digitalen Umgebungen			
agieren 4.2 Persönliche Daten und			
Privatsphäre schützen	·		
4.3 Gesundheit schützen			
4.4 Natur und Umwelt schützen			
	Gestalten einer eigenen Idee	Aufzeichnung mit Hilfe digitaler Medien	WB 1
5 Problemlösen und Handeln			
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, Problemiösen nutzen			
5.5 Algorithmen erkennen und			
formulieren			
6 Analysieren und reflektieren			
6.1 Medien analysieren und			
bewerten 6.2 Medien in der digitalen Welt			
verstehen und reflektieren			
6.3 Wertevorstellung entwickeln, reflektieren und nutzen	·		

entfallt in diesem Altersbereich

Medienbildungsmatrix Klassen 1-4 Fach: SPO Kolln: Haff, No

Kompetenzbereich	KI.	Kompetenzerwartungen/ Pädagogische Ziele	Inhalte/ Methoden	Lernbereiche
Kompetenz		Die Schülerinnen und Schüler können	Medieneinsatz	
1 Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren 1.1 Suchen und Filtern 1.2 Auswerten und Bewerten 1.3 Speichern und Abrufen	1			
	2			
	3			
	4			
2 Kommunizieren und Kooperieren 2.1 Kommunizieren 2.2 Teilen 2.3 Kooperieren 2.4 Umgangsregeln kennen und einhalten	1			
einhalten 2.5 An der Gesellschaft aktiv teilhaben	,2			

		 		
	3			
				,
	4			
3 Produzieren und Präsentieren				
3.1 Entwickeln und Produzieren 3.2 Weiterverarbeiten und Integrieren 3.3 Rechtliche Vorgaben beachten	1			
	2			
		 	·	
	3	•	·	
	4			
		· ·		

Medienbildungsmatrix Klasse ___1/2___ Fach __SPO____

Kompetenzbereich	Kompetenzerwartungen/ Pädagogische Ziele	Inhalte/ Methoden	Lernbereiche
Kompetenz	Die Schülerinnen und Schüler können	Medieneinsatz	
4 Schützen und sicheres Agieren 4.1 Sicher in digitalen Umgebungen	Erkunden und Üben vielfältiger Bewegungsformen - Gesundheitsschutz	Einsatz digitaler Medien Übertragungssysteme	3
agieren 4.2 Persönliche Daten und			
Privatsphäre schützen 4.3 Gesundheit schützen 4.4 Natur und Umwelt schützen			
		-	
5 Problemlösen und Handeln			
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, Problemlösen nutzen			
5.5 Algorithmen erkennen und formulieren			
6 Analysieren und reflektieren			
6.1 Medien analysieren und bewerten 6.2 Medien in der digitalen Welt			
verstehen und reflektieren 6.3 Wertevorstellung entwickeln, reflektieren und nutzen			

Medienbildungsmatrix Klasse ____3/4___ Fach __SPO____

Kompetenzbereich	Kompetenzerwartungen/ Pädagogische Ziele	Inhalte/ Methoden	Lernbereiche
Kompetenz	Die Schülerinnen und Schüler können	Medieneinsatz	
4 Schützen und sicheres Agieren 4.1 Sicher in digitalen Umgebungen			
agieren 4.2 Persönliche Daten und Privatsphäre schützen 4.3 Gesundheit schützen			
4.4 Natur und Umwelt schützen	·		
5 Problemlösen und Handeln			
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, Problemlösen nutzen			
5.5 Algorithmen erkennen und formulieren			·
6 Analysieren und reflektieren 6.1 Medien analysieren und	Einblicke in verschiedene Tanzformen gewinnen Tänze gemeinsam nachgestalten	Nutzen verschiedener traditioneller und digitaler Medien Übertragungstechnik Beamer, PC,	5
bewerten 6.2 Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren 6.3 Wertevorstellung entwickeln, reflektieren und nutzen		WLan	

Medienbildungsmatrix Klassen 1-4

Fach: WE

Kolln: Hau, Zi, Herz

Kompetenzbereich	KI.	Kompetenzerwartungen/ Pädagogische Ziele	Inhalte/ Methoden	Lernbereiche	
Kompetenz		Die Schülerinnen und Schüler können	Medieneinsatz		
1 Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren 1.1 Suchen und Filtern 1.2 Auswerten und Bewerten 1.3 Speichern und Abrufen	1	1.1. Sudrez a . Tietar Informationer a . Oitalibeig. v. Nocto-a . Fatigugo- karniber protosber m. H. digis . Jedeir borraffer bas . comermen / unastrutzer	TC-Internet: youtable - tilme zu Arbeitstechniker 4. tertiggsprozoober 1. Traduktiobberslauf eines Ke		À
	2	1.1. Surer a tiltair. Informationer a Visualiseira. V. Access-a testiggs- m. H. digit. Halier. borniker prosesser bookaffer 676. an	76-Intanet: youtube-	B2: Die Welt un mich herun	8
	3	1.1. Sucher a tiltar Informationer dury to tigglagarozetto v. Gegendander m. H. digit. Judein Cooche	PC-Internet: youtube -	Bd: "Die Gelf un nich herum"	×
	4	zu 1.1 Suchen u. Filtern Informationen zum Fertigungs- prozess von Gegenstanden mit Hilfe digitaler Medien beschaften	PC -> Internet youtube - Videos xum Fertigungs - prozess analysieren	LB 2 Die Welt um mich herum	X
2.1 Kommunizieren und Kooperieren 2.1 Kommunizieren 2.2 Teilen 2.3 Kooperieren 2.4 Umgangsregeln kennen und	1	ta. 25. Fin de Govellschaftabliv kil- haben / Vatzung öffenil a private Dewol Old. Teilnahme an Govell. * 1900 ourcer sicher en der Jeaterial einsa	Tierre zur hatendleiwal	* B2: De alt un	8
einhalten 2.5 An der Gesellschaft aktiv teilhaben	2	30 2.5. In der Gosell bohaft aktiv kil- haber / Nutzg. Offente. a. privata Deuble alt. Teilnahme an Gosell.	Tilne ou haterial einsontz	1 52: Die Gelt an	8

	3	ne 25. Ander Josell. aktiv kilhaber / TC -> Internet -> Info - B2. Die Welt an mich hexun hutze. Offenk. a. privater Die Welf aktiv an booksaffe. m. H. digit. hedien kennen terriggsprozesse Gosell. kilhaber - responseren schonender hat earlieg. I legelig - aisoatz / GB3 Die schonender wagene	
	4	xu 2.5 An der Gesellschaft PC -> luternet LB 3 tontable - hind aktik teilhaben youtube - Videos will bermeidung ausche, Traume, Jermeidung einselten durch zur Müllvermeidung Tantasie Fantasie	Hotell Hotell
3 Produzieren und Präsentieren 3.1 Entwickeln und Produzieren 3.2 Weiterverarbeiten und Integrieren 3.3 Rechtliche Vorgaben beachten	1	in Gakunterricht der Kladobe 1 nicht möglichz	À.
	2	in Deskunterricht der Lewober nicht miglich	À.
	3	in Barbunterricht der Kladde 3 nicht möglich	7.
	4	im Werkunterricht der Klasse 4 nicht möglich	

Medienbildungsmatrix Klasse ___1/2___ Fach ___WE__

Kompetenzbereich	Kompetenzerwartungen/ Pädagogische Ziele	Inhalte/ Methoden	Lernbereiche
Kompetenz	Die Schülerinnen und Schüler können	Medieneinsatz	
4 Schützen und sicheres Agieren			
4.1 Sicher in digitalen Umgebungen agieren			
4.2 Persönliche Daten und Privatsphäre schützen 4.3 Gesundheit schützen			
4.4 Natur und Umwelt schützen			
5 Problemlösen und Handeln	Einblick gewinnen in das Herstellen von Gegenständen	Visualisierung mit Hilfe digitaler Medien, z.B. Digicam	2
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, Problemlösen nutzen 5.5 Algorithmen erkennen und			
formulieren			
6 Analysieren und reflektieren	Entwickeln von Wertevorstellungen	Pfleglicher Umgang mit Digicam	2
6.1 Medien analysieren und bewerten 6.2 Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren			
6.3 Wertevorstellung entwickeln, reflektieren und nutzen			

Medienbildungsmatrix Klasse ____3/4__ Fach __WE____

Kompetenzbereich	Kompetenzerwartungen/ Pädagogische Ziele	Inhalte/ Methoden	Lernbereiche
Kompetenz	Die Schülerinnen und Schüler können	Medieneinsatz	
4 Schützen und sicheres Agieren			
4.1 Sicher in digitalen Umgebungen			
agieren 4.2 Persönliche Daten und			
Privatsphäre schützen			
4.3 Gesundheit schützen 4.4 Natur und Umwelt schützen			
5 Problemlösen und Handeln	Kennen des Fertigungsprozesses von Gegenständen	Informationsbeschaffung mit Hilfe digitaler Medien	2
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, Problemlösen nutzen	Anwenden des Wissens über den Fertigungsprozess bei der Gestaltung von Fantasiewelten	Handlungsalternativen für die Freizeitgestaltung - Medienbildung	3
5.5 Algorithmen erkennen und formulieren			
6 Analysieren und reflektieren 6.1 Medien analysieren und bewerten 6.2 Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren 6.3 Wertevorstellung entwickeln, reflektieren und nutzen	Entwickeln von Wertevorstellungen bzgl. Umgang mit digitalen Medien		2, 3