Richtlinie zur Digitalen Bildung in der Primarstufe

Rundschreiben des Ministeriums für Bildung vom XX.XX.2018 (9413 B – Tgb.-Nr. 3073/18)

1. Grundsätze und Ziele

1.1. Die Primarstufe führt in schulisches Lernen ein und legt die Grundlage für den weiteren Bildungsweg. Kinder und Jugendliche wachsen in einer Welt auf, in der die Digitalisierung zukünftig weiter zunehmen wird. Damit wird sich auch der grundsätzliche Wandel in der Verbreitung von Daten, Informationen und Wissen fortsetzen. Die Primarstufe legt die Grundlagen des Umgangs mit Medien und bahnt gleichzeitig eine kritische Haltung und angemessene Aufmerksamkeit in Bezug auf Informationssicherheit und das Recht auf digitale Selbstbestimmung an.

1.2. Digitale Bildung hat zum Ziel, die Schülerinnen und Schüler zu befähigen, sich lebenslang kompetent mit Medien aller Art zu beschäftigen, die dem Anlass und der jeweiligen Aufgabe angemessenen Medien zu nutzen und kritisch die Chancen und Risiken der Mediennutzung zu reflektieren. Schülerinnen und Schüler im zieldifferenten Unterricht an Förderschulen und im inklusiven Unterricht erhalten dazu behinderungsgerechte Hilfen, um im Rahmen ihrer individuellen Fähigkeiten Medienkompetenz zu erwerben.

1.3. Digitale Bildung berücksichtigt dabei das Lehren und Lernen mit und über digitale Medien. Sie hat als bedeutsame Bildungs- und Erziehungsaufgabe in möglichst enger Zusammenarbeit mit dem Elternhaus zu erfolgen.

1.4. Unter den Kompetenzen in der digitalen Welt sind die Fähigkeiten, Fertigkeiten und Kenntnisse zu verstehen, die notwendig sind, damit Menschen sachgerecht, selbstbestimmt, kreativ und verantwortungsbewusst mit digitalen Medien umgehen und diese nutzen.

1.5. Die digitale Bildung ist eine Querschnittsaufgabe für alle Fächer und Lernbereiche. Sie erfolgt in fachspezifischen Sach- und Handlungskontexten. Der Zugang zu Informationen, die Handlungsmöglichkeiten, die Problemlösungsstrategien und die Informationsverarbeitungsprozesse sind je nach Fach bzw. Lernbereich unterschiedlich. Jedes Fach leistet durch die Nutzung seiner spezifischen Zugänge einen Beitrag für die Entwicklung der erforderlichen Kompetenzen. Die Anforderungen, über welche Kenntnisse, Kompetenzen und Fähigkeiten die Schülerinnen und Schüler am Ende der Primarstufe verfügen sollen, sind im Orientierungsrahmen dieser Richtlinie festgelegt.

1.6. Damit in der Summe aller fachspezifischen Ausprägungen die Kompetenzvorgaben aus dem Orientierungsrahmen erfüllt werden können, ist es notwendig, dass eine innerschulische Auseinandersetzung und Klärung der fachspezifischen Zugangsmöglichkeiten sowie der bestehenden Zusammenhänge zwischen den einzelnen Kompetenzbereichen erfolgt. Damit verbunden ist eine entsprechende Berücksichtigung der „Kompetenzen in der digitalen Welt“ in den schuleigenen Arbeitsplänen. In einem schulischen Medienkonzept wird deutlich, welchen Beitrag die einzelnen Fächer leisten.

Entwurf

1.7. Die Richtlinie „Digitale Bildung in der Primarstufe“ stellt keinen isolierten Kompetenzbereich dar. Vielmehr fasst sie die in der Rahmenplankonzeption Grundschule bereits enthaltenen Aspekte der digitalen Bildung zusammen und ergänzt bzw. konkretisiert diese.

1.8. Die Nutzung der in ihren Möglichkeiten noch gar nicht absehbaren und sich ständig weiterentwickelnden digitalen Medien wird die Unterrichtskultur nachhaltig verändern. Aufgabe der Lehrerinnen und Lehrer ist es, sich diesen Herausforderungen zu stellen, entsprechende Fortbildungs-, Weiterbildungs- und Beratungsangebote zu nutzen und die neuen Möglichkeiten zum Wohle der Kinder und zur qualitativen Weiterentwicklung der Unterrichts- und Lernprozesse einzusetzen. Hierdurch gestalten sie in pädagogischer Verantwortung den Wandel aktiv mit.

1.9. Digitale Medien ermöglichen die Gestaltung neuer Lehr- und Lernprozesse insbesondere im Hinblick auf die Individualisierung, die Übernahme von Eigenverantwortung für Lernprozesse sowie bei der Lernbeobachtung und -dokumentation. Bei der Nutzung digitaler Lernumgebungen gilt stets das Primat des Pädagogischen, d. h. für den Einsatz digitaler Medien im Unterricht müssen pädagogische Überlegungen immer an erster Stelle stehen.

1.10. Als verbindliche Vorgabe ist der in dieser Richtlinie abgesteckte Orientierungsrahmen Grundlage für die Weiterentwicklung schuleigener Arbeitspläne, der Entwicklung von schulischen Medienkonzepten und der medienbezogenen Qualitäts- und Unterrichtsentwicklung.

2. Unterstützungs-, Beratungs- und Fortbildungsangebote

2.1. Das Pädagogische Landesinstitut unterstützt die Lehrkräfte durch Fortbildungsmaßnahmen, durch Beratungsangebote und Prozessbegleitung sowie durch die Entwicklung praxistauglicher Materialien. Das Pädagogische Landesinstitut unterstützt bei der Vermittlung von Hospitationen an Schulen, um Einblicke in die Unterrichtspraxis zu ermöglichen.

2.2. Die Schulleitungen unterstützen die Lehrkräfte bei der Umsetzung der in dieser Richtlinie enthaltenen Vorgaben und fördern die Teilnahme an Fortbildungsmaßnahmen.

2.3. Mit dem „MedienkomP@ss“ und dem „MedienkomP@ss in leichter Sprache“ für die Primar- und Orientierungsstufe liegen bewährte Instrumente vor, die der Dokumentation des Medienkompetenzerwerbs dienen. Der MedienkomP@ss beinhaltet außerdem Ansatzpunkte für die Unterrichtsplanung.

2.4. Weitere Unterstützungsangebote erhalten die Schulen u. a. von den kommunalen Medienzentren, den rheinland-pfälzischen Medienkompetenznetzwerken sowie der Landesanstalt für Medien und Kommunikation mit ihrer medienpädagogischen Tochter „medien+bildung.com GmbH“.

2.5. Auf dem Bildungsserver Rheinland-Pfalz finden Schulen verschiedene Angebote und Portale mit konkreten Tipps für die Unterrichtspraxis, mit Medienbausteinen und Materialien.

2.6. Unter curriculum (https://curriculum.bildung-rp.de) sind mögliche fachspezifische Zugangsmöglichkeiten zu den Kompetenzen in der digitalen Welt exemplarisch hinterlegt. Hierzu wurden Querverweise zwischen den fachlichen Kompetenzen der einzelnen Teilrahmenpläne und den Kompetenzen in der digitalen Welt erstellt. Diese können über die Plattform curricu-

Entwurf

lum sowohl von den Fächern als auch von den Kompetenzen in der digitalen Welt aus eingesehen werden. Zusätzlich werden über curriculum geeignete Materialien zur Verfügung gestellt.

2.7. Für die sonderpädagogische Adaption – bezogen auf den Unterricht in den zieldifferenten Bildungsgängen Lernen und ganzheitliche Entwicklung – erhalten die Schulen Hinweise zur Verknüpfung der im Orientierungsrahmen beschriebenen Kompetenzen mit den individuellen Bildungs- und Erziehungszielen. Diese sind im Orientierungsrahmen dieser Richtlinie und der Plattform „COMEDISON- Fördern mit neuen Medien“ (https://comedison.bildung-rp.de) hinterlegt.

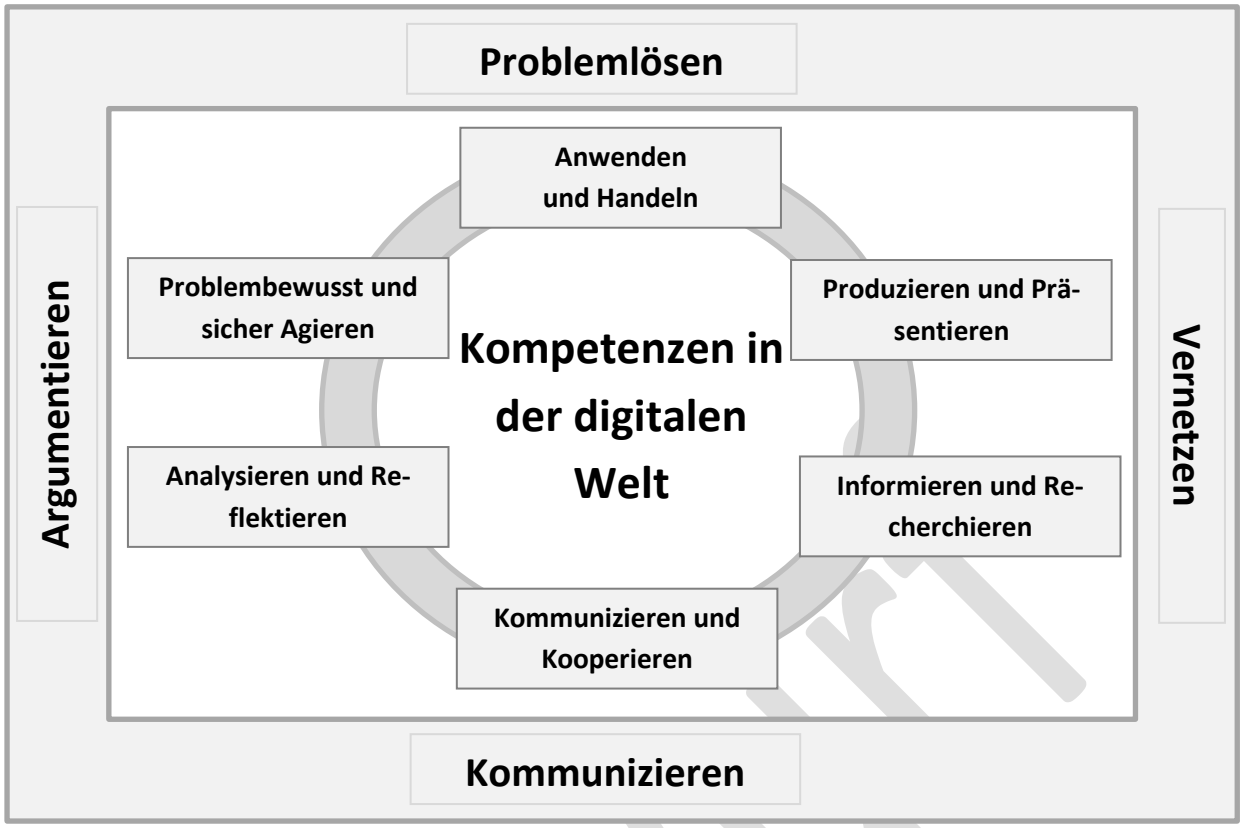
3. Kompetenzentwicklung

3.1. Der Orientierungsrahmen enthält die Kompetenzen, die individuelles und selbstgesteuertes Lernen fördern, Mündigkeit, Identitätsbildung und das Selbstbewusstsein stärken sowie die selbstbestimmte Teilhabe an der digitalen Gesellschaft ermöglichen. Der Kompetenzerwerb erfolgt spiralförmig und kumulativ über die gesamte Schulzeit hinweg. Die Kompetenzen werden ausgehend vom Entwicklungsstand und den individuellen Lernvoraussetzungen der Schülerinnen und Schüler schrittweise vertieft und weiterentwickelt. Vergleichbar zu anderen Kompetenzfeldern werden die Kompetenzen in der digitalen Welt in der Primarstufe ausgehend von den Alltagserfahrungen bzw. der Lebenswelt der Schülerinnen und Schüler in fachspezifischen Sinn- und Sachzusammenhängen aufgegriffen und in den Unterricht implementiert.

3.2. Das rheinland-pfälzische Rahmenkonzept zum MedienkomP@ss beschreibt die im Rahmen der schulischen Bildung bis zum Ende der Pflichtschulzeit zu erwerbenden Kompetenzen in der digitalen Welt. Die im MedienkomP@ss ausgewiesenen Kompetenzen sind in dem entsprechenden Rahmenkonzept grundgelegt und beziehen sich auf das Ende der Sekundarstufe I. Die im Orientierungsrahmen dieser Richtlinie festgelegte „Kompetenzerwartung Primarstufe“ beschreibt, welche Kompetenzen die Schülerinnen und Schüler bis zum Ende der Grundschulzeit erworben haben sollen. Aufbauend darauf erfolgt die Kompetenzentwicklung in der Sekundarstufe I. Für Schülerinnen und Schüler im zieldifferenten Unterricht an Förderschulen und im inklusiven Unterricht wird die erforderliche Individualisierung und Elementarisierung bei der individuellen Förderplanung berücksichtigt. Die Individualisierung bezieht sich sowohl auf die Zugangswege zu digitaler Bildung, den Grad des Erreichens der angestrebten Kompetenzen oder den Grad der Selbstständigkeit als auch auf die erforderliche Unterstützung, die Methoden und Hilfsmittel. Die Kompetenzen der in digitalen Welt umfassen insgesamt sechs Kompetenzbereiche:

- Anwenden und Handeln
- Problembewusst und sicher Agieren
- Analysieren und Reflektieren
- Produzieren und Präsentieren
- Informieren und Recherchieren
- Kommunizieren und Kooperieren

Entwurf



Die einzelnen Kompetenzbereiche und die darin enthaltenen Anforderungen stehen in vielfältigen Wechselbeziehungen zueinander und weisen zahlreiche inhaltliche Schnittmengen auf. Die konkretisierenden Teilkompetenzen in der mittleren Spalte der tabellarischen Auflistungen im Orientierungsrahmen wirken daher nicht ausschließlich beim Erwerb der jeweils zugeordneten Kompetenzerwartung, sondern auch in vielen der anderen Kompetenzbereiche. Die in dieser Spalte hinterlegten operationalisierten Kompetenzen entsprechen weitgehend denen des MedienkomP@sses für die Primar- bzw. Orientierungsstufe.

3.3. Die „Kompetenzen in der digitalen Welt“ sind nur langfristig zu entwickeln und nicht kurzfristig zu erwerben. Dabei sind inhaltsbezogene Medienkompetenzen von prozessbezogenen bzw. allgemeinen Kompetenzen zu differenzieren, denn sie beinhalten Kompetenzen, die unmittelbar auf bestimmte Inhalte bezogen sind. Diese sind so ausdifferenziert, dass sie der Unterrichtsplanung dienen können und gleichzeitig Freiräume zur Erweiterung und individuellen Gestaltung bieten.

Die prozessbezogenen Kompetenzen beziehen sich auf die Art und Weise wie Schülerinnen und Schüler mit digitalen Medien umgehen und diese nutzen. Darunter zu verstehen sind:

– **Problemlösen** im Kontext der Medienbildung beinhaltet zum einen die Lösung von technischen Problemen, zum anderen aber auch die Fähigkeit, digitale Medien zur Lösung von Problemen zu nutzen, verschiedene digitale Werkzeuge und Wege zu erproben und zunehmend planvoll und zielgerichtet vorzugehen. Problemlösen umfasst im Einzelnen folgende Kompetenzerwartungen:

Entwurf

P1 Technische Probleme identifizieren, Bedarfe für Lösungen ermitteln und Lösungen finden bzw. Lösungsstrategien entwickeln.
P2 Digitale Werkzeuge und Anwenderprogramme zielgerichtet und adäquat bei der Entwicklung von Lösungsstrategien berücksichtigen.
P3 Zusammenhänge erkennen, nutzen und auf ähnliche Sachverhalte übertragen.

– **Kommunizieren** bezeichnet hier die Fähigkeit, digitale Medien zur Kommunikation zu nutzen und dabei die vielfältigen Bedingungen unterschiedlicher digitaler Umgebungen zu berücksichtigen. Kommunizieren umfasst im Einzelnen folgende Kompetenzerwartungen:
K1 Verschiedene digitale Kommunikationsmöglichkeiten ziel- und sachgerecht auswählen und nutzen.
K2 Verhaltensregeln und ethische Prinzipien bei der digitalen Kommunikation beachten und die Kommunikation an die jeweilige Umgebung anpassen.
K3 Digitale Kommunikationsprozesse zur aktiven Teilhabe an verschiedenen Informations- und Entscheidungsprozessen im schulischen und außerschulischen Kontext nutzen.

– **Argumentieren** im Kontext der Medienbildung bezeichnet die Fähigkeit schlussfolgernd zu denken, Wichtiges von Unwichtigem zu unterscheiden und weiterführende Gedanken zu entwickeln. Argumentieren umfasst im Einzelnen folgende Kompetenzerwartungen:
A1 Die Wirkung und die Bedeutung digitaler Medien für das eigene Leben sowie für das Zusammenleben hinterfragen, analysieren und bewerten.
A2 Den eigenen Gebrauch digitaler Medien in den unterschiedlichen Lebensbereichen vor dem Hintergrund der damit verbundenen Chancen und Risiken reflektieren.
A3 Den Gebrauch digitaler Medien in verschiedenen Kontexten und Lebensbereichen begründen.

– **Vernetzen** hat durch die Potentiale, die verschiedene digitale Werkzeuge bieten, einen technischen Aspekt. Im Sinne der kooperativen Zusammenarbeit mit anderen schließt diese prozessbezogene Kompetenz aber auch die Potentiale ein, die digitale Medien für die Kooperation mit anderen beinhalten. Vernetzen umfasst im Einzelnen folgende Kompetenzerwartungen:
V1 Digitale Werkzeuge für die Zusammenarbeit bei der Zusammenführung und der Teilung von Informationen, Daten und Ressourcen unter Beachtung von Urheber- und Nutzungsrechten nutzen.
V2 Verschiedene Möglichkeiten digitaler Vernetzung sach-, situations- und adressatengerecht kennen und nutzen.
V3 Digitale Werkzeuge bei der gemeinsamen Erarbeitung von Dokumenten nutzen und mit anderen im Team zusammenarbeiten.

4. Hinweise zur sonderpädagogischen Adaption für den zieldifferenten Unterricht in den Bildungsgängen Lernen und ganzheitliche Entwicklung

4.1. Schülerinnen und Schüler im zieldifferenten Unterricht sollen eine individuelle Medienkompetenz erwerben, die ihnen Chancen und Möglichkeiten der Nutzung von digitalen Medien eröffnet. Insbesondere im Hinblick auf die Individualisierung im zieldifferenten Unterricht

Entwurf

werden auf der Plattform „COMEDISON - Fördern mit Neuen Medien“ Materialien bereitgestellt, die pädagogische und didaktische Hilfen für die individuelle Förderplanung im zieldifferenten Unterricht bieten. Damit stehen Informationen, Projektideen, Methoden, Hilfsmittel und Unterrichtsideen zur Verfügung, die den Lernenden den geforderten Kompetenzerwerb ermöglichen und zu einer individuell ausgerichteten Medienbildung beitragen. Entsprechende Hinweise zu diesen Inhalten sind exemplarisch im nachfolgenden Orientierungsrahmen hinterlegt.

4.2. Die Bezüge zu COMEDISON werden in der rechten Spalte des Orientierungsrahmens jeweils in Form der Schwierigkeitsstufe (Waben) und inhaltlichen Ebenen dargestellt:

Wabe I:	grundlegende Kompetenzen in der Arbeit mit digitalen Medien
Wabe II:	Kompetenzen zur sicheren Nutzung digitaler Medien
Wabe III:	Kompetenzen, um komplexere Aufgaben mit digitalen Medien zu erledigen
Wabe IV:	Unterrichtsideen zur Vertiefung

5. Orientierungsrahmen

5.1. Kernstück dieser Richtlinie stellt der Orientierungsrahmen dar. Er beschreibt, über welche Kenntnisse, Kompetenzen und Fähigkeiten die Schülerinnen und Schüler am Ende der Primarstufe verfügen sollen. Er hat sowohl für den Bildungsgang Grundschule als auch die Bildungsgänge Lernen und ganzheitliche Entwicklung Gültigkeit.

5.2. Hierbei ist zu berücksichtigen, dass für bestimmte Schülergruppen Unterrichtsinhalte zeitweilig oder längerfristig individualisiert werden müssen. Die Individualisierung bezieht sich sowohl auf die Zugangswege zu digitaler Bildung, den Grad des Erreichens der angestrebten Kompetenzen oder den Grad der Selbstständigkeit als auch auf die erforderliche Unterstützung, die Methoden und Hilfsmittel. Über COMEDISON werden hierzu mögliche Bezüge bereitgestellt.

Entwurf

5.3. Anwenden und Handeln

Kompetenzerwartung Primarstufe	**Die Schülerinnen und Schüler können**	**Bezug COMEDISON**
Grundlegende digitale Werkzeuge und Anwendungen kennen und in verschiedenen Sachzusammenhängen zielgerichtet nutzen	– die grundlegenden Bestandteile des Computers benennen und bedienen – Programme und Apps starten, damit üben, Aufgaben lösen und sie schließen – Browser bedienen und Internetadressen aufrufen	– Wabe I Sachgerechter Start – Wabe II Sachgerechter Start – Wabe II Informationsbeschaffung
Digitale Lernangebote und Arbeitsumgebungen für den eigenen Bedarf kennen, nutzen und anpassen	– die Computerregeln ihrer Schule beachten – Ordner anlegen und Dateien darin speichern – Anforderungen an digitale Werkzeuge formulieren – effektive digitale Lernmöglichkeiten finden, bewerten und nutzen	– Wabe I, II, III Sachgerechter Start – Wabe I, II, III Dateien, Ordner
Lösungswege entwickeln, Ergebnisse mit anderen teilen	– digitale Medien zur Zusammenarbeit mit anderen im Team nutzen – gemeinsam mit anderen ein Projekt unter Einbeziehung digitaler Medien durchführen – Informationen und Daten mit anderen teilen	– Wabe II, III Kommunikation – Wabe II, III Kommunikation – Wabe II, III Kommunikation
Funktionsweisen und grundlegende Strukturen digitaler Werkzeuge kennen und einfache Algorithmen verstehen	– durch Versuch und Irrtum zur Lösung einfacher bzw. spielerischer Programmier-Aufgaben (Coding) kommen – etwas zeichnen oder bauen und mit dem Computer in Bewegung bringen und steuern	– Wabe II, IV Messen, Steuern, Regeln – Wabe II, IV Messen, Steuern, Regeln

Entwurf

5.4. Problembewusst und sicher Agieren

Kompetenzerwartung Primarstufe	Die Schülerinnen und Schüler können / wissen	Bezug COMEDISON
Chancen und Risiken digitaler Umgebungen benennen	– an wen sie sich wenden können, wenn ihnen etwas Unangenehmes oder Unangemessenes auffällt oder passiert – ein Medientagebuch führen	– Wabe II, III rechtliche, ethische, finanzielle Aspekte
Maßnahmen für Datensicherheit ergreifen und die Privatsphäre schützen	– wie sie sich richtig verhalten, damit • niemand zu viel über sie erfährt • ihre Arbeitsergebnisse geschützt sind	– Wabe II, III rechtliche, ethische, finanzielle Aspekte
Grundlegende Jugend- und Verbraucherschutzbestimmungen beachten	– benennen, worauf sie achten müssen, wenn sie mit dem Internet arbeiten – zwischen Information und Werbung zu unterscheiden – erkennen und benennen, wann und warum sie Werbung erhalten	– Wabe II, III rechtliche, ethische, finanzielle Aspekte
Verantwortungsbewusst mit digitalen Medien umgehen	– den Datenschutz beachten – verantwortungsvoll mit den Daten anderer umgehen – Umweltauswirkungen digitaler Technologien berücksichtigen („Lebenszyklus“ digitaler Werkzeuge, Recycling, Rohstoffe…)	– Wabe II, III rechtliche, ethische, finanzielle Aspekte

Entwurf

5.5. Analysieren und Reflektieren

Kompetenzerwartung Primarstufe	Die Schülerinnen und Schüler können	Bezug COMEDISON
Die Vielfalt der digitalen Medienwelt kennen und die eigenen Bedürfnisse einschätzen	– beschreiben, was zur Medienwelt gehört (z. B. Internet, Smartphone, Tablet, Computerspiele, Lernsoftware, Kino, DVD, Blue Ray, Fernsehen)	– Wabe I, II Maus, Tastatur – Wabe III Maus, Tastatur, weitere Eingabegeräte
Die Medienlandschaft aus der Lebenswelt und der Alltagserfahrung heraus beschreiben	– beschreiben, welche Medien sie benutzen und begründen, warum sie diese nutzen und dies z. B. beim Führen eines Medientagebuchs festhalten – Inhalte von Medienangeboten wie z. B. Filme (im Kino, Internet, Fernsehen), Bilder, Webseiten (in Lernportalen und Lernprogrammen) wiedergeben	– Wabe II, III rechtliche, ethische, finanzielle Aspekte – Wabe II, III, IV Informationsbeschaffung
Grundlegende Gestaltungsprinzipien und Wirkmechanismen der Medienwelt erkennen	– erklären, wie Werbung gemacht wird – grundlegende Wirkung von Medien der digitalen Welt (Computerspiele, Smartphonenutzung, Stars, Idole…) erfassen	– Wabe II, III, IV Informationsbeschaffung
Die Bedeutung der digitalen Medien erkennen und ein erstes Bewusstsein dafür entwickeln, wie diese das eigene Leben und das Zusammenleben verändern	– medial vermittelte Inhalte kritisch hinterfragen (z. B. im Hinblick auf Glaubwürdigkeit, Intention…) – beschreiben, wie Medien auf sie wirken (z. B. Filme, Bilder, Kinderseiten im Internet, Hörspiele)	– Wabe II, III rechtliche, ethische, finanzielle Aspekte

Entwurf

5.6. Produzieren und Präsentieren

Kompetenzerwartung Primarstufe	Die Schülerinnen und Schüler können	Bezug COMEDISON
Eine Produktion planen und mit einfachen digitalen Möglichkeiten ausgestalten	– eine einfache Präsentation planen und erstellen – ein digitales Audioprojekt (Geräusche, Sprache, Musik) planen und Audio aufnehmen, übertragen – ein digitales Fotoprojekt planen, mit einer digitalen Kamera Fotos aufnehmen und diese übertragen	– Wabe II, III Präsentation – Wabe II, III Audio – Wabe II, III Bildbearbeitung, Zeichnen – Wabe III Filmbearbeitung
Inhalte in verschiedenen digitalen Formaten bearbeiten	– mit einem Textverarbeitungsprogramm arbeiten (z. B. Texte eingeben, markieren, korrigieren, formatieren...) – in vorgegebenen Tabellen arbeiten – eine einfache Präsentation erstellen und speichern	– Wabe I, II, III Texte – Wabe II, III Rechnen Kalkulation – Wabe II, III Präsentation
Bedeutung von Urheberrechten, geistigem Eigentum und Persönlichkeitsrechten kennen und bei der Verwendung digitaler Produkte beachten	– eine Audiodatei bearbeiten, löschen, speichern, umbenennen – ein Digitalfoto mit einem Bildbearbeitungsprogramm bearbeiten, speichern, umbenennen – bei der Nutzung von Texten, Bildern und Tonsequenzen wichtige Regeln (z. B. Persönlichkeitsrechte) und das Urheberrecht beachten	– Wabe II, III Audio – Wabe II, III, IV Bildbearbeitung – Wabe II, III rechtliche, ethische, finanzielle Aspekte
Zunehmend adressaten- und sachgerecht präsentieren, Anregungen dazu aufnehmen und umsetzen	– beschreiben, warum andere ihr Produkt (z. B. Audio, Foto, Präsentation) gut, schlecht, langweilig, spannend … finden – eine mit digitalen Möglichkeiten ausgestaltete Produktion (z. B. Audioprojekt, Foto) präsentieren – eine Präsentation mit Text, Bild und Ton planen und durchführen	– Wabe II, III Bildbearbeitung, Video, Präsentation, Audio, Projektideen – Wabe II, III, IV Präsentation

Entwurf

5.7. Informieren und Recherchieren

Kompetenzerwartung Primarstufe	**Die Schülerinnen und Schüler können**	**Bezug COMEDISON**
Arbeits- und Suchinteressen klären, Strategien zur Informationsgewinnung nutzen	– das Internet nutzen und sagen, • was sie suchen • wo sie es suchen bzw. finden möchten • warum sie es dort suchen – Informationen gezielt finden	– Wabe II, III, IV Informationsbeschaffung
Verschiedene digitale Quellen, Formate und Instrumente bei Recherchen heranziehen	– ungeeignete, ihnen unangenehme Inhalte melden, beenden, verlassen – Informationen verstehen und gezielt auswählen	– Wabe II, III, IV Informationsbeschaffung
Gewonnene Informationen und Daten verstehen, auswerten und verwenden	– erkennen und begründen, welche Inhalte nützlich für sie sind – Wichtiges von Unwichtigem unterscheiden	– Wabe II, III, IV Informationsbeschaffung
Informationen und Daten sicher speichern, strukturieren, wiederfinden	– Informationen und Ergebnisse ihrer Arbeit speichern (PC, Stick, Tablet, Lernplattform, Cloud), wiederfinden und dabei Aspekte der Datensicherheit bedenken und beachten – Informationen aus Kindersuchmaschinen und Lernportalen kopieren, speichern und wiederfinden	– Wabe I, II, III Dateien, Ordner – Wabe II, III rechtliche, ethische, finanzielle Aspekte – Wabe II, III, IV Informationsbeschaffung

Entwurf

5.8. Kommunizieren und Kooperieren

Kompetenzerwartung Primarstufe	Die Schülerinnen und Schüler können	Bezug COMEDISON
Ausgewählte digitale Kommunikationsmöglichkeiten angemessen verwenden	– Nachrichten schreiben und versenden – Dateien an E-Mails bzw. Nachrichten anhängen – Nachrichten bzw. E-Mails öffnen	– Wabe II, III, IV Kommunikation
Verhaltensregeln einhalten, respektvoll und adressatengerecht interagieren	– Kommunikationsregeln anwenden (sind höflich und respektvoll, wenn sie anderen Kindern schreiben oder mit ihnen kommunizieren) – die Höflichkeitsregeln einhalten (Netiquette)	– Wabe II, III, IV Kommunikation, Ethische Aspekte – Wabe II, III, IV Rechtliche, Ethische Aspekte
Digitale Werkzeuge für die Arbeit mit Daten und die Zusammenarbeit bzw. den Austausch mit anderen nutzen	– Anhänge von bekannten Absendern öffnen und speichern – geeignete Namen („Nickname“) für Zugänge zu Programmen und Portalen auswählen und nutzen – Nachrichten bzw. E-Mails lesen und den Inhalt wiedergeben	– Wabe II, III, IV Kommunikation
Kommunikationsprozesse mit digitalen Medien verantwortungsbewusst gestalten	– unterscheiden, ob Nachrichten für sie wichtig, unwichtig oder gefährlich sind – Spam-Mails erkennen und löschen – bei unangenehmen bzw. ungeeigneten Inhalten jemanden um Rat fragen oder um Hilfe bitten	– Wabe II, III, IV Kommunikation

6. Diese Richtlinie tritt am 1. August 2018 in Kraft. Sie ergänzt den Rahmenplan Grundschule und hat auch Gültigkeit für den zieldifferenten Unterricht an Förderschulen und Schwerpunktschulen.

Entwurf