

GRUNDSCHULE DES AMTES BREITENFELDE



Schulinternes Fachcurriculum für das Fach „Digitales Lernen“

Stand: 07/2025

1	Präambel	Seite 1
2	Allgemeines	Seite 1
3	<u>Verteilung der inhaltlichen Schwerpunkte:</u> <ul style="list-style-type: none">• Klassenstufe 3• Klassenstufe 4	Seite 1 - 4
4	Leistungsbewertung	Seite 5
5	Sprachbildung	Seite 5
6	Weiterführende Literatur	Seite 6
7	<u>Anhang:</u> <ul style="list-style-type: none">• Lernportale (Übersicht + QR-Codes)• Kinder-Suchmaschinen (Übersicht + QR-Codes)	Seite 6 - 7

1 Präambel

Die heutige Entwicklung der digitalen Medien hat einen Stand erreicht, wo es eigentlich keinen Lebensbereich mehr gibt, der nicht mit digitalen Medien zu tun hat oder gar von ihnen abhängig ist. Die heutigen Kinder wachsen sozusagen in einer „digitalen Welt“ auf. Auch der Schul- und Unterrichtsalltag wird zunehmend von digitalen Medien beeinflusst. Ein wichtiger Grundsatz dabei ist aber, dass die digitalen Medien nur ein Unterrichtsmittel von vielen sind. Viel wichtiger ist die Kombination aus analogen und digitalen Medien. Die Lehrkräfte entscheiden, welche Medien für den momentanen Unterricht und für die jeweiligen didaktischen Ziele hilfreich sind.

Um die Schülerinnen und Schüler bei dieser rasanten digitalen Entwicklung zu unterstützen, sie auf ihrer Entwicklung zu begleiten und sozusagen „ein Leuchtturm“ zu sein, versuchen wir im Rahmen dieses Faches digitale Grundlagen zu vermitteln und den sicheren Umgang mit digitalen Medien zu thematisieren und zu trainieren.

2 Allgemeines

Nur die Jahrgänge 3 und 4 nehmen am Fach „Digitales Lernen“ teil. Dafür wird der Klassenverband halbiert. Während die eine Gruppe Unterricht in dem Fach hat, absolviert die andere Gruppe ein Lese-Training. Die Gruppen werden immer zu den verschiedenen Ferien im Schuljahr gewechselt: Herbstferien, Weihnachtsferien, und Osterferien. Die Gruppeneinteilung und die Termineinteilung werden der jeweiligen Klasse rechtzeitig am Schuljahresbeginn mitgeteilt.

3 Verteilung der inhaltlichen Schwerpunkte

Der Unterricht in der Klassenstufe 3 beinhaltet drei verschiedene inhaltliche Schwerpunkte:

(a) Grundlagen am Computer, (b) Grundlagen „Coding“ und (c) Grundlagen am Tablet. In der Klassenstufe 4 kommen noch die Schwerpunkte „Geschichte/Funktionsweise des Internets“ und „Sicherheit im Internet“ dazu. **Die Auswahl der Inhalte, die Reihenfolge und die Ausgestaltung der Themen orientieren sich an den Interessen und an dem Entwicklungsstand der Schülerinnen und Schüler, sowie an den spezifischen Voraussetzungen der jeweiligen Lerngruppe.**

3.1 Klassenstufe 3

• Grundlagen am Computer:

Thema	Inhalte
der Computer	<ul style="list-style-type: none">• Aufbau Hardware und Software• Teile (Hardware) benennen• Teile der Tastatur
Ordner erstellen, speichern	<ul style="list-style-type: none">• Begriffe „Ordner“ und Taskleiste• Auswählen eines Speicherortes• Speichern mit Dateinamen unter gewünschten Ordner• Wiederfinden des Ordners

Programm „Paint“	<ul style="list-style-type: none"> • Umgang mit der Maus • freies Malen • Malen mit Vorgaben (z.B.: Halloween, Weihnachten, Ostern etc.) • Speichern im Zielordner
Programm „Word“	<ul style="list-style-type: none"> • mögliche Funktionen kennenlernen (groß/klein, Schriftart, -Größe, Farbe, Unterstreichen, Zentrierung) • Bild einfügen aus Paint • Anwendung der Funktionen (Übungen zum richtigen Abtippen)
Lernsoftware	<ul style="list-style-type: none"> • Lernwerkstatt • Umgang mit der Maus

• Grundlagen „Coding“:

Für diesen Inhaltsblock stehen uns momentan 12 Bienenroboter („Bee-Bots“) zur Verfügung, inklusive Spielfeldern und Materialien.

Thema	Inhalte
Grundlagen „Bee-Bots“	<ul style="list-style-type: none"> • Aufbau der Bee-Bots, Steuerung • Kennenlernen der Programmierungssprache (Richtungspfeile als Befehle) • Richtungsbefehle richtig aufschreiben und eintippen • mögliche Übung zu Hause mit der (kostenlosen) Bee-Bot-App
Wege nachlegen und passende Richtungsbefehle einprogrammieren	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Es gibt Materialtüten:</u> <ul style="list-style-type: none"> - Wegekarten mit verschiedenen Schwierigkeitsstufen - farbiges Papier zum Legen der Wege auf dem Spielfeld - Start- und Zielkarten - Vorlage zum Verschriftlichen der Richtungsbefehle • eigene Wege überlegen und programmieren • Man kann auch mehrere Spielfelder zusammenlegen und erhöht die Komplexität.
Komplexere Bienenspiele programmieren (Hindernisse umgehen und Blüten einsammeln)	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Dafür gibt es weitere Materialtüten:</u> <ul style="list-style-type: none"> - mit verschiedenen 15 cm langen Holzbalken zu, Erstellen eines Labyrinths - farbige Blütenkarten (zum Einsammeln mit dem Bee-Bot)

• Grundlagen am Tablet:

Für diesen Inhaltsblock stehen uns zwei Tabletswagen mit jeweils 30 Tablets zu Verfügung. Um das Anmelden der Schülerinnen und Schüler bei Relution zu erleichtern, besitzt jedes Kind einen entsprechenden QR-Code. Dieser soll möglichst im Schulplaner oder in der Postmappe eingeklebt werden.

Thema	Inhalte
Grundlagen (Hardware und Software)	<ul style="list-style-type: none"> • Aufbau des Tablets (Anschalten, Lautstärke regeln, Kopfhörer anschließen) • Aufbau des Hauptmenüs, Wo meldet man sich an? Wie kann man den QR-Code zum Anmelden einscannen? • Funktion von Air-Drop
App „Pages“ (Programm für das Schreiben)	<ul style="list-style-type: none"> • Aufbau des Menüs (Schriftart, Schriftgröße, Farbe) • Praktische Übungen zum Anwenden der Funktionen (Texte abtippen, eigene Texte schreiben) • Diktierfunktion kennenlernen und Anwendung üben

App „Kamera“ und Bildergalerie	<ul style="list-style-type: none"> • Fotos aufnehmen und bearbeiten (Format zuschneiden, Hintergrund transparent machen) • <u>Praktische Anwendungen</u>: „Bilderjagd“ (vorbereitete Keynote mit Themenseiten. Schülerinnen und Schüler müssen die entsprechenden Dinge fotografieren, passend bearbeiten und in die einzelnen Folien einfügen. • Präsentation der Ergebnisse auf der digitalen Tafel üben (Einwählen über die Promethean App thematisieren und üben)
App „Keynote“ (Programm für das Präsentieren))	<ul style="list-style-type: none"> • Verknüpfung mit dem vorherigen Thema (Bilder) empfohlen • Menü und Funktionen kennenlernen (in den Grundsätzen dem Menü bei Pages ähnlich) • <u>Praktische Anwendungen</u>: <ul style="list-style-type: none"> - „Bilderjagd“ (s.o.) Bilder aufnehmen und einfügen - Abtippen von Geschichten in der Keynote - Einfügen von Audioaufnahmen, Fotos und Bildern (-> Erstellen von Bildergeschichten und kleinen Hörbüchern mit Hilfe der Audioaufnahmen) [mehrere Kopfhörer mit Mikrophone vorhanden]

3.2 Klassenstufe 4

Hier werden die inhaltlichen Schwerpunkte aus dem vorherigen Schuljahr aufgegriffen, wiederholt und vertieft. Zusätzlich gibt es noch weitere inhaltliche Schwerpunkte: Internet und Sicherheit im Netz.

• Wiederholung und Vertiefung „Computer“:

Thema	Inhalte
Wiederholung der Computerteile	<ul style="list-style-type: none"> • Aufbau und Teile benennen
Wiederholung der Programme „Word“ und „Paint“	<ul style="list-style-type: none"> • Texte schreiben • Bilder malen • Speicherung der Ergebnisse
Vertiefung „Paint“	<ul style="list-style-type: none"> • in „Paint“ schreiben • Unterschiede im Schreiben zwischen den Programmen „Paint und Word“
Vertiefung „Word“	<ul style="list-style-type: none"> • Formatierung des Blattes (Seitenangabe, Kopfzeile, Seitenrand) • Tabellen einfügen • Bilder einfügen mit Quellenangabe

• Wiederholung und Vertiefung „Coding“

Thema	Inhalte
Wiederholung „Bee-Bots“	<ul style="list-style-type: none"> • Aufbau der Bee-Bots, Steuerung • Aufschreiben der Programmierungssprache (Richtungspfeile als Befehle) • Richtungsbefehle richtig eintippen

Komplexere Wege programmieren (Hindernisse umgehen und Elemente einsammeln)	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Dafür gibt es weitere Materialtüten:</u> <ul style="list-style-type: none"> - mit verschiedenen 15 cm langen Holzbalken zu, Erstellen eines Labyrinths - eigene „Bienenspiele“ entwickeln
--	---

• **Wiederholung und Vertiefung „Tablet“:**

Thema	Inhalte
Wiederholung der Apps „Pages“ und „Keynote“	<ul style="list-style-type: none"> • Aufbau des Menüs (Schriftart, Schriftgröße, Farbe) • <u>Praktische Übungen zum Anwenden der Funktionen:</u> <ul style="list-style-type: none"> - Texte abtippen - eigene Geschichten ausdenken und aufschreiben - Bilder und Audioaufnahmen einfügen - Ergebnisse auf der digitalen Tafel präsentieren
App „iMovie“ (eigene Videos erstellen)	<ul style="list-style-type: none"> • Kennenlernen des Menüs und der verschiedenen Funktionen • vor den praktischen Übungen: einen Plan für das eigene Video überlegen und aufschreiben („Storyboard“). • eigene Videos erstellen (als Gruppenarbeit) • Präsentation der Ergebnisse auf der digitalen Tafel

• **Geschichte/Funktionsweise des Internets:**

Thema	Inhalte
Internet (internet-abc.de)	<ul style="list-style-type: none"> • Geschichte des Internets • Was ist ein Browser? • Abkürzungen Länderkennzeichnung • Aufbau einer Internetseite • Wie funktioniert das Internet? • Fachbegriffe benutzen können
Suchmaschinen	<ul style="list-style-type: none"> • Kindersuchmaschinen kennenlernen • Suchmaschinen anwenden und Ergebnisse in Word übertragen
E-Mail	<ul style="list-style-type: none"> • Was ist das?

• **Sicherheit im Internet:**

Thema	Inhalte
Gefahren im Internet	<ul style="list-style-type: none"> • Werbung • Spiele • falsche Identitäten • Cyber-Mobbing • Was tun, wenn ...? • Datenschutz • Viren
Texte, Filme, Musik aus dem Internet	<ul style="list-style-type: none"> • Urheberrecht

4 Leistungsbewertung

Das Fach „Digitales Lernen“ wird nicht bewertet oder benotet. Es werden keine schriftlichen Leistungsnachweise geschrieben. Dementsprechend werden im Zeugnis auch keine Noten oder Kompetenzkreuze vermerkt. Die Teilnahme am Fach wird unter den Zeugnisbemerkungen vermerkt: „... hat an dem Fach „Digitales Lernen“ teilgenommen.“

5 Sprachbildung

Ziel ist die Ausbildung und Einübung eines angemessenen fachlichen Wortschatzes. Dazu eignen sich z.B. Wortspeicher oder Wortplakate.

Inhaltsbereich	Wichtige Begriffe
Computer	<ul style="list-style-type: none">• Tastatur, Rechner, Maus, Bildschirm• Programme (Word, Paint)• Hardware, Software• Desktop• Datei, Ordner, Taskleiste, Speicherort• Doppelklick• Kopfzeile, Format, Seitenrand
Coding	<ul style="list-style-type: none">• Bee-Bot• Programmierungssprache (Richtungspfeile) aufschreiben können (von oben nach unten)• vorwärts, rückwärts, rechts drehen, links drehen, Start, Ziel
Tablet	<ul style="list-style-type: none">• Display, Login• App-Begriff• Apps (Pages, Keynote, iMovie)• <u>bei Keynote</u>: Folie• <u>bei iMovie</u>: Storyboard• QR-Code• Air-Drop
Internet	<ul style="list-style-type: none">- Browser (Webbrowser, Internetbrowser) + Beispiele kennen- Internet-Adressen (https, www, .de, .com ...), Homepage, Website- Suchmaschinen für Kinder (Beispiele kennen), Surfen- Cookie, Download- Viren (Trojaner etc.), Malware- Cyber-Mobbing- Urheberrecht- E-Mail, @-Zeichen, Spam

6 Weiterführende Literatur und Internetadressen

- <https://www.internet-abc.de>
- <https://b-bot.de/bee-bot>
- Über SINUS-SH kann eine Bee-Bot-Kiste ausgeliehen werden. Diese Kiste wird durch Fortbildungen stetig erweitert. Sie beinhaltet 12 Bee-Bots und bereits ausgearbeitete Unterrichtsideen und -materialien.

7 Anhang

Lernportale

1) Internet ABC:



2) Hamsterkiste:



3) Seitenstark:



4) Sendung mit der Maus:



Kindersuchmaschinen

1) fragFINN.de



2) helles-koepfchen.de



3) klexikon.zum.de

