

Verbindliche Einführung und Umsetzung digitaler Medien an der Grundschule Hohenhausen, Stand: Oktober 2023

Bereich	Klasse 1	Klasse 2	Klasse 3	Klasse 4
Alle Schülerinnen und Schüler... ...haben einen ritualisierten Einstieg: Strukturierung des Morgenkreises in Form einer Präsentation (digitalisiert) ... kennen das iPad als Visualizer ... kennen den Prowisepresenter (Nutzung im Unterricht)				
iPad Nutzung	<ul style="list-style-type: none"> - Ipad Regeln und Handhabe kennenlernen - Lernapps auf dem Tablet kennen und nutzen 	<ul style="list-style-type: none"> - LernApps auf dem Tablet kennen und nutzen - Lernplattformen: → Anton und Antolin 	<ul style="list-style-type: none"> - LernApps auf dem Tablet kennen und nutzen - Lernplattformen: → Anton und Antolin - Internetrecherche 	<ul style="list-style-type: none"> - nach den Herbstferien IPad-Ausleihe - LernApps auf dem Tablet kennen und nutzen - Lernplattformen: → Anton und Antolin - Internetrecherche - Präsentationen
Computernutzung	----	<ul style="list-style-type: none"> - Kindersuchmaschinen: → Kennenlernen → erste Nutzung (angeleitet) - erste Schritte am Computer: → Computer hochfahren → individuelles Passwort eingeben/ anmelden → Kennenlernen der Hardware (Bildschirm, Maus, Tastatur) - 	<ul style="list-style-type: none"> - Kindersuchmaschinen: → Nutzung (angeleitet/eigenständig) - Computerführerschein - Computerprogramme: → Word kennenlernen und nutzen: → E-Mail schreiben → Texte für ein Lernplakat schreiben → Homepage - AG 	<ul style="list-style-type: none"> - Kindersuchmaschinen: → Nutzung (eigenständig) - Medienpass - Computerprogramme: → Keynote kennenlernen und nutzen: → eine Präsentation zu einem Thema vorbereiten - Links und QR-Codes kennen und nutzen - kollaboratives Arbeiten: → beispielsweise digitale Pinnwände (Taskcard, Padlet), Bookcreator...
Programmieren	- Programmiermäuse		- Programmieren mit Scratch	