

Modul 1

Medien entdecken,
Texte schreiben und
gestalten, Umgang
mit Datein



Modul 2

Rund um das
Internet - für
Kinder



Modul 3

Robotik und erstes
algorithmisches
Denken in der
Grundschule

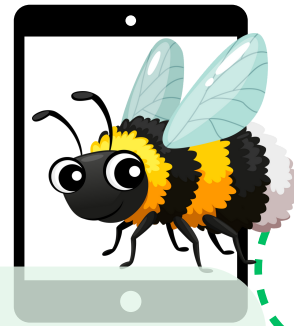


Modul 4

kreative und
organisatorische Arbeit
mit verschiedenen
Apps im Unterricht



MEDIEN- HUMMEL



MPZ Pirna

kontakt@mpz-pirna.de

03501 578647

MODUL 1 - BEDIENEN UND ANWENDEN



	Titel	Ziel	Inhalt	Klasse	Zeit
Teil 1	<i>“Hummel Hanni entdeckt die Medienwelt”</i>	• Erste digitale Grundkompetenzen erwerben • Einblick in Grundfunktionen gewinnen	• Überblick über verschiedene Medien und reflektierter Einsatz dieser • Aufbau und Grundfunktionen PC / Tablet • erste Texte schreiben und gestalten	1-2	4-5 UE
Teil 2	<i>“Hummel Hanni räumt ihren Computer auf”</i>		• Grundfunktionen wie Kopieren, Einfügen, Ausschneiden • Dateien speichern, öffnen • Ordner erstellen, benennen • Strukturen verstehen und anwenden	2-3	4-5 UE



Übersicht

MPZ Pirna

kontakt@mpz-pirna.de

03501 578647

MODUL 2 - DAS INTERNET



	Titel	Ziel	Inhalt	Klasse	Zeit
Teil 1	<i>“Hummel Hanni surft los - das Internet entdecken”</i>	• Kennen gezieltes Suchen und Finden von Informationen • gewinnen Einblick in Gefahren und sicheres Surfen	• Was ist das Internet, Wozu braucht ihr es? • Klärung wichtiger Begriffe • kindgerechtes Suchen und Finden von Informationen	3	4-5 UE
Teil 2	<i>“Hummel Hanni surft sicher im Netz”</i>		• Gefahren im Internet: FakeNews, Werbung • Datenschutz & Urheberrecht • altersgerechte Reflektion • Umgang mit Informationen	3-4	4-5 UE



MODUL 3 - ROBOTIK



	Titel	Ziel	Inhalt	Klasse	Zeit
Teil 1	<i>“Hummel Hanni programmiert - Einstieg in die Robotik”</i>	• Einblick in die Grundlagen des algorithmischen Denkens gewinnen • Einblick in das Programmieren einfacher Abläufe gewinnen	• Was ist ein Algorithmus? • Stationslernen mit BOB3, Blue-Bots und Dash • Aufgaben durch Befehle und logisches Planen lösen	3-4	4-5 UE
Teil 2	<i>“Hummel Hanni erweckt Roboter zum Leben”</i>		• Wie erleichtern uns Maschinen die Arbeit? • Einführung in Lego Education Essentials • Bauen und Programmieren einfacher Maschinen • Präsentation eigener Projekte	3-4	4-5 UE



MODUL 4



Titel	Ziel	Inhalt	Klasse	Zeit
BookCreator- digitales Gestalten und Präsentieren	• Kennen die Arbeit mit dem Programm • Einblick in die kreative Umsetzung gewinnen	• erste Anleitungen zum Anwenden des Programmes • kreative Gestaltung eines eBook • Anregungen zur fächerübergreifenden Nutzungsmöglichkeiten	1-4	4-5 UE
LearningView - “ein digitaler Wochenplan”	• Einblick in die Arbeit mit dem Programm gewinnen	• erste Anleitungen zum Anwenden des Programmes • selbständiges Arbeiten von SuS zu Unterrichtsinhalten schulen • Vorteile des differenzierten Arbeitens und individuellen Auswertens kennenlernen	1-4	4-5 UE

