





Führung	Die große Wörterfabrik	Entdeckungsreise	Erstes Programmieren mit Beebots	Reise ins Weltall	Fake Hunter Junior
Klassenstufe	1. und 2. Klasse	2. und 3. Klasse	3. und 4. Klasse	4. Klasse	4. Klasse
Ziel	Bibliothek kennenlernen, Erstlesebücher, Schwellenängste abbauen und Lesemotivation wecken	Bibliothek kennenlernen, Altersgerechte Medien finden, Kennenlernen verschiedener Medientypen	Erkennen von Algorithmen, Befehle aus der realen Welt auf die Roboter übertragen, Programmieren der Roboter	Informationen in Büchern, Internet und Nachschlagewerke finden, Informationen filtern, Nutzung der Bücherei	Erkennen von Fake News, Anwenden von Prüfwerkzeugen
Methode	Bilderbuchkino	Biparcours		Biparcours	
Medienkompetenzrahmen		 MEDIEN KOMPETENZ RAHMEN NRW Bedienen und Anwenden (1.1. und 1.2) Informieren und Recherchieren (2.1)	 MEDIEN KOMPETENZ RAHMEN NRW Problemlösen und Modellieren (6)	 MEDIEN KOMPETENZ RAHMEN NRW Bedienen und Anwenden (1.2) Informieren und Recherchieren (2) Produzieren und Präsentieren (4.1) Analysieren und Reflektieren (5.1)	 MEDIEN KOMPETENZ RAHMEN NRW Informieren und Recherchieren (2) Analysieren und Reflektieren (5)

Stand: März 2022

