



Medienkonzept

Schule: GSV Astrid-Lindgren/St.-Johannes

Schuljahr: 1-4

Datum: 05.10.2020

Ansprechpartner: Dennis Schrader/ Stefan Schulte

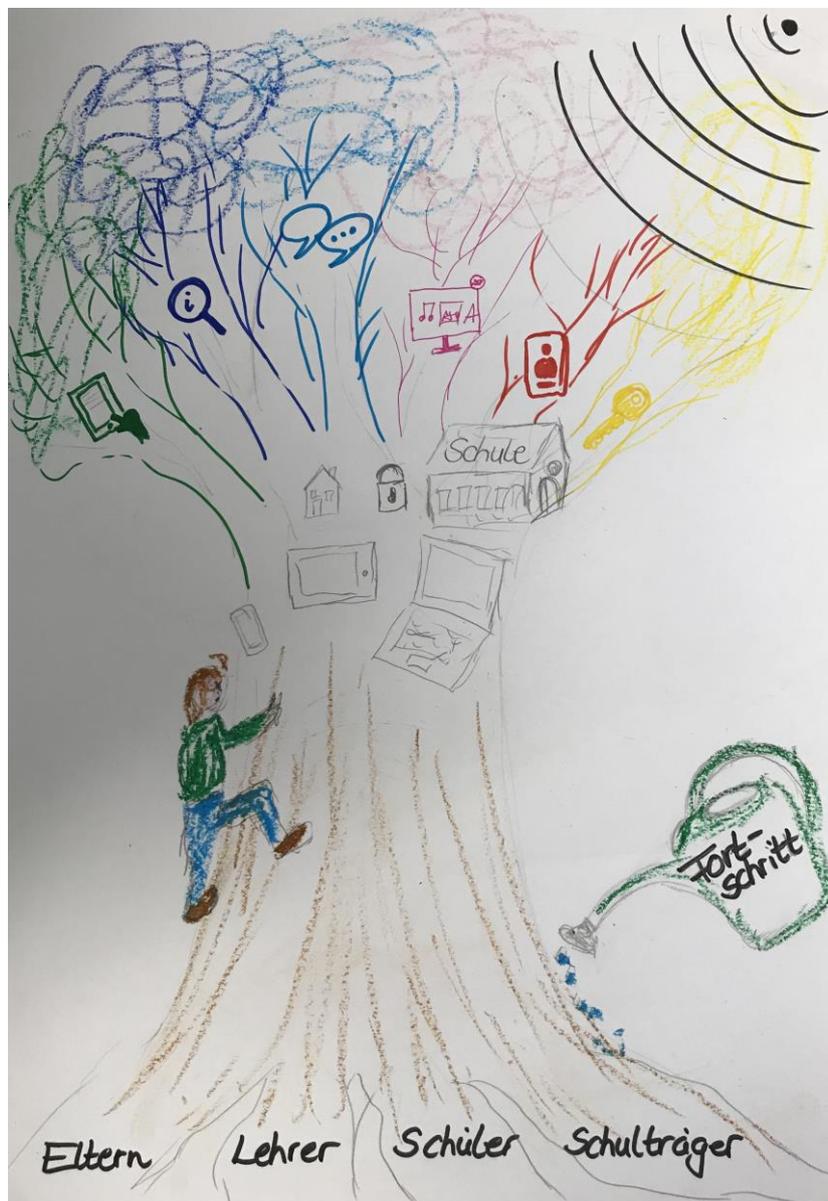


Bild: Digitaler Workshop im September 2019



Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis	2
1 Leitbild / Vision	3
2 Rahmenbedingungen	3
3 Medienkompetenz	4
4 IServ -Unser Lernmanagementsystem	5
5. Unterrichtsentwicklung	7
5.1 Lernen mit Medien	7
5.2 Unterricht konkret	8
5.3 Medienspezifische Inhalte	10
5.4 Distanzlernen	32
6 Ausstattung	35
6.1 Einsatz von Software	35
6.2 Hardware/ Ist-Zustand	37
6.3 Hardware-Software/ Soll-Zustand	38
7 Fortbildungen	40
7.1 Absolvierte Fortbildungen	40
7.2 Geplante Fortbildungen	40
8 Sonstige Bemerkungen der Schule	41



1 Leitbild/ Vision

Leitidee: „Es ist egal woher du kommst, wichtig ist wohin du gehst.“

Die Astrid-Lindgren/St.-Johannes-Schule hat das Ziel, ihre Schülerinnen und Schüler in einer positiven Lern- und Lebensatmosphäre erforderliche Schlüsselqualifikationen für eine erfolgreiche schulische Orientierung, eine gesellschaftliche Partizipation sowie ein selbstbestimmtes Leben zu vermitteln. Wir legen besonderen Wert darauf, die Gesamtpersönlichkeit der Kinder, unabhängig der jeweiligen Herkunft, weiter zu entwickeln und dabei Heterogenität zu berücksichtigen. Insbesondere die „individuelle Förderung“ unserer heterogenen Schülerschaft wollen wir durch den Einsatz digitaler Endgeräte optimieren. Die sprachliche Förderung nichtdeutschsprachiger Kinder soll ebenfalls über einen individualisierten Einsatz digitaler Medien ergänzt und ausgebaut werden.

Die Digitalisierung und der damit einhergehende dynamische Wandel der Lebenswelt durch Innovationen und Weiterentwicklungen bringt immer wieder neue Chancen und Herausforderungen mit sich.

Unsere Schule möchte durch ein zeitgemäßes Bildungsangebot dazu beitragen, den Kindern zu ermöglichen, die in einer digitalen Gesellschaft erforderlichen Kompetenzen zu erwerben. Dabei beachtet die Schule die Bedürfnisse von Schülerinnen und Schülern bei den Schulübergängen und bildet im Sinne der Chancengleichheit nicht nur Netzwerke mit anderen Grundschulen, sondern auch mit den weiterführenden Schulen vor Ort.

2 Rahmenbedingungen

In den aktuellen Lehrplänen des Landes NRW (vgl. QUA-LiS NRW - Lehrplannavigator <https://www.schulentwicklung.nrw.de/lehrplaene>) ist bereits die Einbeziehung digitaler Medien und Werkzeuge in nahezu allen Fächern intendiert. Auch die angehenden Lehrkräfte werden dazu verpflichtet, Unterrichtsbesuche mit digitalen Medien zu gestalten. In der gemeinsamen Erklärung der Landesregierung, des Städtetages NRW, des Landkreistages NRW und des Städte- und Gemeindebundes NRW „Schule in der digitalen Welt“ vgl. („Schule in der digitalen Welt“) verpflichten sich die Schulträger den Digitalisierungsprozess der Schulen zu unterstützen.

Der Medienkompetenzrahmen Medienpass NRW (vgl. www.medienpass.nrw.de) ist als Grundlage für die Unterrichtsentwicklung mit digitalen Medien und Werkzeugen vom Land



vorgesehen. In der im Oktober 2017 veröffentlichten Version ist der Medienkompetenzrahmen NRW durch eine Schulmail vom 26.06.2018 für alle Schulen verpflichtend eingeführt worden.

Auf der Basis des Medienkompetenzrahmens NRW werden in den kommenden Jahren auch die Kernlehrpläne der Fächer die Nutzung digitaler Medien und Werkzeuge im Fachunterricht deutlich stärker als bisher verankern.

Für die Grundschulen ist die Schulung von Kompetenzen nach dem Medienkompetenzrahmen NRW Grundlagen im Bereich Medienkompetenz bei den Schülerinnen und Schülern zu schaffen.

3 Medienkompetenz als zentrale Bildungsaufgabe

Die neuen Informations- und Kommunikationstechniken, insbesondere die Verknüpfung leistungsfähiger multimedialer Computersysteme mit weltweiten mobilen Kommunikationsnetzen, bestimmen in jüngster Zeit die Diskussionen und Argumentationen auf politischer, wirtschaftlicher und gesellschaftlicher Ebene. „Internet“ und „Telekommunikation“ sind zu Schlüsselbegriffen in der Diskussion um den Wandel von der Industriegesellschaft hin zur Informations- und Kommunikationsgesellschaft geworden.

„Digitale Systeme und Werkzeuge durchdringen die Gesellschaft. Die Gesellschaft verändert sich im Zuge der fortschreitenden Digitalisierung. Viele nutzen selbstverständlich digitale Angebote, häufig ohne die dahinterstehenden Algorithmen und Absichten zu verstehen, die rechtlichen Rahmenbedingungen zu kennen und die Auswirkungen auf die eigene Person und das Zusammenleben zu hinterfragen. Digitale Kompetenz ist deshalb von entscheidender Bedeutung für jeden Einzelnen, um digitale Medien selbstbestimmt und verantwortungsvoll nutzen zu können!“ (vgl. www.bmbf.de zu „Digitalen Medien und Lerninfrastrukturen“).

Vor diesem Hintergrund ergeben sich notwendigerweise auch veränderte und erweiterte Anforderungen an Schule und Bildung. Die digitale Bildung wird eines der vorrangig wichtigen Themen der Bildung in der Zukunft sein. Aus diesem Grund wird es Aufgabe aller Schulen sein, die Schülerinnen und Schüler zu einer verantwortungsvollen Nutzung der digitalen Medien zu befähigen. Die Nutzung der digitalen Medien muss daher weiterentwickelt und in den Schulalltag integriert werden.



4 IServ – Unser Lernmanagementsystem

Der Schulträger stellt uns, wie auch allen anderen Grundschulen und den weiterführenden Schulen in Harsewinkel, die Lernplattform IServ zur Verfügung. Am Grundschulverbund Astrid-Lindgren/ St.-Johannes arbeiten wir mit dem gesamten Kollegium seit Februar 2019 über einen gemeinsamen Server (als-hsw.de). Die Zusammenarbeit der Kolleginnen und Kollegen beider Schulstandorte ist seitdem deutlich intensiver und produktiver geworden. Insbesondere die Qualitätsanalyse im September 2019 gab hierüber Aufschluss. Nach längerer Einarbeitungszeit für die Lehrkräfte (bis April 2020) haben wir an unserer Schule IServ-Beauftragte in den jeweiligen Jahrgängen bestimmt, die als Ansprechpartner für die übrigen Lehrkräfte eines Jahrgangs fungieren. IServ nutzt unsere Schule innerhalb des Kollegiums zum Austausch von Lernmedien, Unterrichtsmaterialien, zum kollaborativen Arbeiten an Unterrichtskonzepten und Projekten. Darüber hinaus dient es als Informations- und Datenablage schulinterner Dokumente. IServ stellt zudem ein wichtiges Kommunikationsmedium innerhalb des Kollegiums dar. So findet man auf unserer Lernplattform schulinterne Raumbelungspläne oder Buchungspläne für unsere Schüler-iPads. Seit Mai 2020 haben wir IServ nun auch für unsere Schülerinnen und Schüler freigeschaltet. Im Vorfeld sind die Eltern auf Informationsveranstaltungen (Pflegschaftssitzungen) und per Anschreiben umfassend über die Nutzung von IServ in unserer Schulgemeinde informiert worden. Nutzungsvereinbarungen sind mit den Eltern getroffen worden, die uns eine verlässliche Grundlage für das gemeinsame Arbeiten mit dieser Lernplattform bieten. Alle Kinder melden sich seitdem mit ihren persönlichen Zugangsdaten, die zentral von unseren Administratoren verwaltet werden, im IServ an, um die unterschiedlichen Module unserer Lernplattform zu nutzen. Zunächst haben wir den Kindern in Phasen des Distanzlernens über das Modul ‚Videokonferenzen‘ die Möglichkeit geboten, Kontakt zu ihren Lehrerinnen und Mitschülern zu halten. Digitale Sprechstunden während des ‚Homeschoolings‘ dienen dazu, Fragen und Probleme zu Aufgabenpaketen zu besprechen.

Im Präsenzunterricht werden die Kinder seitdem in speziellen PC-Stunden (für alle 2./3./4. Klassen) im Umgang mit weiteren Modulen von IServ geschult.

Erklärvideos und Informationen zu unserer Lernplattform und den einzelnen Modulen finden sich auf unserer Homepage (als-harsewinkel.de). Hierdurch erfahren die Kinder und die Eltern einen wichtigen Support.

Wichtige Elternbriefe und Informationen gehen inzwischen zusätzlich auch über den E-Mail-Verteiler in IServ an unsere Elternschaft.



Die Schulsozialarbeit an unserer Schule ist jederzeit über die Lernplattform IServ per E-Mail erreichbar.

Bedürftige Jungen und Mädchen, die zuhause keine technischen Voraussetzungen für das digitale Arbeiten vorfinden, werden von unserer Schulsozialarbeiterin beraten. Über das ‚Sofortausstattungsprogramm‘ vom Land NRW werden diese Kinder demnächst mit Leihgeräten ausgestattet. Darüber hinaus schaffen wir in der Schule für diese Kinder digitale Arbeitsplätze (Study-Hall).

Nachfolgend werden die 5 wichtigsten Module in IServ für unsere Schülerinnen und Schüler kurz dargestellt:

Videokonferenzen dienen zum einen als digitale Sprechstunden für alle Kinder in Phasen des Distanzlernens. Darüber hinaus erhalten kleinere Gruppen von Kindern, die sich zeitweise in Quarantäne befinden, digitalen Unterricht. Neue Lerninhalte können hier mittels Videokonferenzen eingeführt werden.

Durch das **Aufgabenmodul** in IServ werden den Schülerinnen und Schülern in asynchroner Form individuelle Aufgaben bereitgestellt. Die Kinder können ihre Aufgaben abrufen und selbst entscheiden, wann, wo und wie sie diese erledigen. Die Lehrkräfte archivieren diese Aufgaben und können individuelle Rückmeldungen an die Schülerinnen und Schüler geben.

Eine gemeinsame **Dateiablage** für die Klassenlehrer und ihre Schülerinnen und Schüler dient dem schnellen Austausch auch während Phasen des Distanzlernens. Unterrichtsmaterialien und Arbeitsergebnisse können individuell für jeden einzelnen Schüler angelegt werden.

Im schuleigenen IServ kann per **E-Mail** sicher und schnell kommuniziert werden. Die Eltern können eine E-Mail-Weiterleitung einrichten, mithilfe der sie alle Informationen auch in ihrem privaten E-Mail-Account erhalten. Organisatorische Angelegenheiten, die auch größere Schülergruppen betreffen, können rasch geklärt werden.

Im Modul **Edmond** können Lehrerinnen und Lehrer ihren Schülern Videos zur Verfügung stellen. Sie legen Medienlisten an, die je nach Unterrichtsinhalt gezielt an bestimmte Gruppen freigegeben werden können.



5 Unterrichtsentwicklung

Unsere Schule wird die Unterrichtsentwicklung mit digitalen Medien und Werkzeugen auf der Grundlage des Medienkompetenzrahmens NRW in den kommenden Jahren vorantreiben und die Nutzung digitaler Medien und Werkzeuge und die Entwicklung der Medienkompetenz der Schülerinnen und Schüler in den schulinternen Fachlehrplänen verankern.

5.1 Lernen mit Medien

Die Lehrkräfte unserer Schule nutzen digitale Medien und Werkzeuge in vielen Unterrichtsfächern zur Gestaltung des Unterrichts. Das meint unter anderem:

- die anschauliche Darstellung von Inhalten, Präsentation von Medien, etwa Videoclips, Fotos, Animationen, interaktive Inhalte usw.
- die individuelle Förderung der Schüler durch Nutzung passgenauer Übungsangebote (z.B. Apps zum Üben bei Sprachproblemen)
- die Diagnose von Lernständen durch digitale Testformate
- das möglichst unmittelbare Feedback zu Lernprozessen der Schüler, etwa durch spielerische Abfrageformate
- zur Gestaltung von Lernangeboten durch interaktive Online Übungen (z.B. Learning Apps)
- zur Vermittlung von Medienkompetenz im Sinne des Lehrens mit und über Medien

Die Schülerinnen und Schüler unserer Schule nutzen digitale Medien und Werkzeuge in den Unterrichtsfächern regelmäßig. Dabei geht es nicht primär um die Medien und Werkzeuge selbst, sondern ihre gewinnbringende lösungsorientierte Nutzung. Schülerinnen und Schülern soll so ermöglicht werden, die grundlegenden Kompetenzen (vgl. 4K-Modell: Kritik, Kommunikation, Kreativität, Kollaboration) zu erwerben und zu nutzen, um

- Lernprozesse zu gestalten
- Medienkompetenz zu erwerben in der begleiteten Nutzung digitaler Medien
- Lernprozesse zu dokumentieren
- gemeinsam / kollaborativ mit anderen Schülern zu arbeiten



- in selbstgesteuerten Lernangeboten eigenständig zu arbeiten
- Medienprodukte zu erstellen

Die Lehrkräfte nutzen unsere Lernplattform IServ darüber hinaus, um

- sich untereinander zu vernetzen und dadurch die Teamarbeit zu stärken
- sich in ihrer Nutzung digitaler Medien weiter zu professionalisieren
- gemeinsam Unterrichtsmaterialien zu erarbeiten, zu teilen und zu nutzen
- die Kommunikation innerhalb der Schule und darüber hinaus effizienter zu machen
- schulorganisatorische Prozesse zu vereinfachen

Unsere Lehrkräfte sind nun einheitlich mit digitalen Endgeräten (iPads) ausgestattet, um auf einer gemeinsamen Basis zu arbeiten, welche die gegenseitige Unterstützung erleichtert. Alle iPads sind daher zunächst gleich konfiguriert.

Der Einsatz der Schüler iPads ist flexibel und nicht an feste Orte innerhalb der Schulgebäude oder Klassenräume gebunden. Damit soll es möglich werden, den Einsatz den Unterrichtsformen anzupassen (z. B. individuelles Arbeiten, Partner- oder Gruppenarbeit).

Wir wollen es nicht zulassen, dass Schülerinnen und Schüler auch eigene Endgeräte (Tablets, Smartphones, Notebooks, ...) mitbringen, um damit im Unterricht zu arbeiten. Aus Gründen der ‚Chancengleichheit‘ setzen wir nur schulinternen Endgeräte ein.

Die schuleigene Ausstattung liegt derzeit bei 1:5 (ein Gerät auf fünf Schüler je Klasse). Um die Arbeit in Kleingruppen zu ermöglichen ist eine 1:3 Ausstattung dringend erforderlich. Durch das anstehende Sofortausstattungsprogramm vom Land sollte dieses in absehbarer Zeit möglich sein.

Insbesondere im Hinblick auf eine optimale individuelle Förderung ist eine 1:1 Ausstattung nötig. Nur so kann man auf die unterschiedlichen Lernvoraussetzungen der Kinder eingehen.

5.2 Unterricht konkret

Durch die Integration des Medienkompetenzrahmens NRW in unsere schulinternen Lehrpläne wird eine systematische, fächerübergreifende Vermittlung von Medienkompetenzen ermöglicht. Der Medienkompetenzrahmen NRW besteht aus sechs Kompetenzbereichen mit insgesamt 24 Teilkompetenzen, deren Oberpunkte im Folgenden



zusammenfassend dargestellt werden. Die Teilkompetenzen sind dem Medienkompetenzrahmen NRW im Anhang zu entnehmen.

- 1) **„Bedienen und Anwenden“** beschreibt die technische Fähigkeit, Medien sinnvoll einzusetzen und ist die Voraussetzung jeder aktiven und passiven Mediennutzung.
- 2) **Informieren und Recherchieren** umfasst die sinnvolle und zielgerichtete Auswahl von Quellen sowie die kritische Bewertung und Nutzung von Informationen.
- 3) **Kommunizieren und Kooperieren** heißt, Regeln für eine sichere und zielgerichtete Kommunikation zu beherrschen und Medien verantwortlich zur Zusammenarbeit zu nutzen.
- 4) **Produzieren und Präsentieren** bedeutet, mediale Gestaltungsmöglichkeiten zu kennen und diese kreativ bei der Planung und Realisierung eines Medienproduktes einzusetzen.
- 5) **Analysieren und Reflektieren** ist doppelt zu verstehen: Einerseits umfasst diese Kompetenz das Wissen um die Vielfalt der Medien, andererseits die kritische Auseinandersetzung mit Medienangeboten und dem eigenen Medienverhalten. Ziel der Reflexion ist es, zu einer selbstbestimmten und selbstregulierten Mediennutzung zu gelangen.
- 6) **Problemlösen und Modellieren** verankert eine informatische Grundbildung als elementaren Bestandteil im Bildungssystem. Neben Strategien zur Problemlösung werden Grundfertigkeiten im Programmieren vermittelt sowie die Einflüsse von Algorithmen und die Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt reflektiert (Medienberatung NRW (Hrsg.). 2018. Informationsbroschüre zum Medienkompetenzrahmen NRW).“

Langfristiges Ziel ist es, die 24 Teilkompetenzen des Medienkompetenzrahmens NRW mehrfach und verbindlich in den Fächern und Unterrichtsvorhaben abzubilden. Die schulinternen Lehrpläne werden nach und nach durch die Fachkonferenzen gesichtet und die Förderung von Teilkompetenzen aus dem Medienkompetenzrahmen NRW integriert.

Es wird erfasst, wie einzelne Teilkompetenzen bereits in der Schule vermittelt werden und welche Inhalte in der Zukunft geplant sind. Die Vermittlung von Medienkompetenz dient als Voraussetzung einer erfolgreichen und selbstbestimmten Teilhabe am kulturellen und gesellschaftlichen Leben sowie zur Weiterentwicklung des Lernens durch die Nutzung digitaler Medien.



Die folgende Übersicht liefert eine tabellarische Zusammenfassung der bisher vorgenommenen Zuordnungen der Unterrichtsvorhaben zu den Zielen des Medienkompetenzrahmens NRW. Da die Integration der Kompetenzen ein durch praktische Erfahrungen zu reflektierender Prozess ist, ist diese Auflistung als erster Entwicklungsschritt anzusehen, der mittel und langfristig weiterentwickelt wird. Die aufgeführten Unterrichtsinhalte sind in den schulinternen Lehrplänen konkreter dargestellt.

5.3 Medienspezifische Inhalte in den Unterrichtsfächern

1.1 Medienausstattung (Hardware)

Medienausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen

1.1	Jahrgang 1
Deutsch	- Buchstabeneinführung: Dinge fotografieren, die mit diesem Buchstaben beginnen
Mathematik	- Zahlen erforschen und im Alltag erfassen, indem man sie mit dem iPad fotografiert und in der Klasse darstellt und auf Endgeräte projiziert
Sachunterricht	- Tablet- / PC- Führerschein – Umgang mit digitalen Endgeräten üben (Hoch- / Runterfahren, Passwörter eingeben, Tastatur und Maus bedienen, ...)
Englisch	-

1.1	Jahrgang 2
Deutsch	- Gedichte szenisch gestalten (Rollenspiel, Film) - erste eigenen Texte verschriftlichen und vortragen
Mathematik	- Zahlenraumerweiterung bis 100, kleines Einmaleins - Entdeckung von Symmetrien, Körpern und Würfelnetzen
Sachunterricht	- Gestaltung von eigenen Themenplakaten und Heftchen für unterschiedliche Referatsthemen (z.B. Apfel, Haustiere, Herbst) - Recherchieren nach Filmen zu unterschiedlichen Themen (Gesundheit, Dinosaurier)
Englisch	- Szenisches Spiel - Vokabeln und/ oder Sätze aufsprechen und abhören

1.1	Jahrgang 3
Deutsch	- Tablet-/ PC-Führerschein: Regeln im Umgang mit digitalen Geräten lesen und verstehen
Mathematik	- Digitale vs. Analoge Arbeitsblätter aus dem Worksheetcrafter (App „Worksheet Go“)
Sachunterricht	- Geeignetes Medium zur Informationsbeschaffung auswählen: Buch vs. PC/Tablet (Vor- und Nachteile)
Englisch	- Kurzfilm drehen (Schoolrap auswendig lernen und vortragen): Tablet als geeignetes Medium auswählen und mit der Kamera-App verantwortungsvoll umgehen



1.1	Jahrgang 4
Deutsch	<ul style="list-style-type: none"> - unterschiedliche Medien (PC, iPad, Beamer, Smartphone, Dokumentenkamera, OHP, Plakate...) auf deren Vorzüge hin vergleichen und passgenau einsetzen - ein Text wird am PC und nicht auf dem Smartphone/ iPad verfasst; eine Präsentation kann über einen Beamer oder über ein Plakat erfolgen
Mathematik	<ul style="list-style-type: none"> - unterschiedliche Medien (PC, iPad, Beamer, Smartphone, Dokumentenkamera, OHP, Plakate...) auf deren Vorzüge hin vergleichen und passgenau einsetzen - problematische Aufgaben/ Ergebnisse fotografieren und projizieren, um sie im Plenum zu besprechen → Beamer in den Klassenräumen nötig
Sachunterricht	<ul style="list-style-type: none"> - unterschiedliche Medien (PC, iPad, Beamer, Smartphone, Dokumentenkamera, OHP, Plakate...) auf deren Vorzüge hin vergleichen und passgenau einsetzen - ein Sachtext wird am PC und nicht auf dem Smartphone/ iPad verfasst; eine Präsentation kann über einen Beamer oder über ein Plakat erfolgen - Rechercharbeit kann an unterschiedlichen Medien erfolgen
Englisch	<ul style="list-style-type: none"> - unterschiedliche Medien (PC, iPad, Beamer, Smartphone, Dokumentenkamera, OHP, Plakate...) auf deren Vorzüge hin vergleichen und passgenau einsetzen - englische Sprache mit unterschiedlichen Medien hören und sprechen - → Kopfhörer werden benötigt - Filme drehen, Rollenspiele aufzeichnen, Geschichten nachspielen

1.2 Digitale Werkzeuge

Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen

1.2	Jahrgang 1
Deutsch	<ul style="list-style-type: none"> - Buchstabenlehrgang am iPad - Anlauthören - Zebra-Schreibtablette - App - Lernwörter – Diktat mit der Bookcreator-App - Diktiergerät nutzen – vorlesen, aufnehmen, anhören
Mathematik	<ul style="list-style-type: none"> - Anton-App - Denken und Rechnen – Erklärvideos Westermann-Verlag - Denken und Rechnen – BiBox – Digitale Unterrichtsmaterialien 1
Sachunterricht	- Thema: Meine Zähne – Erproben der Zahnputz-App : Zahnhelden
Englisch	- Diktiergerät

1.2	Jahrgang 2
Deutsch	<ul style="list-style-type: none"> - Zebra app - Antolin
Mathematik	<ul style="list-style-type: none"> - „Worksheet go“ nutzen: Bearbeitung digitaler Arbeitsblätter - Anton
Sachunterricht	<ul style="list-style-type: none"> - learningapp.org - Waldfibel
Englisch	<ul style="list-style-type: none"> - Vokabeltrainer - Easy peasy



1.2	Jahrgang 3
Deutsch	<ul style="list-style-type: none"> - Umgang mit dem PC üben: Leseförderung (Antolin) - Umgang mit dem Tablet/ PC: Learningapps erproben und selbst erstellen (learningapps.org)
Mathematik	<ul style="list-style-type: none"> - Umgang mit dem Tablet: Rechnen üben bei Anton - Umgang mit dem Tablet/ PC: Learningapps erproben und selbst erstellen (learningapps.org)
Sachunterricht	<ul style="list-style-type: none"> - Umgang mit dem Tablet/ PC: Learningapps erproben und selbst erstellen (learningapps.org) - Infos über den Wald sammeln (App „Entdecke den Wald“)
Englisch	<ul style="list-style-type: none"> - Umgang mit dem Tablet: App „Easy Peasy“, eigene Filme aufnehmen - Umgang mit dem Tablet/ PC: Learningapps erproben und selbst erstellen (learningapps.org)

1.2	Jahrgang 4
Deutsch	<ul style="list-style-type: none"> - Anton-App zur Wiederholung und Vertiefung von Unterrichtsinhalten - Leseverständnis überprüfen: Antolin - Zeitungsprojekt: Zeitungen online lesen und eigene Zeitung digital erstellen
Mathematik	<ul style="list-style-type: none"> - Anton-App zur Wiederholung und Vertiefung von Unterrichtsinhalten - Taschenrechner-App zur Überprüfung von Ergebnissen erforderlich
Sachunterricht	<ul style="list-style-type: none"> - Anton-App zur Wiederholung und Vertiefung von Unterrichtsinhalten - Recherchieren mit Suchmaschinen (blinde-kuh, hamsterkiste, fragfinn, kindernetz usw.) - Verkehrserziehung- digitale Fragebögen bearbeiten - Kartenkunde auf learningapps.de - Mülltrenn-App erproben: Gro Recycling
Englisch	<ul style="list-style-type: none"> - Vokabeltrainer-App (schlaukopf.de) - Sally-App - Online-Wörterbücher (leo.org)

1.3 Datenorganisation

Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen; Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren

1.3	Jahrgang 1
Deutsch	
Mathematik	
Sachunterricht	<ul style="list-style-type: none"> - Passwörter organisiert ablegen und verwenden (Medienflyer, Medienkarte)
Englisch	-

1.3	Jahrgang 2
Deutsch	<ul style="list-style-type: none"> - erste Texte mit word verschriftlichen und speichern - gemeinsame Textbearbeitungen über IServ
Mathematik	<ul style="list-style-type: none"> - personenbezogene Balkendiagramme entwickeln und speichern



	<ul style="list-style-type: none"> - eigene Sachaufgaben entwickeln, verschriftlichen, speichern und über IServ teilen
Sachunterricht	<ul style="list-style-type: none"> - Ideensammlung und Austausch von Vorwissen über das Bearbeiten eines gemeinsamen Dokuments mit anschließendem Abspeichern in IServ - Kurzpräsentationen mit dem book creator erstellen und abspeichern
Englisch	<ul style="list-style-type: none"> - Gestalten eigener Comics und abspeichern in Textverarbeitungsprogrammen

1.3	Jahrgang 3
Deutsch	<ul style="list-style-type: none"> - Eigenes Buch zum Thema „Bildergeschichten“ erstellen und abspeichern (Bookcreator App)
Mathematik	<ul style="list-style-type: none"> - Eigene Lernspiele zur Zahlraumerweiterung bis 1000 erstellen auf learningapps.org und auf dem Klassenpadlet abspeichern, sodass alle Kinder sowohl in der Schule, als auch zu Hause darauf Zugriff haben
Sachunterricht	<ul style="list-style-type: none"> - Präsentation erstellen und abspeichern zum Thema Getreideanbau und –ernte („Vom Korn zum Brot“) mit der Bookcreator-App
Englisch	<ul style="list-style-type: none"> - Erstellen und Speichern eines Stop-Motion-Films zum Thema „Shopping“

1.3	Jahrgang 4
Deutsch	<ul style="list-style-type: none"> - eigene Texte (z.B. Geschichten oder Klassenzeitungsartikel) sicher in selber erstellten Ordnern abspeichern
Mathematik	-
Sachunterricht	<ul style="list-style-type: none"> - Ergebnisse sachgerecht speichern und wiederfinden - z.B. Thema Kontinente: Ordner stellen und passend untergliedern
Englisch	<ul style="list-style-type: none"> - Vokabellisten/-tabellen erstellen und abspeichern

1.4 Datenschutz und Informationssicherheit

Verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten umgehen; Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten

1.4	Jahrgang 1
Deutsch	
Mathematik	
Sachunterricht	<ul style="list-style-type: none"> - Passwörter eingeben üben - Warum sind Passwörter wichtig - Ausloggen aus den Anwendungen üben - Datenschutzbestimmungen bezogen auf Fotos und Videos thematisieren
Englisch	-

1.4	Jahrgang 2
Deutsch	<ul style="list-style-type: none"> - Antolin Passwörter eingeben ohne sie auf dem Endgerät zu speichern - sicheres Ausloggen
Mathematik	<ul style="list-style-type: none"> - Anton Passwörter eingeben ohne sie auf dem Endgerät zu speichern - sicheres Ausloggen



Sachunterricht	- Unterrichtseinheit: Ich bin sicher unterwegs-sichere Passwörter anlegen
Englisch	

1.4	Jahrgang 3
Deutsch	- Texte zum Thema Datenschutz lesen und verstehen - Schließen aller Tabs nach der Arbeit im Browser
Mathematik	- App Anton: sich nur mit seiner Kennung anmelden und nach der Arbeit wieder abmelden
Sachunterricht	- Thema Datenschutz: eigene Passwörter „sicher“ auswählen/ sichere vs. unsichere Passwörter
Englisch	

1.4	Jahrgang 4
Deutsch	- Urheberrecht kennenlernen und anwenden - eigene Dateien vor dem Zugriff anderer durch Passwörter schützen - Login & Logout in Apps
Mathematik	- Urheberrecht kennenlernen und anwenden - eigene Dateien vor dem Zugriff anderer durch Passwörter schützen - Login & Logout in Apps
Sachunterricht	- Urheberrecht kennenlernen und anwenden - eigene Dateien vor dem Zugriff anderer durch Passwörter schützen - Login & Logout in Apps - Thema: Cybermobbing thematisieren (Wie schütze ich mich und welche Informationen gebe ich von mir raus?)
Englisch	- Urheberrecht kennenlernen und anwenden - eigene Dateien vor dem Zugriff anderer durch Passwörter schützen - Login & Logout in Apps

2.1 Informationsrecherche

Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden

2.1	Jahrgang 1
Deutsch	
Mathematik	
Sachunterricht	- Mein Schulweg – Den Schulweg auf Google Earth nachvollziehen, gefährliche Stellen identifizieren, Verhalten besprechen - Frag-Finn.de – Bilder zu vorgegebenen Suchbegriffen finden
Englisch	

2.1	Jahrgang 2
Deutsch	- duden.de (Wörterbuch) - d-rhyme.de (Reimlexikon)
Mathematik	- helles-koepfchen.de - klick-tipps.de
Sachunterricht	- fragfinn.de - blindekuh.de



Englisch	- leo.org (Wörterbuch)
-----------------	------------------------

2.1	Jahrgang 3
Deutsch	<ul style="list-style-type: none"> - Informationen für Steckbriefe (Tiere oder Berufe) mithilfe von Suchmaschinen finden - Wortschatzerweiterung: Synonyme für Wortfelder finden (für z.B. „sagen“, „gehen“)
Mathematik	- Thema Körper: Beispiele für die verschiedenen Körper finden
Sachunterricht	- Suchmaschinenrallye: geeignete Suchbegriffe in eine der vorgegebenen Kindersuchmaschinen eingeben üben
Englisch	- Vokabeln übersetzen lassen

2.1	Jahrgang 4
Deutsch	- Nutzung der bekannten Kindersuchmaschinen (blinde-kuh, fragFINN, helles-Köpfchen, kindex...) zur Informationsbeschaffung und Bildrecherche
Mathematik	<ul style="list-style-type: none"> - Nutzung der bekannten Kindersuchmaschinen (blinde-kuh, frag FINN, helles-Köpfchen, kindex ...) zur Informationsbeschaffung und Bildrecherche - mit Schlagwörtern relevante Informationen heraussuchen - Wortspeicher erweitern - Erklärvideos auf YouTube
Sachunterricht	<ul style="list-style-type: none"> - Nutzung der bekannten Kindersuchmaschinen (blinde-kuh, frag FINN, hamsterkiste helles-Köpfchen, kindex ...) zur Informationsbeschaffung und Bildrecherche - Nutzung von Google Earth (Deutschland, Europa, die Welt) - Edmond: Informationssuche in Filmmaterial
Englisch	<ul style="list-style-type: none"> - Nutzung von Online-Wörterbüchern (www.leo.org) - interkulturelles Lernen recherchieren unter www.internet-abc.de (z.B. London entdecken, Plakate zu englischsprachigen Ländern, Bräuchen und Traditionen; Schulalltag der deutschen SuS mit englischsprachigen SuS vergleichen)

2.2 Informationsauswertung

Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten

2.2	Jahrgang 1
Deutsch	- Videos Buchstabeneinführung „Drache Kokosnuss“ – Wörter mit passendem Anfangsbuchstaben heraushören und malen oder schreiben
Mathematik	
Sachunterricht	<ul style="list-style-type: none"> - Videos über den Schulweg – Informationen filtern - fragFinn.de – Suchbegriffe eingeben – Bilder finden
Englisch	

2.2	Jahrgang 2
Deutsch	- Märchentexte im Internet finden
Mathematik	- Auswahl individueller Übungen aus Lernangeboten bei der Anton-App
Sachunterricht	- Sach- und Dokumentationsfilme zielgerecht suchen (EDMOND)
Englisch	



2.2	Jahrgang 3
Deutsch	- Buchpräsentation: Infos zum Autor sammeln und nach Relevanz/ Kriterien filtern (Frag Finn, blinde-Kuh)
Mathematik	- Thema Größen (Gewichte/ Längen/ Geschwindigkeiten): Tierische Rekorde mithilfe von Suchmaschinen recherchieren und darstellen
Sachunterricht	- Historisches Lernen: gezielt Informationen zum Thema Steinzeit, Ritter,... mit Hilfe von Suchmaschinen sammeln und auswählen (Frag Finn, blinde-Kuh)
Englisch	- Thema Schule Deutschland vs. GB: Gegenüberstellung bestimmter Kriterien in einer Tabelle auf Grundlage der Suchmaschinen-Recherche

2.2	Jahrgang 4
Deutsch	- aus verschiedenen Suchergebnissen die passenden gezielt auswählen, sortieren und situationsgerecht nutzen - z.B. Informationen zu einem vorgegebenen Autoren sammeln
Mathematik	- aus verschiedenen Suchergebnissen die passende gezielt auswählen, sortieren und situationsgerecht nutzen - z.B. Suchen nach Erklärungen von Rechenoperationen
Sachunterricht	- aus verschiedenen Suchergebnissen die passende gezielt auswählen, sortieren und situationsgerecht nutzen - z.B. Sach-und Dokumentationsfilme zielgerichtet suchen und Informationen daraus nutzen
Englisch	- aus verschiedenen Suchergebnissen die passende gezielt auswählen, sortieren und situationsgerecht nutzen - z.B. Vergleiche der Schulkulturen

2.3 Informationsbewertung

Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten

2.3	Jahrgang 1
Deutsch	
Mathematik	
Sachunterricht	
Englisch	

2.3	Jahrgang 2
Deutsch	- Werbung im Internet gezielt suchen, erkennen und kritisch hinterfragen
Mathematik	- Erklärvideos kritisch hinterfragen
Sachunterricht	- Quellen bei der Internetrecherche angeben lernen - Urheberrecht thematisieren
Englisch	

2.3	Jahrgang 3
Deutsch	- Sachtexte lesen: Was ist Werbung? Was ist die Funktion von Werbung?
Mathematik	
Sachunterricht	- Thema Werbung: Internetseite untersuchen: Wo ist Werbung, wo Information?
Englisch	



2.3	Jahrgang 4
Deutsch	<ul style="list-style-type: none"> - verschiedene Suchergebnisse deuten, bewerten und kritisch hinterfragen - z.B. kritische Auseinandersetzung mit dem Themengebiet „Werbung“ (Werbeslogan, Werbefilm, Werbetext und Produktanleitung)
Mathematik	<ul style="list-style-type: none"> - Erklärvideos (z.B. auf YouTube oder sofatutor) nutzen: Suchergebnisse deuten und bewerten - differenzieren zwischen Suchmaschinen für Erwachsene und Kinder
Sachunterricht	<ul style="list-style-type: none"> - verschiedene Suchergebnisse deuten, bewerten und kritisch hinterfragen - z.B. kritische Auseinandersetzung mit dem Themengebiet „Werbung“ (Werbeslogan, Werbefilm, Werbetext und Produktanleitung) - z.B. Kurzfilme drehen
Englisch	<ul style="list-style-type: none"> - verschiedene Suchergebnisse deuten, bewerten und kritisch hinterfragen - Bewertung und Vergleichen der unterschiedlichen Quellen (z.B. Bücher und Internet); Aktualität vergleichen

2.4 Informationskritik

Unangemessene und gefährdende Medieninhalte erkennen und hinsichtlich rechtlicher Grundlagen sowie gesellschaftlicher Normen und Werte einschätzen; Jugend und Verbraucherschutz kennen und Hilfs- und Unterstützungsstrukturen nutzen

2.4	Jahrgang 1
Deutsch	
Mathematik	
Sachunterricht	
Englisch	

2.4	Jahrgang 2
Deutsch	
Mathematik	
Sachunterricht	<ul style="list-style-type: none"> - Unterrichtseinheit: Lügner und Betrüger im Internet (internet-abc) - Viren auf dem Computer thematisieren
Englisch	

2.4	Jahrgang 3
Deutsch	<ul style="list-style-type: none"> - Sachtexte lesen: Wie nutze ich das Internet verantwortungsvoll, um mich und andere zu schützen? - Sensibilisierung für gefährdende Medieninhalte im Netz
Mathematik	<ul style="list-style-type: none"> - Lernvideos auf youtube kritisch betrachten
Sachunterricht	<ul style="list-style-type: none"> - Mein Körper gehört mir: Rollenspiel „Falsche Identität im Internet“ -> Ansprechpartner klären, Nummer gegen Kummer - Internet ABC. „Wer ist das? Unbekannte im Netz – wie reagiere ich und wie kann ich mich schützen?“
Englisch	



2.4	Jahrgang 4
Deutsch	<ul style="list-style-type: none"> - E-Mails schreiben: Den Absender kritisch hinterfragen (Spam-Mails thematisieren)
Mathematik	<ul style="list-style-type: none"> - Videos, Texte und Darstellungen kritisch betrachten - nach der Quelle suchen und Ergebnisse vergleichen
Sachunterricht	<ul style="list-style-type: none"> - Cybermobbing thematisieren - Lügner und Betrüger im Internet (internet-abc) - Viren und andere Computerkrankheiten - Wer ist das? –Unbekannte im Netz- wie reagiere ich und wie kann ich mich schützen?
Englisch	<ul style="list-style-type: none"> - Videos, Texte und Darstellungen kritisch betrachten - nach der Quelle suchen und Ergebnisse vergleichen

3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse

Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen

3.1	Jahrgang 1
Deutsch	<ul style="list-style-type: none"> - Bereitstellen der Unterrichtsinhalte auf dem Klassenpadlet - Möglichkeit der Kooperation und Kommunikation mit den Eltern über das Klassenpadlet - IServ als Kommunikationsmittel mit Eltern und Schülern
Mathematik	<ul style="list-style-type: none"> - Bereitstellen der Unterrichtsinhalte auf dem Klassenpadlet - Möglichkeit der Kooperation und Kommunikation mit den Eltern über das Klassenpadlet - IServ als Kommunikationsmittel mit Eltern und Schülern
Sachunterricht	<ul style="list-style-type: none"> - Bereitstellen der Unterrichtsinhalte auf dem Klassenpadlet - Möglichkeit der Kooperation und Kommunikation mit den Eltern über das Klassenpadlet - IServ als Kommunikationsmittel mit Eltern und Schülern
Englisch	

3.1	Jahrgang 2
Deutsch	<ul style="list-style-type: none"> - Bearbeitung digitaler Arbeitsblätter (worksheet Go, IServ) - Austausch über Videokonferenzen
Mathematik	<ul style="list-style-type: none"> - Mathekonferenzen gestalten: Austausch von Ergebnissen / Rechenwege vergleichen
Sachunterricht	<ul style="list-style-type: none"> - Austausch über Arbeitsergebnisse / -erkenntnisse über apple-tv, cleverboard
Englisch	<ul style="list-style-type: none"> - gegenseitiges Diktieren und Abhören von Vokabeln (voice-recorder) - Rückmeldungen zur Aussprache austauschen

3.1	Jahrgang 4
Deutsch	<ul style="list-style-type: none"> - Texte situations- und adressatengerecht verfassen – SuS verfassen Texte verschiedener Textsorten funktionsangemessen (Email, Brief in Word verfassen) - Lernwerkstatt 9/ Antolin



Mathematik	<ul style="list-style-type: none"> - Mathekonferenz gestalten: eigene Rechenwege mit dem iPad darstellen und mit anderen vergleichen. - Eigene Aufgaben und Fragestellungen erfinden und von anderen lösen lassen - Verschiedene Methoden, z.B. Placemat, Partner- und Gruppenauslosungen, Gruppenpuzzle digital effizienter nutzen
Sachunterricht	<ul style="list-style-type: none"> - Kritischer Umgang mit sozialen Netzwerken (facebook, whatsapp etc.) - Klassenrat digital – Zufallsgenerator oder Abstimmungswerkzeuge nutzen
Englisch	<ul style="list-style-type: none"> - Interkulturelles Lernen – Schwerpunkt „Handeln in Begegnungssituationen“: SuS nehmen mit Hilfe der englischen Sprache -Kontakt zu Kindern außerhalb Deutschlands auf bzw. mit Kindern in Deutschland in englischsprachigen Schulen - Situations- und adressatengerechtes Verfassen englischer Texte

3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln

Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten

3.2	Jahrgang 1
Deutsch	
Mathematik	
Sachunterricht	
Englisch	

3.2	Jahrgang 2
Deutsch	<ul style="list-style-type: none"> - chatten und texten üben - Abkürzungswörterbuch für die digitale Kommunikation erstellen
Mathematik	
Sachunterricht	<ul style="list-style-type: none"> - digitales Regelplakat zum Verhalten im Internet entwickeln - Wortspeicher zur digitalen Kommunikation erweitern
Englisch	

3.2	Jahrgang 3
Deutsch	<ul style="list-style-type: none"> - Antolin: gegenseitiges Verschicken von Nachrichten unter Einhaltung der digitalen Kommunikationsregeln
Mathematik	<ul style="list-style-type: none"> - Klassenpadlet: Kommentarfunktion der selbst erstellten Learningapps unter Einhaltung der digitalen Kommunikationsregeln nutzen
Sachunterricht	<ul style="list-style-type: none"> - Videokonferenz IServ: Chatfunktion unter Einhaltung der digitalen Kommunikationsregeln nutzen
Englisch	<ul style="list-style-type: none"> - Gemeinsames Handlungsprodukt mit medialer Unterstützung herstellen unter Einhaltung der digitalen Kooperationsregeln

3.2	Jahrgang 4
Deutsch	<ul style="list-style-type: none"> - Texte situations- und adressatengerecht verfassen – SuS verfassen Texte verschiedener Textsorten funktionsangemessen - Lernwerkstatt 8 - Antolin
Mathematik	<ul style="list-style-type: none"> - Rechenwege und Gedanken anderer schätzen lernen



	<ul style="list-style-type: none"> - Fehler anderer nicht missbilligend ahnden
Sachunterricht	<ul style="list-style-type: none"> - Surfschein des Internet-ABC - Unterrichtseinheit: Cybermobbing - Chatten und Texten üben - Instagram und Snapchat – nicht alles ist für alle bestimmt – Welche Informationen teile ich von mir, welche nicht?
Englisch	<ul style="list-style-type: none"> - Verhaltensempfehlungen in Konfliktsituationen - Einhaltung von Höflichkeitsformen

3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft

Kommunikations- und Kooperationsprozesse im Sinne einer aktiven Teilhabe an der Gesellschaft gestalten und reflektieren; ethische Grundsätze sowie kulturell-gesellschaftliche Normen beachten

3.3	Jahrgang 1
Deutsch	
Mathematik	
Sachunterricht	
Englisch	

3.3	Jahrgang 2
Deutsch	<ul style="list-style-type: none"> - Umfragen erstellen z.B. zum Thema Haustiere, Hobbies etc.
Mathematik	<ul style="list-style-type: none"> - Diagramme zum eigenen Medienverhalten entwickeln und kritisch hinterfragen
Sachunterricht	<ul style="list-style-type: none"> - klasseninterne ‚Medienbeauftragte‘ bestimmen
Englisch	

3.3	Jahrgang 3
Deutsch	<ul style="list-style-type: none"> - IServ-Videokonferenzen: Meinungsäußerung im Chat, Umfragefunktion
Mathematik	<ul style="list-style-type: none"> - Rückmeldung auf dem Klassenpadlet über die Kommentarfunktion
Sachunterricht	<ul style="list-style-type: none"> - IServ: Rückmeldungen an den Lehrer über das Aufgabenmodul und eMails
Englisch	

3.3	Jahrgang 4
Deutsch	auf verschiedenen Foren liken und kommentieren (z.B. Padlet, Schul-Homepage, YouTube, Instagram...)
Mathematik	<ul style="list-style-type: none"> - Äußern von Vermutungen, überprüfen ob Vermutungen, Lösungen oder mathematische Zusammenhänge zutreffend sind - belegen oder widerlegen von Vermutungen anhand von Beweisen erklären von Beziehungen und Gesetzmäßigkeiten an Beispielen
Sachunterricht	<ul style="list-style-type: none"> - Weißt du, was ein Influencer ist? – Unterrichtseinheit zum kritischen Umgang mit Informationen und Meinungsbildern aus YouTube und Instagram (internet-abc) - Sensibilisierung für gefälschte Bilder und Videos im Internet – auf der Suche nach Deepfakes (internet-abc)



	<ul style="list-style-type: none"> - Umfragen erstellen z.B. zum Thema: Lieblingsbücher, Musik, Haustiere, Hobbies, Medienkonsum etc. - Unterrichtseinheit: ‚Mein Medienverhalten‘ – welche Medien nutzen die Kinder wie oft und was hat das für Auswirkungen? / Kritisches Hinterfragen des eigenen Medienkonsums
Englisch	<ul style="list-style-type: none"> - Beachtung kultureller Umgangsformen, um respektvollen Umgang mit der anderen Kultur zu wahren

3.4 Cybergewalt und –kriminalität

Persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und -kriminalität erkennen sowie Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten kennen und nutzen

3.4	Jahrgang 1
Deutsch	
Mathematik	
Sachunterricht	
Englisch	

3.4	Jahrgang 2
Deutsch	<ul style="list-style-type: none"> - über mediale Gewalt sprechen
Mathematik	
Sachunterricht	<ul style="list-style-type: none"> - Kennenlernen von Anlauf- und Beratungsstellen im Falle von Cybermobbing (z.B. klicksafe, jugendschutz.net, Nummer gegen Kummer)
Englisch	

3.4	Jahrgang 3
Deutsch	<ul style="list-style-type: none"> - Sachtexte zum Thema: „Hilfestellungen bei Cybermobbing“ lesen und verstehen
Mathematik	
Sachunterricht	<ul style="list-style-type: none"> - Cybermobbing thematisieren: Wer sind mögliche Ansprechpartner? Was sind mögliche Lösungsansätze? ➔ Nummer gegen Kummer, Schulsozialarbeit, ...
Englisch	

3.4	Jahrgang 4
Deutsch	<ul style="list-style-type: none"> - Hilfestellungen bei Gewalt, Beleidigungen und Drohungen im Internet (z.B. WhatsApp, Cybermobbing...) - Bereitstellung von Ansprechpartnern (z.B. Schulsozialarbeit) - Wissen um die Gefahr, die von unbekanntem E-Mails und Anhängen ausgeht
Mathematik	<ul style="list-style-type: none"> - Hilfestellungen bei Gewalt, Beleidigungen und Drohungen im Internet (z.B. WhatsApp, Cybermobbing...) - Bereitstellung von Ansprechpartnern (z.B. Schulsozialarbeit,...)
Sachunterricht	<ul style="list-style-type: none"> - Cybermobbing thematisieren: Wo kann ich Hilfe bekommen? An wen wende ich mich, wenn ich beleidigt oder bedroht werde? - Sensibilisierung, dass im Internet nicht jeder ehrlich ist - Thematisierung von Kosten- und Datenfallen, Kettenbriefen, Gewinnspiele (typische Maschen & Tricks von Abzockern)



	<ul style="list-style-type: none"> - Bereitstellung von Ansprechpartnern (z.B. Schulsozialarbeit,...)
Englisch	<ul style="list-style-type: none"> - Hilfestellungen bei Gewalt, Beleidigungen und Drohungen im Internet (z.B. WhatsApp, Cybermobbing...) - Bereitstellung von Ansprechpartnern (z.B. Schulsozialarbeit,...)

4.1 Medienproduktion und Präsentation

Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen

4.1	Jahrgang 1
Deutsch	<ul style="list-style-type: none"> - Trickfilm drehen (Puppet Pals) - Geschichten selbst gestalten (Knietsches Werkstatt)
Mathematik	<ul style="list-style-type: none"> - Videos zu individuellen Rechenwegen erstellen (Einzelarbeit, ThinkPairShare, Mathekonferenz) z.B. zum Rechnen über den Zehner
Sachunterricht	<ul style="list-style-type: none"> - Thema „Verkehrserziehung“ – Video/ Foto zu heller bzw. dunkler Kleidung erstellen - Thema „Haustiere“ – Video vom eigenen Haustier in häuslicher Umgebung - Thema „Berufe“ – Interview der Eltern - Festhalten von Arbeitsergebnissen unterschiedlichster Themenbereiche
Englisch	

4.1	Jahrgang 2
Deutsch	<ul style="list-style-type: none"> - erste eigene Texte in Word verfassen - Geschichten mit dem book creator erstellen (digitale Bildergeschichte)
Mathematik	<ul style="list-style-type: none"> - lerningapp.org nutzen, um kleine Lernspiele zu gestalten und anderen Kindern zur Verfügung zu stellen (z.B. Orientierungsübungen auf der Hundertertafel, 1x1, etc.)
Sachunterricht	<ul style="list-style-type: none"> - E-Mails mit Anhang verfassen und über IServ verschicken, - lerningapp.org nutzen, um kleine Lernspiele zu gestalten und anderen Kindern zur Verfügung zu stellen
Englisch	<ul style="list-style-type: none"> - Kurze Filmsequenzen auf Englisch drehen und über apple-tv präsentieren

4.1	Jahrgang 3
Deutsch	<ul style="list-style-type: none"> - Eigene Bildergeschichten schreiben und gestalten mit der App „Knietsches Geschichtenwerkstatt“
Mathematik	<ul style="list-style-type: none"> - Digitales Buch zum Thema „Unser Geld“ mit der App „Book Creator“ erstellen
Sachunterricht	<ul style="list-style-type: none"> - Eigene Lernspiele zum Thema Wald erstellen mit learningapps.org und den anderen Kindern zur Verfügung stellen
Englisch	<ul style="list-style-type: none"> - Hörspiel aufnehmen zum Thema „farm animals“ - StopMotion-Film zum Thema „breakfast“ aufnehmen

4.1	Jahrgang 4
Deutsch	<ul style="list-style-type: none"> - Trickfilm drehen (trickmisch.de) - eigene Geschichten in Word verfassen - digitale Bildergeschichte erstellen (Bookcreator)
Mathematik	<ul style="list-style-type: none"> - Arbeitsergebnisse, Vorgehensweisen und Lernerfahrungen



	<ul style="list-style-type: none"> festhalten, z.B. im digitalen Lerntagebuch - komplexere Aufgabenstellungen gemeinsam bearbeiten - Verabredungen mit anderen treffen und einhalten
Sachunterricht	<ul style="list-style-type: none"> - Präsentationen medial unterschiedlich gestalten (Plakat, Werbefilm, Audio-Aufnahme, Interviews, Drehbuch, Powerpoint-Präsentation, etc.) - Klassen- und Schulregeln mit eigenen Fotos erstellen
Englisch	<ul style="list-style-type: none"> - Powerpoint-Präsentation per Mail verschicken / per USB-Stick weitergeben - Werbefilm für eine Sehenswürdigkeit in London / für ein englischsprachiges Land

4.2 Gestaltungsmittel

Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen

4.2	Jahrgang 1
Deutsch	<ul style="list-style-type: none"> - Geschichte mit der PuppetPals App erstellen/nacherzählen, Gestaltungsmittel reflektieren
Mathematik	<ul style="list-style-type: none"> - Umfrage zu vorgegebenem Thema, handschriftliche Tabelle bzw. Diagramm erstellen, der Klasse digital zur Verfügung stellen
Sachunterricht	<ul style="list-style-type: none"> - Umfrage zu vorgegebenem Thema (z.B. alles rund um den Apfel), handschriftliche Tabelle bzw. Diagramm erstellen, der Klasse digital zur Verfügung stellen
Englisch	

4.2	Jahrgang 2
Deutsch	<ul style="list-style-type: none"> - Schriftarten und -farben zur Gestaltung eigener Texte nutzen - erste, kleine Powerpoint-Präsentationen gestalten
Mathematik	<ul style="list-style-type: none"> - mit dem „Book Creator“ kleine Forscherhefte erstellen
Sachunterricht	<ul style="list-style-type: none"> - Bilder und kurze Videos erstellen und in eigene Präsentationen einfügen - Mindmaps digital erstellen und mit Bildern ergänzen
Englisch	<ul style="list-style-type: none"> - visualisiertes Hörbuch erstellen und selbst besprechen

4.2	Jahrgang 3
Deutsch	<ul style="list-style-type: none"> - Comic mit der App „Book Creator“ erstellen: Wirkung von Bildern und Schriftarten erproben und reflektieren
Mathematik	<ul style="list-style-type: none"> - Thema „Diagramme“: Diagramme medial erstellen und hinsichtlich ihrer Wirkung mit einfacher Zahlendarstellung vergleichen
Sachunterricht	<ul style="list-style-type: none"> - Plakate zum Thema „Haustiere“ erstellen und mit Gestaltungsmitteln experimentieren sowie ihre Wirkung reflektieren
Englisch	<ul style="list-style-type: none"> - Hörspiel zum Thema „family and friends“ aufnehmen und mit der eigenen Stimme experimentieren (hoch/tief, schnell/langsam, laut/leise)

4.2	Jahrgang 4
Deutsch	<ul style="list-style-type: none"> - Selbst verfasste Geschichten mit Schriften und Bildern gestalten und formatieren (Book Creator) - Powerpoint als Präsentationsmedium nutzen – Präsentationen



	erstellen, weiterleiten und adressatengerecht vorstellen
Mathematik	<ul style="list-style-type: none"> - Powerpoint als Präsentationsmedium nutzen – Präsentationen erstellen, weiterleiten und adressatengerecht vorstellen - Excel kennenlernen und anwenden - Mit Word Diagramme und Tabellen erstellen
Sachunterricht	<ul style="list-style-type: none"> - Umgang mit Textverarbeitungsprogrammen zur Gestaltung unterschiedlicher Präsentationen (z.B. Werbung untersuchen bzw. selbst erstellen im Hinblick auf die Gestaltungsmittel) - Mindmaps erstellen zur Aktivierung von Vorwissen zu jeder neuen Unterrichtseinheit, z.B. Getreide, Mittelalter, Weltall etc. (Apps: popplet, SimpleMind free mindmapping)
Englisch	<ul style="list-style-type: none"> - Buch / Präsentation über London erstellen (Book Creator / PowerPoint) - Visualisiertes Hörbuch erstellen

4.3 Quelldokumentation

Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden

4.3	Jahrgang 1
Deutsch	
Mathematik	
Sachunterricht	- Bilder mit Quellenangabe kopieren
Englisch	

4.3	Jahrgang 2
Deutsch	<ul style="list-style-type: none"> - Autoren und Urheber bei der Internet-Recherche erkennen lernen - sich selbst als Autor beim Verfassen eigener Texte wahrnehmen
Mathematik	- Eigene kleine Umfragen durchführen und auf Umfrageergebnisse anderer Bezug nehmen
Sachunterricht	- Unterrichtseinheit: ‚Bild und Text – kopieren und weitergeben‘ (internet-abc)
Englisch	

4.3	Jahrgang 3
Deutsch	- Lernplakaterstellung: Quellen für Infos und Bilder notieren
Mathematik	- Digitales Buch mit dem Book Creator erstellen: Quellenangaben der Bilder notieren
Sachunterricht	- Einheit: „Text und Bild – kopieren und weitergeben“ (Internet-ABC)
Englisch	- Plakat erstellen: Quellenangaben der Bilder und Texte notieren

4.3	Jahrgang 4
Deutsch	<ul style="list-style-type: none"> - Lerninhalt: ‚Text und Bild - kopieren und weitergeben (internet-abc) - Bild-Quellenangaben - Text-Quellen-Angaben - www.internet-abc.de - youtube „schoolseasy: Quellen richtig angeben – so wird’s gemacht“ (Video zur korrekten Quellenangabe)
Mathematik	
Sachunterricht	<ul style="list-style-type: none"> - Lerninhalt: ‚Text und Bild - kopieren und weitergeben (internet-abc) - Bild-Quellenangaben



	<ul style="list-style-type: none"> - Text-Quellen-Angaben - www.internet-abc.de - Urheber- und Persönlichkeitsrechte - Lernen, dieses Wissen für Instagram und Snapchat anzuwenden- youtube „schoolseasy: Quellen richtig angeben – so wird’s gemacht“(Video zur korrekten Quellenangabe)
Englisch	

4.4 Rechtliche Grundlagen

Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- (u.a. des Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u.a. Lizenzen) überprüfen, bewerten und beachten

4.4	Jahrgang 1
Deutsch	<ul style="list-style-type: none"> - Besprechen / Sensibilisieren von Urheber- und Persönlichkeitsrechten (Fotos und Videos)
Mathematik	<ul style="list-style-type: none"> - Besprechen / Sensibilisieren von Urheber- und Persönlichkeitsrechten (Fotos und Videos)
Sachunterricht	<ul style="list-style-type: none"> - Bilder mit Quellenangabe kopieren - Besprechen / Sensibilisieren von Urheber- und Persönlichkeitsrechten (Fotos und Videos)
Englisch	

4.4	Jahrgang 2
Deutsch	
Mathematik	
Sachunterricht	<ul style="list-style-type: none"> - Sensibilisierung für das Urheberrecht
Englisch	

4.4	Jahrgang 3
Deutsch	<ul style="list-style-type: none"> - Sachtexte lesen: Urheber- und Nutzungsrecht - Gemeinsam Regeln zum Urheber- und Nutzungsrecht erarbeiten und darstellen (Plakat)
Mathematik	
Sachunterricht	<ul style="list-style-type: none"> - Fallbeispiele recherchieren: Was sind Urheberrechtsverletzungen und welche Folgen haben sie?
Englisch	

4.4	Jahrgang 4
Deutsch	<ul style="list-style-type: none"> - Urheber- und Persönlichkeitsrechte - Unterschied zwischen legalen und illegalen Angeboten - Möglichkeiten, um im Internet Videos und Musik herunterzuladen - Lernen, dieses Wissen für Instagram, Facebook, Youtube und Snapchat anzuwenden - Reflexion vor Veröffentlichung
Mathematik	
Sachunterricht	<ul style="list-style-type: none"> - Urheber- und Persönlichkeitsrechte - Unterschied zwischen legalen und illegalen Angeboten - Möglichkeiten, um im Internet Videos und Musik herunterzuladen - Lernen, dieses Wissen für Instagram, Facebook, Youtube und Snapchat anzuwenden/ Reflexion vor Veröffentlichung



Englisch	
----------	--

5.1 Medienanalyse

Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren

5.1	Jahrgang 1
Deutsch	
Mathematik	
Sachunterricht	
Englisch	
5.1	Jahrgang 2
Deutsch	- Kinderbücher unterschiedliche medial aufbereiten und deren Wirkung vergleichen (Text, Bilder, Audio, Film, Comic etc.)
Mathematik	- unterschiedliche Medien für denselben Unterrichtsinhalt einsetzen und vergleichen (analog/digital) – z.B. Rechenrahmen und digitales Hunderterfeld / 2D-Würfel am Computer und 3D-Würfel basteln
Sachunterricht	- Unterrichtseinheit: Medienentwicklung – von der Wählscheibe zum Smartphone (Veränderungen im Laufe der Zeit)
Englisch	

5.1	Jahrgang 3
Deutsch	- Kategorisierung von analogen und digitalen Medien sowie deren Eigenschaften - Vergleich und Gegenüberstellung verschiedener Medien (Pro- und Kontra-Argumentationen in Form von Diskussionen üben) - Anglizismen in der Mediensprache
Mathematik	- Zeitstrahl: Entwicklung der Medien in der Vergangenheit (Buchdruck, Zeitung, Fernsehen, Computer, Tablets)
Sachunterricht	- Zeitstrahl (historisches Lernen): Entwicklung der Medien in der Vergangenheit (Buchdruck, Zeitung, Fernsehen, Computer, Tablets)
Englisch	- Vergleich von analogen und digitalen Wörterbüchern - Wortschatz „media“/ Anglizismen

5.1	Jahrgang 4
Deutsch	- Gegenüberstellung von analogen / digitalen Medien (z.B. Printmedium/Hörbuch/eBook,...; Spiele/App)
Mathematik	-
Sachunterricht	- ‚Computerspiele – ein Medium wie jedes andere?‘ – Gegenüberstellung von digitalen Spielen und Büchern/Spielen - Fächerübergreifendes Projekt: ‚Grundwissen Fernsehen‘ – Die Arbeitswelt dahinter, Gestaltung mit Medien und die Mediennutzung - Internet-abc als online-Lexikon nutzen
Englisch	- Meinungen kritisch hinterfragen (z.B. von versch. Quellen nach Pro- und Kontra-Meinungen zur Schuluniform recherchieren) - SuS hinterfragen kritisch und nutzen Bildsprache und Bildinformation visueller Medien nach ihrer Aussage und Botschaft kritisch



5.2 Meinungsbildung

Die interessengeleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen

5.2	Jahrgang 1
Deutsch	
Mathematik	
Sachunterricht	
Englisch	

5.2	Jahrgang 2
Deutsch	
Mathematik	
Sachunterricht	
Englisch	

5.2	Jahrgang 3
Deutsch	- Werbung: Wo versteckt sie sich und wie erkenne ich sie? -> Analyse von Zeitungen, Internetseiten, Computerspielen, Social Media
Mathematik	
Sachunterricht	- Influencer auf Youtube und Instagram: Wie werde ich von ihnen beeinflusst?
Englisch	

5.2	Jahrgang 4
Deutsch	- Eigene Werbetexte, Slogans, Plakate oder Werbeclips verfassen/erstellen und präsentieren
Mathematik	
Sachunterricht	- www.clicksafe.de : Themenpunkt: Werbung: Werbeformen und Werbestrategien im Internet - Werbung und Computerspiele – Strategien erkennen, Mechanismen durchschauen‘ - Lieblingsspiele vorstellen – Vorlieben erkennen und begründen
Englisch	- Eigene Werbetexte, Slogans, Plakate oder Werbeclips verfassen/erstellen und präsentieren

5.3 Identitätsbildung

Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen

5.3	Jahrgang 1
Deutsch	
Mathematik	
Sachunterricht	- Nachstellen verschiedener Spielsituationen in der realen Welt ⇒ Wirkung von Spielen, Wirkung von Medienkonsum
Englisch	

5.3	Jahrgang 2
Deutsch	
Mathematik	



Sachunterricht	- Unterrichtseinheit: Vorbilder und Idole aus dem Internet. Wen finde ich gut und warum?
Englisch	

5.3	Jahrgang 3
Deutsch	- Medientagebuch führen: Welche Medien nutze ich wann und wie lange? -> Auswertung und Diskussion mit meinem persönlichen Fazit
Mathematik	-
Sachunterricht	- Thema Computerspiele: Realitätsverlust durch zeitintensives Spielen thematisieren - Thema Soziale Medien: Bildbearbeitungen (Realität vs. Foto) -> selbst ausprobieren, wie Bilder verändert werden können
Englisch	-

5.3	Jahrgang 4
Deutsch	-
Mathematik	-
Sachunterricht	- Beeinflussung von Spielen: z.B. Darstellung und Wirkung von Helden
Englisch	-

5.4 Selbstregulierte Mediennutzung

Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen

5.4	Jahrgang 1
Deutsch	
Mathematik	
Sachunterricht	Mediennutzung – Umfrage: Welche Medien nutzt du? Wie lange nutzt du sie? Gibt es Regeln und Absprachen? => Diagramm erstellen
Englisch	

5.4	Jahrgang 2
Deutsch	- Kinderbücher in den Unterricht einbeziehen, die Mediennutzung thematisieren (z.B. ‚Der Tag, an dem die Oma das Internet kaputt gemacht hat‘)
Mathematik	- erstellen klasseninterner Diagramme zur individuellen Mediennutzung
Sachunterricht	- Reflexion über das eigene Medienverhalten und positive wie negative Auswirkungen auf die Kinder
Englisch	

5.4	Jahrgang 3
Deutsch	- Eigenes Mediennutzungsverhalten analysieren und mit anderen vergleichen -> Möglichkeiten der Regulation daraus ableiten
Mathematik	
Sachunterricht	- Ratgeber entwickeln zur selbstregulierten Mediennutzung
Englisch	- s. Deutsch: englische Begriffe der Medien ergänzen



5.4	Jahrgang 4
Deutsch	
Mathematik	<ul style="list-style-type: none"> - Unterrichtseinheit: ‚Mein Medienkonsum‘ – eigenes Medienverhalten analysieren (Art, Zeit, Häufigkeit, Vielfalt – Tabellen, Diagramme erstellen) und kritisch hinterfragen / mit anderen Vergleichen (Umfragen)
Sachunterricht	<ul style="list-style-type: none"> - Sensibilisierung für maßvolles Spielen - Sensibilisierung für Gefahren und Suchtpotenziale von digitalen Medien. z.B.: Computerspiele: Sucht und Abhängigkeit (www.klicksafe.de) - Reflexion des Stellenwerts von Spielen - Sinn von Alterskennzeichnungen - Kostenfallen (z.B. In-App-Käufe)
Englisch	

6.1 Prinzipien der digitalen Welt

Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen

6.1	Jahrgang 1
Deutsch	
Mathematik	
Sachunterricht	
Englisch	

6.1	Jahrgang 2
Deutsch	
Mathematik	
Sachunterricht	
Englisch	

6.1	Jahrgang 3
Deutsch	
Mathematik	
Sachunterricht	
Englisch	

6.1	Jahrgang 4
Deutsch	
Mathematik	
Sachunterricht	<ul style="list-style-type: none"> - Unterrichtseinheit: So funktioniert das Internet - Vielfalt der digitalen Medienlandschaft kennen (www.google.de u.a. Suchmaschinen) - Chancen und Risiken des Mediengebrauchs in unterschiedlichen Lebensbereichen erkennen (E-Mail-Kontakt kritisch reflektieren) - eigenen Mediengebrauch reflektieren und ggf. modifizieren (Anti-Sucht-Verhalten) - Die Bedeutung von digitalen Medien für die politische Meinungsbildung und Entscheidungsfindung kennen und nutzen - Potenziale der Digitalisierung im Sinne sozialer Integration und sozialer Teilhabe erkennen, analysieren und reflektieren
Englisch	



6.2 Algorithmen erkennen

Algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten erkennen, nachvollziehen und reflektieren

6.2	Jahrgang 1
Deutsch	<ul style="list-style-type: none"> - Bildfolgen sortieren - Eine Geschichte sortieren (Anton App: Erstens, Zweitens, Drittens)
Mathematik	<ul style="list-style-type: none"> - Kardinalzahlaspekt kennenlernen - Reihenfolgen erkennen (Anton App)
Sachunterricht	<ul style="list-style-type: none"> - Kreislauf des Apfels
Englisch	

6.2	Jahrgang 2
Deutsch	<ul style="list-style-type: none"> - Anleitungen lesen, verstehen und selbst verschriftlichen
Mathematik	<ul style="list-style-type: none"> - Orientierung auf der Hundertertafel (Wege ablaufen um zur Zielzahl zu kommen) - zurechtfinden auf einem Hunderterpunktfeld und Wegbeschreibungen (Befehlen) folgen (Vorbereitung für den Beebots)
Sachunterricht	<ul style="list-style-type: none"> - Algorithmen in alltäglichen Situationen suchen und thematisieren
Englisch	

6.2	Jahrgang 3
Deutsch	<ul style="list-style-type: none"> - Vorgangsbeschreibungen als Beispiele für Algorithmen im Alltag verfassen: Anleitungen für alltägliche Handlungen wie Hände waschen, Zähne putzen,... bzw. Rezepte oder Bastelanleitungen
Mathematik	<ul style="list-style-type: none"> - Logische Reihen im Tausenderraum durchschauen und fortsetzen - Muster durchschauen und fortsetzen
Sachunterricht	<ul style="list-style-type: none"> - Geschriebene Vorgangsbeschreibungen erproben und reflektieren, ob Befehle/ Anweisungen exakt genug waren -> Analogie zum Programmieren herstellen
Englisch	<ul style="list-style-type: none"> - Bilddiktate: genaue Anweisungen geben und umsetzen

6.2	Jahrgang 4
Deutsch	<ul style="list-style-type: none"> - Anleitungen schreiben - Befehle formulieren
Mathematik	<ul style="list-style-type: none"> - Computergesteuerte Systeme kennenlernen (internet-abc) - Befehle ordnen - Anleitungen schreiben - Befehle formulieren - Logische Reihen erfinden - Codes kennen
Sachunterricht	<ul style="list-style-type: none"> - Beebots / Robotics (Haus der kleinen Forscher)
Englisch	



6.3 Modellieren und Programmieren

Probleme formalisiert beschreiben, Problemlösestrategien entwickeln und dazu eine strukturierte, algorithmische Sequenz planen; diese auch durch Programmieren umsetzen und die gefundene Lösungsstrategie beurteilen

6.3	Jahrgang 1
Deutsch	
Mathematik	
Sachunterricht	- Programmieren von Beebots/Robotics
Englisch	

6.3	Jahrgang 2
Deutsch	
Mathematik	
Sachunterricht	
Englisch	

6.3	Jahrgang 3
Deutsch	- Bildergeschichten programmieren mit der Maus (Scratch)
Mathematik	- Beebot programmieren: räumliche Orientierung trainieren
Sachunterricht	- Lego Education: Fahrzeuge bauen und programmieren
Englisch	- Englische Begrifflichkeiten und ihre Bedeutung beim Programmieren klären

6.3	Jahrgang 4
Deutsch	
Mathematik	
Sachunterricht	- Programmieren von Beebots / Robotics (Haus der kleinen Forscher) - Programmieren mit der Maus (WDR-Projekt) - Learningapps.de (eigene Lernspiele erstellen)
Englisch	

6.4 Bedeutung von Algorithmen

Einflüsse von Algorithmen und Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt beschreiben und reflektieren

6.4	Jahrgang 1
Deutsch	
Mathematik	
Sachunterricht	
Englisch	

6.4	Jahrgang 2
Deutsch	
Mathematik	
Sachunterricht	
Englisch	

6.4	Jahrgang 3
-----	-------------------



Deutsch	- Schreibanlass: Wie wäre mein Leben vor 100 Jahren gewesen? Wie würde es in 100 Jahren sein?
Mathematik	- Zeitleiste: Medien einordnen
Sachunterricht	- Funktionen von Medien im kindlichen Alltag: Unterhaltung und Freizeitgestaltung vs. Lernmedium vs. Kommunikation vs. Zeitmessung
Englisch	- Thema „toys“: früher vs. heute vs. in der Zukunft

6.4	Jahrgang 4
Deutsch	
Mathematik	
Sachunterricht	
Englisch	

5.4 Distanzlernen

Aufgrund der Covid-19-Pandemie kam es bereits im März zu Schulschließungen. Auch nach schrittweisen Öffnungen gab es im Anschluss längere Phasen, in denen die Kinder von zuhause aus lernen mussten.

Der GSV Astrid-Lindgren/St.-Johannes hat bereits im Frühjahr 2020 darauf reagiert und die Lernplattform IServ für die Schülerinnen und Schüler eingeführt. Das aktuelle Schuljahr 2020/21 lief mit einem ‚angepassten Regelbetrieb‘ an. Doch auch hier gab es in den ersten Wochen nach den Sommerferien einige Kinder an unserer Schule, die sich in häusliche Quarantäne begeben mussten. Man kann auch weiterhin davon ausgehen, dass es trotz besonderer Schutzmaßnahmen, dass der Unterricht nicht immer für alle Schülerinnen und Schüler zur gleichen Zeit am gleichen Ort stattfinden kann. Daher besteht die Notwendigkeit, das Lernen auf Distanz zu organisieren. Einige wichtige Grundsätze für das Distanzlernen am GSV Astrid-Lindgren/St.-Johannes sind im Folgenden aufgeführt:

Grundsätze für das Distanzlernen:

1 Bildungsgerechtigkeit

„In Phasen des Distanzlernens sollte man aus Gründen der Bildungsgerechtigkeit auf einfache technische Lösungen setzen, die den Lernerfolg nicht einseitig an die Verfügbarkeit digitaler Technik knüpfen. Unser Grundschulverbund hat sich daher für die Lernplattform Iserv entschieden, mit der alle Schülerinnen und Schüler arbeiten können, unabhängig von



den jeweiligen Endgeräten, die zur Verfügung stehen (Computer, Laptop, Tablet, Handy). Natürlich gehört zu den Bedingungsfeldern des Distanzlernens auch die technische Infrastruktur, die im häuslichen Umfeld zur Verfügung steht: Wenn Lernende beispielsweise längere Texte verfassen sollen, macht es einen erheblichen Unterschied, ob sie einen Computer mit Tastatur oder nur ein Smartphone nutzen können. Gerade in Familien mit mehreren schulpflichtigen Kindern können nicht nur die Hardware-Ressourcen knapp, sondern auch die räumlichen Bedingungen erschwert sein. Es ist alles andere als selbstverständlich, dass jede Schülerin und jeder Schüler ein eigenes Zimmer haben, in dem alleine und in Ruhe gelernt werden kann. Bedürftige Kinder, denen kein internetfähiges Endgerät zur Verfügung steht, können demnächst ein Leihgerät über den Grundschulverbund ein Leihgerät beziehen. Des Weiteren wird es am Standort der Astrid-Lindgren-Schule Computerarbeitsplätze für Schülerinnen und Schüler geben, die gebucht werden können. Im Fall von Quarantäneverordnungen für einige Schülerinnen und Schüler, bieten wir Videokonferenzen über IServ an. Neue Unterrichtsinhalte können so auch über das Distanzlernen vermittelt werden.

2 Kompetenzen wahrnehmen und fördern

Die Kompetenzen von Lehrenden und Lernenden im Bereich digitaler Medien sind sehr unterschiedlich ausgebildet. Es gibt einige Schülerinnen und Schüler sowie Lehrerinnen und Lehrer, die im Umgang mit digitaler Technik sehr versiert sind, und solche, denen grundlegende Fähigkeiten und Kenntnisse fehlen. Auch aufgrund dieser bekannten Heterogenität haben wir uns bei der Planung des Distanzlernens auf einfache technische Lösungen beschränkt. Die Jahrgänge 2-4 werden in den PC-Stunden zunächst im Umgang mit den wichtigsten Modulen unserer Lernplattform (siehe Punkt 4) gemacht werden. Die ersten Jahrgänge werden vorwiegend über die klasseneigenen ‚padlets‘ (digitale Pinnwände) über die Lerninhalte informiert.

3 Einsatz analoger Medien

Auch die in den Schulen bereits eingeführten Lernmittel (wie z.B. Schulbücher) und andere ‚analoge‘ Medien werden in Phasen des Distanzlernens eingesetzt, um verlässliche und bekannte Angebote zu machen. Wir achten darauf, dass es im Falle von Distanzlernen jedoch nicht in eine Flut von Arbeitsblättern mündet, die verbindlich abgearbeitet werden müssen. An unserer Schule kombinieren wir sehr häufig analoge Medien mit digitalen. Eine übersichtliche digitale Darstellung behandelter Unterrichtsinhalte ist beispielsweise das ‚padlet‘. Hier werden insbesondere für die jungen Kinder analoge Aufgaben zum



‚Ausdrucken‘ bereitgestellt. Das Vorlesen von Geschichten oder das Vortragen von Gedichten kann jedoch auch motivierend in Videokonferenzen stattfinden.

4 Beziehungen zu den Schülerinnen und Schülern stärken

Beim Distanzlernen stehen nicht Tools und Apps im Mittelpunkt, sondern die Beziehung zu den Schülerinnen und Schülern sowie die Begleitung ihrer Lernprozesse. Am GSV Astrid-Lindgren/St.-Johannes wollen wir insbesondere über das Modul ‚Videokonferenzen‘ den Kontakt zu den Schülerinnen und Schülern aller Jahrgänge halten. Insbesondere im Fall von Quarantäneverordnungen für einige Schülerinnen und Schüler, sind die zwischenmenschlichen Kontakte zu diesen Kindern enorm wichtig!

5 Kontrollstrukturen

Sobald Schülerinnen und Schüler nicht mehr im Klassenraum, sondern zu Hause arbeiten, wird es schwieriger, Lernprozesse zu beobachten, zu begleiten, zu steuern und zu bewerten. Über die Lernplattform IServ und das ‚Aufgabenmodul‘ ist unseren Lehrkräften jedoch möglich, Aufgaben zu stellen und zu kontrollieren. Bemerkungen zu den erledigten Aufgaben und Rückmeldungen an die Schülerinnen und Schüler können über dieses Modul einfach getätigt werden. Die Eigenständigkeit der Schülerinnen und Schüler ist beim Bearbeiten der Aufgaben jedoch von besonderer Bedeutung. Daher haben wir uns zunächst dafür entschieden nur im vierten Jahrgang mit dem Aufgabenmodul zu arbeiten. Die Viertklässler können hier prinzipiell selbst wählen, an welchem Ort, zu welchem Zeitpunkt, mit wem, in welchem Rhythmus, mit welchen (technischen) Hilfsmitteln etc. sie lernen.

6 Asynchrone vs. synchrone Kommunikation

Asynchrone Kommunikation ist im Vergleich zu synchroner Kommunikation technisch weniger aufwändig und erhöht in Lernprozessen die Selbstbestimmung. Mithilfe des Aufgabenmoduls in Iserv kann der Lehrende den Schülerinnen und Schülern Aufgaben für einen festgelegten Zeitraum bereitstellen. Die Kinder können auf diese Weise selbständig wählen, wann die Arbeiten erledigt werden. Unsere älteren Schülerinnen und Schüler können zudem wählen, an welchem Ort, mit wem, in welchem Rhythmus, mit welchen (technischen) Hilfsmitteln etc. sie die Aufgaben bearbeiten. Instruktionen und Erklärungen erfolgen in der Regel so, dass sie asynchron wahrgenommen werden können. Schülerinnen und Schüler können dann z.B. den Zeitpunkt, an dem sie ein Erklärvideo schauen, eine Textnachricht beantworten oder Feedback geben, selbst bestimmen. Weder Lehrende noch



Lernende sind gezwungen, zu einem bestimmten Zeitpunkt aktiv zu werden. Das erhöht die Flexibilität und damit die Freiheit im individuellen Lernprozess.

Synchrone Kommunikation, bei der die Gesprächspartner zur selben Zeit aktiv sind und unmittelbare Rückkopplung erfolgen kann, ist an höhere Anforderungen geknüpft: Findet etwa eine verbindliche Videokonferenz zu Beginn eines Schultages statt, so müssen Lehrende wie Lernende in ihren privaten Umfeld einen ruhigen Raum aufzusuchen sowie ein internetfähiges Gerät mit der nötigen Bandbreite zur Verfügung haben. Diese Voraussetzungen sind nicht in allen Familien gegeben. (siehe Sofortausstattungsprogramm) An unserem GSV werden diese Videokonferenzen daher nicht als verpflichtende Angebote gestaltet. Vielmehr dienen sie als zusätzliche Angebote, die einem informellen Austausch und der Beziehungsarbeit dienen. Hierzu teilen wir unsere Klassen in kleinere Lerngruppen auf oder konzipieren sie als Sprechstunden. Per Videokonferenz können die Schülerinnen und Schüler zudem die Sprechstunden der Schulsozialarbeiterin in Anspruch nehmen. (vgl. Grundsätze für das Distanzlernen vom MSB)

6. Ausstattung

6.1 Einsatz von Software

Welche Software wird eingesetzt um die Ziele zu erreichen?

Software	Fachbereich	Unterrichtsziel
anton Schullizenz	Deutsch/ Mathe/ Sachunterricht	Individuelle Förderung/ Differenzierung/ Übungsformat
worksheetcrafter	alle Fächer	Lehrer/Innen erstellen Unterrichtsmaterialien/ Arbeitsblätter, Mappen...
Antolin Schullizenz	Deutsch	Leseförderung/ insbesondere sinnentnehmendes Lesen
Microsoft Word	Deutsch, Sachunterricht	Textverarbeitung, Plakaterstellung, etc. (nach Jahrgangsstufen sortiert → siehe oben → medienspezifische Inhalte)
Lernwerkstatt 9 Schullizenz	Deutsch, Mathematik	Individuelle Förderung/ Differenzierung/ Übungsformat
Sag es auf Deutsch Schullizenz	DAZ	Individuelle Förderung/ Sprachförderung nichtdeutschsprachiger Kinder / DAZ



Mathepirat Schullizenz	Mathematik	Kopfrechnen/ schriftliche Rechenverfahren/ Umrechnen von Größen/ Lesen der Uhr/ individuelle Übungshefte
learningapps	fachübergreifend	SuS und LuL erstellen Lernspiele
Whosnext APP auf den iPads	Organisation	LuL: classroom-Management
EASY peasy APP auf den iPads	Englisch	Vokabeltrainer/ Wortfeldtraining
Kahoot! APP auf den iPads	fachübergreifend	Erstellen von Lernquiz
Die kleine Waldfibel APP auf den iPads	Sachunterricht	Informationsrecherchen zu Natur/ Tierwelt
ANTON APP auf den iPads	Mathe/ Deutsch/ Sachunterricht	siehe oben
Worksheet Go! APP auf den iPads	Alle Fächer	Digitale Arbeitsblätter
Zebraschreibtablette APP auf den iPads	Deutsch	Anfangsunterricht/ DAZ
antolin Webclip auf den iPads	Deutsch	siehe oben
frag-finn Webclip auf den iPads	Sachunterricht	Alle Themenbereiche
QR Code Scanner	Alle Fächer	Codes entschlüsseln



6.2 Hardware / Ist-Zustand

Anzahl Gesamt

Geräte	Standort ALS	Standort JOH
Server	1	1
PC	41	28
iPads (Schüler)	47	24
iPads (Lehrer)	12	4
Beamer	4 (davon 2 mobile)	3 (davon 2 mobile)
Notebooks	3	2
Drucker	6	6
Digitalkamera	2	1
Fernseher	1	0

Davon in

	ALS	JOH
Klassenzimmer gesamt	9 + 5 Fö.	4 + 4 Fö.
Anzahl der PCs	23	10
Anzahl der Beamer	0	0
Anzahl der Drucker	0	4

Davon in

	ALS	JOH
Anzahl EDV-Räume	1	1
Anzahl der PCs	12	12
Anzahl der Beamer	1	1
Anzahl der Drucker	1	1

Davon in

Verwaltung + Lehrerzimmer	ALS	JOH
Anzahl der PCs	6	5
Anzahl der Beamer	2 (mobile)	3 (davon 2 mobile)
Anzahl der Drucker	5	1

Davon in

OGGS	ALS
Anzahl der PCs	1
Anzahl der Drucker	1



6.3 Hardware-Software / Soll-Zustand

Internetzugang/WLAN:

Ein breitbandiger, verlässlicher Internetzugang für das Schulgebäude, welcher von allen Klassen und Fachräumen sowie dem Lehrerzimmer aus zugänglich ist.

Ein breitbandiger, verlässlicher Internetzugang, der es mehreren Lehrkräften gleichzeitig ermöglicht, digitale Inhalte aus dem Internet abzurufen und im Fall von Videos zu streamen (z.B. über EDMOND NRW).

Ein breitbandiger, verlässlicher Internetzugang, der es einer größeren Zahl von Schülerinnen und Schülern erlaubt, gleichzeitig onlinegestützte Angebote zu nutzen.

Eine Möglichkeit für Lehrkräfte, im **gesamten Gebäude** über **W-LAN** mit mobilen Geräten auf das Internet zuzugreifen, um im Klassenraum und darüber hinaus ohne Anbindung beweglich zu bleiben.

Hardware:

Bereitstellung der eingerichteten, mobilen Endgeräten aus dem Sofortausstattungsprogramm.

Des Weiteren benötigen am Standort der Astrid-Lindgren-Schule 5 und am Standort der Johannesschule 3 W-Lan-Drucker!

Präsentationstechnik:

In der Aula beider Schulstandorte werden dringend fest installierte Beamer+apple TV benötigt! Insbesondere für Veranstaltungen in ‚Corona-Zeiten‘!

In den Klassen- und Fachräumen benötigen wir **Kurzdistanzbeamer + apple TV.**

Software:

Wir benötigen ein spezielles **Budget für den Kauf von APPs** für die Schüler- und Lehrer-iPads. Für unsere Lehrkräfte benötigen wir das **Jamf-teacher tool** und für unsere Schülerinnen und Schüler das **Jamf-student tool!**



Lehrer-iPads: Good Notes (kostenpflichtig) wird benötigt

Schüler-iPads: book creator, Blitzrechnen 1-4, Puppet Pals 2 school edition, Diktat Trainer (kostenpflichtig)

Support/ Wartung:

Weiterhin ist eine regelmäßige Wartung und Instandhaltung der Rechner sehr wichtig! Gruppenrichtlinien für einige PCs müssen geschrieben werden.

Sonstiges:

Dringend benötigen wir die sechs Schränke für die iPads der Schülerinnen und Schüler.



7 Fortbildungen

7.1 Absolvierte Fortbildungen

Die Medienbeauftragten und zwei weitere Lehrkräfte des GSV Astrid-Lindgren/St.-Johannes-Schule besuchten von September 2019 bis September 2020 einen vierteiligen Workshop („Auf dem Weg zu einem zeitgemäßen Medienkonzept“).

Darüber hinaus nahmen die Medienbeauftragten und die Schulleitung an den regelmäßig stattfindenden „Runden Tischen“ des Zentrums für Digitale Bildung teil.

Arbeitskreise der Schulleitungen fanden im Rahmen der „Digitalisierung“ statt sowie eigens initiierte Fortbildungen und Treffen mit Lehrkräften anderer Grundschulen zur Lernplattform IServ.

Fortbildungen vom Medienzentrum zum „Einsatz von tablets in der Primarstufe“ sind besucht worden.

Eine schulinterne Lehrerfortbildung fand im März 2020 mit Herrn Husemann vom Medienzentrum Gütersloh statt. Hier ging es vorrangig um geeignete APPs im Bereich der Grundschule.

Je nach organisatorischen Möglichkeiten nutzt das Kollegium auch gegenseitige Hospitationen, um an gemachten Erfahrungen teilzuhaben.

Regelmäßig finden „Mikrofortbildungen“ sowie APP-Vorstellungen im Kollegium statt. In Kooperation mit der Gesamtschule fand eine Fortbildung am 01.10.2020 zum „Aufgabenmodul“ von IServ statt.

In Form eines pädagogischen Ganztages wurde das Medienkonzept am 05.10.2020 auf den aktuellen Stand gebracht.

7.2 Geplante Fortbildungen

Lernen mit digitalen Medien und Werkzeugen bedeutet auch, dass Lehrkräfte selbst die Kompetenzen dazu erwerben müssen. Ein wichtiger Bestandteil davon besteht in eigenen Erfahrungen aus der Unterrichtspraxis. Die Qualifizierung der Lehrkräfte erfolgt schrittweise und unterrichtsbegleitend.

Wir benötigen Fortbildungen zum Thema Urheberrecht bei der Nutzung digitaler Medien und zum Thema Datenschutz/ Datenspeicherung beim Arbeiten mit digitalen Plattformen, Apps usw.



Wir benötigen weitere Fortbildungen zur Gestaltung von Lernprozessen mit digitalen Medien und Werkzeugen sowie zur fachlichen Unterrichtsentwicklung mit digitalen Medien und Werkzeugen.

Fortbildungen im Bereich des MDM und in der Nutzung von Jamf benötigen unsere Medienbeauftragten.

Zukünftig wird die Schulleitung auch einen DLL-Kurs absolvieren.

8 Sonstige Bemerkungen der Schule

Um unseren Schülerinnen und Schülern in Zukunft den Übergang zu den weiterführenden Schulen zu erleichtern, ist es dringend nötig, auch die mediale Ausstattung unserer Schule weiter auszubauen und den aktuellen Gegebenheiten anzupassen.

Dringend erforderlich sind eine stabile Netzwerk-Infrastruktur, ein tragfähiges WLAN im gesamten Schulgebäude und ein umfassender und flexibler Support.

Auch das Verwaltungsnetz benötigt ein stabileres Netzwerk.

Für unsere Unterrichtsvorhaben und das Präsentieren mit den iPads benötigen wir dringend eine umfassende Präsentationstechnik (Beamer und apple TV).