



## Medienkonzept Paul-Gerhardt-Schule in Lübeck



### **Paul-Gerhardt-Schule**

Paul-Gerhardt-Straße 4-8  
23554 Lübeck

30.05.2019



## Inhaltsverzeichnis

1	Präambel .....	3
2	Aktuelle Situation Medienbildung an der Schule .....	4
2.1	Rahmendaten der Schule .....	4
2.2	Aktuelle technische IT-Ausstattung .....	4
2.3	Aktueller pädagogische Medieneinsatz .....	5
3	Medienpädagogische Zielsetzungen .....	6
4	Mediencurriculum .....	6
5	Ausstattung .....	7
5.1	IT-Infrastruktur .....	7
5.2	Hard- und Software .....	8
6	Fortbildung .....	8
6.1	Medienkompetenz der Lehrkräfte .....	8
6.2	Fortbildungsplanung .....	9
7	Zeitplanung .....	9
8	Evaluation .....	10
9	Anhang .....	11
I	Medienausstattung Ist und Soll .....	11
II	Liste der aktuellen und geplanten Softwarenutzung .....	12
III	Tabelle Konkretisierung der Kompetenzen zur Entwicklung der Medienkompetenz bezogen auf die Jahrgangsstufe 4 .....	14
IV	Mediencurricula der Fächer .....	20
	<i>Deutsch</i> .....	20
	<i>Mathematik</i> .....	22
	<i>Heimat- Welt- und Sachunterricht (HWS)</i> .....	24
	<i>Englisch</i> .....	27
	<i>Kunst</i> .....	28
	<i>Musik</i> .....	31
	<i>Religion</i> .....	33
	<i>Sport</i> .....	37

# 1 Präambel

„Der Bildungs- und Erziehungsauftrag der Schule besteht im Kern darin, Schülerinnen und Schüler (nachfolgend mit SuS abgekürzt) angemessen auf das Leben in der derzeitigen und künftigen Gesellschaft vorzubereiten und sie zu einer aktiven und verantwortlichen Teilhabe am kulturellen, gesellschaftlichen, politischen, beruflichen und wirtschaftlichen Leben zu befähigen“ („Bildung in der digitalen Welt“, Strategie der Kultusministerkonferenz, Dez. 2016, S.10). Dies ist nur ein Anspruch, den digitale Bildung an Schulen stellt. Im Wesentlichen geht es hierbei um drei Bereiche.

Zunächst das Lebensargument:

43,52% unserer Schülerschaft kommen aus sozial schwachen Familien. Viele dieser Kinder haben nur durch unsere Schule Zugang zu Kultur, Musik und Sport und verbringen ihre häusliche Freizeit vorwiegend mit technischen Geräten. Ihre „digitale Welt“ besteht aus dem „Herumdaddeln“ im Internet und aus Spielen, die weder als altersgemäß noch als wertvoll anzusehen sind (z.B. Fortnite). Die Kinder haben zu Hause häufig keine Vorbilder, die ihnen die digitalen Medien als etwas nahebringen können, das ihnen beim Lernen helfen kann. Wir erleben es täglich in der Schule, wie interessiert die Kinder an vielen Dingen sind und wie wenig sie über unsere Welt wissen. Wären wir digital besser ausgestattet, könnten wir es unserer Schülerschaft ermöglichen, viel mehr über die Welt zu erfahren und eigene Interessen zu entdecken. Dem folgend könnten Talente und Potentiale entdeckt und individuell gefördert werden. Dies ist ja auch eine Zielsetzung der KMK- Strategie. Zu dem kommt, dass es nicht mehr nur allein um Digitalisierung, sondern um die Veränderung der Kultur geht. Es hat sich eine Kultur des Weiterschickens und Filmens entwickelt, auf welche die SuS vorbereitet werden müssen. Mit digitalen Medien und besonders Handys eröffnet sich Kindern eine neue Welt wie damals mit dem Fahrrad und es muss gelernt sein, mit den neuen Inhalten umgehen zu können.

Das Zukunftsargument ist eines, welches besonders in der Schule getragen werden muss. Im Zuge der Inklusion legt man besonderes Augenmerk darauf, keines der Kinder zu benachteiligen. Man muss gegen den „deepening divide“ der Gesellschaft angehen. Kinder sind nicht nur an die digitale Welt anzupassen, sondern müssen auch lernen diese zu gestalten (vgl. Irion /Sahin 2018). Besonders Lehrkräfte haben die Aufgabe, die SuS darin zu unterstützen. Besonders wichtig für unsere SuS ist es auch, den verantwortungsvollen Umgang mit den digitalen Medien zu erlernen und ein Problembewusstsein für die Risiken zu entwickeln. Wir möchten es ihnen ermöglichen zu lernen, die digitalen Medien zielgerichtet, sozial verantwortlich und gewinnbringend zu nutzen. Ein Unterricht, der einen Zugang zu digitalen Medien beinhaltet, hat zudem einen motivationssteigernden Effekt und gibt unseren Kindern langfristig die Chance, persönliche Lernziele und Lernwege zu entwickeln. Welches das Lernargument unterstützt.

Mit den fünf iPads und einigen Computern, die wir zurzeit einsetzen, sind alle genannten und auch die in der KMK- Strategie geforderten Zielsetzungen nicht umzusetzen. Hinzu kommt, dass wir seit 2013 ausgezeichnete MINT- Schule sind und dass wir den Bereich „I“ gerne mit Leben füllen würden, dies aber momentan – aufgrund unserer mangelhaften Ausstattung an digitalen Endgeräten – noch nicht umsetzen können.

## 2 Aktuelle Situation Medienbildung an der Schule

### 2.1 Rahmendaten der Schule

Die PGS ist eine kleine Grundschule, an welcher zusammen mit der Schulleitung und Konrektorin 20 Lehrkräfte unterrichten. Zurzeit besuchen 223 SuS in insgesamt elf Klassen die Schule. Derzeit ist die Grundschule zwei- bis dreizügig.

Es befinden sich elf Klassenräume in dem Gebäude. Neben diesen gibt es eine Küche, zwei Differenzierungsräume, einen Computer-, einen Kunst-/Werk- und einen Musikraum, welche täglich von den Klassen genutzt werden. Im Gebäude sind zusätzlich die Räumlichkeiten der OGS zu finden, die bei Bedarf während der Unterrichtszeit auch von den SuS genutzt werden. Davon gibt es insgesamt drei. Ein Klassenraum ist zurzeit für eine Doppelnutzung vorgesehen. Um dies zu realisieren, erarbeitet die Schule gerade ein Raumnutzungskonzept.

### 2.2 Aktuelle technische IT-Ausstattung

Die Schule ist seit kurzem an das Glasfasernetz des Landes Schleswig-Holstein angebunden und verfügt über flächendeckenden WLAN-Zugang (bis auf die Sporthalle), jedoch nicht mit genügend Accesspoints. Das WLAN-Netz ist passwortgeschützt, wobei man sich nicht als Lehrkraft registrieren muss, um es nutzen zu können.

Momentan befinden sich zwölf gespendete, ältere Computer im Computerraum, von denen zwei nicht intakt sind. Der Computerraum soll im Zuge von Umbaumaßnahmen verschwinden. Im Lehrerzimmer sind für die Lehrkräfte ein Computer und ein Drucker zugänglich. Zudem befinden sich drei Landesserver (Schulleitung, Sekretärin, Konrektorin) im Haus. Neben diesen standortgebundenen Geräten gibt es noch vier Laptops, davon drei gespendete, ältere Modelle. Alle Geräte sind mit dem „Windows 10“ Betriebssystem ausgestattet. Zu den portablen Geräten gehören fünf iPads, die seit Oktober 2018 an der Schule sind. Unter Berücksichtigung der defekten Geräte errechnet sich eine Quote von 1/13 (Endgeräte/Schülerzahl).

Zu den Präsentationsgeräten gehört ein portabler Beamer.

Zurzeit ist Frau Jany die IT-Ansprechpartnerin an der Schule. Bei Fragen zu den neuerworbenen iPads steht ihr die Firma „JessenLenz“ aus Lübeck zur Seite.

Ein großes Problem der Schule ist momentan die Ausstattung. Die Computer werden nur zum Arbeiten an der Lernwerkstatt und teilweise zur Recherche genutzt, da sie sehr langsam sind und oft nicht funktionieren.

Die neuen iPads sind fast jede Stunde ausgeliehen. Mit ihnen wird zurzeit viel an Lernapps gearbeitet und recherchiert. Präsentationen werden nur selten damit erstellt, da keine Präsentationstechnik vorhanden ist. Der Wille, die Technik zu nutzen, ist vorhanden, jedoch fehlt es an einigen Stellen an Wissen und vor allem an Ausstattung. Der Unterricht kann nicht mediengestützt geplant werden, wenn nicht genügend Geräte für die Lehrkräfte zur Vorbereitung und für die Schülerinnen und Schüler zum Arbeiten im Unterricht vorhanden sind und schließlich darum gebangt werden muss, ob die Endgeräte verfügbar sind, wenn man sie braucht.

## 2.3 Aktueller pädagogische Medieneinsatz

### **Einsatz der Tablets:**

im morgendlichen Förderband:

zur individuellen Förderung im Rahmen des Lernplans, besonders im Fach Mathematik (Anton-App); pro Klassenstufe einmal wöchentlich

im Hauptunterricht:

#### **Deutsch:**

Klassenstufe 1: im Rahmen des Lesen-macht-stark-Trainings (Anton-App: Üben der Schreibrichtung), einmal pro Woche

Klassenstufe 2: Übung von Nomen und Rechtschreibstrategien (Anton-App), Bilderbuchapps, einmal pro Woche

Klassenstufen 3/4: wörtliche Rede, Satzglieder (Anton-App)

Klassenstufe 4: im Rahmen des LRS-Unterrichts (Anton-App), einmal pro Woche

Klassenstufenübergreifend: DaZ-Unterricht (Anton-App)

#### **Mathematik:**

Klassenstufe 1: Wimmelbilder zur Aufgabenentwicklung, Übungsaufgaben und Erklärvideos (digitaler Unterrichtsassistent von Minimax)

#### **HWS:**

Klassenstufenübergreifend: Präsentationen von Vorträgen (Book Creator)

#### **Religion:**

Erstellen von Fotos für Standbilder/Bodenbilder

#### **Englisch:**

Klassenstufen 3/4: Vokabeltraining, short stories, Lieder, Gedichte, Hörbeispiele (Internet)

### **Einsatz der PCs:**

Am PC arbeiten Kinder in allen Klassenstufen. Hier nutzen die SuS der Eingangsphase die Software „Lernwerkstatt“ in den Fächern Deutsch und Mathematik.

Spätestens ab Klassenstufe 2 arbeiten die SuS in der Lesezeit im Programm „Antolin“.

Im Fach HWS werden die PCs zusätzlich zur Recherche für Referate genutzt.

Es gibt kein Wordprogramm zum Schreiben von Texten. Ebenfalls fehlt eine Speichermöglichkeit für die SuS.

### **Einsatz des Beamers:**

- Klassenübergreifend zum Zeigen von Fotos und zu Filmvorführungen

### **Einsatz von Bluetoothboxen und privaten Mobiltelefonen:**

- besonders im Musikunterricht (Hörbeispiele, Arbeit zu Komponisten)

### **Erfahrungswerte:**

positiv:

- hohe Lernmotivation
- hoher Lerneffekt
- hohe Übungsquote
- Differenzierung / individuelle Förderung wird unterstützt

negativ:

- einige SuS geraten ins „Daddeln“, wenn sie nicht kontrolliert werden
- die PCs sind sehr langsam, schon beim Ein- und Ausschalten

### 3 Medienpädagogische Zielsetzungen

Mit digitalen Medien sollen die SuS vielfältige Lern- und Übungsmöglichkeiten kennenlernen sowie Sicherheit im Umgang mit verschiedenen Medien erreichen. Verschiedene Übungsformate in Apps unterstützen dabei das individuelle Lernen sowie gezieltes Fördern/Fordern ebenso wie das selbstständige und selbstbestimmte Lernen.

Eine große Bereicherung ist es, dass die SuS an mobilen Geräten Gelerntes präsentieren können. Dazu erstellen sie digitale Bücher, entwickeln selbst ein Quiz oder ein Erklärvideo. Dies vertieft das Gelernte, die SuS übernehmen Verantwortung für die Unterrichtsinhalte und –gestaltung. Die Möglichkeiten der Lernzielkontrollen erweitern sich um ein Vielfaches und können individueller angepasst werden. Die SuS können unmittelbar eine Rückmeldung erhalten und Fehler gleich korrigieren.

Einige SuS werden zu Medienscouts weitergebildet, die anderen SuS kompetent zur Seite stehen und bei Fragen hinzugezogen werden können.

Für Lehrkräfte bedeutet es, sich neu zu orientieren und Unterricht mit und für den Einsatz digitaler Medien vorzubereiten. Passgenaue Angebote für jeden einzelnen SuS zu finden, wird erleichtert.

Prävention und Jugendschutz werden thematisiert. Die Gefahren des Internets (Youtube, Werbung, fake news etc.) werden verstärkt zum Unterrichtsinhalt.

Unser Schulleitspruch lautet: „Gemeinsam wachsen – jeder wie er kann – alle miteinander“. Dieser beinhaltet u.a. das inklusive, individuelle Lernen. Hier unterstützen die digitalen Medien ungemein. So können beispielsweise assistive Medien bei Schwierigkeiten mit der Schriftsprache unterstützen (Apps, die Texte vorlesen oder Sprache verschriftlichen).

Ebenso im Miteinanderlernen und –entwickeln sind digitale Medien ein hilfreiches Instrument. Wir wollen unsere SuS bestmöglich auf die Zukunft vorbereiten. Hierzu gehört heute der umsichtige Gebrauch digitaler Medien, den man im geschützten Rahmen der Schule durch „learning by doing“ am besten erlernen kann.

Daneben trägt unsere Schule das MINT-Gütesiegel (Mathematik Informatik Naturwissenschaften und Technik). In allen Bereichen können digitale Medien eine wunderbare Bereicherung und Erweiterung der engagierten Arbeit unserer Schule darstellen.

Schwerpunktmäßig möchten wir den sicheren und kreativen Umgang mit verschiedenen Medien fördern. Die SuS sollen vermehrt an das Recherchieren nach konkreten Fragestellungen sowie das Erstellen eigener Texte herangeführt werden. Präsentationssoftware unterstützt das Darstellen der Ergebnisse für die Gruppe.

### 4 Mediencurriculum

Die Mediencurricula für die einzelnen Fächer befinden sich im Anhang.

Für alle Fächer verbindliche Medienkompetenzbereiche nach der KMK-Strategie – Erwerb im Fachunterricht:

Suchen und Arbeiten (K1)	Kommunizieren und Kooperieren (K2)	Produzieren u. Präsentieren (K3)	Schützen und sicher Agieren (K4)	Problemlösen und Handeln (K5)	Analysieren u. Reflektieren (K6)
Browsen, Suchen, Filtern	Interagieren	Entwickeln und Produzieren	Sicher in digitalen Umgebungen agieren	Technische Probleme lösen	Medien analysieren und bewerten
Auswerten und Bewerten	Teilen	Weiterverarbeiten und Integrieren	Persönliche Daten und Privatsphäre schützen	Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen	Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren
Speichern und Abrufen	Zusammenarbeiten	Rechtliche Vorgaben beachten	Gesundheit schützen	Eigene Defizite ermitteln und nach Lösungen suchen	
	Umgangsregeln kennen und einhalten		Natur und Umwelt schützen	Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen	
	Ander Gesellschaft aktiv teilhaben			Algorithmen erkennen und formulieren	

Quelle: Fachanforderungen Deutsch, Primarstufe/Grundschule, Ministerium für Bildung, Wissenschaft und Kultur, Land S-H, 2018, S. 7

## 5 Ausstattung

### 5.1 IT-Infrastruktur

Unsere Wunschvorstellung wäre es, dass ein Experte für die IT-Verwaltung eingestellt werden würde. Es gibt mittlerweile ein Programm an der Schule (zuludesk) mit welchem die vorhandenen Tablets verwaltet werden.

Wünschenswert ist es, jedem Schüler/jeder Schülerin und jeder Lehrkraft eine Email-Adresse zuzuweisen, mit welcher er/sie sich an den Geräten anmelden kann. Die Benutzeroberfläche sieht bei jedem Tablet gleich aus. Die Lehrkräfte sowie auch die SuS sollten sich auch von zu Hause aus in das System einloggen können. So kann die Lehrkraft den SuS Dateien/Hausaufgaben zur Verfügung stellen. Dazu müsste ein Cloud-Dienst verwendet werden, der ausreichend verschlüsselt ist. Zum Bearbeiten von Dateien müsste ein Softwarepaket installiert werden.

Um dies datenschutzrechtlich durchsetzen zu können, wäre es sinnvoll, alles über einen Masterserver beim Schulträger laufen zu lassen. Um Veränderungen vornehmen zu können, sollte es einen Slaveserver in der Schule geben.

## 5.2 Hard- und Software

Wunschvorstellung: In jedem zu unterrichtlichen Zwecken genutzten Raum befinden sich ein fest installierter Beamer, ein Whiteboard und ein Apple-TV. Die Räume sollten alle durch Außenjalousien abgedunkelt sein, damit der Beamer zu jeder Zeit eingesetzt werden kann. Da die Schule schon fünf iPads angeschafft hat, ist der Wunsch auch weiterhin mit diesen Geräten arbeiten zu können. Die Benutzeroberfläche iOS wird von den Kindern in der Praxis gut angenommen und kann über die Verwaltungs-App „zuludesk“ gut gesteuert werden. Außerdem bietet „Apple“ eine benutzerfreundliche und einfach zu handhabende Bedienoberfläche. Um die vorhandene Technik nutzen zu können, sollte jede Lehrkraft ein Arbeits-iPad von der Schule gestellt bekommen, mit welchem sie den Unterricht vorbereiten kann. Zusätzlich sollte es einen Arbeitsplatz mit zwei iMacs und zwei Druckern geben, an denen die Lehrer zusätzlich Zugriff auf das Landesnetzwerk haben, da der eine PC im Lehrerzimmer zurzeit immer nur abstürzt.

Um einen besseren Überblick über die Materialien an der Schule zu bekommen, wäre ein Katalogisierungssystem nützlich. Die Materialien wären mit einem Strichcode versehen und könnten damit ausgeliehen werden. So könnte der Bestand besser kontrolliert werden. Damit die Schule sich digital weiterentwickeln kann, sollte in Zukunft ein Cloudsystem installiert werden. Dieses ermöglicht eine sichere Speicherung der Daten und einen datensicheren Austausch unter den Kollegen. Im Zuge dessen könnte mit Bildschirmen im Schulgebäude der Vertretungsplan „ausgehängt“ werden.

Zu den bereits vorhandenen Schülergeräten sollten weitere hinzukommen, um individueller arbeiten zu können. Ein Wunsch wäre, in jedem Klassenraum 6-8 iPads in einem abschließbaren Schrank zu sammeln, damit die SuS jederzeit darauf zurückgreifen und flexibel arbeiten können. Eine gute Lösung ist ein „classcharge“, der mit Induktion funktioniert, damit die iPads jederzeit einsatzbereit sind. Dateiaustausch kann bei iOS über „AirDrop“ erfolgen. Ein Zugriff von zu Hause aus kann nur durch einen Cloud-Dienst ermöglicht werden. Zu den Geräten in den Klassenräumen sollte ein Klassensatz in einem abgeschlossenen Schrank im Lehrerzimmer vorhanden sein, um größere Projekte mit der ganzen Klasse zu ermöglichen.

Das Modell „get your own device“ ist aufgrund des sozioökonomischen Status der Schülerschaft nicht realisierbar. Aus dem Investitionshaushalt der Schule und Geldern des Schulträgers könnten zeitnah (Schuljahr 2019/2020) weitere Geräte finanziert werden. Eventuell kann dadurch zunächst eine Modellklasse nach dem oben beschriebenen Schema (6-8 iPads, classcharge-Schränke, Beamer, Whiteboard, Apple-TV) ausgestattet werden. Für die weitere Ausstattung wären zukünftig Finanzierungsmodelle über den Schulträger oder den Digitalpakt wünschenswert.

## 6 Fortbildung

### 6.1 Medienkompetenz der Lehrkräfte

Das Thema „technische und mediendidaktische Kompetenz“ war auch bei jüngeren Kolleginnen im Rahmen ihrer Ausbildung leider kein Thema.

Alle Kolleginnen nutzen zur Unterrichtsvorbereitung den privaten PC mit einem Word-Programm und dem Worksheet Crafter.

Einzelne Lehrkräfte besuchten in der jüngeren Vergangenheit Fortbildungen in diesem Gebiet bzw. nahmen an Fachtagen zur digitalen Bildung teil. Dennoch herrscht in unserer Schule ein immens hoher Fortbildungsbedarf.



Besuchte Fortbildungen waren:

- kollegiumsinterne Fortbildung zum Worksheet Crafter
- Internet-ABC-Schule (nach 2 Teilnahmen abgebrochen, da wir dieses Programm aufgrund unserer mangelhaften medialen Ausstattung nicht erproben konnten)
- Programmieren in der Grundschule
- Vortrag „Digitale Medien im Unterricht“ im Rahmen des Inklusionstages
- Besuch zweier Fachtage in der Stadtschule und Kennenlernen/Ausprobieren von Apps
- Besuch eines Fachtages in der Schule Lauerholz: „Digitale Medien im MINT Unterricht“
- Besuch eines Fachtages zum Thema „Lernen mit digitalen Medien in der Grundschule“
- Webinare zum Einsatz von Apps im Mathematikunterricht
- Besuch des Landesfachtages Sachunterricht mit dem Thema „Digitale Medien im Sachunterricht“

Die Kolleginnen wünschen sich eine Fortbildung vor Ort, kollegiumsintern, als Abruferveranstaltung an einem SET zur Nutzung und zum Gebrauch von Tablets und Apps im Unterricht.

## 6.2 Fortbildungsplanung

Im kommenden Schuljahr:

- 2 SET zum Thema Medienkompetenz (Frau Kannengießer aus der Stadtschule wurde bereits angefragt und hat zugesagt); 1 Hospitation des gesamten Kollegiums in der Stadtschule
- Fortbildung zu Gefahren im Netz
- Fortbildung im Umgang mit i-Pads, wenn keine Klassensätze vorhanden sind
- Fortbildung der Fachleitungen auf Fachtagen / Besuch der Workshops über digitale Medien im Fach
- Einführung in zusätzliche technische Geräte für die Arbeit mit i-Pads (i-TV etc.)
- Besuch von Referenzschulen
- Wünschenswert wäre ein schulinterne/r IT-Berater/in mit Stundenreduzierung

## 7 Zeitplanung

**Schuljahr 2019/20:** Erstellen eines Medienkonzeptes in allen Fächern bis Sommer 2019

Benennen einer/s Medienbeauftragten mit Poolstunden

**Schuljahr 2019/20:** 2 SET zum Thema Medienkompetenz (Unterrichten mit dem i-Pad) mit Besuch einer Referenzschule (z. B. Stadtschule Travemünde)  
Fachkonferenzleitungen besuchen Fachtage / insbesondere zum Lernen mit digitalen Medien in ihrem Fach -> Vorstellen der Apps/des Wissens auf Fachkonferenzen  
Erarbeitung von Unterrichtsbeispielen und Vorstellen im Plenum  
Anschaffung zusätzlicher i-Pads  
Anschaffung von Beamern und Whiteboards sowie Apple-TV

**Schuljahr 2020/21:** Umbau/Sanierung des Schulgebäudes  
Erprobungsphase des Erlernten aus den SETn

Lehrkräfte besuchen Fortbildungen zum digitalen Lernen und stellen Ergebnisse auf Fachkonferenzen vor  
Erarbeitung von Unterrichtsbeispielen und Vorstellen im Plenum

**Schuljahr 2021/22:** Umbau/Sanierung des Schulgebäudes

Erprobungsphase des Erlernten aus den SET

Lehrkräfte besuchen Fortbildungen zum digitalen Lernen und stellen Ergebnisse auf Fachkonferenzen vor  
Erarbeitung von Unterrichtsbeispielen und Vorstellen im Plenum

**Schuljahr 2022/23:** Kennenlernen der Technik und Handhabung der neuen Geräte durch externen Experten

Lehrkräfte besuchen Fortbildungen zum digitalen Lernen und stellen Ergebnisse auf Fachkonferenzen vor  
Erarbeitung von Unterrichtsbeispielen und Vorstellen im Plenum

## 8 Evaluation

Das vorliegende Medienkonzept soll zukünftig halbjährlich in jeder Fachkonferenz aktualisiert und evaluiert werden. Dazu wird ein fester Tagesordnungspunkt (Überarbeitung des Medienkonzeptes) in den Konferenzen eingeführt. Gehen die Neuerungen über die Kompetenzen der Fachkonferenzen hinaus, wird eine „Digitalkonferenz“ mit allen Lehrkräften stattfinden.

Zusätzlich wird es einen Evaluationsbogen geben, welchen die Lehrkräfte zu festgelegten Zeitpunkten einmal jährlich ausfüllen, um die Arbeit mit den Medien, Wünsche und Neuerungen aufnehmen zu können. Dieser Bogen wird anschließend in einer Digitalkonferenz besprochen, evaluiert und in das Konzept eingearbeitet.

## 9 Anhang

### I Medienausstattung Ist und Soll

Ifd. Nr.	Geräte/ Medienart	Ist-Zustand Eigenschaften, Alter, Standort	Verbleib?	Soll-Zustand Anzahl, Standort Eigenschaften
Server/ Netzwerke				
Stationäre Endgeräte einschl. Zubehör				
	zwölf Windows-Computer mit Maus und Kopfhörern	<ul style="list-style-type: none"> <li>- laufen sehr langsam</li> <li>- sind älter als vier Jahre</li> <li>- Betriebssystem Windows 10</li> <li>- befinden sich im Computerraum</li> </ul>	Der Computerraum wird aufgrund der kommenden Dreizügigkeit abgeschafft	Die Computer sollen durch mobile Endgeräte ersetzt werden
Mobile Endgeräte einschl. Zubehör				
	fünf iPads	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Software auf dem neusten Stand,</li> <li>- 32GB</li> <li>- 2018</li> <li>- Koffer im Lehrzimmer</li> </ul>	Die iPads verbleiben	Sie sollen weiterhin in einem Koffer im Lehrzimmer gelagert werden
	vier Laptops mit Windows	<ul style="list-style-type: none"> <li>- sind älter als vier Jahre</li> <li>- werden kaum genutzt</li> </ul>	Die Laptops werden durch iPads ersetzt	

## II Liste der aktuellen Softwarenutzung

### Aktuell in Nutzung:

<b>Internetbrowser</b>	Am Computer	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mozilla Firefox</li> <li>• Internet Explorer</li> <li>• Google Chrome</li> </ul>
	Am iPad	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Safari</li> </ul>
<b>Schreibprogramme</b>	Am Computer	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Microsoft Word</li> <li>• Excel</li> </ul>
	Am iPad	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pages</li> <li>• Notizen</li> </ul>
<b>Lernsoftware/ Nachschlagewerke</b>	Am Computer	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lernwerkstatt</li> <li>• Internetplattformen (z.B. schlaukopf.de, was ist was...)</li> </ul>
	Am iPad	Allgemein: Anton
		Deutsch: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Antolin</li> <li>• EinsZweiDreiTier</li> <li>• Wuwu &amp; Co.</li> <li>• Lindbergh</li> <li>• Zebra Schreibtabelle</li> <li>• Sternchenverlag Lesen und Schreiben</li> <li>• Knietzsche</li> <li>• MÜK</li> <li>• Deutschtrainer</li> <li>• Zebra Lesen</li> </ul>
		Mathematik: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Richtig Rechnen</li> <li>• Lernspaß für Kinder</li> <li>• Welt der Zahl</li> <li>• Apps von Christian Urff</li> <li>• Känguru</li> <li>•</li> </ul>
		Sachunterricht <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nabu Insektenwelt</li> <li>• Nabu Vogelwelt</li> <li>• PlantSnap</li> <li>• Kosmos Gartenvögel</li> </ul>
		Musik <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mussila</li> <li>• GarageBand</li> </ul>

		Englisch <ul style="list-style-type: none"> <li>• Duolingo</li> <li>• Sally</li> <li>• Phase 6</li> <li>• Lernspaß für Kinder</li> <li>• Fun English</li> <li>• English for kids</li> <li>• Pili pop</li> </ul>
<b>Präsentationssoftware</b>	Am Computer	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Powerpoint</li> </ul>
	Am iPad	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Notizen</li> <li>• Kahoot</li> <li>• Book Creator</li> <li>• Stop Motion</li> <li>• Keynote</li> <li>• Quizlet</li> <li>• Wizzardora</li> <li>• Quizmaker</li> </ul>

### III Tabelle Konkretisierung der Kompetenzen zur Entwicklung der Medienkompetenz bezogen auf die Jahrgangsstufe 4

Tabelle der fächerübergreifend angestrebten Medienkompetenzen am Ende der Jahrgangsstufe 4 (Quelle: Auszug Anhang III, Fachanforderungen Primarstufe, Ministerium für Bildung, Wissenschaft und Kultur, Land S-H, 2018, S. 34 ff.)

<b>K 1</b>	<b>Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren</b>	<b>Jahrgangsstufe 4</b>
<b>1.1.</b>	<b>Browsen, Suchen und Filtern</b>	Die Schülerinnen und Schüler können ...
1.1.1.	Arbeits- und Suchinteressen klären und festlegen	– mit Unterstützung aufgabenbezogene Suchinteressen klären und diese festlegen
1.1.2.	Suchstrategien nutzen und weiterentwickeln	– einfache Suchstrategien nutzen und entwickeln und diese unter Anleitung weiterentwickeln
1.1.3.	in verschiedenen digitalen Umgebungen suchen	– für ihre Suche im Internet angeleitet einen Internetbrowser, die Funktion von Links und Internetadressen (URL) nutzen – altersgerechten digitalen Medien gezielt Informationen entnehmen und diese verwenden
1.1.4.	relevante Quellen identifizieren und zusammenführen	– mithilfe vorgegebener Informations- und Lernportalen lernen – Informationen zu einem bestimmten Thema zusammenstellen – Suchergebnisse (z. B. Bilder, Textpassagen), kopieren und diese in eigene Dateien einfügen und das Ergebnis ausdrucken
<b>1.2.</b>	<b>Auswerten und Bewerten</b>	Die Schülerinnen und Schüler können ...
1.2.1.	Informationen und Daten analysieren, interpretieren und kritisch bewerten	– Suchergebnisse aus verschiedenen Quellen zusammenführen und diese darstellen
1.2.2.	Informationsquellen analysieren und kritisch bewerten	– zwischen Informations- und Werbebeiträgen unterscheiden
<b>1.3.</b>	<b>Speichern und Abrufen</b>	Die Schülerinnen und Schüler können ...
1.3.1.	Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen	– Dokumente an einem vorgegebenen Ort speichern und diese wiederfinden
1.3.2.	Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren	
<b>K 2</b>	<b>Kommunizieren und Kooperieren</b>	<b>Jahrgangsstufe 4</b>
<b>2.1.</b>	<b>Interagieren</b>	Die Schülerinnen und Schüler können ...
2.1.1.	mit Hilfe verschiedener Kommunikationsmöglichkeiten kommunizieren	– altersgemäße Möglichkeiten der digitalen Kommunikation anwenden

2.1.2.	digitale Kommunikationsmöglichkeiten zielgerichtet und situationsgerecht auswählen	— digitale Medien und Netzwerke nutzen, um bestehende Kontakte zu pflegen
<b>2.2.</b>	<b>Teilen</b>	Die Schülerinnen und Schüler können ...
2.2.1.	Dateien, Informationen und Linksteilen	— mit Unterstützung Dateien, Inhalte und Internetadressen (URL) mittels vorgegebener Kommunikationsprogramme austauschen
2.2.2.	Referenzierungspraxis beherrschen (Quellenangaben)	
<b>2.3.</b>	<b>Zusammenarbeiten</b>	Die Schülerinnen und Schüler können ...
2.3.1.	digitale Werkzeuge für die Zusammenarbeit bei der Zusammenführung von Informationen, Daten und Ressourcen nutzen	— mit Unterstützung altersgemäße Medien zur Zusammenarbeit bei schulischen Arbeitsaufträgen oder Projekten nutzen
2.3.2.	digitale Werkzeuge bei der gemeinsamen Erarbeitung von Dokumenten nutzen	
<b>2.4.</b>	<b>Umgangsregeln kennen und einhalten</b>	Die Schülerinnen und Schüler können ...
2.4.1.	Verhaltensregeln bei digitaler Interaktion und Kooperation kennen und anwenden ( <i>Netiquette</i> )	— einfache Regeln der Kommunikation bei Nutzung digitaler Medien an geleitet einhalten (z. B. SMS, E-Mail, Chat)
2.4.2.	Kommunikation der jeweiligen Umgebung anpassen	
2.4.3.	ethische Prinzipien bei der Kommunikation kennen und berücksichtigen	
2.4.4.	kulturelle Vielfalt in digitalen Umgebungen berücksichtigen	
<b>2.5.</b>	<b>Ander Gesellschaft aktiv teilhaben</b>	Die Schülerinnen und Schüler können ...
2.5.1.	öffentliche und private Dienste nutzen	
2.5.2.	Medienerfahrungen weitergeben und in kommunikative Prozesse einbringen	— ihre Medienerfahrungen weitergeben
2.5.3.	als selbstbestimmte Bürgerin/ selbstbestimmter Bürger aktiv an der Gesellschaft teilhaben	
<b>K 3</b>	<b>Produzieren und Präsentieren</b>	<b>Jahrgangsstufe 4</b>
<b>3.1.</b>	<b>Entwickeln und Produzieren</b>	Die Schülerinnen und Schüler können ...

3.1.1.	mehrere technische Bearbeitungswerkzeuge kennen und anwenden	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Basisfunktionen digitaler Medien anwenden (z. B. Computer, Tablet, Anmeldung, Passwort, Drucker, digitales Fotografieren, einfache Formatierungen, Rechtschreibhilfe, Einfügen von Grafiken, Speichern und Öffnen von Dateien)</li> <li>– mit grundlegenden Elementen von Bedienungsoberflächen</li> </ul>
3.1.2.	eine Produktion planen und in verschiedenen Formaten gestalten, präsentieren, veröffentlichen oder teilen	– die Grundfunktionen von Geräten und Programmen zur Erstellung und Bearbeitung von Texten und Bildern anwenden
<b>3.2.</b>	<b>Weiterverarbeiten und Integrieren</b>	Die Schülerinnen und Schüler können ...
3.2.1.	Inhalte in verschiedenen Formaten bearbeiten, zusammenführen, präsentieren und veröffentlichen oder teilen	– einfache digitale Medienprodukte in mindestens einem Format mittels digitaler Werkzeuge produzieren
3.2.2.	Informationen, Inhalte und vorhandene digitale Produkte weiterverarbeiten und in bestehendes Wissen integrieren	– Vor- und Nachteile unterschiedlicher Medienprodukte benennen (z. B. in Hinblick auf Weiterverarbeitung, Gestaltungs- und Distributionsmöglichkeiten)
<b>3.3.</b>	<b>Rechtliche Vorgaben beachten</b>	Die Schülerinnen und Schüler können ...
3.3.1.	Bedeutung von Urheberrecht und geistigem Eigentum kennen	– mit Unterstützung elementare rechtliche Grundlagen im Umgang mit digitalen Medien einhalten (z. B. Persönlichkeitsschutz)
3.3.2.	Urheberrecht und Lizenzen bei eigenen und fremden Werken berücksichtigen	
3.3.3.	Persönlichkeitsrechte beachten	
<b>K 4</b>	<b>Schützen und sicher agieren</b>	<b>Jahrgangsstufe 4</b>
<b>4.1.</b>	<b>In digitalen Umgebungen agieren</b>	Die Schülerinnen und Schüler können ...
4.1.1.	Risiken und Gefahren in digitalen Umgebungen kennen, reflektieren und berücksichtigen	– Risiken und Gefahren von Schadsoftware benennen (z. B. Viren, Trojaner)
4.1.2.	Strategien zum Schutz entwickeln und anwenden	– angeleitet Geräte und Produkte vor Schadsoftware schützen
<b>4.2.</b>	<b>Persönliche Daten und Privatsphäre schützen</b>	Die Schülerinnen und Schüler können ...
4.2.1.	Maßnahmen für Datensicherheit und Datenmissbrauch berücksichtigen	– angeleitet Gefahren von Datenmissbrauch und -verlust vermeiden



4.2.2.	Privatsphäre in digitalen Umgebungen durch geeignete Maßnahmen schützen	— angeleitet die Bedeutung von Passwörtern und Pseudonymen erläutern und diese nutzen
4.2.3.	ständige Aktualisierung von Sicherheitsrisiken vornehmen	— angeleitet grundlegende Sicherheitsregeln in der Nutzung von Netzwerken beachten (z. B. zurückhaltende Preisgabe persönlicher Daten)
4.2.4.	Jugendschutz- und Verbraucherschutzmaßnahmen berücksichtigen	
<b>4.3.</b>	<b>Gesundheit schützen</b>	Die Schülerinnen und Schüler können ...
4.3.1.	Suchtgefahren vermeiden, sich selbst und andere vor möglichen Gefahren schützen	— angeleitet ihre eigene Mediennutzung beobachten und reflektieren — bei sich selbst und in ihrer sozialen Umgebung schädliche Entwicklungen im Umgang mit digitalen Medien erkennen und darauf aufmerksam machen (z. B. Cyberbullying, Sucht)
4.3.2.	digitale Technologien gesundheitsbewusst nutzen	
4.3.3.	digitale Technologien für soziales Wohlergehen und Eingliederung nutzen	
<b>4.4.</b>	<b>Natur und Umweltschützen</b>	Die Schülerinnen und Schüler können ...
4.4.1.	Umweltauswirkungen digitaler Technologien berücksichtigen	— Beispiele für einen ressourcensparenden Beitrag bei der Nutzung digitaler Medien benennen (z. B. Papier sparen beim Verzicht von Ausdrucken, digitale Steuerung der Raumtemperatur)
<b>K 5</b>	<b>Problemlösen und Handeln</b>	<b>Jahrgangsstufe 4</b>
<b>5.1.</b>	<b>Technische Probleme lösen</b>	Die Schülerinnen und Schüler können ...
5.1.1.	Anforderungen an digitale Umgebungen formulieren	— ihren Unterstützungsbedarf bei technischen Problemen beschreiben
5.1.2.	technische Probleme identifizieren	
5.1.3.	Bedarfe für Lösungen ermitteln und Lösungen finden bzw. Lösungsstrategien entwickeln	— einfache, wiederkehrende technische Probleme lösen
<b>5.2.</b>	<b>Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen</b>	Die Schülerinnen und Schüler können ...
5.2.1.	eine Vielzahl von digitalen Werkzeugen kennen und kreativ anwenden	— gezielt Werkzeuge für die Bearbeitung von Texten und Bildern sowie die Nutzung des Internets benennen und auswählen
5.2.2.	Anforderungen an digitale Werkzeuge formulieren	
5.2.3.	passende Werkzeuge zur Lösung identifizieren	

5.2.4.	digitale Umgebungen und Werkzeuge zum persönlichen Gebrauch anpassen	— angeleitet grundlegende Einstellungen von Programmen für ihren Gebrauch anpassen (z. B. Schrift, Farbe, Formatierungen bei Texten und Grafiken)
<b>5.3.</b>	<b>Eigene Defizite ermitteln und nach Lösungen suchen</b>	Die Schülerinnen und Schüler können ...
5.3.1.	eigene Defizite bei der Nutzung digitaler Werkzeuge erkennen und Strategien zur Beseitigung entwickeln	— Bedarfe zur Weiterentwicklung bei der Nutzung digitaler Werkzeuge erkennen und nach Lösungen suchen
5.3.2.	eigene Strategien zur Problemlösung mit anderen teilen	— Lösungen anderen mitteilen
<b>5.4.</b>	<b>Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen</b>	Die Schülerinnen und Schüler können ...
5.4.1.	effektive digitale Lernmöglichkeiten finden, bewerten und nutzen	— effektive, digitale Lernumgebungen zur Unterstützung ihres schulischen Lernens auswählen und diese nutzen (z. B. Lernspiele, E-Book, Rechentrainer)
5.4.2.	persönliches System von vernetzten digitalen Lernressourcen selbst organisieren können	
<b>5.5.</b>	<b>Algorithmen erkennen und formulieren</b>	Die Schülerinnen und Schüler können ...
5.5.1.	Funktionsweisen und grundlegende Prinzipien der digitalen Welt kennen und verstehen	— angeleitet formale Abläufe erkennen (z. B. beim Handy, mp3-Player)
5.5.2.	algorithmische Strukturen in genutzten digitalen Tools erkennen und formulieren	
5.5.3.	eine strukturierte, algorithmische Sequenz zur Lösung eines Problems planen und verwenden	— sich mit einfachen Abläufen und Systematiken auseinandersetzen (z. B. durch Veranschaulichung des Programmierens)
<b>K 6</b>	<b>Analysieren und Reflektieren</b>	<b>Jahrgangsstufe 4</b>
<b>6.1.</b>	<b>Medien analysieren und bewerten</b>	Die Schülerinnen und Schüler können ...
6.1.1.	Gestaltungsmittel von digitalen Medienangeboten kennen und bewerten	— beschreiben, was ihnen an genutzten digitalen Medien gefällt oder missfällt
6.1.2.	interessengeleitete Setzung, Verbreitung und Dominanz von Themen in digitalen Umgebungen erkennen und beurteilen	— erkennen, dass mediale und virtuelle Konstrukte und Umgebungen nicht eins zu eins in die Realität umsetzbar sind

6.1.3.	Wirkungen von Medien in der digitalen Welt (z. B. mediale Konstrukte, Stars, Idole, Computerspiele, mediale Gewaltdarstellungen) analysieren und konstruktiv damit umgehen	— erklären, wie Wirkungen von digitalen Medien ihre eigene Mediennutzung beeinflussen (z. B. digitale Spiele)
<b>6.2.</b>	<b>Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren</b>	Die Schülerinnen und Schüler können...
6.2.1.	Vielfalt der digitalen Medienlandschaft kennen	— ihre Medienerfahrungen sowie Erfahrungen in virtuellen Lebensräumen darstellen
6.2.2.	Chancen und Risiken des Mediengebrauchs in unterschiedlichen Lebensbereichen erkennen, eigenen Mediengebrauch reflektieren und ggf. modifizieren	<ul style="list-style-type: none"> <li>– reale Folgen medialer und virtueller Handlungen (z. B. Social Media, Cybermobbing) benennen und ggf. mit Unterstützung modifizieren</li> <li>– über den eigenen Mediengebrauch berichten und diesen einschätzen (z. B. Medientagebuch)</li> </ul>
6.2.3.	Vorteile und Risiken von Geschäftsaktivitäten und Services im Internet analysieren und beurteilen	
6.2.4.	wirtschaftliche Bedeutung der digitalen Medien und digitaler Technologien kennen und sie für eigene Geschäftsideen nutzen	
6.2.5.	die Bedeutung von digitalen Medien für die politische Meinungsbildung und Entscheidungsfindung kennen und nutzen	
6.2.6.	Potenziale der Digitalisierung im Sinne sozialer Integration und sozialer Teilhabe erkennen, analysieren und reflektieren	

## IV Mediencurricula der Fächer

### Deutsch

#### Klasse 1

Themenfeld	Nutzung digitaler Medien	Kompetenzen
Sprechen und Zuhören	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Buch mit Apps darstellen auf dem Ipad z.B. Key-Note</li> <li>- Hörspiel aufnehmen</li> <li>- Kurzfilm erstellen</li> </ul>	3.1.2
Schreiben, Richtig schreiben Sprache, Lesen	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Anton</li> <li>- Lernwerkstatt</li> <li>- Ebooks</li> </ul>	2.5.2

#### Klasse 2

Themenfeld	Nutzung digitaler Medien	Kompetenzen
Sprechen und Zuhören	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Hörspiele (Der Löwe der nicht schreiben konnte)</li> <li>- Hörmemory</li> <li>- Hörkrimis</li> </ul>	
Schreiben, Richtig schreiben	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Anton</li> <li>- Lernwerkstatt</li> </ul>	2.5.2
Lesen	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Antolin</li> </ul>	2.5.2
Sprache	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mit „bookcreator“ ein eigenes Buch zu den Wortarten erstellen</li> </ul>	3.1.2

#### Klasse 3

Themenfeld	Nutzung digitaler Medien	Kompetenzen
Sprechen und Zuhören	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Digitale Bilderbücher (z.B. die große Wörterfabrik)</li> <li>- Hörkrimis</li> </ul>	2.5.2
Schreiben, Richtig schreiben	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Anton</li> <li>- Lernwerkstatt</li> </ul>	2.5.2
Lesen	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Antolin</li> </ul>	2.5.2
Sprache	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Anton</li> </ul>	2.5.2

#### Klasse 4

Themenfeld	Nutzung digitaler Medien	Kompetenzen
Sprechen und Zuhören	- Vorträge im Team erarbeiten und präsentieren mit dem Computerschreibprogramm	3.1.2
Schreiben	- Schreibzeit mit dem Computerschreibprogramm	3.1.2
Lesen	- Antolin	2.5.2
Sprache, Richtig schreiben	- Anton	2.5.2

## Mathematik

Raum und Form	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Vorläuferfähigkeiten</li> <li>- Figur-Grund-Wahrnehmung</li> <li>- Räumliche Beziehungen</li> <li>- Auge-Hand-Koordination</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Apps</li> <li>-Whiteboard</li> </ul>		Klasse 1/2
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Orientierung im Raum</li> <li>- Räumliche Objekte</li> <li>- Symmetrie</li> <li>- Orientierung im Raum</li> <li>- Ebene Figuren</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Schatzsuche über Kamera/IPad</li> <li>-Polaroids</li> <li>-3D-Grafikprogramm</li> <li>-Mit der Kamera in der Umwelt aufnehmen</li> <li>-Dokumentenkamera</li> <li>-Google maps</li> <li>-3D-/2-D-Pläne /Apps</li> <li>-Apps, Dokumentenkamera</li> </ul>		
Zahlen und Operationen	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Zahlenraumerweiterung</li> <li>- Simultanerfassung</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Einsatz von Apps</li> <li>-Übungsphasen mit dem tiptoi (muss erklärt werden)</li> <li>-Dokumentenkamera als Kontrolle/Einführung</li> <li>-Fotos mit den IPads</li> <li>- Onlineplattformen (Schlaukopf) als Übung/Wettkampf)</li> <li>-ebooks pro für die Erarbeitung von Themen</li> <li>-Bilder zeigen mit Dokumentenkamera</li> </ul>	Kompetenzerweiterung K.4.4 K.5.2.4  K. 3.1.2. K. 1.1.4	Aufgrund des Spiralprinzips, immer wieder anwendbar
Daten und Zufall	Entwickeln und Produzieren	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Diagramme darstellen/zeichnen</li> <li>-Informationen suchen und verarbeiten</li> <li>-Austausch</li> </ul>	K. 4.4 K. 5.2.3 K.3.1.1/K.3.1.2 K. 1.1 K.1.4 K.2.3. K.2.2. K.3.1. K.2.3.	Kl. 1/2 Kl. 3/4

Größen und Messen	Geld, Zeit, Längen Schätzen Repräsentanten suchen und kennen lernen Das Jahr	-Apps -Dok.kamera -Recherche	K. 1.1.1 K.1.1.2	Kl. 1/2
	Geld, Zeit Längen, Volume, Messgeräte Stoppuhr Alltagsbrüche und Dezimalbrüche Repräsentanten kennen Runden, Überschlagen	-Apps -Dok.kamera -Internetrecherche	K.1.1.3 K.1.1.4 K.1.2. K.1.3. K..2.4. K.2.1. K.2.5.	Kl. 3/4
In allen Bereichen sollen die SchülerInnen K4, K5, K6 immer wieder thematisieren, reflektieren, analysieren. Muster und Strukturen finden sich in allen Leitideen wieder.				
Diagnostik		Anton		

## Heimat- Welt- und Sachunterricht (HWS)

### Eingangsphase 1/2

Themenfeld	Perspektiven	Digitale Medien	Kompetenzen
Arbeit und Wirtschaft (z.B. Bauernhof/Bauer, Berufe)	Historische Perspektive Geographische Perspektive	- Einsatz von Filmmaterial - Digitale Karten nutzen	1.1.4 2.5.2
Zeit und Entwicklung (z.B. Kalender)	Historische Perspektive	- Apps zum Trainieren der Uhrzeit - Digitales Tagebuch entwickeln	2.1.1. 3.1.1. 3.1.2
Gesundheit (z.B. Ernährung, Körper, Sinne)	Naturwissenschaftliche Perspektive Sozialwissenschaftliche Perspektive	- Ernährungstagebuch entwickeln - Einsatz von Filmmaterial (Es war einmal...) - Internetrecherche „Hamsterkiste“	1.1.2. 1.2.1. 3.1.1
Soziales und Politisches (z.B. Das Selbst, meine Familie und ich)	Sozialwissenschaftliche Perspektive	- Digitales Tagebuch entwickeln - Erstellen eines virtuellen Stammbaums - Erstellen und Verarbeiten von Fotos	2.3.1. 3.1.1. 3.2.1
Technische Erfindungen (z.B. Schwimmen und Sinken, Türme bauen)	Technische Perspektive Naturwissenschaftliche Perspektive	- Einsatz von verschiedenen Apps zum Konstruieren und Planen (Paint, Procreate...) - Einsatz von Strategiespielen	3.1.1 5.2.1. 5.2.3. 5.2.4.
Mobilität (z.B. Schulweg, verkehrssichere Kleidung, Verkehrsschilder)	Geographischer Perspektive	- Nutzen von Online Quiz' - Einsatz von „Google Maps“ - Minipräsentationen mit Keynote, Powerpoint etc. - Interaktive Tafelbilder/Wimmelbilder mit dem Beamer	1.1.4 2.5.2 3.1.1. 3.2.1. 6.1.1.
Natürliche Lebensräume und Tiere und Pflanzen (z.B. Bauernhof, Haustiere, Apfel, Frühblüher, Bienen, Igel/Eichhörnchen)	Naturwissenschaftliche Perspektive Geographische Perspektive	- Einsatz von Bestimmungsapps - Wachstumstagebücher - Slow-Motion Videos - Recherche im Internet - Einsatz von Quiz-Apps	1.1.2 3.2.1.
Phänomene der unbelebten Natur	Naturwissenschaftliche Perspektive Technische Perspektive	- Versuchsvideos erstellen - Versuchsprotokolle in Textprogrammen schreiben	1.3.2. 2.3.1. 3.1.2.



(z.B. Schwimmen und Sinken, Mülltrennung, Wetter)			
Räume, Globales und Regionales (z.B. Obst und Gemüse, mein Schulweg, Frühblüher, Bienen)	Geographische Perspektive Historische Perspektive	- Einsatz von „Google Maps“ - Einsatz von digitalen Karten - bookcreator	2.5.2
Medien		- digitale Hardware	2.4 2.5 3.1.1. 3.1.2. 4.3.1. 4.3.2. 5

### Klasse 3/4

Themenfeld	Perspektiven	Digitale Medien	Kompetenzen
Arbeit und Wirtschaft (z.B. Landwirtschaftlicher Betrieb)	Historische Perspektive Geographische Perspektive Technische Perspektive Naturwissenschaftliche Perspektive	- Einsatz von Filmmaterial - Digitale Karten nutzen - Bookcreator - Slow-Motion Videos	1.3.1. 1.3.2. 2.3.1. 3.2.1. 5.2.1.
Zeit und Entwicklung (z.B. Kalender, Uhr, Lübeck, SH)	Historische Perspektive Geographische Perspektive	- Apps zum Trainieren der Uhrzeit - Digitales Tagebuch entwickeln - Eigene Audioguides erstellen	1.2.1. 2.1.1. 3.1.1. 3.2.1.
Gesundheit (z.B. Sexualität, Körper, Ernährung)	Naturwissenschaftliche Perspektive Sozialwissenschaftliche Perspektive	- Ernährungstagebuch entwickeln - Einsatz von Filmmaterial (Es war einmal...) - Internetrecherche „Hamsterkiste“, „blindeKuh“ etc. - Erstellen von Slow-Motion Videos	1.1.2. 1.2.1. 3.2.1

Soziales und Politisches (z.B. Klassenrat, Wahlen, Bundestag)	Sozialwissenschaftliche Perspektive	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Verschiedene Apps</li> <li>- Internetrecherche</li> <li>- WahlOmat</li> <li>- Abstimmungen in Grafiken darstellen</li> </ul>	<p>1.1.3</p> <p>1.2.1</p> <p>1.2.2</p> <p>3.2.1</p>
Technische Erfindungen (z.B. Fahrrad, Brückenbau, Fahrzeuge, Astronomie)	Technische Perspektive Naturwissenschaftliche Perspektive Historische Perspektive	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Einsatz von verschiedenen Apps zum Konstruieren und Planen (Paint, Procreate...)</li> <li>- Digitale Zeichnungen entwickeln</li> <li>- Erklärvideos drehen</li> </ul>	<p>3.1.1</p> <p>3.2.1</p> <p>5.2.1</p> <p>5.2.3</p> <p>5.2.4</p>
Mobilität (z.B. Radfahrprüfung, verkehrssicheres Fahrrad, Bustraining)	Geographischer Perspektive	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Nutzen von Online Quiz'</li> <li>- Einsatz von „Google Maps“</li> <li>- Minipräsentationen mit Keynote, Powerpoint etc.</li> <li>- Interaktive Tafelbilder/Wimmelbilder mit dem Beamer</li> <li>- Kahoot App</li> </ul>	<p>1.1.4</p> <p>3.1.1</p> <p>3.2.1</p> <p>6.1.1</p>
Natürliche Lebensräume und Tiere und Pflanzen (z.B. bedrohte Tierarten, Regenwurm, Tiere im Winter)	Naturwissenschaftliche Perspektive Geographische Perspektive	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Einsatz von Bestimmungsapps</li> <li>- Wachstumstagebücher</li> <li>- Slow-Motion Videos</li> <li>- Recherche im Internet</li> <li>- Einsatz von Quiz-Apps</li> </ul>	<p>1.1.3</p> <p>1.2</p> <p>3.2.1</p>
Phänomene der unbelebten Natur (z.B. Magnetismus, Strom, Feuer, Sonnensystem, Umwelt, Wetter)	Naturwissenschaftliche Perspektive Technische Perspektive	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Versuchsvideos erstellen</li> <li>- Versuchsprotokolle in Textprogrammen schreiben</li> <li>- Erstellen von Slow-Motion Videos</li> <li>- bookcreator</li> </ul>	<p>1.3.1</p> <p>1.3.2</p> <p>2.3.1</p> <p>3.2.1</p> <p>5.2.1</p>
Räume, Globales und Regionales (z.B. SH, Lübeck, Deutschland, Himmelsrichtungen)	Geographische Perspektive Historische Perspektive	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Einsatz von „Google Maps“</li> <li>- Einsatz von digitalen Karten</li> <li>- Bookcreator</li> <li>- Erstellen eines digitalen Reiseführers</li> </ul>	<p>2.5.2</p> <p>3.1.1</p> <p>3.2.1</p>
Medien (z.B. über Gefahren aufklären, Kommunikationsprogramme nutzen, Computerführerschein)		<ul style="list-style-type: none"> <li>- digitale Hardware</li> <li>- Email- Programme</li> <li>- Social Media</li> </ul>	<p>3.</p> <p>4.</p> <p>5.</p>

<p><b>Suchen , Verarbeiten und Aufbewahren</b></p> <p>1.1.1 Arbeits- und Suchinteresse klären und festlegen:</p> <p>1.1.2 Suchstrategien nutzen und weiterentwickeln</p> <p>1.1.3 In verschiedenen digitalen Umgebungen suchen</p> <p>1.1.4 relevante Quellen identifizieren und zusammenführen</p>	<p>selbstständig Vokabeln nachschlagen mit verschiedenen Apps</p> <p>Apps für Wortfamilien und Themen</p> <p>Links suchen und verwenden zu Themen wie school in England, sports and hobbies holidays, etc</p> <p>Book creator zu verschiedenen Themen, kleine Vorträge zur Landeskunde, pets, school in England, etc</p>
<p>1.3.2 Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturieren und aufbewahren</p>	<p>„notability“ App verwenden können</p>
<p><b>Kommunizieren und kooperieren</b></p> <p>2.3 Zusammenarbeiten digitale Werkzeuge für die Zusammenarbeit bei der Zusammenführung von Informationen, Daten und Ressourcen nutzen</p> <p>2.5.2 Medienerfahrung weitergeben und in kommunikative Prozesse einbringen</p>	<p>Partnerarbeit, Gruppenarbeit bei Kurzreferaten mit Book Creator</p> <p>„Schnitzeljagd“ Spiel zu einem Thema entwickeln und verwenden.</p> <p>4. Klasse führt die SchülerInnen der 3. Klassen in die Mediennutzung ein.</p>
<p><b>Problemlösen und handeln</b> <b>Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen</b></p> <p>5.4.1 effektive digitale Lernmöglichkeiten finden, bewerten und nutzen</p>	<p>Lernspiele: Apps Bsp. Kahoot, English for kids Vokabeln, Lernspaß für Kinder, etc</p>
<p><b>Analysieren und reflektieren</b></p> <p>6.1.1 Gestaltungsmittel von digitalen Medienangeboten kennen und bewerten.</p>	<p>Nach jeder Unterrichtseinheit Feedback zu den eingesetzten Medien.</p>

## Kunst

**Eingangsphase 1/2** Die acht Kompetenzbereiche Wahrnehmen, Beschreiben, Analysieren, Interpretieren, Beurteilen, Herstellen, Gestalten und Verwenden sollen möglichst bei der Bearbeitung der Themen der jeweiligen Arbeitsfelder erlangt und angewendet werden können.

Themenfeld	Arbeitsfelder	Digitale Medien	Kompetenzen
Jahreszeiten (z.B.:Der Baum –Frühling, Sommer, Herbst, Winter)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Zeichnen</li> <li>- Malerei</li> <li>- Grafik</li> <li>- Performance</li> <li>- ...</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Einsatz von Filmmaterial zum Veranschaulichen der jeweiligen Techniken (Tablet, Beamer)</li> <li>- Einsatz von Bluetooth – Boxen und Hardware zum punktuellen Abspielen von Musik begleitend zur Performance</li> <li>- App zum Zeichnen nutzen, um die Planung der ästhetischen Praxis zu unterstützen (Tablet)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>1.1.3.</li> <li>1.1.4.</li> <li>1.3.1.</li> <li>3.1.1.</li> <li>3.3.1</li> </ul>
Feste (Weihnachten, Fasching, Ostern, Schulfeste, etc.)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Architektur</li> <li>- Kommunikationsdesign</li> <li>- Plastik &amp; Installation</li> <li>- .....</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kirchenfenster oder Giebelhäuser per Beamer visualisieren (z.B. Weihnachten und festlicher Glanz)</li> <li>- Karten gestalten mit Gruß (z.B. Frohe Ostern) unterschiedliche Schriftarten kennen lernen und ausdrucken</li> <li>- Zum Thema Klassenraumgestaltung z.B. zu Fasching recherchieren</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>5.4.1.</li> <li>5.2.4.</li> <li>3.2.1.</li> <li>2.3.1.</li> </ul>
KünstlerInnen	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Malerei</li> <li>- Zeichnen</li> <li>- Grafik</li> <li>- Plastik&amp; Installation</li> <li>- .....</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Einsatz von Filmmaterial (z.B. Picasso und die Einlinienzeichnung)</li> <li>- Internetrecherche zu Künstlerbiographien</li> <li>- Virtuelle Gänge durch Museen, Parks und Ausstellungen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>1.1.3.</li> <li>1.1.4.</li> <li>3.1.1.</li> </ul>
Farblehre	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Malerei</li> <li>- .....</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Recherche Farbspektrum (z.B. Farben nach Kontrasten ordnen – App: I love Hue)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>1.1.3.</li> <li>1.1.4.</li> <li>3.1.1.</li> </ul>

Natur (z.B. Tiere, Länder, Kontinente, Meere, etc.)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Malerei</li> <li>- Grafik</li> <li>- Zeichnen</li> <li>- Plastik i&amp; Installation</li> <li>- Performance</li> <li>- .....</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Einsatz von verschiedenen Apps zum Konstruieren und Planen (Paint, Procreate...)</li> <li>- Recherchieren zu dem jeweiligen Thema: Bilder und Filme sehen zum Erlernen der Proportionen und Strukturen</li> </ul>	<p>1.3.1. 1.1.3. 1.1.4. 3.1.1.</p>
Werbung (z.B. Schulfest, Sportveranstaltung, etc.)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Produktdesign</li> <li>- Medienkunst</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Grafik-Apps nutzen zur Erstellung von Plakaten, Schulbannern, etc.</li> <li>- Beiträge für die Schulhomepage gestalten (z.B. mit Einfügen und Bearbeitung von Fotos)</li> </ul>	<p>1.1.3. 1.1.4. 3.1.1. 1.1.2. 1.3.1.</p>
Spontane Themen aus der Lebenswirklichkeit der Kinder	Alle neun Bereiche	Entsprechende Nutzung der zur Verfügung stehenden Hardware und Software	s.o.

### Klasse 3/4

Themenfeld	Perspektiven	Digitale Medien	Kompetenzen
Im Sinne des Spiralcurriculums alle Themenfelder aus 1/2	s.o.	s.o.	s.o.
Film (z.B. Zeichentrick, Dokumentation, o.ä.)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Medienkunst</li> <li>- Performance</li> <li>- Zeichnen</li> <li>- .....</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Einsatz von Filmmaterial, eigenes Filmmaterial bearbeiten und präsentieren</li> <li>- Bookcreator</li> <li>- Slow-Motion Videos</li> <li>- Apps nutzen für Zeichentrick: z.B. FlipaClip</li> </ul>	<p>1.1.3. 1.1.4. 3.1.1. 1.3.1.</p>
Epochen (z.B. Impressionismus, Gotik, etc.)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Architektur</li> <li>- Malerei</li> <li>- Plastik &amp; Installation</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Recherche im Internet</li> <li>- Virtuelle Museumsgänge, Städte und Gärten – z.B. Claude Monet</li> </ul>	<p>1.1.3. 1.1.4. 3.1.1. 1.3.1.</p>

		- Zeitstrahl per Powerpoint oder ähnlichem Programm erstellen und mit Bildmaterial stützen	
Textil (Mode, Wohntextilien, etc.)	- Produktdesign - Medienkunst - .....	- Recherche im Internet (Textilien als kulturelle Identität, wohnen in Jurten, usw.) - Design App nutzen zur Planung von Möbeln - Muster erstellen- z.B. Color Touch Free	1.1.3. 1.1.4. 3.1.1. 1.3.1.
		Bei allen Nutzungen	3.3.

Musik

**Klassenstufe 1/2**

Themenbereich	Thema	Einsatz digitaler Medien
<i>Musik und ihre Ordnung</i>	Musik kann laut und leise sein	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Internetseite: Lärmschutz DGUV „Hör genau“</li> <li>• Einsatz einer Lautstärke-App zum Messen der Lautstärke</li> </ul>
	Musik kann schnell und langsam sein (Tempo, Rhythmus)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hören und Unterscheiden einfacher Rhythmen (ANTON)</li> </ul>
	Instrumentenkunde	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kennenlernen und Unterscheiden von ersten Begleitinstrumenten</li> <li>• Instrumente des Orchesters kennenlernen (ANTON-App, Filme, Internetrecherche)</li> </ul>
<i>Musik und ihre Entwicklung</i>	Alte und neue Tänze	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tänze in Filmen ansehen und vergleichen</li> <li>• Klangeigenschaften alter und neuer Instrumente im Internet oder Lern-Apps anhören und vergleichen.</li> </ul>
<i>Musik und ihre Bedeutung</i>	Musik kann Geschichten erzählen, Musikfilme (z.B. „Die kleine Zauberflöte“)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lebensgeschichten eines Komponisten kennenlernen (Internetrecherche)</li> <li>• Musik gestalten: Zu Playbacks von der CD singen (Lieder, die nicht auf dem Klavier gespielt werden können)</li> <li>• Malen zu Musik (klassische Werke), Mal-Apps nutzen</li> <li>• Die eigene Stimme aufnehmen und elektronisch verändern</li> </ul>

### Klassenstufe 3/4:

Themenbereich	Thema	Einsatz digitaler Medien
<i>Musik und ihre Ordnung</i>	Wie Musik gemacht ist. Gliederungen in der Musik	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Notenkunde (ANTON, Arbeit mit einem Notationsprogramm)</li> <li>• Rhythmusübungen (ANTON)</li> </ul>
	Instrumentenkunde	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Instrumente in Form und Klang kennenlernen, unterscheiden (ANTON, Lernprogramme, Filme)</li> <li>• Musizieren mit iPads und Sequenzer, statt mit Glockenspielen.</li> </ul>
<i>Musik und ihre Entwicklung</i>	Begegnung mit einem Komponisten: z.B.: Georg Friedrich Händel, W.A. Mozart, J. S. Bach	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lebensgeschichte im Internet recherchieren und präsentieren</li> <li>• Einen Orchesterfilm anschauen, z.B. mit Ausschnitten aus der Feuerwerksmusik</li> </ul>
<i>Musik und ihre Bedeutung</i>	Musik in der Werbung	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Verschiedene bekannte und unbekannte Jingles aus dem Internet herunterladen und präsentieren</li> <li>• Eigene Werbespots mit Hilfe digitaler Medien produzieren.</li> </ul>
	Wirkung der Musik auf die Gesundheit	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Internetrecherche</li> </ul>



Religion

**Klasse 1**

Thema	Katholischer LP	Evangelischer LP	Medien
In der Schule, meine Familie, meine Freunde Ich und Wir, Wir und Ich	Familie/Schule: Miteinander leben Person/Gesellschaft: Mich gibt es nur einmal	V.18. Sich selbst in der Gemeinschaft erfahren	
Erntedank	Fest	II.9. Feste im Jahresrhythmus	Recherche, K 1.1
In der Schule, meine Familie, meine Freunde Ich und Wir, Wir und Ich	Familie/Schule: Miteinander leben	V.20. Menschen werden schuldig IV.14. Menschen erfahren Gewalt	Fotos, App, Tablet  Filme
St. Martin St. Nikolaus	Fest Kirche: Mit der Kirche feiern	IV.15. Vorbilder ermutigen zum christlichen Handeln	K 2
Advent, Weihnachten Symbol Licht	Jesus der Christus: Jesus hat wirklich gelebt Symbolverständnis: Licht	II.8. Feste	
Jesus, der Mann aus Nazareth	Jesus der Christus Welt der Bibel	I.5. Jesus: Ein Mensch steht in einmaliger Nähe zu Gott I.6. Jesus: Bedingungen der Mitwelt	
Symbol Herz - Muttertag Sprachverständnis: Mit dem Herzen sehen	Symbolverständnis Sprachverständnis		Apps
Vom Palmsonntag bis Ostern	Jesus der Christus	I.5. Jesus	
Arche Noah	Gott: Es gibt einen Gott	I.1. Noah	
Schöpfung	Schöpfung: Wir betrachten, was Gott hat werden lassen	III.11. Den Menschen ist Gottes Schöpfung anvertraut	Fotos von der Natur K3, K4, K4.4, K6.2.4

## Klasse 2

Thema	Katholischer LP	Evangelischer LP	Medien
Schöpfung	Schöpfung: Die Bibel erzählt uns von der Erschaffung der Welt	III.11. Den Menschen ist Gottes Schöpfung anvertraut	K4
Josef und seine Brüder	Gott: Gott wirkt in der Welt	I.3. Joseph: Ein Mensch macht gute Erfahrungen mit Gott	
Miteinander leben, miteinander auskommen Mit Trauer und Schuld umgehen	Person/Gesellschaft: Ich lebe mit anderen	IV.17. Frieden: Fremde kennenlernen V.20. Menschen werden schuldig V.21. Menschen leben mit Abschied,	
Abraham	Gott: Es gibt einen Gott	I.2. Abraham: Ein Mensch vertraut sich Gottes Fürsorge an	Fotos, Standbilder mit Tablets
Offenbarung an Maria Advent, Weihnachten	Gott: Offenbar und verborgen Kirche: Mit der Kirche feiern	II.8. Feste	
Land und Leben zurzeit Jesu	Welt der Bibel	I.6. Jesus: Ein Mensch lebt unter den Bedingungen seiner Mitwelt	
Symbolverständnis: Sonne, Brot und Wasser Sprachverständnis: Metaphern	Symbolverständnis Sprachverständnis		
Jesus erzählt uns von Gott	Jesus der Christus	I.5. Jesus: Ein Mensch steht in einmaliger Nähe zu Gott	
Passion/Ostern	Jesus der Christus Kirche: Mit der Kirche feiern	II.8. Feste	K1
Evangelisch/Katholisch	Religionen/Konfessionen Kirche: In die Kirche gehen	II.10. Evangelische Christen erinnern sich an Ursprung und Auswirkungen der Reformation	
Beten lernen , Taufe	Gebet/Gottesdienst/Sakrament		
Einander helfen, Diakonie	Familie/Schule: Verantwortlich sein	IV.16. Menschen in der Diakonie	K1, K2

### Klasse 3

Thema	Katholischer LP	Evangelischer LP	
Abraham	Gott: Offenbar und verborgen	I.2. Abraham	
Menschen begegnen dem/den Fremden	Religionen: Verschieden glauben, miteinander leben	IV.17. Menschen begegnen dem/den Fremden	K1
Miteinander lernen: Sich entscheiden, Lösungen suchen Einander helfen, Diakonie	Familie/Schule: Miteinander lernen Person/Gesellschaft: Miteinander leben	IV.15. Vorbilder ermutigen zu christlichem Handeln	K1 K2
Mit Trauer und Schuld umgehen Menschen erfahren Gewalt	Gebet/Sakrament: Umkehr und Versöhnung	IV.14. Menschen erfahren Gewalt V.20. Menschen werden schuldig V.21. Menschen leben mit Abschied ...	
Advent, Weihnachten	Kirche: Mit der Kirche feiern	II.8. Weihnachten	
Mose	Gott: Gott wirkt in der Welt	I.4. Mose	
Symbolverständnis: Was ist ein Symbol Sprachverständnis: Bildwort, Gleichnis	Symbolverständnis Sprachverständnis		
In Jesus zeigt sich die Menschenfreundlichkeit Gottes	Jesus der Christus	I.5. Jesus: Ein Mensch steht in einmaliger Nähe zu Gott	
Passion/Ostern	Kirche: Mit der Kirche gehen	II.8. Passion/Ostern	
Land und Leben zur Zeit Jesu: Gottesdienst in Israel	Welt der Bibel	I.6. Jesus: Ein Mensch lebt unter den Bedingungen seiner Mitwelt ...	
Pfingsten	Kirche: Mit der Kirche feiern Fest: Ein Fest ist mehr als feiern	II.8. Ostern/Pfingsten II.9. Feste im Jahresrhythmus ...	Mikro K4
Schöpfung	Schöpfung: Ich kann Gott in seiner Welt erfahren	III.11. Den Menschen ist Gottes Schöpfung anvertraut	
Josef			

## Klasse 4

Thema	Katholischer LP	Evangelischer LP	Medien
Menschen begegnen dem/den Fremden und lernen sich dadurch selbst besser kennen	Religionen: Verschieden glauben, miteinander leben In der Welt gibt es viele Religionen	IV.17. Menschen begegnen dem/den Fremden	
Evangelische Christen erinnern sich an Ursprung und Auswirkung der Reformation	Religionen/Konfessionen	II.10. Reformation	
Mit Tod und Trauer umgehen	Gott, das dunkle Licht	III.13. Menschen deuten Anfang und Ende ihres Lebens als Gottes Wille V.21. Menschen leben mit Abschied, Schmerz und Trauer	
Weihnachten	Kirche: Mit der Kirche feiern	II.8. Weihnachten	
Die Bibel: Wachsen und Werden der Hl. Schrift	Welt der Bibel	I.7. Bibel: Menschen schreiben ihre Erfahrungen mit Gott auf	
Menschen folgen dem Ruf Jesu	Jesus der Christus	I.6. Jesus: Ein Mensch lebt unter den Bedingungen seiner Mitwelt sein besonderes Leben mit Gott	Tablet
Ostern	Gebet/Gottesdienst	II.8. Ostern	
Pfingsten	Gebet/Gottesdienst	II.8. Pfingsten	
Verschiedene religiöse Symbole verstehen Sprachverständnis: Legende, Sage, Märchen	Symbolverständnis Sprachverständnis		K1
Schöpfung	Schöpfung: Ich bin mitverantwortlich für die Schöpfung	III.11. Den Menschen ist Gottes Schöpfung anvertraut	K4.4

## Sport

Festgelegte Themenbereiche laut Lehrplan. Neue Fachanforderungen gibt es aktuell noch nicht.

Themenbereiche	Einsatz digitaler Medien
Sich durch Bewegung ausdrücken	<ul style="list-style-type: none"><li>• Übungsabläufe per App, auf dem Laptop, Videos, ... präsentieren</li><li>• Musik, Tänze über Bluetooth, Musikbox, ... anbieten</li><li>• Bewegungsanalysen durch Aufnahmen (Video, Foto, ...)</li><li>• Choreografien planen, aufnehmen und präsentieren durch Videos, Smartphones, Bluetooth</li></ul>
Spielen	<ul style="list-style-type: none"><li>• Technikabläufe per App, Videos im Internet,</li><li>• Taktikinformationen per App, Videos im Internet, ...</li><li>• Spielanalysen durch Aufnahmen (Video, Foto, Filmaufnahme, ...)</li><li>• Einsatz von digitalen Messgeräten (Timer, Spielplan, Spielstand, ...)</li><li>• Übungsreihen per App, Internet, Videos, ...</li><li>• „Slow motion“ Bilder und Filme der Bewegungsabläufe in der „Slow- Motion-App“ zeigen</li><li>• Digitale Stationspläne zum Training planen und präsentieren</li><li>• Spielregeln per Beamer präsentieren</li></ul>
Sich an und mit Geräten bewegen	<ul style="list-style-type: none"><li>• Virtueller Geräteaufbau in 3D-Bildern</li><li>• Technikabläufe per App, Videos, ...</li><li>• Übungsreihen per App, Internet, Videos, ...</li><li>• „Slow motion“ Bilder, Filme der Bewegungsabläufe zeigen</li><li>• Digitale Stationspläne für Übungen planen und präsentieren</li><li>• Bewegungskorrekturen per App, Internet angucken und bewerten</li><li>• Digitale Abläufe zum Thema „Helfen und Sichern“ präsentieren</li></ul>
Laufen, werfen, springen	<ul style="list-style-type: none"><li>• Technikabläufe per App, Videos, ...</li><li>• Übungsreihen per App, Internet, Videos, ...</li><li>• „Slow motion“ Bilder, Filme der Bewegungsabläufe zeigen</li><li>• Digitale Stationspläne für Übungen planen und präsentieren</li><li>• Bewegungskorrekturen per App, Internet angucken und bewerten</li><li>• Einsatz digitaler Messgeräte</li><li>• Virtueller Geräteaufbau in 3D-Bildern</li><li>• Laufspiele per GPS (Geocaching etc.) anbieten</li></ul>

Sich im und auf dem Wasser bewegen	<ul style="list-style-type: none"><li>• Technikabläufe per Apps, Videos, ...</li><li>• Übungsreihen per Apps, Internet, Videos, ...</li><li>• „Slow motion“ Bilder, Filme der Bewegungsabläufe zeigen</li><li>• Bewegungskorrekturen per App, Internet angucken und bewerten</li></ul>
------------------------------------	--