



MEDIENENTWICKLUNGSPLAN

der Grundschule Hude-Süd

15. JULI 2019

Inhaltsverzeichnis

1 Begründung und Ziele	2
2 Aktuelle mediale Ausstattungen:	2
3 Inhalte „klassische Medien“	3
3.1 Inhalte Klasse 1/2	3
3.2 Inhalte Klasse 3/4	3
4 Umsetzung.....	4
4.1 Einsatz im Unterricht.....	4
4.2 Inhalte und Anwendung der digitalen Medien im Unterricht.....	4
4.2.1 Basics	4
4.2.2 Anwendung von LernApps.....	4
4.2.3 Anwendung von Arbeitssoftware/ -Apps	5
4.2.4 Internet	5
4.2.5 „DIGI-Profi“	5
5 Schulinterner Rahmenplan.....	5
5.1 Jahrgangsstufe 1/2	5
5.2 Jahrgangsstufe 3/4	6
5.3 Orientierungsrahmen Medienbildung in der Schule.....	7
5.3.1 Fach Deutsch Klassenstufe 1/2	9
5.3.2 Fach Mathematik Klassenstufe 1/2	11
5.3.3 Fach Sachunterricht Klassenstufe 1/2	12
5.3.4 Fach Religion Klassenstufe 1/2	15
5.3.5 Fach Deutsch Klassenstufe 3/4.....	18
5.3.6 Fach Mathematik Klassenstufe 3/4	20
5.3.7 Fach Sachunterricht Klassenstufe 3/4	21
5.3.8 Fach Englisch Klassenstufe 3/4	24
5.3.9 Fach Religion Klassenstufe 3/4	25
5.3.10 Fach Kunst Klassenstufe 1-4	27
5.4 Nutzung der Medien im Förder- und Förderunterricht	28
6 Digitale Kompetenz/ Fortbildung	28
7 Gewünschte Medienausstattung	28

1 Begründung und Ziele

Laut des §2 des niedersächsischen Schulgesetzes hat die Schule den Auftrag, den Schülerinnen und Schülern die erforderlichen Kenntnisse und Fertigkeiten zu vermitteln, die sie auf ein Berufsleben vorbereiten. Die Schule soll den Schülerinnen und Schülern ebenfalls ermöglichen, erfolgreich am Sozialleben teilzunehmen und ihr Leben selbstständig zu gestalten. Die Nutzung von technischen Geräten sind in unseren schuleigenen Arbeitsplänen verankert.

Medienerziehung hat einen wichtigen Stellenwert an unserer Schule. Daher vermitteln wir an unserer Schule einen reflektierten und sinnvollen Umgang mit Medien. Kinder müssen lernen, Chancen des Internets zu nutzen und sich vor den Gefahren zu schützen und die eigenen Medieneinflüsse zu erkennen.

Der Schaffung von Angeboten der Chancengleichheit kommt in unserer Arbeit eine wichtige Bedeutung zu. Gerade in der Medienerziehung sehen wir hier auch einen besonderen Handlungsbedarf. Unser Ziel, jedes Kind individuell zu fördern und zu fordern, wird konsequent verfolgt. Dies bezieht sich sowohl auf leistungsschwache als auch auf leistungsstarke Kinder.

2 Aktuelle mediale Ausstattungen:

- In der Grundschule Hude Süd ist jeder Klassenraum mit dem Empfang von WLAN ausgestattet.
- Zurzeit verfügt die Grundschule Hude Süd über folgende Medienausstattung:
- 14 Laptops (gemeinsame Nutzung mit der kath. GS)
- 8 personengebundene Laptops für den Einsatz mit Kindern (Förderung)
- 3 Medienwagen mit jeweils einer Dokumentenkamera, einem Beamer und einer Bluetoothbox
- 2 Beamer mit jeweils einer Dokumentenkamera
- 2 kombinierte Video/DVD-Player mit 2 Röhren-Fernsehgeräten in 2 fahrbaren Wagen
- Vielen Klassen steht je ein CD-Player, teilweise mit USB Anschluss und Kassettenrekorder zur Verfügung
- Verstärker mit Mikrofon
- Tageslichtprojektoren, die sich die Klassen teilen
- 14 Calliope Mini zum Programmieren
- 9 Kästen Lego Education We Do 2.0 zum Bauen und Programmieren
- 3 Bluetooth Boxen
- 2 Cubetto Primo

Weitere Medienausstattung:

- Einige wenige themenbezogenen Filme für den Deutsch- Sach- und Religionsunterricht auf DVD, Video)
- CDs für den Musikunterricht
- Schullizenz für: Antolin und Zahlenzorro
- Lernwerkstatt 10, Budenberg, Flex und Flo, Flex und Flora

3 Inhalte „klassische Medien“

3.1 Inhalte Klasse 1/2

- Laptop/ Tablet starten und bedienen
- Tastatur, Maus (optional), Touchpad kennenlernen und anbahnen
- Orientierung auf der Tastatur
- Wörter und Sätze mit der Tastatur und dem Touchpad schreiben
- Worterkennung als Rechtschreib-Übungen nutzen
- Vorhandene Lernsoftware, starten, bearbeiten und beenden
- APP's starten, bearbeiten und beenden
- Budenberg (für Kinder mit Förderbedarf)
- Antolin einführen (s. Methodenkonzept und schuleigenes Curriculum Deutsch)
- Lernwerkstatt
- Filme zu einzelnen Unterrichtsinhalten ansehen und reflektieren
- Verschiedene Kinder-Suchmaschinen kennenlernen
- Zahlenzorro

3.2 Inhalte Klasse 3/4

- Bedienung von Maus und Tastatur
- Bedienung des Touchpads auf einem Tablet
- Bedienung des Malprogramms „Paint“
- Bedienung des Schreibprogramms „Word“
- Formatierungen in „Word“ (Textgestaltung)
- Speichern, öffnen und drucken (Ordnerstruktur)
- Kopier- und Einfügetechnik
- Fenstertechnik
- Internetadressen eingeben
- Kinder-Suchmaschinen (Hamsterkiste, Fragfinn, etc.) kennenlernen und bedienen
- Vertiefende Übungen zu Internetrecherchen zu Themen des Sachunterrichts oder auch zu einer Buchvorstellung im Fach Deutsch
- Informationen aus dem Internet auf Arbeitsblätter übertragen
- Rechtsfragen des Kopierens aus dem Internet
- Versenden und Empfangen von E-Mails - optional
- Umgangsformen und Gefahren der Medien (Chatprogramme, Internet, soziale Netzwerke, etc.) bewusst machen
- Umgang mit Werbung
- CD-Hörverstehen
- Einführungen/ Kennenlernen in das Programmieren mithilfe von Calliope und Lego We Do 2.0 in Vormittags- und Nachmittagsarbeitsgemeinschaften
- Nutzung der Lernsoftware

4 Umsetzung

4.1 Einsatz im Unterricht

An der Grundschule Hude Süd werden verschiedenste Medien in regelmäßigen Abständen im Unterricht und in den Arbeitsgemeinschaften eingesetzt (vgl. 1. Begründung und Ziele). Die Schülerinnen und Schüler können die Nutzung „Medien“ als Lern- und Arbeitsmittel beispielsweise zum Üben, Schreiben oder zur Erstellung von Präsentationen entdecken und einsetzen. Außerdem erhalten sie die Möglichkeit, das Internet als Informationsquelle zu nutzen.

Von den Lehrkräften sollen sie im Umgang mit den Standardprogrammen von Microsoft Office eingeführt werden. Ebenso sollen sie allgemeine Lernprogramme, den Umgang mit APP's und spezifische Lernsoftwares kennen und nutzen lernen.

Zudem werden ihnen altersangemessene Internet-Plattformen zur Recherche an die Hand gegeben. Die Nutzung des Programmes Antolin halten wir in Zusammenhang mit unserem Schwerpunkt der Leseförderung für wichtig und nachhaltig. Ferner sollen die Schülerinnen und Schüler den Einsatz des Laptops/ Tablets in der spezifischen Situation sinnvoll abwägen und einsetzen.

Die Arbeit mit dem Laptop/ Tablet soll bevorzugt in Einzel- oder Partnerarbeit erfolgen. Der Einsatz von Laptops/ Tablets soll uns die Möglichkeit bieten, Kinder individuell zu fördern und sie selbstständig ihre Arbeiten organisieren und ausführen zu lassen.

In den angebotenen Arbeitsgemeinschaften zum Programmieren sollen die Schülerinnen und Schüler zunächst verstehen, was das Programmieren bedeutet. Darüber hinaus lernen sie mithilfe des Calliope Minis einfache Programmierungen wie das Erstellen eines Bildes oder eines Laufbandes über die LED's. Des Weiteren lernen sie komplexere Programmierungen wie z.B. das Erstellen eines automatischen Rücklichts.

Das Bauen und Erstellen von Fahrzeugen und Maschinen mithilfe von Lego We Do 2.0 wird ebenfalls in den Arbeitsgemeinschaften angeboten. Hierbei bauen die Schülerinnen und Schüler Fahrzeuge und Maschinen, die sie dann programmieren müssen.

4.2 Inhalte und Anwendung der digitalen Medien im Unterricht

Folgende Kompetenzen sollen im Rahmen der Grundschulzeit an der Grundschule Hude-Süd angestrebt werden:

4.2.1 Basics

- Benennung der Komponenten des PC-Arbeitsplatzes
- Bedienungsgrundlagen PC (Umgang mit Maus und Tastatur, Starten und Beenden von Programmen)
- Anmeldung mit Klassenaccount
- Speichern von Ergebnissen

4.2.2 Anwendung von LernApps

- Auffinden, Starten und Beenden von Lernapps

4.2.3 Anwendung von Arbeitssoftware/ -Apps

- Anwendungsgrundlagen von Textverarbeitungsprogrammen
- Anwendungsgrundlagen von Grafikprogrammen
- Programmübergreifendes Arbeiten (z.B. Bild in Text einfügen)

4.2.4 Internet

- Aufrufen einer speziellen Webadresse
- erstes Recherchieren
- Kindersuchmaschine bedienen können (z.B. Blinde Kuh)
- Verwendung mehrerer Tabs
- Urheberrechtkenntnisse
- Speichern digitaler Inhalte

4.2.5 „DIGI-Profi“

- Informatik in der Grundschule (z.B. legobasiertes Programmieren mit LegoWeDo, Calliope mini)

5 Schulinterner Rahmenplan

5.1 Jahrgangsstufe 1/2

Allgemeiner Umgang mit digitalen Medien

Kennenlernen eines Tablets/ Laptops und einer digitalen Tafel	<ul style="list-style-type: none">- Netzschalter- Eingabegeräte (Maus, Tastatur, Touchpad und -bildschirm)
Anschalten und Ausschalten	<ul style="list-style-type: none">- Netzschalter am Tablet/Laptop ein- und ausschalten- korrektes Hoch- und Herunterfahren des PCs- Anmeldedaten eingeben
Mausübungen	<ul style="list-style-type: none">- Bewegen des Cursors auf dem Bildschirm- mit der linken Maustaste durch einfaches „Klicken“ Befehle eingeben- Position des Schreibcursors im Text ändern- „Doppelklick“ zum Öffnen von Programmen und Ordnern- „drag and drop“ System- usw.
Orientierung auf der Tastatur	<ul style="list-style-type: none">- Enter-, Return- und Leertaste- Umschalttasten- Rück-Taste- Entferntaste- Pfeiltasten- usw.

Erster Umgang mit Programmen	<ul style="list-style-type: none"> - Lernwerkstatt 10 - Flex und Flo - Flex und Flora - Budenberg - Office Programme wie Word, Paint, etc.
Elementarer Umgang mit dem Internet	<p>Umgang mit Kindersuchmaschinen</p> <ul style="list-style-type: none"> - www.blindekuh.de - www.fragfinn.de - www.hamsterkiste.de <p>Nutzung von Online- Lernportalen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - www.antolin.de - www.zahlenzorro.de - www.antonapp.de

5.2 Jahrgangsstufe 3/4

Allgemeiner Umgang mit digitalen Medien

Speichern eines Dokumentes	<ul style="list-style-type: none"> - Eingabe eines Dateinamens - Anlegen eines Dateiordners - Speichern auf einem externen Speichermedium (Datenstick, Server)
Erweiterung der Grundkenntnisse in der Textgestaltung	<ul style="list-style-type: none"> - Markieren - Schriftart, Schrittgröße, fett, kursiv, unterstrichen - Ausrichtungen des Textes: linksbündig, rechtsbündig, zentriert, Blocksatz - Befehle mit der rechten Maustaste oder über die Tastatur ausführen: Kopieren (Strg+C) /Einfügen (Strg+V); Ausschneiden (Strg+X); Rückgängig (Strg+Z) - usw.
Informationstexte und Plakate gestalten	<ul style="list-style-type: none"> - Einfügen einer Bild- oder Grafikdatei - Bearbeiten einer Grafik usw. - Drucken von Texten und Bildern - Präsentationen für die digitale Tafel gestalten (Power Point, soll an der digitalen Tafel präsentiert werden)
Erweiterter Umgang mit Programmen	<ul style="list-style-type: none"> - Office Schreibprogramm - Office Präsentation - Rechenprogramm von Windows - Free Mind Map - Lego We Do 2.0
Erweiterter Umgang mit dem Internet	<ul style="list-style-type: none"> - Erweiterte Nutzung kindgerechter Suchmaschinen <p>Erweiterte Nutzung bestimmter Online Portale:</p> <ul style="list-style-type: none"> - www.calliope.cc

5.3 Orientierungsrahmen Medienbildung in der Schule

Die folgenden Kompetenzrahmen der Unterrichtsfächer binden den Kompetenzrahmen für Medienbildung an die Lehrpläne an und geben Hinweise auf digitale Plattformen, Software und Materialien

Kompetenzerwartungen im Überblick

Niveau- stufe	Recherchieren, Erheben, Verarbeiten und Sichern	Kommunizieren und Kooperieren	Produzieren und Präsentieren	Schützen und sicher Agieren	Problemlösen und Handeln	Analysieren, Kontextualisieren und Reflektieren
1	Schülerinnen und Schüler informieren sich unter Anleitung mit Hilfe von Medien.	Schülerinnen und Schüler kommunizieren und interagieren mit Hilfe digitaler Kommunikationsmöglichkeiten.	Schülerinnen und Schüler entwickeln unter Anleitung einfache Medienprodukte.	Schülerinnen und Schüler kennen Risiken und Gefahren digitaler Umgebungen und wenden grundlegende Strategien zum Schutz an.	Schülerinnen und Schüler kennen Grundfunktionen von digitalen Werkzeugen zur Verarbeitung von Daten und Informationen.	Schülerinnen und Schüler beschreiben ihr eigenes Medienverhalten und kennen die Vielfalt der digitalen Medienlandschaft.
2	Schülerinnen und Schüler entnehmen zielgerichtet Informationen aus altersgerechten Informationsquellen und entwickeln erste Such- und Verarbeitungsstrategien.	Schülerinnen und Schüler kommunizieren und kooperieren unter Einhaltung von Umgangsregeln mit Hilfe verschiedener digitaler Kommunikationsmöglichkeiten.	Schülerinnen und Schüler erarbeiten unter Anleitung altersgemäße Medienprodukte und stellen ihre Ergebnisse vor.	Schülerinnen und Schüler sprechen über ihr eigenes Nutzungsverhalten und entwickeln ein grundlegendes Sicherheitsbewusstsein.	Schülerinnen und Schüler erweitern und vertiefen ihre Kenntnisse von digitalen Werkzeugen unter Anleitung.	Schülerinnen und Schüler setzen sich mit ihrem eigenen Medienverhalten auseinander und kennen erste Strategien zum Selbstschutz und zur Selbstkontrolle.
3	Schülerinnen und Schüler recherchieren in verschiedenen digitalen Umgebungen und strukturieren Informationen zunehmend selbstständig.	Schülerinnen und Schüler kommunizieren verantwortungsbewusst und nutzen mediengestützte Kommunikationsmöglichkeiten in kooperativen Arbeitsprozessen.	Schülerinnen und Schüler planen Medienproduktionen und gestalten und präsentieren in verschiedenen Formaten.	Schülerinnen und Schüler reflektieren und berücksichtigen Risiken und Gefahren in digitalen Umgebungen.	Schülerinnen und Schüler setzen Werkzeuge bedarfsgerecht ein und erarbeiten erste algorithmische Zusammenhänge.	Schülerinnen und Schüler reflektieren Chancen und Risiken des Mediengebrauchs in verschiedenen Lebensbereichen, analysieren und modifizieren den eigenen Mediengebrauch.
4	Schülerinnen und Schüler wenden selbstständig geeignete Methoden und Strategien zum Suchen, Verarbeiten, Erheben und Sichern von Daten und Informationen an.	Schülerinnen und Schüler geben Erkenntnisse aus Medienerfahrungen weiter und bringen diese in kommunikative und kooperative Prozesse ein.	Schülerinnen und Schüler planen Medienproduktionen und gestalten, präsentieren und veröffentlichen in verschiedenen Formaten unter Beachtung rechtlicher Vorgaben.	Schülerinnen und Schüler entwickeln ein erweitertes Bewusstsein für Datensicherheit und Datenmissbrauch und schützen sich durch geeignete Maßnahmen.	Schülerinnen und Schüler bewerten und nutzen effektive digitale Lernmöglichkeiten und digitale Werkzeuge sowie Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen.	Schülerinnen und Schüler analysieren die Gestaltung medialer Darstellungsformen und reflektieren die Wirkung von Medien auf Individuum und Gesellschaft.
5	Schülerinnen und Schüler führen selbstständig komplexe Medienrecherchen durch. Sie erheben Daten, bewerten Informationen, identifizieren relevante Quellen, verarbeiten und sichern die Ergebnisse mit selbstgewählten Methoden.	Schülerinnen und Schüler kommunizieren und kooperieren selbstständig, reflektiert sowie verantwortungsbewusst in digitalen Umgebungen und nutzen ihre Medienerfahrung zur aktiven gesellschaftlichen Partizipation.	Schülerinnen und Schüler planen und realisieren selbstständig Medienprodukte unter Beachtung rechtlicher Vorgaben und präsentieren sie adressatengerecht vor Publikum.	Schülerinnen und Schüler agieren sicher und verantwortungsbewusst in digitalen Umgebungen.	Schülerinnen und Schüler können ein persönliches System von vernetzten digitalen Lernressourcen selbst organisieren und reflektiert zum Problemlösen und Handeln nutzen.	Schülerinnen und Schüler analysieren und reflektieren den Einfluss von Medien auf gesellschaftliche Prozesse und Werte. Sie sind sich der Bedeutung von digitalen Medien für politische Partizipationsprozesse und der Generierung von Öffentlichkeit bewusst.

5.3.1 Fach Deutsch Klassenstufe 1/2

Klassenstufe	Recherchieren, Erheben, Verarbeiten und Sichern	Kommunizieren und Kooperieren	Produzieren und Präsentieren	Schützen und sicher Agieren	Problemlösen und Handeln	Analysieren, Kontextualisieren und Reflektieren
1/2	<p><u>Niveaustufe 2</u></p> <p><u>Texte verfassen</u></p> <p>Schülerinnen und Schüler¹ informieren sich über das Arbeiten und Verfassen von kleinen Texten (z.B. Wochenendtagebüchern) mit dem Laptop unter Anleitung und mit Hilfe von Medien.</p> <p>SuS erhalten erste Einführung/ Orientierung mit dem Laptop (<i>Ein-Ausschalten, Tastatur, Maus, Startleiste</i>)</p> <p>Ein altersgerechter Umgang mit Suchmaschinen wird angebahnt. www.fragfinn.de, www.hamsterkiste.de, www.blindekuh.de</p>	<p><u>Niveaustufe 1</u></p> <p><u>Texte verfassen</u></p> <p>Vorstellung der Wochenendtagebücher (<i>Beamer, Dokumentenkamera</i>)</p> <p>SuS tragen Ergebnisse zu Recherche von Textproduktionen vor und besprechen diese im Klassenverband. (<i>Interaktive Tafel, Beamer, Dokumentenkamera</i>)</p> <p><u>Sprache untersuchen</u></p> <p>Einführung und Unterscheidung von Anlauten, Silben und Reimwörtern (<i>Lernsoftware Flex und Flora 1, Laptop, Interaktive Tafel, Audacity</i>)</p> <p>Austausch über unterschiedliche und gleich klingende Laute (<i>Audacity</i>)</p>	<p><u>Niveaustufe 1</u></p> <p><u>Texte verfassen</u></p> <p>Buchstabeneinführung (<i>Interaktive Tafel, Lernsoftware Flex und Flora 1</i>)</p> <p>SuS schreiben Texte, wie Erlebnisberichte, fiktive Geschichten oder Gedichte und überarbeiten diese. (<i>Word, Lernsoftware Flex und Flora 2</i> www.fragfinn.de, www.hamsterkiste.de, www.blindekuh.de)</p> <p>SuS illustrieren erste Geschichten. (<i>Malprogramm Paint, Interaktive Tafel, Laptop</i>)</p> <p>SuS sammeln Schreibideen (<i>Clustermethode am Laptop</i>)</p>	<p><u>Niveaustufe 1</u></p> <p>Einführung von Sicherheitsregeln für die Nutzung von Laptops.</p> <p>Anwendung grundlegender Strategien zum Schutz im Internet. (<i>Passwort, Datenschutz, Umgang mit fremden Daten, www.sicherheitsmachtschule.de</i>)</p>	<p><u>Niveaustufe 1</u></p> <p>Erkennen von Fehlern und Überarbeiten erster Wörter, Sätze und kurzer Texte. (<i>Interaktive Tafel</i>)</p> <p>Einführung und Vertiefen erster Rechtschreib- und Grammatikmuster (Nomen, Verben, Adjektive, Groß- und Kleinschreibung) (<i>Laptop, Beamer, Interaktive Tafel, Lernsoftware Flex und Flora 1 und 2</i>)</p> <p>Gestaltung und Präsentation eigener Schreibideen, ggf. mit Illustrationen (<i>Laptop, Beamer</i>)</p> <p>Kreatives Schreiben (<i>Laptop, Beamer, Interaktive Tafel, Dokumentenkamera</i>)</p>	<p><u>Niveaustufe 1</u></p> <p>Eigene Schreibideen werden überarbeitet und besprochen. (<i>Dokumentenkamera, Beamer</i>)</p> <p>Besprechung von Rechtschreibmustern und –strategien (<i>Beamer, Interaktive Tafel, Dokumentenkamera, Lernsoftware Flex und Flora 1 und 2</i>)</p> <p>Überarbeitung selbstverfasster Texte mit anschließender Korrektur zur Festigung erlernter erster Rechtschreibmuster. (<i>Beamer, Interaktive Tafel, Dokumentenkamera, Laptop, Lernsoftware Flex und Flora 2</i>)</p>

¹ Schülerinnen und Schüler wird im Folgenden mit SuS abgekürzt.

	<p><u>Sprache untersuchen</u></p> <p>Einführung und Besprechung erster Rechtschreibmuster (<i>Interaktive Tafel, Beamer, Laptop, Lernsoftware Flex und Flora 1 und 2</i>)</p> <p>Üben und Sichern eingeführter Rechtschreibregeln und grammatikalischer Gesetzmäßigkeiten (<i>Interaktive Tafel, Beamer, Laptop, Lernsoftware Flex und Flora 1 und 2</i>)</p> <p><u>Lesen</u></p> <p>SuS nutzen das Internet um schwierige Wörter nachzuschlagen (www.duden.de, <i>Laptop</i>)</p> <p>Leseübungen erster Wörter, Sätze und Texte zum flüssigen und sinnentnehmenden Lesen (www.antolin.de)</p>	<p>SuS spielen kreativ mit Sprache und bilden Reime (<i>Interaktive Tafel, Beamer, Dokumentenkamera</i>)</p> <p><u>Lesen</u></p> <p>Rollenspiele: Lesen in verteilten Rollen mit Vertonung (<i>Audacity</i>)</p>	<p><u>Sprache untersuchen</u></p> <p>gemeinsames Überarbeiten eigener Texte auf Rechtschreibung und Grammatik (<i>Interaktive Tafel, Beamer, Dokumentenkamera, Laptop</i>)</p> <p><u>Lesen</u></p> <p>SuS vertonen eigene Schreibideen und präsentieren diese (<i>Audacity</i>)</p>			<p>Einführung und Besprechung unterschiedlicher Textsorten (<i>Beamer, Interaktive Tafel, Dokumentenkamera, Laptop, Lernsoftware Flex und Flora 2</i>)</p>
--	--	--	---	--	--	--

5.3.2 Fach Mathematik Klassenstufe 1/2

Klassenstufe	Recherchieren, Erheben, Verarbeiten und Sichern	Kommunizieren und Kooperieren	Produzieren und Präsentieren	Schützen und sicher Agieren	Problemlösen und Handeln	Analysieren, Kontextualisieren und Reflektieren
1/2	<p><u>Niveaustufe 1</u></p> <p>SuS informieren sich unter Anleitung im Internet. Beispiel: Europäische Münzen: (www.kindernetz.de/infonetz/landerundkulturen/geld-euro)</p>		<p><u>Niveaustufe 1</u></p> <p>SuS entwickeln unter Anleitung mit der Kamera/Tablett einfache Medienprodukte z.B. Fotostrecken zu Mengen, Additions- und Multiplikationsaufgaben, Grundformen, Körper</p> <p><u>Niveaustufe 2</u></p> <p>SuS gestalten mit dem Computerprogramm Word Arbeitsblätter. Z.B. Bilder, die aus Grundformen aufgebaut sind, Aufgaben an der Hundertertafel, Zahlenmauern. Sie präsentieren sie mit dem Beamer und drucken sie aus.</p> <p><u>Niveaustufe 4</u></p> <p>SuS veröffentlichen Arbeiten unter Beachtung der rechtlichen Vorgaben z.B. Fotostrecken im Internet</p>			

5.3.3 Fach Sachunterricht Klassenstufe 1/2

Thema	Recherchieren, Erheben, Verarbeiten und Sichern	Kommunizieren und Kooperieren	Produzieren und Präsentieren	Schützen und sicher Agieren	Problemlösen und Handeln	Analysieren, Kontextualisieren und Reflektieren
Umgang mit Medien	<p><u>Niveaustufe 2</u></p> <p>SuS lernen verschiedene Kindersuchmaschinen im Internet kennen und nutzen diese.</p> <p>www.blinde-kuh.de www.fragfinn.de www.hamsterkiste.de www.wasistwas.de www.geo.de/geolino https://naturdetektive.bfn.de/</p> <p>SuS lernen Lernprogramme (Lernwerkstatt und Budenberg) auf den Ultrabooks kennen.</p>	<p><u>Niveaustufe 1</u></p> <p>SuS lernen den Umgang mit einem Diktiergerät kennen.</p>	<p><u>Niveaustufe 3</u></p> <p>SuS suchen im Internet Fotos verschiedener Medien wie Laptops, Computer und Smartphones, drucken diese unter Anleitung aus und präsentieren sie auf Plakaten oder erstellen eine Collage.</p>	<p><u>Niveaustufe 1</u></p> <p>SuS erstellen auf Laptops (Word) einfache Tabellen, auf denen ihr Umgang mit Medien in der Freizeit (Art des Mediums, inhaltliche Nutzung, zeitlicher Umfang) dargestellt wird und finden alternative medienfreie Freizeitbeschäftigungen.</p>	<p><u>Niveaustufe 1</u></p> <p>SuS werden in den Umgang mit Laptops eingeführt (Tastatur, Maus, Bildschirm).</p> <p>SuS kennen Grundfunktionen der einfachen Programmierung von Cubetto und wenden sie an.</p>	<p><u>Niveaustufe 1</u></p> <p>SuS suchen im Internet Fotos verschiedener Medien wie Laptops, Computer und Smartphones und beschreiben, wie und ob sie diese Medien nutzen.</p>
Verkehrserziehung	<p><u>Niveaustufe 1</u></p> <p>SuS sehen Lehrfilm auf interaktiver Tafel (Willi will's wissen im Straßenverkehr)</p> <p><u>Niveaustufe 2</u></p> <p>SuS suchen über Laptops Verkehrszeichen.</p>		<p><u>Niveaustufe 2</u></p> <p>SuS suchen über Laptops Verkehrszeichen, präsentieren und beschriften diese auf interaktiver Tafel.</p> <p>SuS zeichnen auf Ortsplan Hude (Interaktive Tafel) ihren Schulweg ein.</p>			

Tier- pflege	<p><u>Niveaustufe 2</u></p> <p>SuS finden unter Anleitung mit Hilfe der Kindersuchmaschinen Fotos und Informationen (Steckbriefe u.ä.) von Tieren im Internet.</p>		<p><u>Niveaustufe 2</u></p> <p>SuS drucken unter Anleitung Fotos und Informationen von Tieren aus und gestalten damit Plakate.</p> <p>SuS hören Vogelstimmen (Audiodateien, interaktive Tafel) und ordnen sie Vogelbildern zu.</p>			
Zeit erleben/ Zeit messen	<p><u>Niveaustufe 2</u></p> <p>SuS informieren sich über die versch. Jahreszeiten https://naturdetektive.bfn.de/ und finden Lernspiele zum Thema Uhrzeiten (Budenberg.de)</p>		<p><u>Niveaustufe 2</u></p> <p>SuS erstellen einen persönlichen Lebensstrahl und präsentieren diesen mit der Dokumentenkamera.</p>			
Das Wetter	<p><u>Niveaustufe 2</u></p> <p>SuS informieren sich mit Hilfe der Kindersuchmaschinen (https://naturdetektive.bfn.de/) über das Wetter.</p>		<p><u>Niveaustufe 2</u></p> <p>SuS erstellen einfache Tabellen (Laptops, Word) zur Wetterbeobachtung.</p> <p>SuS präsentieren ihre mit Wettersymbolen ausgefüllte Tabelle ihren Mitschüler*innen mit Hilfe der Dokumentenkamera.</p> <p>SuS sehen auf interaktiver Tafel kurze Lehrfilme (zu verschiedenen Wetterphänomenen).</p>			

Gesunde Ernährung			<p><u>Niveaustufe 1</u></p> <p>SuS tragen Lebensmittel in Nahrungspyramide ein (Interaktive Tafel).</p> <p><u>Niveaustufe 2</u></p> <p>SuS drucken unter Anleitung versch. Nahrungsmittel aus und gestalten damit Plakate zu gesunder und ungesunder Ernährung.</p>			
Entwicklung von Pflanzen (Löwenzahn, Feuerbohne)	<p><u>Niveaustufe 2</u></p> <p>SuS finden unter Anleitung mit Hilfe der Kindersuchmaschinen Fotos und Informationen (Steckbriefe u.ä.) von Pflanzen im Internet.</p>		<p><u>Niveaustufe 2</u></p> <p>SuS drucken unter Anleitung Fotos und Informationen von Pflanzen aus und gestalten damit Plakate.</p>			
Unsere Sinne		<p><u>Niveaustufe 1</u></p> <p>SuS sprechen kurzen Text ins Diktiergerät (Stimmen identifizieren).</p>	<p><u>Niveaustufe 1</u></p> <p>SuS sehen auf interaktiver Tafel 3D-Modelle von Sinnesorganen und beschriften sie.</p>			

5.3.4 Fach Religion Klassenstufe 1/2

Thema	Recherchieren, Erheben, Verarbeiten und Sichern	Kommunizieren und Kooperieren	Produzieren und Präsentieren	Schützen und sicher Agieren	Problemlösen und Handeln	Analysieren, Kontextualisieren und Reflektieren
Nach dem Menschen fragen	<p><u>Niveaustufe 2</u></p> <p>SuS finden unter Anleitung mit Hilfe der Kindersuchmaschinen (z.B. www.blinde-kuh.de, www.lernbiene.de, etc.) Fotos und Informationen (Steckbriefe u.ä.) von Menschen (Mimik, Aktivitäten) und Stationen des Lebensweges (z.B. Säugling, Tauffeier, Einschulung, Schulkind)</p>		<p><u>Niveaustufe 2</u></p> <p>SuS erarbeiten und gestalten in Gruppenarbeit Plakate zu Gefühlen und Mimiken (Laptops und Kindersuchmaschinen im Internet)</p> <p>SuS drucken unter Anleitung Fotos und Informationen von Menschen und Stationen des Lebensweges aus und gestalten damit Plakate.</p> <p>SuS erstellen einen persönlichen Lebensweg und präsentieren diesen mit der Dokumentenkamera</p>	<p><u>Niveaustufe 1</u></p> <p>Richtigen Umgang mit Medien im Internet mit Hilfe von Tablets bzw. Laptops (z. B. das Einstellen von Fotos ins Netz) thematisieren</p>	<p><u>Niveaustufe 1</u></p> <p>Richtigen Umgang mit den neuen Medien erlernen (z.B. Reflexion des eigenen Medienkonsums)</p>	<p><u>Niveaustufe 2</u></p> <p>Statistiken zum eigenen Medienkonsum erstellen und in der Schule reflektieren</p>
Nach Gott fragen	<p><u>Niveaustufe 1</u></p> <p>SuS sehen Lehrfilm auf der interaktiven Tafel oder über den Beamer (biblische Geschichten z.B. Josef)</p>		<p><u>Niveaustufe 1</u></p> <p>SuS verfassen eigene Schriftstücke in digitaler Form (z.B. einen Brief an Gott).</p>			

			<p><u>Niveaustufe 2</u></p> <p>SuS nehmen die eigene Vorstellung von Gott in Wort, Bild und Klang auf (Fotos machen, mit einem Diktiergerät aufnehmen, mit einer Kamera filmen)</p>			
<p>Nach Jesus Christus fragen</p>	<p><u>Niveaustufe 1</u></p> <p>SuS lernen die Geschichten über Jesus über Bilderbücher kennen (Darstellung mit Hilfe der Dokumentenkamera).</p> <p><u>Niveaustufe 2</u></p> <p>SuS finden unter Anleitung mit Hilfe der Kindersuchmaschinen Bilder und Informationen zur Umwelt Jesu.</p>		<p><u>Niveaustufe 2</u></p> <p>SuS spielen eine Situation, in der deutlich wird, dass die Begegnung mit Jesus Menschen verändert (mit Hilfe von Tablets, Makrostativen)</p>			
<p>Nach der Verantwortung des Menschen in der Welt fragen</p>	<p><u>Niveaustufe 2</u></p> <p>SuS finden unter Anleitung mit Hilfe der Kindersuchmaschinen Fotos und Informationen über Staunenswertes (z.B. ein Baby, die Teile einer Pflanze, ...).</p> <p>SuS finden Informationen über den Nikolaustag</p>	<p><u>Niveaustufe 1</u></p> <p>SuS kommunizieren digital mit dem Kinderhaus FRIDA in Togo (z.B. über SKYPE)</p>	<p><u>Niveaustufe 1</u></p> <p>SuS stellen ihre Ergebnisse mit Hilfe der Dokumentenkamera vor.</p>	<p><u>Niveaustufe 1</u></p> <p>Richtigen Umgang mit Medien im Internet mit Hilfe von Tablets bzw. Laptops (z. B. das Einstellen von Fotos ins Netz) thematisieren</p>	<p><u>Niveaustufe 1</u></p> <p>Richtigen Umgang mit den neuen Medien erlernen (z.B. Reflexion des eigenen Medienkonsums)</p>	<p><u>Niveaustufe 2</u></p> <p>Statistiken zum eigenen Medienkonsum erstellen und in der Schule reflektieren</p>

<p>Nach dem Glauben und der Kirche fragen</p>	<p><u>Niveaustufe 1</u></p> <p>SuS sehen Bilder zum Kirchraum auf interaktiver Tafel.</p> <p>SuS lernen gängige Lieder kennen (Darstellung mit Hilfe der Dokumentenkamera oder des Beamers).</p> <p><u>Niveaustufe 2</u></p> <p>SuS recherchieren das Angebot der ansässigen Gemeinde auf deren Internetseite</p>		<p><u>Niveaustufe 2</u></p> <p>SuS spielen einzelne Szenen der Weihnachtsgeschichte und Ostergeschichte und nehmen diese auf (Kamera, Tablets, Makrostativ)</p>			
<p>Nach Religionen fragen</p>	<p><u>Niveaustufe 1</u></p> <p>SuS sehen Bilder zu den verschiedenen Gotteshäusern auf der interaktiven Tafel</p> <p><u>Niveaustufe 2</u></p> <p>SuS finden unter Anleitung mit Hilfe der Kindersuchmaschinen Informationen über die in der Klassengemeinschaft vorhandenen Religionen und deren Feste und ihre eigene Konfession.</p>					

5.3.5 Fach Deutsch Klassenstufe 3/4

Klassenstufen	Recherchieren, Erheben, Verarbeiten und Sichern	Kommunizieren und Kooperieren	Produzieren und Präsentieren	Schützen und sicher Agieren	Problemlösen und Handeln	Analysieren, Kontextualisieren und Reflektieren
3/4	<p><u>Niveaustufe 2</u> <u>Texte verfassen</u></p> <p>SuS sammeln Informationen zu verschiedenen Themenbereichen. www.fragfinn.de www.hamsterkiste.de www.blindekuh.de</p> <p>SuS setzen mit Hilfe gesammelter Informationen aus dem Internet eigene Schreibideen um (Cluster, Mindmap) (Laptop, Beamer, Interaktive Tafel).</p> <p>Verfassen unterschiedliche Textformen, z.B.: Steckbrief, Fabel, Erlebnis Erzählung, Personenbeschreibung, Lesetagebuch, Gedicht, Bilder Geschichte, Bericht, Märchen, Brief, kreatives Schreiben usw. (Interaktive Tafel, Beamer, Dokumentenkamera, Lernsoftware Flex und Flora 3 und 4).</p>	<p><u>Niveaustufe 2</u> (Klasse 3)</p> <p><u>Niveaustufe 3</u> (Klasse 4).</p> <p><u>Texte verfassen</u></p> <p>SuS tauschen sich über produzierte Schreibideen und gesammelte Informationen aus dem Internet aus. (Interaktive Tafel, Beamer, Dokumentenkamera, Laptop)</p> <p>SuS tauschen sich über selbstentwickelte Theaterstücke und Rollenspiele aus. (Interaktive Tafel, Beamer, Dokumentenkamera, Laptop, Audacity)</p> <p><u>Sprache untersuchen</u></p> <p>SuS spielen mit Sprache, bilden Reime und untersuchen verschiedene Dialekte. (Lernsoftware Flex und Flora 3 und 4, Laptop, Interaktive Tafel, Beamer, Audacity, Dokumentenkamera)</p>	<p><u>Niveaustufe 1</u> (Klasse 3).</p> <p><u>Niveaustufe 3</u> (Klasse 4).</p> <p><u>Texte verfassen</u></p> <p>SuS stellen Ergebnisse eigener Schreibideen bzw. recherchierter Themen der Klasse vor. (Laptop, Dokumentenkamera, Beamer, Interaktive Tafel)</p> <p>SuS entwickeln eigene Theaterstücke und Rollenspiele. (Laptop, Audacity)</p> <p><u>Sprache untersuchen</u></p> <p>SuS präsentieren bearbeitete Aufgaben zur Rechtschreibung und Grammatik. (Interaktive Tafel, Beamer, Dokumentenkamera, Laptop)</p> <p><u>Lesen</u></p> <p>SuS präsentieren ihre aufgenommenen Ergebnisse und besprechen diese. (Audacity)</p>	<p><u>Niveaustufe 1</u> (Klasse 3).</p> <p><u>Niveaustufe 3</u> (Klasse 4)</p> <p>Wiederholung der Sicherheitsregeln für die Nutzung der Laptops (Passwort, Datenschutz, Umgang mit fremden und sensiblen Daten) www.sicherheitsmacht-schule.de)</p>	<p><u>Niveaustufe 1</u> (Klasse 3).</p> <p><u>Niveaustufe 3</u> (Klasse 4).</p> <p>Überarbeitung von Texten und gemeinsame Reflexion. (Interaktive Tafel, Laptop Beamer, Dokumentenkamera, Lernsoftware Flex und Flora 3 und 4)</p> <p>SuS üben Rechtschreibung und Grammatik auf der interaktiven Tafel. (Lernsoftware Flex und Flora 3 und 4)</p> <p>SuS überarbeiten eine Textform hinsichtlich ihrer Merkmale. (Laptop, Beamer, Interaktive Tafel, Dokumentenkamera)</p>	<p><u>Niveaustufe 1</u> (Klasse 3).</p> <p><u>Niveaustufe 3</u> (Klasse 4).</p> <p>Eigene Schreibideen werden überarbeitet und besprochen. (Dokumentenkamera, Beamer)</p> <p>Überarbeitung von Rechtschreibmustern mit anschließender Korrektur (Beamer, Interaktive Tafel, Dokumentenkamera)</p> <p>Besprechung von Rechtschreibstrategien (Beamer, Interaktive Tafel, Dokumentenkamera, Laptop)</p> <p>Einführung weiterer Textsorten (Beamer, Interaktive Tafel, Dokumentenkamera, Laptop, Lernsoftware Flex und Flora 3 und 4)</p>

	<p>Anfertigung fachspezifischer Leistungen (Interaktive Tafel, Laptop Beamer, Dokumentenkamera, Lernsoftware Flex und Flora 3 und 4).</p> <p><u>Sprache untersuchen</u></p> <p>Einführung weiterer Rechtschreibmuster und Vertiefung bereits gelernter Rechtschreibmuster (<i>Interaktive Tafel, Beamer, Laptop, Lernsoftware Flex und Flora 3 und 4</i>).</p> <p>Üben und Sichern eingeführter Rechtschreibregeln und grammatikalischer Phänomene (<i>Interaktive Tafel, Beamer, Laptop, Lernsoftware Flex und Flora 3 und 4</i>).</p> <p><u>Lesen</u></p> <p>SuS nutzen das Internet um schwierige Wörter nachzuschlagen. (www.duden.de Laptop)</p> <p>SuS üben die Sinnentnahme von Texten und beantworten Fragen. (www.antolin.de)</p>	<p><u>Lesen</u></p> <p>SuS tragen eigene Schreibideen vor und sprechen darüber. (<i>Laptop, Interaktive Tafel, Beamer, Dokumentenkamera</i>)</p> <p>SuS üben unterschiedliche Textformen mit passender Betonung vorzutragen und nehmen diese mit Audacity auf.</p>				
--	--	--	--	--	--	--

5.3.6 Fach Mathematik Klassenstufe 3/4

Klassenstufe	Recherchieren, Erheben, Verarbeiten und Sichern	Kommunizieren und Kooperieren	Produzieren und Präsentieren	Schützen und sicher Agieren	Problemlösen und Handeln	Analysieren, Kontextualisieren und Reflektieren
3/4	<p><u>Niveaustufe 1</u></p> <p>Die Schülerinnen und Schüler recherchieren mit dem Computer im Internet Daten. www.kindernetz.de/infonetz/laenderundkulturen/geld-euro www.universum-bremen.de www.citypopulation.de www.googlemaps.de</p> <p><u>Niveaustufe 2</u></p> <p>Die Schülerinnen und Schüler bekommen einen Suchauftrag (z.B. Formen in der Umwelt, Größe/Gewicht von Tieren, Stadiongrößen) den sie mit Computer im Internet (z.B. www.fragfinn.de www.hamsterkiste.de) ausführen und entwickeln Strategien, wie man erfolgversprechend suchen kann.</p>		<p><u>Niveaustufe 1</u></p> <p>Die Schülerinnen und Schüler erstellen mit Word Tabellen für die Stellenwerttafel und gestalten Arbeitsblätter.</p> <p><u>Niveaustufe 2</u></p> <p>Die Schülerinnen und Schüler gestalten mit Word Arbeitsblätter z.B. zu römische Zahlen; zu Aufgaben mit den Begriffen Summand, Summe zu Sachrechenaufgaben zum Universum in Bremen, Entfernungen.</p> <p><u>Niveaustufe 3</u></p> <p>Die Schülerinnen und Schüler planen Medienproduktionen z.B. zum Euro in den verschiedenen Ländern und präsentieren sie in verschiedenen Formaten z.B. Plakat oder Fotostrecke oder PowerPoint oder Referatfilm.</p>		<p><u>Niveaustufe 1</u></p> <p>Die Schülerinnen und Schüler erstellen mit Excel und PowerPoint grafische Darstellungen von Daten und stellen ihre Ergebnisse vor z.B. zu Bevölkerungangaben, Größe/Gewicht von Tieren.</p>	

5.3.7 Fach Sachunterricht Klassenstufe 3/4

Thema	Recherchieren, Erheben, Verarbeiten und Sichern	Kommunizieren und Kooperieren	Produzieren und Präsentieren	Schützen und sicher Agieren	Problemlösen und Handeln	Analysieren, Kontextualisieren und Reflektieren
Umgang mit Medien	<p><u>Niveaustufe 4</u></p> <p>SuS verwenden Kinder-suchmaschinen als Informationsquellen zur Ausarbeitung für verschiedene Präsentationen (Laptops).</p>	<p><u>Niveaustufe 3</u></p> <p>SuS entwickeln ein Hörspiel. Sie nehmen es in verteilten Rollen mit dem Diktiergerät auf.</p>	<p><u>Niveaustufe 4</u></p> <p>SuS entwickeln Rollenspiele zum kritischen Umgang mit digitalen Medien, filmen diese und präsentieren sie über die interaktive Tafel (interaktive Tafel, Kamera).</p>	<p><u>Niveaustufe 3</u></p> <p>SuS benennen Risiken und Gefahren digitaler Medien im gemeinsamen Gespräch nach dem Theaterstück „Sicher im Netz“ der Polizeipuppenbühne. Ergebnisse werden durch Dokumentenkamera präsentiert.</p>	<p><u>Niveaustufe 1</u></p> <p>SuS nutzen Word als Arbeitsmittel und können Dokumente in vorge-schriebenen Ordnern speichern und öffnen (Laptops, USB-Sticks).</p> <p><u>Niveaustufe 3</u></p> <p>SuS kennen Grundfunktionen der einfachen Programmierung von Calliope und Lego We do und wenden sie an.</p>	<p><u>Niveaustufe 4</u></p> <p>SuS setzen sich mit ihrem eigenen Medienverhalten während des Aktionstags Internet durch Gastreferenden auseinander. Gefahren des Internets sowie Lehrfilme werden durch die interaktive Tafel verdeutlicht.</p>
Vom Korn zum Brot	<p><u>Niveaustufe 1</u></p> <p>SuS informieren sich durch den Lehrfilm „Vom Korn zum Brot“ über die interaktive Tafel/ Beamer.</p> <p><u>Niveaustufe 2</u></p> <p>SuS testen ihr Wissen zum Thema mit Hilfe der Anton App (Laptops, Internet).</p>					

<p>Typisch Mädchen/ Typisch Junge</p>	<p><u>Niveaustufe 1</u> SuS informieren sich durch die Lehrfilme „Wie ein Baby geboren wird“/ „Vom Glück des Lebens“ über die interaktive Tafel/ Beamer.</p>	<p><u>Niveaustufe 3</u> SuS führen in Kleingruppen Interviews zum Thema „Typisch Mädchen, typisch Jungen“ mit dem Diktiergerät durch, werten diese aus und präsentieren sie an der interaktiven Tafel.</p>				
<p>Der elektrische Stromkreis</p>	<p><u>Niveaustufe 1</u> SuS informieren sich durch die Lehrfilme „Wie funktioniert Strom“ über die interaktive Tafel/ Beamer.</p>		<p><u>Niveaustufe 3</u> SuS recherchieren über Formen der erneuerbaren Energie und erstellen eine Präsentation mit Hilfe des Laptops.</p>		<p><u>Niveaustufe 1</u> SuS erstellen eine Tabelle in Word und notieren welche Stoffe Leiter, bzw. Nichtleiter sind.</p>	
<p>Pläne lesen und verstehen</p>		<p><u>Niveaustufe 3</u> SuS entdecken ihre Ortschaft im Internet durch digitale Landkarten. Sie vollziehen Wege des Alltags nach. (interaktive Tafel)</p>				
<p>Feuer</p>	<p><u>Niveaustufe 1</u> SuS informieren sich über die Lehrfilme „Wissen macht ah! Feuer“ und/oder „Willi wills wissen. Die Feuerwehr“ über die interaktive Tafel.</p>		<p><u>Niveaustufe 2</u> SuS erstellen eine Mindmap gemeinschaftlich zu den Aufgaben der Feuerwehr (interaktive Tafel).</p>			

Niedersachsen/ Deutschland	<p><u>Niveaustufe 1</u> SuS sehen Lernfilm „Zwischen Elbe und Ems“ über das interaktive Whiteboard</p> <p><u>Niveaustufe 2</u> SuS festigen auf dem Laptop ihr Wissen über Niedersachsen (Budenberg Lernprogramm).</p>				<p><u>Niveaustufe 1</u> SuS wenden Grundkenntnisse eines Textverarbeitungsprogramms an, indem sie Steckbriefe zu verschiedenen Bundesländern/Großlandschaften Niedersachsens an den Ultrabooks erstellen.</p>	
Wasser	<p><u>Niveaustufe 3</u> SuS erschließen sich durch ein interaktives Schaubild die Funktionen der Kläranlage auf der Seite des OOWVs (interaktive Tafel).</p>	<p><u>Niveaustufe 4</u> SuS führen in Kleingruppen Interviews zum Thema „Wasserspar-Tipps“ mit dem Diktiergerät durch, werten diese aus und präsentieren sie.</p>				
Wald	<p><u>Niveaustufe 3</u> SuS informieren sich über Pflanzen und Tiere sowie ihre Lebensweisen im Wald (Ultrabooks, Internet, Drucker).</p>					

5.3.8 Fach Englisch Klassenstufe 3/4

Klassenstufen	Recherchieren, Erheben, Verarbeiten und Sichern	Kommunizieren und Kooperieren	Produzieren und Präsentieren	Schützen und sicher Agieren	Problemlösen und Handeln	Analysieren, Kontextualisieren und Reflektieren
3/4	<p><u>Niveaustufe 3</u></p> <p>SuS sammeln Informationen zu verschiedenen Themenbereichen, z.B. London www.blinde-kuh.de www.fragfinn.de (Laptops, Internet)</p> <p>SuS verwenden digitale Wörterbücher zur Übersetzung deutscher Wörter in die englische Sprache www.pons.de www.leo.org (Laptops, Internet)</p>	<p><u>Niveaustufe 2</u></p> <p>SuS nehmen Wörter und erste Sätze mit dem Diktiergerät auf und kontrollieren so ihre Aussprache.</p> <p>SuS führen Interviews auf Englisch durch und nehmen diese mit dem Diktiergerät auf. (z.B. zu „Hobbies and sports“)</p> <p>SuS hören authentische Hörtexte von Muttersprachlern mithilfe der interaktiven Tafel</p> <p><i>Storytelling</i> erfolgt mithilfe der Dokumentenkamera</p> <p>SuS üben eingeführte Vokabeln. (Lernsoftware)</p> <p>SuS wenden erste Rechtschreibmuster an und üben diese.(Lernsoftware, interaktive Tafel)</p> <p><u>Niveaustufe 3</u></p> <p>SuS nehmen Kontakt zu Muttersprachlern auf und erweitern ihre Englischkenntnisse (Skype)</p>	<p><u>Niveaustufe 3</u></p> <p>SuS gestalten Bilder oder Plakate mithilfe von Word oder PowerPoint</p> <p><u>Niveaustufe 4</u></p> <p>SuS entwickeln Rollenspiele oder Verkaufsgespräche, filmen diese und präsentieren sie über die interaktive Tafel (z.B. zu „In the restaurant“, „At the doctor’s“ oder „In the shopping centre)</p> <p>SuS schreiben erste Sätze und kurze Texte in digitaler Form (z.B. zu „That’s me“ oder „This is my family“) und präsentieren diese. (Dokumentenkamera, Laptop)</p>	<p><u>Niveaustufe 1</u></p> <p>Einführung von Sicherheitsregeln für die Nutzung von Laptops.</p> <p>Anwendung grundlegender Strategien zum Schutz im Internet.</p> <p>Verweis darauf, dass nicht alle Übersetzer richtige Ergebnisse liefern.</p>	<p><u>Niveaustufe 1</u></p> <p>SuS erstellen eine Tabelle in Word (z.B. zu „Have you got a pet?“)</p> <p>SuS nutzen Word als Arbeitsmittel und können Dokumente in vorgeschriebenen Ordnern speichern und öffnen (Laptops, USB-Sticks).</p> <p>SuS nutzen PowerPoint zur Erstellung eigener Präsentationen</p>	

5.3.9 Fach Religion Klassenstufe 3/4

Thema	Recherchieren, Erheben, Verarbeiten und Sichern	Kommunizieren und Kooperieren	Produzieren und Präsentieren	Schützen und sicher Agieren	Problemlösen und Handeln	Analysieren, Kontextualisieren und Reflektieren
Nach dem Menschen fragen	<p><u>Niveaustufe 1</u></p> <p>SuS sehen Lernfilm auf der interaktiven Tafel (Geschenke, Glückwünsche, Trostworte, tröstende Gesten) und werten sie daraufhin aus, wie Menschen Zuneigung zeigen und Trost geben.</p> <p><u>Niveaustufe 3</u></p> <p>SuS finden mit Hilfe der Kindersuchmaschinen Bilder zu Psalmworten</p>	<p><u>Niveaustufe 3</u></p> <p>SuS führen in Kleingruppen Interviews zum Thema „Emotionen“ mit dem Diktiergerät durch, werten diese aus und präsentieren sie an der interaktiven Tafel.</p>	<p><u>Niveaustufe 3</u></p> <p>SuS gestalten ein Psalmwort in digitaler Form und finden mit Hilfe der Kindersuchmaschinen Bilder dazu.</p> <p>SuS schreiben auf den Laptops einen Trostbrief.</p> <p>SuS schreiben mit Hilfe der Laptops Steckbriefe über ein anderes Kind.</p>	<p><u>Niveaustufe 1</u></p> <p>Richtigen Umgang mit Medien im Internet mit Hilfe von Tablets bzw. Laptops (z. B. das Einstellen von Fotos ins Netz) thematisieren</p>	<p><u>Niveaustufe 1</u></p> <p>Richtigen Umgang mit den neuen Medien erlernen (z.B. Reflexion des eigenen Medienkonsums)</p>	<p><u>Niveaustufe 2</u></p> <p>Statistiken zum eigenen Medienkonsum erstellen und in der Schule reflektieren</p>
Nach Gott fragen	<p><u>Niveaustufe 3</u></p> <p>SuS finden mit Hilfe der Kindersuchmaschinen Bilder und Metaphern zum eigenen Gottesbild</p>	<p><u>Niveaustufe 1</u></p> <p>SuS entwickeln eine Klanggeschichte zu Psalm 23 mit Hilfe der Diktiergeräte</p>	<p><u>Niveaustufe 2</u></p> <p>SuS verfassen eigene Schriftstücke in digitaler Form, schreiben z.B. die Geschichte Jona unter dem Rizinus weiter</p>			
Nach Jesus Christus fragen	<p><u>Niveaustufe 3</u></p> <p>SuS recherchieren zu diakonischen Aktionen in der Umgebung</p>	<p><u>Niveaustufe 2</u></p> <p>SuS planen eine diakonische Aktion und nehmen daran teil (Vorlesen im Altersheim – Kommunikation über Email mit dem Altersheim)</p>	<p><u>Niveaustufe 2</u></p> <p>SuS schreiben mit Hilfe der Laptops zum Thema „Jesus und sein Programm“ von Gottes neuer Welt.</p>			

			<u>Niveaustufe 3</u> SuS filmen mit Hilfe der Kamera eigene Szene wie eine Frau/ einer der Emmausjünger von ihren/seinen Erlebnissen berichtet			
Nach der Verantwortung des Menschen in der Welt fragen	<u>Niveaustufe 3</u> SuS recherchieren mit Hilfe des Internets und der Tablets zum Thema Umweltschutz - „Und siehe es war gut“ – Damit es auch gut bleibt.	<u>Niveaustufe 1</u> SuS kommunizieren digital mit dem Kinderhaus FRIDA in Togo (z.B. über SKYPE)	<u>Niveaustufe 5</u> SuS machen eine Ausstellung zu einem diakonischen Projekt/ einem Hilfsprojekt von Brot für die Welt/Misereor oder zu einem Umweltprojekt unter Nutzung von Informationsquellen (Mit der Kamera filmen) und zeigen wie geholfen wird (Interaktive Tafel, Beamer, mit Powerpoint präsentieren).	<u>Niveaustufe 1</u> Richtigen Umgang mit Medien im Internet mit Hilfe von Tablets bzw. Laptops (z. B. das Einstellen von Fotos ins Netz) thematisieren	<u>Niveaustufe 1</u> Richtigen Umgang mit den neuen Medien erlernen (z.B. Reflexion des eigenen Medienkonsums)	<u>Niveaustufe 2</u> Statistiken zum eigenen Medienkonsum erstellen und in der Schule reflektieren
Nach dem Glauben und der Kirche fragen	<u>Niveaustufe 3</u> SuS recherchieren mit Hilfe der Kindersuchmaschinen zu den Gemeinsamkeiten und Unterschieden der Konfessionen		<u>Niveaustufe 2</u> SuS erstellen mit Excel eine Tabelle zum Kirchenjahr (mit Farben, Symbolen, Erklärungen der Feste)			
Nach Religionen fragen	<u>Niveaustufe 3</u> SuS recherchieren mit Hilfe der Kindersuchmaschinen und über Lernfilme zu den Religionen, über deren Bräuche und benennen Gemeinsamkeiten und Unterschiede	<u>Niveaustufe 3</u> SuS interviewen mit Hilfe der Diktiergeräte Menschen mit verschiedenen Religionen und suchen Fragen, die diese Menschen gemeinsam haben.	<u>Niveaustufe 3</u> SuS stellen die Gemeinsamkeiten und Unterschiede der verschiedenen Religionen in einer Powerpoint-Präsentation dar.			

5.3.10 Fach Kunst Klassenstufe 1-4

Klassenstufe	Recherchieren, Erheben, Verarbeiten und Sichern	Kommunizieren und Kooperieren	Produzieren und Präsentieren	Schützen und sicher Agieren	Problemlösen und Handeln	Analysieren, Kontextualisieren und Reflektieren
1-4	<p><u>Niveaustufe 1</u></p> <p>Klasse 1-4: SuS schauen sich Fotos zu einzelnen Themen im Internet an. www.pexels.com</p> <p><u>Niveaustufe 2</u></p> <p>Klasse 3/4: Die Schülerinnen und Schüler benutzen altersgerechte Suchmaschinen (www.fragfinn.de www.blindekuh.de) um sich über Künstler und Kunstgattungen zu informieren.</p>		<p><u>Niveaustufe 1</u></p> <p>Klasse 1-4: Die Schülerinnen und Schüler erstellen Fotos mit der Kamera/Tablet. Themenbeispiele: was wir in der Schule machen, Gefühle, Selfies, Stop-Motion-Filme (Daumenkino)</p> <p><u>Niveaustufe 2</u></p> <p>Klasse 3/4: Die Schülerinnen und Schüler gestalten Bilder und Plakate am Computer z.B. Schriftgestaltung mit WordArt</p> <p><u>Niveaustufe 3</u></p> <p>Klasse 3/4: die Schülerinnen und Schüler erstellen Fotostories und präsentieren sie mit dem Beamer oder drucken sie aus.</p>	<p><u>Niveaustufe 1</u></p> <p>Klasse 4: Die Schülerinnen und Schüler reflektieren die Veröffentlichung von Bildern im Internet</p>	<p><u>Niveaustufe 1</u></p> <p>Klasse 3/4: Die Schülerinnen und Schüler bearbeiten ihre Fotos mit einfachen Bildbearbeitungsprogrammen z.B. Kontraste verändern, Farbigkeit verändern, Ausschnitte in andere Bilder setzen</p>	

5.4 Nutzung der Medien im Förder- und Förderunterricht

Der Einsatz vielfältiger Medien ist für die individuelle Förderung unabdingbar. Sowohl im individualisierten Klassenunterricht wie auch im Förderunterricht in der Kleingruppe werden Möglichkeiten geschaffen, Schülerinnen und Schülern die Unterrichtsinhalte auf unterschiedlichsten Ebenen darzubieten und so möglichst viele Lernkanäle anzusprechen. Neben vielen Anschauungshilfen sind hier auch konkrete Handlungsmaterialien (z.B. im Mathematikunterricht Steckwürfel, Hundertertafeln, etc.) und Lernspiele von großer Bedeutung. Sie helfen den Schülerinnen und Schülern den Unterrichtsgegenstand mit allen Sinnen zu durchdringen. Der Einsatz von Computer und Laptop bietet zudem die Möglichkeit individualisiert gezielte Lernprogramme einzusetzen und ggf. Entwicklungsrückstände aufzuarbeiten. Durch den Einsatz von Computern als Schreibhilfe wird für einige Schülerinnen und Schüler eine erfolgreiche Teilhabe am Unterricht erst möglich. Im Hinblick auf eine inklusive Beschulung aller Kinder ist es daher wichtig, ein vielfältiges Medienangebot vorzuhalten, um allen Schülerinnen und Schülern eine qualifizierte, individualisierte Förderung anbieten zu können.

Auf spielerische Art und Weise lassen sich Lerninhalte vertiefen und wiederholen. Die mangelnde Ausstattung führt aber auch in diesem Kontext häufig dazu, dass die Förderung der Schülerinnen und Schüler mit sonderpädagogischem Förderbedarf in Hinblick auf Neue Medien noch nicht immer wie gewünscht und angedacht umgesetzt werden kann. Zukünftig sollen Programme eingesetzt werden

- zur Wahrnehmungsförderung
- zur Diagnostik
- zur Leseförderung
- zur Lese-Rechtschreib-Therapie
- zur Rechenförderung

6 Digitale Kompetenz/ Fortbildung

Die digitalen Vorerfahrungen von Lehrkräften sind an jeder Schule unterschiedlich ausgeprägt. Durch interne Fortbildungen in Nachmittags-Veranstaltungen wird der Umgang mit den mobilen Geräten und der vorhandenen Software geschult. Die Fortbildungen werden von Lehrern mit Kompetenzen in diesem Bereich durchgeführt und wenn nötig durch externe Berater ergänzt. Zusätzlich werden Fortbildungen von externen Partner (z.B. Vedab.de) besucht. Dabei wurden schon Fortbildungen aus folgenden Themenbereichen belegt:

- Lego We Do
- Calliope
- Medienkompetenz an der Grundschule

7 Gewünschte Medienausstattung

Um in allen Klassen der Grundschule Hude-Süd vernünftige, funktionsfähige und zeitgemäße Präsentationsflächen zu ermöglichen, ist eine Ausstattung mit digitalen, interaktiven Displays ein Muss.

Argumente, die für die Beschaffung von interaktiven Displays sprechen:

- Ein entscheidender Mehrwert des Displays besteht darin, dass die im Unterrichtsprozess entstandenen Tafelbilder gespeichert werden können und somit jederzeit wieder aufrufbar sind. Man hat somit Zugriff auf Ergebnisse aus vorangegangenen Stunden, kann sich darauf beziehen und daran anknüpfen.
- Die Schüler lernen zu präsentieren (Anspruch lt. Rahmenrichtlinien). Gruppenarbeitsprozesse werden mit dem Stift am Display entwickelt und können schnell und ohne Aufwand vor der Klasse präsentiert werden.
- Zu jedem Zeitpunkt der Unterrichtseinheit gelingt ein unproblematischer Internetzugriff über die Tafel. Somit kann zu jedem beliebigen Thema auf Knopfdruck (Touch) ein Foto, ein Schaubild, eine Filmsequenz projiziert bzw. präsentiert werden.
- Ein interaktives Display bietet gegenüber einer herkömmlichen Tafel erweiterte Nutzungsmöglichkeiten, die der Unterrichtsalltag und die Unterrichtsvorbereitung erleichtern und die Qualität des Unterrichts verbessern können. Die einfachste Anwendung ist das Beschriften mit unterschiedlichen Farben. Darüber hinaus können Textpassagen oder Bilder auch mit einem Marker hervorgehoben werden. Auch Formen können leicht erstellt werden. Kurze Texte (Begriffe), Audios, Bilder können einfach in das Tafelbild hineingeholt werden und z.B. in Zuordnungsaufgaben verwendet werden.
- Ein am Display erstelltes Tafelbild ist nicht statisch. Die Schüler können mit dem Tafelbild interagieren. So können z.B. Texte sowie Bilder einander zugeordnet oder Verknüpfungen in einer Mindmap hergestellt werden. Anpassungen, Verschiebungen, Korrekturen andere Veränderungen sind mit geringem Aufwand möglich. Durch die einfache Erzeugung immer neuer Seiten bietet das Tafelbild auf einem Display unendlich viel Platz. Bei Bedarf kann zu vorherigen Seiten zurückgeblättert werden. Auf diese Weise gehen keine Inhalte verloren, wie z.B. durch das Wegwischen auf einer normalen Tafel.
- Audios und Video können bei Bedarf mit geringem Aufwand abgespielt werden. Overhead-Projektoren, Fernsehapparate mit DVD-Spielern, CD-Player werden überflüssig.
- Neben der besseren Darstellung und Präsentation wird die Lernmotivation der Schülerinnen und Schüler gesteigert.

Durch die Anschaffung von Digitalkameras können verschiedene Projekte im Bereich des Filmens und Fotografierens realisiert werden. Zum Beispiel:

- „Stop-Motion“ Filme drehen
- Kunstprojekte mit Film und Foto gestalten
- Medienerziehung im Bereich Fotos (Recht auf das eigene Bild, Veränderung von Fotos)
- Filme AG
- Foto AG

Ein Qualitätsmerkmal für guten Unterricht ist eine gut vorbereitete, strukturierte und anregende Lernumgebung. Wir streben ein mediales Raumkonzept an, welches sowohl den spontanen und bedarfsorientierten Medieneinsatz, der sich flexibel aus dem Unterricht heraus entwickelt, als

auch den flexiblen und ortsungebundenen Medieneinsatz ermöglicht. Die derzeit bei uns realisierte Lösung (14 mobile Endgeräte für 13 Klassen inklusiver der katholischen Grundschule) werden den oberen Ansprüchen in keiner Weise gerecht.

Um an unserer Schule Medieneinsatz zu ermöglichen, benötigen wir weitere zuverlässige, mobile digitale Endgeräte (Tablets/Laptops) und digitale Tafeln (interaktive Displays) als wesentliche Bestandteile einer digital vorbereiteten Lernumgebung.

Daraus ergeben sich für die Grundschule Hude-Süd folgende gewünschte mediale Ausstattung:

- Fünf Klassensätze mit Laptops/Tablets (pro Satz 14 Stück) (aktuell ist ein Satz vorhanden, der mit der katholischen Schule geteilt wird)
- Lernapps und Lernsoftware
- interaktive Tafeln (möglichst prowise oder andere ähnliche Geräte) mit PC und Dokumentenkamera in zwei Räumen, sukzessive Erweiterung auf alle Klassenräume
- Office Ausstattung auf jedem Gerät
- Schulschriften für Word
- Drucker (mit WLAN) für einige Klassenräume oder an zentralen Orten
- Arbeitshefte für den PC Unterricht
- Fachbücher: neue Medien
- IServ Zugang
- Musikanlage für den Sportunterricht
- Server für den Datenaustausch und –Sicherheit
- Fest installierter Beamer in der Aula für größere Veranstaltungen und größere Sitzungen
- Aufnahmegeräte für Hörbücher, Musikstücke, Gedichte wvm.
- 5 Lego We Do 2.0 Kästen
- 4 Digitalkameras mit Stativ