



## MEDIENKONZEPT DER GGS NIEDERKASSEL

Beschlussfassung vom 23. Juni 2024

# Inhaltsverzeichnis

Vorwort.....	3
Pädagogische Zielsetzungen.....	3
Grundlagen und Vorgaben.....	4
Unterrichtsentwicklung.....	6
Deutsch.....	6
Mathematik.....	10
Kunst.....	15
Englisch.....	20
Musik.....	22
Sachunterricht.....	26
Sport.....	30
Evangelische Religion.....	33
Katholische Religion.....	35
Medienkurs.....	37
präventive Elternarbeit.....	37
Technologieentwicklung.....	38
Ausstattung Unterrichtsräume und Schüler:innen.....	38
Ist-Stand.....	38
Soll-Stand.....	38
Lehrer-Dienstgeräte.....	38
Software.....	39
Personalentwicklung.....	40
bisherige Fortbildungsangebote.....	40
geplante Fortbildungsangebote.....	41
Kommunikation.....	41
Kommunikation und Kooperation im Kollegium.....	41
Kommunikation mit den Eltern.....	42
Kooperationsentwicklung.....	42
bestehende Kooperationsstrukturen.....	42
Literatur und Quellen.....	43

# Vorwort

---

In unserer heutigen Gesellschaft sind Medien und digitale Technologien allgegenwärtig. Sie bieten uns unzählige Möglichkeiten, Informationen zu sammeln, uns auszudrücken und miteinander in Kontakt zu treten. Um erfolgreich in der heutigen Welt zu sein, ist es unerlässlich, dass Kinder frühzeitig die Fähigkeit entwickeln, die notwendig sind, um sicher und verantwortungsvoll mit Medien umzugehen.

Unser Medienkonzept für die GGS Niederkassel zielt darauf ab, die Schülerinnen und auf ihrem Weg zur Medienkompetenz zu unterstützen. Dazu gehört nicht nur die Vermittlung zu grundlegenden technischen Fähigkeit, sondern auch die Entwicklung zu kritischem Denken und Medienbewusstsein. So ist es wichtig, dass die Kinder lernen mit Medien sinnvoll und verantwortungsvoll umzugehen, damit sie in der Lage sind, die Vorteile der Technologie voll auszuschöpfen, während sie gleichzeitig vor möglichen Risiken geschützt werden.

Unser Medienkonzept beinhaltet alle sechs Bereiche des Medienkompetenzrahmen NRW:

- Bedienen und Anwenden
- Informieren und Recherchieren
- Kommunizieren und Kooperieren
- Produzieren und Präsentieren
- Analysieren und Reflektieren
- Problemlösen und Modellieren

Der Medienkompetenzrahmen NRW ermöglicht den Schülerinnen und Schülern, ihre kreativen und kommunikativen Fähigkeiten weiterzuentwickeln, um ihnen dabei zu helfen, verantwortungsvoll und sicher in der digitalen Welt zu navigieren.

Medien sind im Unterricht unserer Schule sowohl Werkzeug als auch Gegenstand des Lernens.

Bei der konkreten unterrichtlichen Arbeit nutzen wir seit dem Jahr 2022 das Angebot des Medienkurses, bei dem zum einen der Umgang mit Medien mit Hilfe des Internet-ABCs und zum anderen das Programmieren im Vordergrund stehen.

Angebote zu den einzelnen Kompetenzen werden gemäß der stufeninternen Unterrichtsplanung für die Lernbereiche in den Klassenunterricht integriert und mit dem fachlichen Lernen verknüpft.

## Pädagogische Zielsetzungen

---

Die pädagogischen Zielsetzungen unseres Medienkonzepts für die Grundschule, die Kinder im Alter von 6 bis 10 Jahren unterrichtet, orientieren sich an aktuellen medienpädagogischen und mediendidaktischen Erkenntnissen, insbesondere den Inhalten des Impulspapier II des Landes NRW und der Digitalstrategie der Kultusministerkonferenz (KMK). Dabei stehen die vier zentralen Kompetenzen der Bildung im digitalen Zeitalter – Kreativität, Kritisches Denken, Kommunikation und Kollaboration (die 4K) – im Mittelpunkt.

**Kreativität** fördern wir durch den Einsatz digitaler Werkzeuge, die den Schülerinnen und Schülern ermöglichen, neue Ideen zu entwickeln und kreativ umzusetzen. Hierzu gehören beispielsweise Projekte im Bereich der digitalen Kunst, Programmieraufgaben oder das Erstellen digitaler Präsentationen.

**Kritisches Denken** wird geschärft, indem wir Kinder lehren, Informationen aus digitalen Quellen zu bewerten und zu hinterfragen. Dies umfasst auch den verantwortungsbewussten Umgang mit Nachrichten und Informationen im Internet sowie den Datenschutz.

**Kommunikation** in der digitalen Welt wird durch gezielte Projekte gefördert, die den sicheren und verantwortungsvollen Umgang mit sozialen Medien und digitalen Kommunikationstools beinhalten. Dabei lernen die Kinder auch, wie digitale Technologien ihre Kommunikationsfähigkeiten erweitern können.

**Kollaboration** wird durch den Einsatz digitaler Plattformen und Werkzeuge unterstützt, die gemeinsames Arbeiten und Lernen, auch über Klassengrenzen hinaus, ermöglichen. Dies fördert nicht nur die Teamfähigkeit, sondern auch die Fähigkeit, digitale Tools effektiv für gemeinsame Projekte zu nutzen.

Die Umsetzung dieser Zielsetzungen erfordert eine enge Verzahnung mit den Lehrplänen und eine kontinuierliche Professionalisierung des Lehrpersonals. Dabei wird ein Schwerpunkt auf die Schaffung inklusiver und adaptiver Lernumgebungen gelegt, die jedem Kind gerecht werden. Durch die Integration dieser Kompetenzen in den Schulalltag bereiten wir unsere Schülerinnen und Schüler darauf vor, aktiv, kreativ und verantwortungsbewusst in einer zunehmend digitalisierten Welt zu agieren.

Im Fokus unserer Arbeit steht dabei die Vermittlung von Fähigkeiten, die eine aktive, selbstbestimmte und verantwortungsvolle Teilhabe in einer zunehmend digitalisierten Gesellschaft ermöglichen. Dies umfasst unter anderem den kompetenten Umgang mit Informationen und Medien, kreative und kooperative Arbeitsweisen unter Nutzung digitaler Werkzeuge sowie ein grundlegendes Verständnis für Datenschutz und Datensicherheit.

Die im KMK-Dokument "Bildung in der digitalen Welt" formulierten Ziele und Kompetenzbereiche dienen als Richtlinie für die Integration digitaler Bildung in alle Fächer der Grundschule. Sie betonen die Notwendigkeit, digitale Bildung nicht als separates Fach zu verstehen, sondern als integralen Bestandteil der fachübergreifenden Bildung. Damit wird angestrebt, dass Schülerinnen und Schüler digitale Kompetenzen im Kontext fachspezifischer Inhalte und Methoden erlernen, wodurch eine holistische Bildungserfahrung ermöglicht wird, die sowohl fachliche als auch digitale Fähigkeiten umfasst.

## Grundlagen und Vorgaben

---

Das schulische Medienkonzept unserer Grundschule steht an der Schnittstelle zwischen traditioneller Bildung und der zunehmenden Bedeutung digitaler Medien in der Gesellschaft. Es bildet das Fundament für eine zeitgemäße Bildung, die den Schülerinnen und Schülern die erforderlichen Kompetenzen für eine aktive und reflektierte Teilnahme in einer digitalisierten Welt vermittelt. Dieses Konzept basiert auf einer sorgfältigen Verschränkung der Lehrpläne für die Grundschule mit dem Medienkompetenzrahmen Nordrhein-Westfalen (NRW). Ziel ist es, eine nahtlose Integration von Medienbildung in den Schulalltag zu ermöglichen, indem deutlich gemacht wird, wo und wie die Kompetenzen des Medienkompetenzrahmens NRW mit den Lehrinhalten und Zielen der verschiedenen Fächer verknüpft werden können.

Um diese Integration zu erreichen, werden in unserem Konzept methodische Vorschläge zur Umsetzung gemacht. Diese Vorschläge dienen als Orientierungshilfe für Lehrkräfte, um Medienkompetenzen gezielt in

den Unterricht einzubinden. Die konkrete Ausgestaltung und die verbindlichen Absprachen zur unterrichtlichen Umsetzung dieser Vorschläge finden sich in den Arbeitsplänen der jeweiligen Fächer. Diese fachspezifischen Arbeitspläne berücksichtigen die Besonderheiten jedes Fachs und bieten gleichzeitig Raum für fächerübergreifende Projekte und Initiativen, die den Medieneinsatz im Unterricht fördern.

Neben der pädagogischen und didaktischen Ausrichtung berücksichtigt unser Medienkonzept auch die rechtlichen Rahmenbedingungen, die den Einsatz digitaler Medien in der Schule beeinflussen. Dazu gehören insbesondere schul- und datenschutzrechtliche Vorgaben, die den Schutz der persönlichen Daten unserer Schülerinnen und Schüler gewährleisten. Darüber hinaus orientiert sich unser Konzept an den Festlegungen zur technischen und räumlichen Ausstattung unserer Schule, die durch die Stadt Niederkassel als Sachaufwandsträger vorgegeben werden. Diese Festlegungen sind entscheidend für die praktische Umsetzung des Medienkonzepts, da sie die Verfügbarkeit und den Einsatz digitaler Werkzeuge und Ressourcen im Unterricht definieren.

Durch die Kombination aus pädagogischen, methodischen und rechtlichen Überlegungen stellt unser schulisches Medienkonzept einen ganzheitlichen Ansatz dar, der es uns ermöglicht, unseren Schülerinnen und Schülern eine umfassende und zeitgemäße Bildung zu bieten. Es ist unser Ziel, sie nicht nur für die Herausforderungen der digitalen Welt zu rüsten, sondern sie auch zu befähigen, diese Welt aktiv mitzugestalten und verantwortungsvoll darin zu agieren.

# Unterrichtsentwicklung

---

## Deutsch

---

Bereich	Ende der SEP	Ende Klasse 4	Umsetzungsmöglichkeiten
Sprechen und Zuhören	Die Schülerinnen und Schüler wählen gehörte Informationen strategiegeleitet aus (den Hörauftrag beachten, (digitale) Notizen machen, Skizze erstellen, wiederholtes Hören). (MKR 1.1, 3.1)	Siehe SEP	Allgemeiner Umgang mit den Pads, spiegeln, AirDrop
schreiben	Die Schülerinnen und Schüler schreiben angeleitet mithilfe digitaler Werkzeuge. (MKR 1.1, 1.2)	Die Schülerinnen und Schüler schreiben mithilfe digitaler Werkzeuge (MKR 1.1, 1.2) und nutzen dabei digitale Gestaltungsmittel. (MKR 4.2)	allgemeiner Umgang, Anton, Antolin, BookCreator
	Die Schülerinnen und Schüler setzen Strategien zur Ideenfindung ein (Entwicklung von Ideen und Wissen im Austausch mit anderen, Recherche in Kinder(-sach-)büchern, Bilder oder Spiele als Impulse, Internetrecherche, Modelltexte). (MKR 2.1)	Siehe SEP	Suchmaschinen: Frag Finn, Blinde Kuh, Google (angeleitet)
	Die Schülerinnen und Schüler gestalten Texte für die Endfassung einer (digitalen) Veröffentlichung/Präsentation. (MKR 4.1, 4.2)	Siehe SEP	BookCreator, Spiegeln am TV, Präsentationen mit TV

Bereich	Ende der SEP	Ende Klasse 4	Umsetzungsmöglichkeiten
		Die Schülerinnen und Schüler identifizieren sprachliche Zweifelsfälle und setzen gezielt Wörterbuch oder digitale Rechtschreibhilfen zur Klärung ein. (MKR 1.2)	Anton, Duden.de, Tipp-Programm (Pages/Word/...)
Lesen- Mit Texten und Medien umgehen	Die Schülerinnen und Schüler ermitteln Informationen und Daten aus digitalen Medien. (MKR 2.1)	Die Schülerinnen und Schüler ermitteln Informationen und Daten aus digitalen Quellen und nutzen sie für eigene Produkte. (MKR 2.1, 2.2, 4.3, 4.4)	Blinde Kuh, Frag Finn, ... Klexikon, Erklärvideos (YouTube, Wissensendungen für Kinder, wie Checker-Filme etc.), Pixabay
	Die Schülerinnen und Schüler lesen Hypertexte und einfache interaktive Informationen. (MKR 1.2)	Die Schülerinnen und Schüler führen einfache – auch digitale – Recherchen (Suchmaschinen für Kinder) durch. (MKR 1.2, 6.1)	Klexikon, etc.
		Die Schülerinnen und Schüler identifizieren angeleitet Internet-Kommunikation als potenziell öffentliche Kommunikation und schätzen Konsequenzen für sich und andere ein. (MKR 1.4, 3.3, 5.4)	Internet-ABC (Medienkurs)
		Die Schülerinnen und Schüler untersuchen angeleitet die Qualität verschiedener altersgemäßer analoger und digitaler Informationsquellen und bewerten diese (Autorin/Autor, Ausgewogenheit, Informationsgehalt, Belege). (MKR 1.4, 5.1)	Klexikon und andere Internetrecherche, Wikipedia/Googlen (Wie suchen wir und wo suchen wir am besten?)

Bereich	Ende der SEP	Ende Klasse 4	Umsetzungsmöglichkeiten
		Die Schülerinnen und Schüler setzen analoge und digitale Medien zur Organisation von Lernprozessen und zur Dokumentation und Präsentation von Arbeitsergebnissen ein. (MKR 1.2, 1.3)	BookCreator, GarageBand, Sprachmemo, ggf. Pages
	Die Schülerinnen und Schüler wählen Bücher und andere Medien interessenbezogen aus und orientieren sich in einer Bücherei und auf Internetseiten für Kinder. (MKR 5.4)	Die Schülerinnen und Schüler wählen begründet Bücher und andere Medien interessenbezogen aus und orientieren sich in einer Bücherei und auf Internetseiten für Kinder und begründen ihre Auswahl. (MKR 5.4)	Antolin
	Die Schülerinnen und Schüler beschreiben ihre eigenen Leseerfahrungen mit analogen und digitalen Werkzeugen (u. a. Lesekiste, roter Faden, Lesetagebuch, Buchvorstellung). (MKR 4.1, 4.2)	Siehe SEP	BookCreator, Sprachmemo
	Die Schülerinnen und Schüler unterscheiden verschiedene analoge und digitale Werkzeuge zur Präsentation und stellen damit einfache Medienprodukte her. (MKR 4.1, 5.4)	Die Schülerinnen und Schüler wählen für die Erstellung eigener Medienprodukte analoge und digitale Werkzeuge zur Präsentation sowie passende Gestaltungsmittel begründet aus. (MKR 4.1, 5.4)	BookCreator

<b>Bereich</b>	<b>Ende der SEP</b>	<b>Ende Klasse 4</b>	<b>Umsetzungsmöglichkeiten</b>
Sprache und Sprachgebrauch untersuchen	Die Schülerinnen und Schüler unterscheiden Merkmale der Schriftlich- und Mündlichkeit in digitaler und analoger Kommunikation (u. a. Öffentlichkeit vs. Privatheit, Fremdheit vs. Vertrautheit des Kommunikationspartners). (MKR 3.1, 5.1)	Siehe SEP	Internet-ABC (Medienkurs), alltäglicher Umgang

---

## Mathematik

---

Bereich	Ende SEP	Ende Klasse 4	Umsetzungsmöglichkeiten
Problemlösen	Die SuS wählen für die Bearbeitung von Aufgabenstellungen geeignete Werkzeuge und (digitale) Hilfsmittel aus. (MKR 1.2)	Siehe SEP	Apps (Rechenrahmen, etc. - Siehe Ordner Mathematik auf den SuS-IPads)
	Die SuS entwickeln Ideen für mögliche Vorgehensweisen und gehen dabei sukzessiv strukturiert (auch algorithmisch) vor. (MKR 6.3)	Siehe SEP	Scratch Jr, LightBot, ...
Modellieren	Die SuS verarbeiten gewonnene relevante Informationen durch Zählen, Messen, Schätzen, Recherchieren mit (digitalen) Medien. (MKR 2.1)	Siehe SEP	Geometrische Formen in der Umwelt fotografieren und in BookCreator einfügen, Anton,
	Die SuS nutzen eigene Darstellungen (unter anderem Term, Tabelle, Skizze, Diagramm) auch unter Verwendung digitaler Mathematikwerkzeuge. (MKR 1.2)	Siehe SEP	BookCreator, Word/Pages, Mentimeter,
Kommunizieren	Die SuS präsentieren Lösungswege, Ideen und Ergebnisse mit Hilfe geeigneter Darstellungsformen und (digitaler) Medien. (MKR 3.1)	Siehe SEP	BookCreator, Pages, AirPlay, AirDrop
Argumentieren	Die SuS stellen Vermutungen über mathematische (auch algorithmische) Muster und Strukturen an. (MKR 6.2)	Siehe SEP	Scratch Jr (Schleifen),

Bereich	Ende SEP	Ende Klasse 4	Umsetzungsmöglichkeiten
Darstellen	Die SuS setzen (eigene) analoge und digitale Darstellungen für das Bearbeiten von Aufgabenstellungen ein. (MKR 1.2)	Siehe SEP	Book Creator,
	Die SuS setzen (eigene) analoge und digitale Darstellungen ein zur übersichtlichen Präsentation von Informationen. (MKR 4.1)	Siehe SEP	BookCreator,
	Die SuS setzen (eigene) analoge und digitale Darstellungen ein zur Verdeutlichung von mathematischen Beziehungen. (MKR 1.2)	Siehe SEP	Pages
	Die SuS übertragen eine Darstellung in eine andere Darstellung der selben Darstellungsform. (MKR 2.1)	Siehe SEP	Unnötig,
	Die SuS übertragen eine Darstellung in eine andere Darstellung einer anderen Darstellungsform. (MKR 2.1)	Siehe SEP	
	/		Die SuS wandeln Zahlen des Dezimalsystems in Zahlen des Binärsystems um und umgekehrt. (MKR 6.1)

Bereich	Ende SEP /	Ende Klasse 4	Umsetzungsmöglichkeiten
Raum und Form	Die SuS stellen Muster durch legen und Fortsetzen her, beschreiben sie und erfinden eigene Muster, auch unter Verwendung digitaler Mathematikwerkzeuge. (MKR 1.2)  Die SuS stellen ebene Figuren her durch Legen, Nachlegen und Auslegen, Zerlegen und Zusammensetzen und Vervollständigen auch unter Verwendung digitaler Mathematikwerkzeuge. (MKR 1.2) /	Die SuS entscheiden sich aufgabenbezogen nach eigenen Präferenzen für eine Strategie des Zahlenrechnens oder ein schriftliches Normalverfahren, verwenden ggf. Digitale Mathematikwerkzeuge (MKR 4.1) und berechnen Aufgaben.  Die SuS stellen Muster durch Fortsetzen her (unterwandertem Bandornamente, Pakettierungen), beschreiben sie und erfinden eigene Muster, auch unter Verwendung digitaler Mathematikwerkzeuge. (MKR 1.2)  Die SuS orientieren sich nach einem Wegeplan im Raum, auch unter Verwendung digitaler Mathematikwerkzeuge. (MKR 6.2, 6.3)	Digitaler Rechenrahmen, Number Pieces (DINES), Number Line, Number Frames, Klecksaufgaben  Pettarn Shapes (Tangram)  GoogleMaps, Arbeiten mit digitalem Kompass, ScratchJR, LightBot, Cargo-Bot

Bereich	Ende SEP	Ende Klasse 4	Umsetzungsmöglichkeiten
	/	Die SuS bestimmen und begreifen den Flächeninhalt ebener Figuren und deren Umfang (unterwandertem durch Auslegen mit Einheitsquadraten oder Zerlegen in Teilstücke unter Verwendung digitaler Mathematikwerkzeuge. (MKR 1.2)	Geoboard/-Brett, Maßband (digital), Pettarn Shapes (Tangram),
	/	Die SuS stellen komplexere Gebäude nach Klötzchen PLaN her, auch unter Verwendung digitaler Mathematikwerkzeuge. (MKR 1.2)	
	/	Die SuS fertigen symmetrische Figuren an (unterwandertem Zeichenn von Spiegelbildern auf Gitterpapier, Spiegeln mit einem Doppelspiegel) und nutzen dabei die Eigenschaften der Achsensymmetrie, auch unter Verwendung digitaler Mathematikwerkzeuge.(MKR 1.2)	Geoboard, Pettarn Shapes (Tangram)
Größen und Messen	Die SuS formulieren zu vorgegebenen Gleichungen Rechengeschichten oder zeichnen dazu passende Bildsachaufgaben, auch unter Verwendung digitaler Matgematikwerkzeuge. (MKR 1.3, 2.2, 3.1,3.1, 4.1)	Die SuS formulieren Sachaufgaben zu vorgegebenen Modellen (unterwandertem Gleichungen, Tabellen), auch unter Verwendung digitaler Mathematikwerkzeuge. (MKR 1.3, 2.2, 4.1)	BookCreator, ...

Bereich	Ende SEP	Ende Klasse 4	Umsetzungsmöglichkeiten
Daten/ Häufigkeiten/ Wahrscheinlichkeiten	/	Die SuS stellen Daten und Häufigkeiten in Diagrammen und Tabellen dar, auch unter Verwendung digitaler Mathematikwerkzeuge. (MKR 4.1)	Anton, Pettarn Shapes (Tangram)- Säulendiagramm,
	Die SuS strukturieren Daten (unter Berücksichtigung von Verbraucherrelevanten Theme) mit Hilfe von Tabellen, auch unter Verwendung digitaler Mathematikwerkzeuge. (MKR 4.1)	Siehe SEP	Pages

## Kunst

Bereich	Ende SEP	Ende Klasse 4	Umsetzungsmöglichkeiten
Bilder und Verstehen	<p>Die SuS betrachten mit Hilfe individueller Zugänge differenziert und beschreiben ihre Sinneseindrücke (Optik, Haptik, Akkustik). (MKR 5.1-5.4)</p> <p>Die SuS benennen und vergleichen subjektive Wahrnehmungen, Emotionen und Assoziationen bei der Betrachtung von Bildern bezogen auf eine leitende Fragestellung. (MKR 5.1-5.4)</p> <p>Die SuS beschreiben ausgewählte Bilder aspektgeleitet und formulieren erste Deutungsansätze- auch als Denkanstoß für eigene Gestaltungsideen. (MKR 2.1-2.4, 5.1-5.4)</p> <p>Die SuS vergleichen Bilder aus verschiedenen Zeiten sowie Kulturen und beschreiben Unterschiede. (MKR 2.1-2.4, 5.1-5.4)</p>	<p>Die SuS beschreiben und strukturieren Sinneseindrücke auf Basis individueller Zugänge (Optik, Haptik, Akkustik) und bewerten sie bezogen auf eine leitende Fragestellung. (MKR 5.1-5.4, 6.2)</p> <p>Die SuS begründen ihre subjektiven Wahrnehmungen, Emotionen und Assoziationen und erklären Zusammenhänge bezogen auf eine leitende Fragestellung. (MKR 5.1-5.4)</p> <p>Die SuS untersuchen und deuten ausgewählte Bilder hinsichtlich Inhalt, bildnerischer Mittel, Funktionen und Strategien- auch als Impulsgeber für eigene Gestaltungsideen. (MKR 2.1-2.4, 5.1-5.4)</p> <p>Die SuS erforschen Bilder hinsichtlich biographischer, gesellschaftlicher sowie kultureller Zusammenhänge und stellen Bezüge zu eigenen Gestaltungsideen her. (MKR 2.1-2.4, 5.1-5.4)</p>	<p>Artauthority, Bilder an der digitalen Tafel von anderen Kindern oder eigene Bilder</p>

Bereich	Ende SEP	Ende Klasse 4	Umsetzungsmöglichkeiten
Malen	Die SuS sammeln Farben und farbige Materialien aus Alltag, Kunst und Natur und stellen begründet eigene Ordnungen her. (MKR 2.1-2.3, 4.1-4.4, 5.1-5.4, 6.2)	Die SuS beschreiben und kategorisieren Farben und farbige Materialien aus Alltag, Kunst und Natur hinsichtlich ihrer Eigenschaften und Wirkungen. (MKR 2.1-2.3, 4.1-4.4, 5.1-5.4, 6.2)	Pixabay, Pexels, eigene Fotos, BookCreator als Dokumentation
	Die SuS ergänzen durch malerische Veränderungen farbige Spuren und Formen (auch aus eigenen Bildausschnitten) entsprechend ihrer Assoziationen. (MKR 1.2, 4.2) Die SuS realisieren themenorientiert individueller Bildideen durch den Einsatz malerischer Gestaltungsmittel und Werkzeuge. (MKR 1.2, 4.2)	Die SuS deuten durch malerische Veränderungen (ergänzen, reduzieren) farbige Spuren, Formen und Farbverläufe (auch aus eigenen Bildausschnitten) um. (MKR 1.2, 4.2) Die SuS entwickelt und realisieren wirkungs- und funktionsbezogen individuelle bildnerische Absichten durch den gezielten Einsatz malerischer Gestaltungsmittel und Werkzeuge. (MKR 1.2, 4.2)	Foto bearbeiten, Strukturen im Foto finden,  Zeichnen im BookCreator (schwer), im Foto/Bild selbst bearbeiten,
Zeichnen und Drucken	Die SuS entwickelt eine Bildzeichen (Mensch, Tier, Raum) bei der Realisation ihrer Bildabsichten weiter. (MKR 1.2, 4.2)	/	Foto/Bild bearbeiten, BookCreator,
	Die SuS realisieren themenorientiert individuelle Bildideen durch den Einsatz zeichnerischer und druckgraphischer Gestaltungsmittel sowie Verfahren. (MKR 1.2, 4.2)	Die SuS realisieren individuelle Bildideen durch den wirkungs- und funktionsbezogenen Einsatz zeichnerischer und druckgraphischer Gestaltungsmittel sowie Verfahren. (MKR 1.2, 4.2)	Foto/Bild bearbeiten, BookCreator

Bereich	Ende SEP	Ende Klasse 4	Umsetzungsmöglichkeiten
	Die SuS entwickeln themenorientiert individuelle Schriftgestaltungen. (MKR 1.2, 4.2)	Die SuS gestalten wirkungs- und funktionsbezogen individuelle graphische Zeichen- und Schriftsysteme (Schriftzeichen, Piktogramme). (MKR 1.2, 4.2)	Foto/Bild bearbeiten, BookCreator,
		Die SuS kategorisieren graphische Spuren und Strukturen aus Alltag, Kunst und Natur und beschreiben ihre Entstehung und Wirkung. (MKR 2.1-2.3, 4.1-4.4, 5.1-5.4, 6.2)	BookCreator, Sprachmemo,
		Die SuS stellen Sachverhalte, Beziehungen sowie Bewegungen dar (Figur-Grund-Bezug, Flächenabgrenzung, Überlappung) und vergleichen individuelle Lösungswege. (MKR 1.2, 4.2)	BookCreator,
Plastizieren und Montieren	Die Schülerinnen und Schüler sammeln verschiedene Alltags- sowie Naturmaterialien und beschreiben Materialeigenschaften (hinsichtlich Haptik, Optik, Gebrauch). (MKR 2.1-2.3, 4.1-4.4, 5.1-5.4, 6.2)	Die Schülerinnen und Schüler untersuchen unterschiedliche Alltags- und Naturmaterialien hinsichtlich ihrer Eigenschaften (Haptik, Optik), Verwendungsmöglichkeiten und Ausdrucksqualitäten. (MKR 2.1-2.3, 4.1-4.4, 5.1-5.4, 6.2)	Kamera

Bereich	Ende SEP	Ende Klasse 4	Umsetzungsmöglichkeiten
Agieren und Inszenieren	Die Schülerinnen und Schüler erproben Ausdrucksmöglichkeiten des eigenen Körpers und von Figuren hinsichtlich Mimik, Gestik, Körperhaltung, Bewegung und Zusammenspiel. (MKR 1.2,4.2, 4.4, 5.3, 5.4)	Die Schülerinnen und Schüler erproben und beurteilen in der jeweiligen Spielform Ausdrucksmöglichkeiten (Mimik, Gestik, Körperhaltung, Sprache, Bewegung im Raum und Zusammenspiel) für Gefühle, Stimmungen, Eigenschaften und Charaktere. (MKR 1.2,4.2, 4.4, 5.3, 5.4)	Kamera, Sammlung im BookCreator,
	Die Schülerinnen und Schüler experimentieren mit Möglichkeiten der Veränderung der eigenen Person (Verkleiden), von Alltagsgegenständen (und Räumen (Licht, Geräusche) und erläutern deren Wirkungen. (MKR 1.2,4.2, 4.4, 5.3, 5.4)	Die Schülerinnen und Schüler experimentieren mit Wirkzusammenhängen von Verkleidung, Masken, Alltagsgegenständen, Licht, Geräuschen und Musik mit Blick auf eine bestimmte Intention. (MKR 1.2,4.2, 4.4, 5.3, 5.4)	IMovie, Kamera, BookCreator
	Die Schülerinnen und Schüler improvisieren und beurteilen Spielszenen mit dem Körper sowie mit Figuren hinsichtlich Absicht und Wirkung. (MKR 1.2,4.2, 4.4, 5.3, 5.4)	Die Schülerinnen und Schüler entwickeln – im Diskurs über Absicht und Wirkung szenischer Ausdrucksmittel – eigene (Spiel-)Szenen und realisieren diese. (MKR 1.2,4.2, 4.4, 5.3, 5.4)	Kamera (Foto/Video), BookCreator,
Fotografieren und Filmen	Die Schülerinnen und Schüler sammeln und ordnen themenbezogen unterschiedliche Fotos und beschreiben angeleitet Bezüge zwischen Bildmitteln (Ausschnitt, Kameraperspektive, Format) und Wirkungen. (MKR 2.1-2.3, 4.1-4.4, 5.1-5.4, 6.2)	Die Schülerinnen und Schüler vergleichen themenbezogen unterschiedliche Fotos sowie Filmsequenzen und erklären Bezüge zwischen Bildmitteln, Wirkungen und inhaltlichen Funktionen (u. a. Werbung). (MKR 2.1-2.3, 4.1-4.4, 5.1-5.4, 6.2)	Kamera, Fotos, BookCreator, Pixabay etc.

Bereich	Ende SEP	Ende Klasse 4	Umsetzungsmöglichkeiten
	Die Schülerinnen und Schüler experimentieren u. a. in der digitalen Fotografie mit Bildmitteln (Ausschnitt, Kameraperspektive, Format, Figur-Grund-Bezug) und beschreiben Wirkungen. (MKR 1.2, 4.2, 4.4)	Die Schülerinnen und Schüler experimentieren mit Bildmitteln (u.a. Perspektive) und untersuchen Gestaltungsmöglichkeiten digitaler Werkzeuge in Foto und Film im Hinblick auf Wirkungs- und Funktionszusammenhänge. (MKR 1.2, 4.2, 4.4)	Fotos, Kamera, BookCreator, Pixabay etc.
	Die Schülerinnen und Schüler realisieren u.a. mittels digitaler Fotografie themenorientiert individuelle Bildideen durch den Einsatz bekannter Bildmittel. (MKR 1.2, 4.2, 4.4)	Die Schülerinnen und Schüler entwickeln und realisieren wirkungsbezogen zu eigenen Ideen digitale Bewegtbilder (Animation). (MKR 1.2, 4.2, 4.4)	Kamera, StopMotion,
Textiles Gestalten	Die Schülerinnen und Schüler sammeln und sortieren verschiedene textile Materialien nach unterschiedlichen Kriterien (u. a. Haptik und Gebrauch) und beschreiben ihre Wahrnehmungen. (MKR 2.1-2.3, 4.1-4.4, 5.1-5.4, 6.2)	Die Schülerinnen und Schüler untersuchen textile Materialien (Rohstoffe und Produkte) hinsichtlich spezifischer Material- und Ausdrucksqualitäten sowie Funktionen. (MKR 2.1-2.3, 4.1-4.4, 5.1-5.4, 6.2)	(Kamera) Ergebnisse festhalten: Pages, BookCreator
	Die Schülerinnen und Schüler entwickeln und realisieren – ausgehend von spezifischen Materialeigenschaften – individuelle Gestaltungsideen (Verkleiden, Herstellen von Spielobjekten, Gestalten von Räumen). (MKR 1.2, 4.2, 4.4)	Die Schülerinnen und Schüler realisieren mit textilen und nichttextilen Materialien individuelle Gestaltungsideen, auch hinsichtlich einer Kontextveränderung (Upcyclen, Verhüllen). (MKR 1.2, 4.2, 4.4)	Pages, Kamera, Bild bearbeiten BookCreator, ...

## Englisch

Bereich	Ende Klasse 4	Umsetzungsmöglichkeiten
Funktionale kommunikative Kompetenz	Die Schülerinnen und Schüler benennen wesentliche Informationen und Inhalte aus altersangemessenen analogen und digitalen Sach- und Erzähltexten. (MKR 2.2)	Safari, Bumblebee (App?), digitale Tafel- Videos, Hörtexte etc.
	Die Schülerinnen und Schüler erzählen in einfachen Sätzen, auch mit vorgegebenen Satzbausteinen, zu sprachlichen und visuellen Impulsen (u. a. analoge und digitale Bildimpulse, Erlebnisse). (MKR 1.2)	Digitale Tafel,
	Die Schülerinnen und Schüler sprechen mit Unterstützung zusammenhängend über ihre Ergebnisse und Produkte in digitalen und analogen Präsentationen (u. a. All about me, My favourite animal, My dream house). (MKR 4.1)	BookCreator, Popplet
	Die Schülerinnen und Schüler schreiben einfache, lernunterstützende Notizen (u.a. Stichwortzettel, Gesprächsgerüst, Mindmap). (MKR 4.1)	Popplet
	Die Schülerinnen und Schüler verfassen mithilfe von Satzbausteinen und eigenen Konstruktionen interessengeleitet kurze Texte (u. a. Beschreibung, E-Mail, Gedicht). (MKR 1.2, 3.2)	Aufbau einer E-Mail
Interkulturelle kommunikative Kompetenz	Die Schülerinnen und Schüler schreiben in einfachen Sätzen und Texten, auch mit vorgegebenen Satzbausteinen, zu sprachlichen und visuellen Impulsen. (MKR 1.2)	Safari, Bumblebee, digitale Texte, ...
	Die Schülerinnen und Schüler informieren sich anhand altersangemessener und authentischer Materialien sowie (digitaler) Medien über die Alltagswelten von Kindern in englischsprachigen Ländern. (MKR 2.1, 2.2) Die Schülerinnen und Schüler beschreiben kulturelle Gemeinsamkeiten und Unterschiede auch aus Genderperspektive (u. a. anhand von Gesprächen, Bildern, authentischen Kinderbüchern und (digitalen) Medien). (MKR 2.1)	Safari, Frag Finn, blinde Kuh, digitale Texte lesen S. O.

Bereich	Ende Klasse 4	Umsetzungsmöglichkeiten
Text- und Medienkompetenz	Die Schülerinnen und Schüler beachten beim Führen von Gesprächen (u. a. Einkaufssituationen, Restaurantszenen, Fragen nach dem Weg) ihr Wissen über landestypische Höflichkeits- und Begrüßungsformeln. (MKR 3.2, 3.3)	
	Die Schülerinnen und Schüler bewerten Medien hinsichtlich ihrer Gestaltungsmöglichkeit und ihrer kommunikativen Absicht (u. a. Briefe, Postkarten, Gestaltungsprogramme). (MKR 1.2, 4.2)	BookCreator, Schreibprogramme (Pages, ...)
Sprachlernkompetenz	Die Schülerinnen und Schüler produzieren mithilfe von Vorlagen analoge sowie digitale Hör- und Schreibtexte unter Beachtung grundlegender erarbeiteter Kriterien adressatengerecht (u. a. Brief, Beschreibung, Podcast, Erklärvideo). (MKR 4.1)	BookCreator, Schreibprogramme (Pages, ...),
	Die Schülerinnen und Schüler nutzen digitale Endgeräte (u.a. Tablets, audiodigitale Lernsysteme) und Werkzeuge (u. a. Bilderbuch-Apps, Aufnahme- und Filmsoftware) zur Erstellung analoger und digitaler Produkte. (MKR 1.1, 1.2).	BookCreator, Kamera,
	Die Schülerinnen und Schüler nutzen analoge und digitale Hilfsmittel (u.a. (Online-) Wörterbücher, audiodigitale Lernsysteme, Tippkarten). (MKR 1.2, 2.1)	Bumblebee,

## Musik

Bereich	Ende SEP	Ende Klasse 4	Umsetzungsmöglichkeiten
Musik machen und gestalten	<p>Die Schülerinnen und Schüler realisieren experimentell unterschiedliche Klänge und Spielweisen auf verschiedenen Instrumenten (körpereigene, traditionelle, selbst hergestellte, elektronische Klangerzeuger). (MKR 1.1-1.3, 6.2)</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler erfinden, auch unter Nutzung digitaler Medien, eigene Klangspiele nach erarbeiteten Vorgaben (u.a. zu ausgewählten Spielauslösern wie Bildern, Gedichten) und beschreiben ihr Handeln mit einfachen Fachbegriffen (u.a. komponieren). (MKR 1.1-1.3)</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler beschreiben in der Beschäftigung mit ihren individuellen, auch aufgezeichneten, Musikstücken die klanglichen Ergebnisse bezogen auf ausgewählte Schwerpunkte (u.a. gemeinsames Tempo, rhythmische Präzision, Vielfalt der Klänge, inhaltliche Passung). (MKR 1.1-1.4)</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler realisieren zielgerichtet unterschiedliche Klänge und Spielweisen auf verschiedenen Instrumenten (körpereigene, traditionelle, selbst hergestellte, elektronische Klangerzeuger). (MKR 1.1-1.3, 6.2)</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler erfinden, auch unter Nutzung digitaler Medien, eigene Klangspiele nach erarbeiteten Vorgaben (u.a. zu ausgewählten Spielauslösern wie Bildern, Gedichten) und beschreiben ihr Handeln mit einfachen Fachbegriffen (u.a. komponieren). (MKR 1.1-1.3)</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler beschreiben in der Beschäftigung mit ihren individuellen, auch aufgezeichneten, Musikstücken differenziert die klanglichen Ergebnisse bezogen auf ausgewählte Schwerpunkte (u.a. Qualität der Ausführung, musikalischer Ausdrucksgehalt). (MKR 1.1-1.4)</p>	<p>GarageBand, Sprachmemo, Video-Kamera,</p> <p>S.o.</p>

Bereich	Ende SEP	Ende Klasse 4	Umsetzungsmöglichkeiten
	Die Schülerinnen und Schüler präsentieren eigene und vorgegebene Musikstücke und Klanggestaltungen anhand ihrer vorherigen Planung adressatengerecht, ggf. unter Nutzung digitaler Medien. (MKR 1.1-1.4, 4.1-4.4)	Die Schülerinnen und Schüler präsentieren eigene und vorgegebene Musikstücke und Klanggestaltungen anhand ihrer vorherigen Planung adressatengerecht, ggf. unter Nutzung digitaler Medien. (MKR 1.1-1.4, 4.1-4.4)	Sprachmemo, Digitale Tafel,
Musik hören und verstehen	Die Schülerinnen und Schüler benennen traditionelle und elektronische Instrumente bzw. die Instrumentengruppe unter Verwendung von Fachbegriffen (Saiten-, Blas-, Tasten- und Schlaginstrumente) durch Rückgriff auf ihre Klangvorstellungen in verschiedenen musikalischen Kontexten beim Musizieren, Hören und Erfinden von Musik). (MKR 1.1-1.3, 2.1+2.2, 4.1-4.4, 5.1)	Die Schülerinnen und Schüler benennen traditionelle und elektronische Instrumente bzw. die Instrumentengruppe unter Verwendung von Fachbegriffen (Saiten-, Blas-, Tasten- und Schlaginstrumente) durch Rückgriff auf ihre Klangvorstellungen in verschiedenen musikalischen Kontexten beim Musizieren, Hören und Erfinden von Musik). (MKR 1.1-1.3, 2.1+2.2, 4.1-4.4, 5.1)	Sprachmemo, Digitale Tafel
		Die Schülerinnen und Schüler beschreiben unterschiedliche Gestaltungsprinzipien von Musik verschiedener Zeiten, Absichten und Kulturen (u.a. Tanzmusik, Kirchenmusik) unter Verwendung von Fachbegriffen und erweitern dadurch ihr Hörrepertoire. (MKR 1.1-1.3, 2.1+2.2, 4.1-4.4, 5.1)	Mentimeter, Pages, BookCreator

Bereich	Ende SEP	Ende Klasse 4	Umsetzungsmöglichkeiten
		Die Schülerinnen und Schüler beschreiben differenziert und beurteilen die Wirkung von Musik verschiedener Zeiten, Absichten und Kulturen (u.a. Wirkung von Filmmusik, Musik in der Werbung), auch unter Berücksichtigung des Urheberrechts. (MKR 4.4)	Pages, Mentimeter, BookCreator
	Die Schülerinnen und Schüler beschreiben subjektive Höreindrücke unter Verwendung von Fachbegriffen (u.a. piano, forte, Strophe, Refrain) und unter Berücksichtigung individueller Hörgewohnheiten. (MKR 5.4)	Die Schülerinnen und Schüler beurteilen ihre individuellen Hörgewohnheiten im Kontext ihrer Musikvorlieben kritisch und selbstbestimmt (u.a. im Hinblick auf Gender, Quantität, Sozialisation). (MKR 5.4)	Pages, BookCreator, Mentimeter
	Die Schülerinnen und Schüler beschreiben Leben und musikalisches Wirken von Komponistinnen und Komponisten verschiedener Zeiten, Stile und Kulturen bezogen auf ausgewählte Schwerpunkte (u.a. Genderaspekt). (MKR 1.1-1.3, 2.1+2.2, 4.1-4.4, 5.1)	Die Schülerinnen und Schüler beschreiben Leben und musikalisches Wirken von Komponistinnen und Komponisten verschiedener Zeiten, Stile und Kulturen bezogen auf ausgewählte Schwerpunkte (u.a. Genderaspekt). (MKR 1.1-1.3, 2.1+2.2, 4.1-4.4, 5.1)	BookCreator,
Musik umsetzen und darstellen	Die Schülerinnen und Schüler beschreiben ihre individuellen Umsetzungen (künstlerisch, musikalisch und in Bewegung), auch unter Nutzung digitaler Medien. (MKR 1.1-1.4)	Die Schülerinnen und Schüler beurteilen ihre individuellen Umsetzungen (künstlerisch, musikalisch und in Bewegung), auch unter Nutzung digitaler Medien. (MKR 1.1-1.4)	GarageBand,

Bereich	Ende SEP	Ende Klasse 4	Umsetzungsmöglichkeiten
	Die Schülerinnen und Schüler beschreiben ihren individuellen Hör- und Seheindruck. (MKR 1.1, 1.2, 5.1)	Die Schülerinnen und Schüler benennen Analogien zwischen Musik und bildender Kunst mithilfe von Fachbegriffen (u.a. in Bezug auf Farben, Formen und Bewegungen). (MKR 1.1, 1.2, 5.1)	Pages, Mentimeter, BookCreator
		Die Schülerinnen und Schüler realisieren selbst entwickelte und vorgegebene Performances durch verschiedene künstlerische Ausdrucksmedien (Musik, Kunst, Bewegung), auch unter Nutzung digitaler Medien. (MKR 1.1-1.4, 4.1-4.4)	Video-Aufnahme, Sprachmemo

## Sachunterricht

---

Bereich	Ende SEP	Ende Klasse 4	Umsetzungsmöglichkeiten
Demokratie und Gesellschaft		<p>Die Schülerinnen und Schüler erkunden und recherchieren auch mit digitalen Werkzeugen Aufgaben und Ämter in der Kommune und Institutionen der öffentlichen Versorgung und begründen deren Bedeutung für das gesellschaftliche Zusammenleben (Rathaus bzw. Kreishaus, Polizei, Verkehrsbetriebe). (MKR 2.1, 2.2)</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler beschreiben Formen von (Cyber)-Mobbing und (Cyber)-Gewalt sowie jugendgefährdenden Inhalte und benennen Verhaltensempfehlungen. (MKR 2.4, 3.2, 3.4)</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler unterscheiden zwischen Codierung und Verschlüsselung von Daten und beschreiben Möglichkeiten zum Schutz persönlicher Daten. (MKR 1.4, 6.1)</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler unterscheiden Medien nach ihrer Funktion und bewerten auf dieser Grundlage die eigene Mediennutzung. (MKR 5.1, 5.4)</p>	<p>Frag Finn, Blinde Kuh, Google (Achtung-Nutzung/Suchstrategien)</p> <p>Medienkurs, Internet-ABC,</p>

Bereich	Ende SEP	Ende Klasse 4	Umsetzungsmöglichkeiten
		Die Schülerinnen und Schüler beurteilen die Wirklichkeitsnähe medialer Darstellung und benennen Kriterien eines verantwortungsvollen Umgangs mit Medien. (MKR 1.4, 2.3, 2.4, 5.1, 5.4)	Medienkurs, Mentimeter, ...
		Die Schülerinnen und Schüler recherchieren und präsentieren auch mit digitalen Werkzeugen Lebensgewohnheiten und Traditionen verschiedener Kulturen aus ihrem Alltag (Feste und Bräuche, Essensgewohnheiten). (MKR 2.1, 2.2, 2.4, 4.1, 4.3)	Frag Finn, Blinde Kuh, Google, BookCreator, ....
Raum und Mobilität		Die Schülerinnen und Schüler orientieren sich mit (digitalen) Karten und anderen Hilfsmittel in Räumen (Sonnenstand, markante Punkte, Kompass, Navigationsgeräte, GPS). (MKR 1.1, 1.2)	Google Maps, Bipacours, Geocashing,
		Die Schülerinnen und Schüler orientieren sich auch mit digitalen Werkzeugen im ÖPNV. (MKR 1.2)	Safari
Technik, digitale Technologie und Arbeit	Die Schülerinnen und Schüler benutzen gebräuchliche (auch digitale) Werkzeuge und Materialien sach-und sicherheitsgemäß. (MKR 1.1, 1.2)	Die Schülerinnen und Schüler beschreiben – auch unter dem Einfluss der Digitalisierung – die Entwicklung von Werkzeugen und Maschinen. (MKR 6.1)	BookCreator, Sprachmemo, Anschauungsmaterial (alte Handys, ...), allg. Umgang mit iPads

Bereich	Ende SEP	Ende Klasse 4	Umsetzungsmöglichkeiten
	Die Schülerinnen und Schüler erklären die Funktion ausgewählter, auch digitaler, Werkzeuge und Geräte für die Arbeitswelt. (MKR 1.1,1.2)	Die Schülerinnen und Schüler bewerten technische und digitale Entwicklungen im Hinblick auf die individuelle und die gesellschaftliche Bedeutung. (MKR 6.1)	
	Die Schülerinnen und Schüler erkunden und recherchieren –auch mit digitalen Werkzeugen – aus dem Alltag bekannte Berufe. (MKR 2.1,2.2,2.3, 2.4)	/	Frag Finn, Blinde Kuh, Google
	/	Die Schülerinnen und Schüler simulieren und beschreiben das EVA-Prinzip (Eingabe, Verarbeitung, Ausgabe) als Grundprinzip der Datenverarbeitung in Informatiksystemen anhand eines Beispiels. (MKR 6.2.,6.3.,6.4)	
	/	Die Schülerinnen und Schüler programmieren eine Sequenz. (MKR 6.3,6.3,6.4).	Scratch Jr, Ozobots, Osmo-Coding,
Zeit und Wandel	/	Die Schülerinnen und Schüler erklären anhand von Beispielen langsame Prozesse und abrupte Brüche als Formen des Wandels (u. a. Entwicklung zur Sesshaftigkeit, Veränderung von familiären Lebensformen und Geschlechterrollen Erfindung des Computers/ Digitalisierung. (MKR 1.1, 6.1)	

**Bereich**

**Ende SEP**

**Ende Klasse 4**

**Umsetzungsmöglichkeiten**

Die Schülerinnen und Schüler unterscheiden in der Auseinandersetzung mit medialen Geschichtsdarstellungen zwischen Realität und Fiktion (u. a. Computerspiele, filmische Darstellung).  
(MKR 5.1, 5.2, 5.3)

GreenScreen, StopMotion,

## Sport

Bereich	Ende SEP	Ende Klasse 4	Umsetzungsmöglichkeiten
Laufen, Springen, Werfen – Leichtathletik		Die Schülerinnen und Schüler beherrschen die Sprinttechnik in Grobform. (MKR 1.2)	Video
		Die Schülerinnen und Schüler laufen rhythmisch über Hindernisse (u. a. Reifen, Matten, Hürden). (MKR 1.2)	Video
		Die Schülerinnen und Schüler beherrschen die Weitsprungtechnik in Grobform (Anlauf, Absprung, Flugphase, Landung). (MKR 1.2)	Video
		Die Schülerinnen und Schüler überwinden Hindernisse in der Höhe (Grundform Schersprung). (MKR 1.2)	Video
		Die Schülerinnen und Schüler führen die Technik des Schlagballwurfs in der Grobform aus. (MKR 1.2)	Video
		Die Schülerinnen und Schüler wenden anforderungsbezogenen Stoß- und Wurftechniken an. (MKR 1.2)	Video
Bewegen an Geräten – Turnen		Die Schülerinnen und Schüler bewältigen Balancieraufgaben mit komplexeren Anforderungen. (MKR 1.2)	S.o.

Bereich	Ende SEP	Ende Klasse 4	Umsetzungsmöglichkeiten
Gestalten, Tanzen, Darstellen – Gymnastik/Tanz, Bewegungskünste		Die Schülerinnen und Schüler bewältigen Bewegungsaufgaben im Schwingen, Schaukeln, Drehen, Rollen, Stützen und Springen an unterschiedlichen Geräten. (MKR 1.2)	S.o.
		Die Schülerinnen und Schüler demonstrieren eigene und vorgegebene Bewegungskunststücke. (MKR 1.2)	S.o.
		Die Schülerinnen und Schüler demonstrieren turnerisches Bewegen an vorgegebenen oder selbst gewählten Geräten und Gerätekombinationen. (MKR 1.2)	S.o.
		Die Schülerinnen und Schüler demonstrieren in der Grobform turnerische Bewegungsfertigkeiten an Geräten (Reck, Barren, Bock, Kasten, Boden, Ringe). (MKR 4.1, 4.4)	S.o.
		Die Schülerinnen und Schüler präsentieren kriteriengeleitete (u. a. Bewegungsqualität) Ausdrucks- und Bewegungsformen. (MKR 1.2, 4.1; 4.4)	S.o.
		Die Schülerinnen und Schüler variieren nach vorgegebenen Gestaltungskriterien (u. a. Raum, Rhythmus, Form) einfache Tänze. (MKR 1.2)	S.o.

Bereich	Ende SEP	Ende Klasse 4	Umsetzungsmöglichkeiten
		Die Schülerinnen und Schüler vergleichen S.o. kriteriengeleitet Tanzformen aus Alltag und Lebenswelt der Mitschülerinnen und Mitschüler. (MKR 2.1).	
Spielen in und mit Regelstrukturen- Sportspiele		Die Schülerinnen und Schüler setzen S.o. taktische Überlegungen in einfachen spielorientierten Situationen ein. (MKR 1.2)	
		Die Schülerinnen und Schüler S.o. modifizieren aufgrund erkannter Spielprobleme ihr taktisches Spielverhalten. (MKR 1.2)	
Gleiten, Fahren, Rollen – Rollsport, Bootssport, Wintersport		Die Schülerinnen und Schüler halten S.o. Sicherheitsvorgaben in Abhängigkeit von Material, Raum und Personal ein. (MKR 1.2)	

## Evangelische Religion

---

Bereich	Ende SEP	Ende Klasse 4	Umsetzungsmöglichkeiten
Miteinander leben in Gottes Schöpfung		Die Schülerinnen und Schüler benennen / für konkrete Situationen Beispiele aus ihrer Lebenswelt für gemeinschaftsförderliches und gemeinschaftshinderliches Verhalten, auch im Hinblick auf die Nutzung sozialer Medien. (MKR 3.2, 3.3)	
Die Frage nach Gott		Die Schülerinnen und Schüler untersuchen kriteriengeleitet Gottesvorstellungen in analogen und digitalen Medien. (MKR 2.1, 2.2, 4.1, 4.2, 4.3)	Frag Finn, „Religion entdecken“ (Homepage), Blinde Kuh, Google, ...
Jesus Christus		Die Schülerinnen und Schüler recherchieren – auch digital – christlich geprägte Lebenswege von Menschen und reflektieren deren Einsatz für andere. (MKR 2.1, 2.2, 4.2)	S.o.
Kirche und Gemeinde		Die Schülerinnen und Schüler recherchieren – auch digital – Angebote von Kirche als Glaubensgemeinschaft und beziehen Stellung dazu. (MKR 2.1, 2.2, 4.2)	Homepages verschiedener Gemeinden,

Bereich	Ende SEP	Ende Klasse 4	Umsetzungsmöglichkeiten	
Religionen und Weltanschauungen	Die Schülerinnen und Schüler recherchieren – auch digital – Elemente aus der Glaubenspraxis anderer Religionen und berichten davon. (MKR 2.1)	Die Schülerinnen und Schüler recherchieren und präsentieren – auch digital – Informationen über Ausstattung und Glaubensvollzüge in Gotteshäusern/Gebetsstätten unterschiedlicher Religionen ihrer Lebenswelt. (MKR 1.2, 2.1, 2.2, 4.1, 4.2, 4.3)	Die Schülerinnen und Schüler nehmen begründet Stellung zu heutigen Ausprägungsformen christlicher Feste (u. a. Reflexion von Konsumverhalten, mediale Darstellungen). (MKR 2.1, 2.2, 4.1, 4.2, 4.3)	Frag Finn, „Religion entdecken“ (Homepage), Blinde Kuh, Google, BookCreator

## Katholische Religion

---

Bereich	Ende SEP	Ende Klasse 4	Umsetzungsmöglichkeiten
Jesus Christus		Die Schülerinnen und Schüler recherchieren –auch digital – christlich geprägte Lebenswege von Menschen und reflektieren deren Einsatz für andere (Franziskus, „Helden des Alltags“). (MKR 2.1, 2.2, 4.2)	Frag Finn, „Religion entdecken“ (Homepage), Blinde Kuh, Google, ...
Kirche und Gemeinde		Die Schülerinnen und Schüler nehmen begründet Stellung zu heutigen Ausprägungsformen christlicher Feste (Reflexion von Konsumverhalten, mediale Darstellungen). (MKR 2.1, 2.2, 4.1, 4.2, 4.3)	
Die Bibel	Die Schülerinnen und Schüler recherchieren –auch digital – die Herkunftsregion Jesu (Landschaft, Lebensbedingungen) und beschreiben diese. (MKR 2.1, 2.2)		Frag Finn, „Religion entdecken“ (Homepage), Blinde Kuh, Google, ...
Religionen und Weltanschauungen	Die Schülerinnen und Schüler recherchieren – auch digital – Elemente aus der Glaubenspraxis anderer Religionen und berichten davon. (MKR 2.1)	Die Schülerinnen und Schüler recherchieren und präsentieren – auch digital – Elemente des jüdischen Glaubens (Tora, Schabbat, Pessach, Synagoge). (MKR 2.1; 4.2)	Frag Finn, „Religion entdecken“ (Homepage), Blinde Kuh, Google, BookCreator

**Bereich**

**Ende SEP**

**Ende Klasse 4**

**Umsetzungsmöglichkeiten**

Die Schülerinnen und Schüler  
recherchieren und präsentieren – auch  
digital –Elemente des islamischen  
Glaubens (Koran, Mohammed, Ramadan,  
Moschee). (MKR 2.1; 4.2)

S.o.

## Medienkurs

---

Im Medienkurs der 4. Klasse, der im Klassenverband und von zwei Lehrkräften im Tandem durchgeführt wird, liegt der Fokus auf der Säule 6 des Medienkompetenzrahmens, dem Problemlösen und Modellieren, sowie auf essenziellen Kompetenzen im sicheren Umgang mit dem Internet. Durch die Nutzung von Scratch und dem OzoBot-Roboter erwerben die Kinder praktische Programmierfähigkeiten, die ihre logischen Denk- und Problemlösefähigkeiten schärfen. Der sichere Umgang mit dem Internet, vermittelt durch die Lektionen des "Internet-ABC", bereitet die Kinder darauf vor, den Surfschein zu erwerben. Dies ist besonders relevant, da mit dem Übergang zu weiterführenden Schulen viele Kinder ihr erstes Smartphone erhalten und somit häufiger und selbstständiger das Internet nutzen werden. Ein solides Verständnis von Datenschutz, Cybermobbing-Prävention und der Fähigkeit, seriöse von unseriösen Quellen zu unterscheiden, ist essenziell, um sie auf diese neue Verantwortung vorzubereiten. Dieses intensive Training im Umgang mit digitalen Medien und das Internet bildet eine kritische Grundlage für ihre zukünftige schulische Laufbahn und den alltäglichen Umgang mit Technologie.

## präventive Elternarbeit

---

Die Einbindung der Eltern in den Prozess der Medienerziehung ist von entscheidender Bedeutung, um eine kohärente und wirksame Erziehungsstrategie sowohl in der Schule als auch zu Hause zu gewährleisten. Eltern spielen eine zentrale Rolle bei der Vermittlung von Werten und Normen im Umgang mit digitalen Medien und sind oft die ersten Ansprechpartner für ihre Kinder bei Problemen oder Fragen. Durch gezielte Informations- und Bildungsangebote können Eltern befähigt werden, ihre Kinder im digitalen Raum kompetent zu begleiten und zu unterstützen.

Kinder sind im Internet verschiedenen Gefahren ausgesetzt, wie etwa Cybermobbing, der Konfrontation mit ungeeigneten Inhalten, Datenschutzverletzungen und der Gefahr von Kontaktaufnahme durch Fremde. Ein informiertes und sensibilisiertes Elternhaus kann präventiv wirken, indem es Kinder auf diese Risiken vorbereitet, gemeinsam Navigationsstrategien entwickelt und für einen offenen Dialog sorgt. Durch die Zusammenarbeit zwischen Schule und Elternhaus können somit nicht nur die Medienkompetenz der Kinder, sondern auch das Bewusstsein für die Verantwortung im digitalen Raum gestärkt werden.

Unser Beitrag zur präventiven Elternarbeit im Bereich "Lernen und Leben mit digitalen Medien" hebt die Bedeutung der Einbindung und Aufklärung der Elternschaft hervor. Auf Elternabenden greifen wir regelmäßig Themen aus diesem Schulentwicklungsschwerpunkt auf, um ein gemeinsames Verständnis für die Chancen und Risiken digitaler Medien zu fördern. Darüber hinaus bieten wir spezielle Beratungsangebote für Eltern, die sich ratsuchend an unsere Lehrkräfte wenden möchten. Geplant sind offene Elternangebote am Nachmittag oder Abend, bei denen Inhalte und Gefahrenpunkte digitaler Medien erörtert und praktikable Lösungsansätze aufgezeigt werden. In der Zusammenarbeit mit anderen Schulen der Gemeinde Niederkassel haben Informationsabende stattgefunden, die in Zukunft noch intensiviert werden sollen. Diese Maßnahmen zielen darauf ab, die elterliche Medienkompetenz zu stärken und eine konstruktive Partnerschaft zwischen Schule und Elternhaus im Umgang mit digitalen Medien zu etablieren.

# Technologieentwicklung

## Ausstattung Unterrichtsräume und Schüler:innen

### Ist-Stand

Item	Merkmale/Einsatz	Anzahl/Größe
Internetleitung	2x DSL 50mBit (NetCologne)	
Software	Lernprogramme: Antolin, Anton, M&A Software (Siehe Lernen auf Distanz)	
Interaktives Display	Ausstattung Klassenraum (1x Prowise Display durch Förderverein)	3x Prowise D.
Passives Display	Ausstattung Klassenraum	11
Ipad-Taschen		8 Taschen á 7 iPads
Ozobots	Kleine Roboter mit Farbstiften Durch Förderverein	18
Booki-Stifte	Stift mit Scannfunktion und Sprachausgabe	5
Osmo-Coding	Einsatz für Deutsch/Programmieren	4 Sets pro Thema

### Soll-Stand

Item	Merkmale/Einsatz	Anzahl/Größe
Display	Fehlende/defekte Geräte aufstocken (passiv)	1x für vorhandene Räume +4x für neues Containergebäude
Glasfaser	250mBit	Aktuell in Beantragung
IPads	Jedes Kind oder für iPad-Klassen	

## Lehrer-Dienstgeräte

Als Lehrerdienstgerät erhalten alle Lehrkräfte ein Apple iPad mit 32GB Speicherplatz samt Tastatur und Stift. Die Bereitstellung erfolgt unentgeltlich durch den Schulträger.

Bei der Wahl des Dienstgerätes bestand grundsätzlich die Wahl zwischen einem Laptop auf Windows-Basis und der oben skizzierten Ausstattung mit iPads. Folgende Punkte sprechen aus Sicht des Kollegiums der GGS Niederkassel für die Ausstattung mit iPads:

- Im Schülerbereich ist die Schule derzeit ausschließlich mit iPads ausgestattet. Wenn Lehrkräfte selbst über ein solches Gerät verfügen und für die tägliche Arbeit nutzen (müssen), setzen sie sich automatisch mit den Möglichkeiten des Geräts und der Anwendungen auseinander, lernen (neue) Funktionen kennen und werden sicherer in der Nutzung.
- Ein Ipad lässt sich über MDM kostengünstig verwalten. Kosten für Wartung entstehen kaum. Zudem sind iPads mutmaßlich weniger anfällig für Viren als Windowsgeräte.
- Durch das kompakte Format und das geringe Gewicht wird ermöglicht, dass das Gerät immer dabei ist und auch spontan genutzt werden kann.

- iPadOS ist insgesamt weniger anfällig für Viren und andere digitale Schädlinge.
- iPads lassen sich problemlos mit den in der Schule installierten Displays koppeln, so dass Inhalte schnell und effizient wiedergegeben werden können.
- iPads lassen sich durch die integrierte Kamera schnell und einfach zur Digitalisierung analoger Unterrichtsinhalte verwenden (z.B. für Dokumentation oder Bereitstellung von Inhalten im Lernen auf Distanz)

Durch die Nutzung der schulischen Nextcloud nebst integriertem OnlineOffice kann das iPad auch zu einfachen bis mittelkomplexen Officetätigkeiten verwenden. Auch das Schreiben unserer Zeugnisse wird dadurch grundsätzlich ermöglicht.

## Software

Folgende Software ist an unserer Schule vorhanden:

Titel	Anzahl	Bemerkung
Antolin	Schullizenz	Finanzierung durch Schulträger Einführung im Laufe des ersten Schuljahres
Anton	Schullizenz	Finanzierung durch Förderverein Einführung im Laufe des ersten Schuljahres
Biparcours	1000 Lizenzen	Auf allen iPads verfügbar
Blitzrechnen 0	100 Lizenzen	Auf allen iPads verfügbar
Blitzrechnen 1	100 Lizenzen	Auf allen iPads verfügbar
Blitzrechnen 2	100 Lizenzen	Auf allen iPads verfügbar
Blitzrechnen 3	100 Lizenzen	Auf allen iPads verfügbar
Blitzrechnen 4	100 Lizenzen	Auf allen iPads verfügbar
BookCreator	76 Lizenzen	Auf allen iPads verfügbar
Deutsch 2 mit Zebra	100 Lizenzen	Auf allen iPads verfügbar
Deutsch 3 mit Zebra	100 Lizenzen	Auf allen iPads verfügbar
Deutsch 4 mit Zebra	100 Lizenzen	Auf allen iPads verfügbar
Die Bibel App	100 Lizenzen	Auf allen iPads verfügbar
Edumaps	Schullizenz	Teil der Landeslizenz Nutzung optional
Frag Finn	100 Lizenzen	Auf allen iPads verfügbar
Garage Band	14 Lizenzen	Verfügbar auf iPad-Satz 4
Geobrett	1000 Lizenzen	Auf allen iPads verfügbar
GreenScreen by Dolnk	14 Lizenzen	Verfügbar auf iPad-Satz 3
iMovie	Schullizenz	Verfügbar auf allen iPads
Keynote	Schullizenz	Auf allen iPads verfügbar
Klipp klappe	100 Lizenzen	Auf allen iPads verfügbar
Klötzchen	1000 Lizenzen	Auf allen iPads verfügbar
Leon NRW	Schullizenz	Teil der Landeslizenz Nutzung optional

Titel	Anzahl	Bemerkung
Lese-App	50 Lizenzen	
Lesen lernen mit Zebra 1	100 Lizenzen	Auf allen iPads verfügbar
Lesen lernen mit Zebra 2	100 Lizenzen	Auf allen iPads verfügbar
M&A Lernsoftware	20 Lizenzen	Auf den Flüchtlings-iPads verfügbar
Math Games – Brain trainer	300 Lizenzen	Auf allen iPads verfügbar
Mathe verstehen	100 Lizenzen	Auf allen iPads verfügbar
Mathe verstehen- Einmaleins	100 Lizenzen	Auf allen iPads verfügbar
Mathe verstehen – Die Uhr	100 Lizenzen	Auf allen iPads verfügbar
Meister Cody	Schullizenz	Finanzierung durch Fördermittel Jahreslizenz bis Ende 2024
Number Pieces	1000 Lizenzen	Auf allen iPads verfügbar
Pages	Schullizenz	Auf allen iPads verfügbar
Rechentablett	1000 Lizenzen	Auf allen iPads verfügbar
Rhythm Cat	300 Lizenzen	Auf allen iPads verfügbar
Scratch Junior	1000 Lizenzen	Auf allen iPads verfügbar
Stellenwerttafel	200 Lizenzen	Auf allen iPads verfügbar
Stop Motion Studio	120 Lizenzen	Auf allen iPads verfügbar
Tiny Orchestra	200 Lizenzen	Auf allen iPads verfügbar
Vittle smart Whiteboard Video	100 Lizenzen	Auf allen iPads verfügbar
Was fehlt denn da?	1000 Lizenzen	Auf allen iPads verfügbar
Wordpack Word Cloud	120 Lizenzen	Auf allen iPads verfügbar
Worksheet Go	300 Lizenzen	Auf allen iPads verfügbar
Wörter schreiben 1 mit Zebra	100 Lizenzen	Auf allen iPads verfügbar
Zahlensucher	1000 Lizenzen	Auf allen iPads verfügbar
Zebra Schreibtabelle	300 Lizenzen	Auf allen iPads verfügbar

## Personalentwicklung

---

Nach aktuellem Stand sind die folgenden Personen zuständig im Bereich Digitale Medien:

- Digitalisierungsbeauftragte: Tabea Jerono
- Medienbeauftragter: Florian Emrich
- Medienkoordinatorin: Monika Förster

### bisherige Fortbildungsangebote

---

- ritualisierte Mikrofortbildungen im Rahmen des Medienmittwochs
- Nutzung der Fortbildungsflatrate von **Fobizz** im Kalenderjahr 2021, 2022
  - verpflichtende Absolvierung von mindestens 3 Fortbildungen aus dem Portfolio
- 2 pädagogische Ganztage zur Medienkonzepterstellung im Schuljahr 2019/2022
- Durchführung eines pädagogischen Ganztages zur Zusammenführung der bisher erprobten, neuen Bausteine des Medienkonzeptes im Schuljahr 2023/2024

- Medienmontage ab Schuljahr 2023/2024

## geplante Fortbildungsangebote

---

- Durchführung eines pädagogischen Ganztages zur Zusammenführung der bisher erprobten, neuen Bausteine des Medienkonzeptes im Schuljahr 2024/2025
- Fortführung der Medienmontage

## Kommunikation

---

An der GGS Niederkassel sind einheitliche, verbindliche, effektive und nachhaltige Kommunikationsstrukturen etabliert, in die alle am Schulleben Beteiligten angemessen eingebunden sind.

### Kommunikation und Kooperation im Kollegium

---

Kollegiumsinterne Kommunikationsstrukturen mit digitalen Mitteln sind an der GGS Niederkassel schon seit vielen Jahren etabliert. Hierzu gehört:

- eine persönliche, dienstliche E-Mail-Adresse
- ein persönlicher Zugang zur Kollaborationsplattform MS Teams
- ein persönlicher Zugang zur Kollaborationsplattform Nextcloud
- seit 2021: verschiedene kollegiumsinterne Videokonferenzräume auf einem Videokonferenzserver
- eine zentrale Dateiablage für alle relevanten digitalen Dokumente
- ein zentrale digitale Pinnwand als Sprungbrett und allen relevanten Inhalten

Folgende Verabredungen wurden zur Nutzung dieser Kommunikationsmittel getroffen:

#### Kommunikationsmittel

E-Mail

Kommunikation mit externen Partnern

Konferenzen und Dienstbesprechungen

Kollaboration

#### relevante Absprachen an der GGS Niederkassel

- die dienstliche Mailadresse wird mindestens einmal pro Dienst-Tag abgerufen
- E-Mail-Kommunikation im dienstlichen Kontext findet ausschließlich über die dienstlichen Mailadressen statt
- perspektivisch soll ein datenschutzkonformer Messenger zur Kommunikation mit Schüler\_innen und Eltern eingeführt werden.

Sofern nicht zwingend erforderlich, finden Dienstbesprechungen und Konferenzen unter Nutzung der eingeführten Videokonferenzsysteme statt. Hierbei müssen die Vorgaben des Datenschutzes beachtet werden. Die Lehrkräfte können zur Teilnahme an den Sitzung auch die schulischen Endgeräte nutzen.

Arbeitsprozesse in Team- und Fachgruppen sollen nach Möglichkeit in den eingeführten

## Kommunikationsmittel

### relevante Absprachen an der GGS Niederkassel

Kollaborationstools digital dokumentiert werden, um Arbeitsergebnisse effektiv und nachhaltig für andere Arbeitsgruppen verfügbar zu machen.

Hierzu gehört auch, dass die wichtigsten Arbeitsmaterialien zu den eingeführten Lehrwerken und den schulischen Konzepten auch digital verfügbar sind und so für den Distanzunterricht genutzt werden können. Diese Sammlung wird aktuell um eine umfassende Sammlung von Erklärvideos ergänzt.

## Kommunikation mit den Eltern

---

Der Kontakt zwischen Lehrkräften und Kindern ist für erfolgreiche Lernprozesse von großer Bedeutung. Doch auch eine erfolgreiche Lehrer\*innen-Eltern-Kommunikation ist wichtig. Der Austausch mit den Eltern ist ein wichtiger Faktor für das Verständnis schulinterner Prozesse auf Seiten der Elternschaft. Festgelegte Strukturen für eine regelmäßige Information der Eltern und Kommunikation mit ihnen schaffen Transparenz und Sicherheit.

Folgende Vereinbarungen haben die Lehrkräfte der GGS Niederkassel zur Kommunikation mit Eltern getroffen:

### Kommunikationssituation

Informationen der Schulleitung

### Absprachen zur Umsetzung

Edjufy

Informationen der Schulleitung werden über das Newslettersystem verschickt.

Die Schulleitung ist per Mail erreichbar und kann E-Mails in der Regel innerhalb von 24 Stunden beantworten. Zusätzlich ist die Schulleitung im Schulleiterbüro in der Regel zwischen 8.00 und 12.00 Uhr telefonisch erreichbar.

Erreichbarkeit der Lehrkräfte

Jede Lehrkraft ist über die Dienstmailadresse ([nachname@ggs-ndk.de](mailto:nachname@ggs-ndk.de)) erreichbar. Sie ruft die Mails in diesem Account an jedem regulären Schultag mindestens einmal ab und reagiert innerhalb einer angemessenen Zeitspanne.

Das Kollegium prüft zusätzlich, ob eine Erreichbarkeit über ein datenschutzkonformes Messengersystem zielführend ist, sobald dieser in vollem Funktionsumfang verfügbar ist.

## Kooperationsentwicklung

---

### bestehende Kooperationsstrukturen

---

- ritualisierte Zusammentreffen zwischen den städtischen Medienbeauftragten und den Mitarbeitern der schulischen IT-Abteilung, zuletzt unter der Federführung von Herrn Reucher.
- halbjährliche Dienstbesprechung der schulischen Medienkoordinator\_innen mit der Schulaufsicht und den Medienberatern des Rhein-Sieg-Kreises.

- informeller Austausch zwischen den schulischen Medienbeauftragten über eine Messengergruppe

## Literatur und Quellen

---