

Vorlage der Verwaltung	Fachbereich: Bildung und Soziales	Datum: 14.03.2018	Genehmigungsvermerk
Tagesordnungspunkt 1.2	Bezeichnung der Vorlage: Mitteilungen des Bürgermeisters öffentlicher Teil am 05.06.2018		Datum: 15.05.2018
Vorlage-Nr: VO/0081/18			Bürgermeister: Gez. Stock
Zu beraten im:			
Ö/N	Datum	Gremium	
Ö	05.06.2018	Ausschuss für Bildung, Integration und Soziales (2017)	

Sachverhalt:

1. Stand der offenen Anträge

Die aktuelle Liste der noch unerledigten Anträge nach § 2 der Geschäftsordnung, die in die Zuständigkeit des Ausschusses für Bildung, Integration und Soziales fallen, ist als Anlage der Vorlage beigelegt.

2. Sachstand Umsetzung Medienkonzept KGS Arsbeck

Eine Qualitätsanalyse, die von der Bezirksregierung in der Katholischen Grundschule in Arsbeck durchgeführt wurde, hat das Verfahren zur Umsetzung des Medienkonzeptes verzögert. Auf Bitte der Verwaltung hat die Schulleitung das bisherige Medienkonzept in Absprache mit der Medienberatungsstelle des Kreises Heinsberg überarbeitet und angepasst. Insbesondere spielen jetzt I-Pads eine größere Rolle als im ersten Konzept. Das neue Medienkonzept liegt dieser Vorlage bei.

Die Verwaltung hält das Konzept so für zielführend, angemessen und umsetzbar. Entsprechende Verhandlungen mit Anbietern werden nun aufgenommen, eine Umsetzung erfolgt -abhängig von Lieferzeiten und Ausschreibungsvorgaben- voraussichtlich bis zu den Herbstferien.

Die Verwaltung wird weiter berichten.

3. Übergang zu den weiterführenden Schulen

Mit Stand 30.04.2018 ergeben sich folgende Zahlen bei den Grundschulabgängern und daraus folgend die Anmeldungen für die weiterführenden Schulen:

Grundschule	Arsbeck u. Wildenrath	Beeck	Rath- Anhoven	EK-GS u. Merbeck	Gesamt	Anmeldung WfS- Wegberg
Entlass-Schüler	45	20	25	109	199	
Max.-Kolbe- Gymnasium	11	5	6	59	81	95
Edith-Stein-Realschule	2	8	4	24	38	47
Schule am Grenzlandring	5	1	3	8	17	18
Wegberg gesamt:	18 (40 %)	14 (70 %)	13 (52 %)	91 (83 %)	136 (68 %)	
Gymnasien Erkelenz	2		3	1	6	
Gymnasium Rheindahlen		1		2	3	
Realschule Erkelenz			4	3	7	
Realschule Schwalmtal	3			2	5	
Realschule Wickrath			1		1	
GS Wassenberg	16	2		9	27	
Gesamtschule Hardt	1	3	1		5	
GS Gangelt, Heinsberg, Hückelhoven, Aldenhoven	4			1	5	
Rurtalschule HS			2		2	
Peter-Jordan-Schule Hückelhoven	1		1		2	
Auspendler gesamt:	27	6	12	18	63	

Leichte Veränderungen der Anmeldezahlen sind noch möglich, da jedes Jahr zu beobachten ist, dass noch „unversorgte“ Kinder und Jugendliche verspätet angemeldet werden.

Sogenannte „Einpendler“ haben sich an den 3 weiterführenden Schulen in Wegberg für das kommende Schuljahr aus folgenden Orten angemeldet:

aus	Erkelenz	MG	Niederkrüchten	Wassenberg	Waldniel	Linnich	Gesamt
MKG	2	5	5		1	1	14
ESR	4	3		1	1		9
HS				1			1

Dies ergibt in Summe:

- eine Auspendlerquote von 32%,
- eine Einpendlerquote von 15% und
- ein Saldo von -17% (Vorjahr: -24%).

4. Kostenbeiträge Offene Ganztagsgrundschule

An allen Grundschulen der Stadt Wegberg sind Betreuungsangebote im Rahmen des Angebotes „Offener Ganztag“ eingerichtet. Seit dem Jahr 2015 beträgt die Kostenbeteiligung der Eltern je Monat 60,00 €. Im Jahre 2007 ist eine soziale Staffelung für Geschwisterkinder eingeführt worden. Seit 2015 sind auf dieser Grundlage für das 2. Kind 36,00 € (60% von 60,00 €) und für das dritte Kind 0 € (beitragsfrei) an monatlichen Kostenbeteiligungen zu leisten. Die Kosten für die Mittagsverpflegung sind von den Eltern zusätzlich und nach Inanspruchnahme zu zahlen. Mit der Befreiung der Geschwisterkinder in Kindertagesstätten übernimmt das Kreisjugendamt auch die Kosten für Geschwisterkinder und Kinder einkommensschwacher Familien in der OGS.

Wie bereits in der Sitzung des Ausschusses für Bildung, Integration und Soziales am 27.02.2018 im Rahmen eines Vortrags generell dargestellt wurde, reichen die derzeitigen Kostenbeteiligungen der Eltern nicht mehr aus, um die gestiegenen Lohn- und Sachkosten aufzufangen. Die Verwaltung beabsichtigt daher -unter Beachtung der vom Rat beschlossenen Kostenneutralität der Maßnahme-, ab dem nächsten Schuljahr zum 01.08.2018 die Beiträge wie folgt moderat anzuheben:

Anzahl	Kostenbeteiligung	Prozentsatz
1. Kind	65,00 €	100%
2. Kind	39,00 €	60 %
3. Kind und weitere	0,00 €	0 %

Die bereits zum 1. Februar 2015 eingeführte Erhöhung der Landesförderung um 1,5 Prozent pro Jahr stieg ab dem 1. August 2016 auf drei Prozent pro Jahr. Damit sind die Landeszuschüsse für den offenen Ganztag für den Zeitraum von 2011 bis 2017 insgesamt um rund 25 Prozent gestiegen. Dies soll teilweise die zu erwartenden jährlichen Kostensteigerungen decken. Im gleichen Zeitraum stiegen die Elternbeiträge in Wegberg um etwa 7 Prozent. Die Verwaltung beabsichtigt, ebenso wie das Land zu verfahren und eine jährliche Kostensteigerung von 3 % auch bei den Kostenbeteiligungen der Eltern zu berücksichtigen. Die Beträge sollen zur Vereinfachung hierbei kaufmännisch auf volle 50 Cent-Beträge gerundet werden.

Der Rat wurde bereits am 24.04.2018 unterrichtet, die Eltern sind über die Schulen informiert worden.

5. Bericht über die Situation der Flüchtlinge

Derzeit sind die 119 Flüchtlinge in Wegberg wie folgt untergebracht:

Nordstraße	80 Personen
Philosophenweg	26 Personen
In Gerichhausen	0 Personen
In eigenen Wohnungen	13 Personen

Für die Zeit ab der Kalenderwoche 22 sind zunächst 50 weitere Zuweisungen im Rahmen der Wohnsitzverpflichtung nach den Bestimmungen der Ausländer-Wohnsitzregelungsverordnung angekündigt worden. Insgesamt umfasst diese Aufnahmeverpflichtung hier 160 Menschen.

Mit Mitteln des „KOMM AN NRW“ Hilfspaketes soll das Freizeitangebot in der Nordstraße erweitert werden. Der entsprechende Antrag wurde gestellt und inzwischen genehmigt.

Die Beleuchtungssituation der Zuwege ist durch die Installation von Straßenlampen verbessert worden.

Zwei Bänke wurden vom Verein Asyl in Wegberg e.V. gestiftet, die den Bewohnern der Nordstraße zur Verfügung stehen.

Die Gemeinschaftsunterkunft in Gerichhausen ist weiterhin nicht belegt.

Beschlussvorschlag:

Der Ausschuss für Bildung, Integration und Soziales nimmt die Mitteilungen des Bürgermeisters zur Kenntnis.

Kosten und Finanzierung:

Durch den Beschluss entstehen keine Kosten.

Alternativen:

Alternativen werden von der Verwaltung nicht vorgeschlagen.

Anlage/n:

Liste der offenen Anträge
Medienkonzept der KGS Arsbeck Stand 5/18

Unterschrift d. federführenden Fachbereichleiters/Dezernenten
Gez. Pint FBL 202
Gez. Karneth Erste Beigeordnete

Gegenzeichnung d. beteiligten Fachbereichsleiter/Dezernenten

Liste der offenen Anträge der Fraktionen

in der Zuständigkeit des Ausschusses für Bildung, Integration und Soziales

Stand: 14.05.2018

Datum des Antrags	Bezeichnung	Antrag-steller	Einbringung in den Rat ist erfolgt am	Federführender Fachbereich	Bisheriger Verlauf / aktueller Sachstand	Status des Antrages
13.05.2016	Technische Ausstattung der Schulen mit Neuen Medien und IT-Infrastruktur	FDP	14.06.2016	202	Vorschlag an den Rat in der Sitzung des BIS am 07.03.2017. Medienkonzepte wurden bei den Schulen angefordert! Erneute Beratung in der Sitzung BIS am 14.11.2017; Pilotschule KGS Arsbeck ist in der Umsetzung	In Bearbeitung
17.05.2016	Bildungscampus	FDP	14.06.2016	202	Zwischenbericht im BIS am 07.03.2017	In Bearbeitung
02.11.2017	Kostenloses Busticket in den Schulferien für sozial benachteiligte Familien einschl. Flüchtlingsfamilien	SPD	-	202	Behandlung im BIS am 27.02.2018	Erledigt
15.01.2018	Offene Ganztagschulen	SPD	-	202	Behandlung im BIS am 27.02.2018 Die Verwaltung ermittelt derzeit den Raumbedarf u. die Kosten hierzu und meldet diese wie beschlossen für den Haushalt 2019 an.	Erledigt
09.04.2018	Gesamtschule - Befragung der Eltern	Die Linke	-	202	Behandlung im BIS am 05.06.2018	In Bearbeitung

Offen = bisher keine Beratung / Beschlussfassung

In Bearbeitung = Beratung ist erfolgt / Arbeitsauftrag an die Verwaltung wurde erteilt mit anschließender erneuter Beratung/Info im Ausschuss

Erledigt = abschließender Beschluss wurde gefasst, Antrag kann im nächsten Beratungszyklus aus der Liste entfernt werden

Medienkonzept

der

KGS Arsbeck

Schulverbund Arsbeck-Wildenrath

Inhaltsverzeichnis

1. Vorwort	3
2. Zentrale medienpädagogische Kompetenzerwartungen	4
2.1 Allgemeine Kompetenzerwartungen.....	4
2.2 Kompetenzerwartungen in den Richtlinien und Lehrplänen und deren Umsetzung im Unterrichtsalltag.....	5
3. Fort- und Weiterbildung.....	9
4. Ausstattungsbedarf	10
5. Zusammenfassung.....	14
6. Anhang	15
Anforderungen LP – Deutsch.....	16
Anforderungen LP – Mathematik.....	30
Anforderungen LP – Kunst	37
Anforderungen LP – Sport.....	48
Anforderungen LP – Sachunterricht	51
Anforderungen LP – Englisch	61
Anforderungen für den Sprachförderkurs.....	66

1. Vorwort

Ein Blick auf die heutige Welt zeigt, dass im zunehmenden Maße die Welt der Schülerinnen und Schüler durch Computer und neue Medien bestimmt wird. Eine Aufgabe von Schule muss es deshalb sein, dass die Kompetenz möglichst früh erworben wird, sodass unsere Kinder sachgerecht, selbstbestimmt, kreativ und sozial verantwortlich mit diesen „neuen Medien“ umgehen können. Die Schule sollte sich diesen neuen multimedialen Technologien öffnen, um den Grundstock für unsere Schülerinnen und Schüler zu setzen.

Da in der Grundschule die Grundlagen für die weitere schulische und auch berufliche Laufbahn gelegt werden, dürfen in diesem Bereich die „neuen Medien“ keinesfalls ausgeklammert werden, sondern müssen fester Bestandteil der Lerninhalte der Grundschülerinnen und –schüler sein. Der Einsatz neuer Medien und veränderter Arbeitstechniken soll hierbei zu einer Bereicherung des Unterrichts beitragen und nicht in Konkurrenz zu bewährten Methoden und Medien führen.

Besonders jungen Menschen fällt der Einstieg in diese „neuen Medien“ relativ leicht. Daher ist es unbedingt nötig, schon im Grundschulalter den Einstieg in die Arbeit mit neuen Medien zu ermöglichen und zu fördern. Die Schülerinnen und Schüler sollen diese so als ein Arbeitsmittel neben vielen anderen erfahren und anwenden.

Die KGS Arsbeck ist im Schuljahr 2016/17 zur „MINT-freundlichen Schule“ ernannt worden. Grundlage der Zertifizierung war eine Darstellung unserer schulischen Angebote sowohl im naturwissenschaftlichen-technischen Bereich als auch im mathematischen Bereich. Dieses Schulprofil soll in den kommenden Schuljahren vertieft und erweitert werden. Der bisher noch wenig für Grundschulen nutzbare Bereich der Informatik ist in den vergangenen beiden Jahren durch neue Angebote ebenfalls in den Fokus unserer Arbeit geraten. Seit dem 1.2.17 gehören wir mit zu den Pilotschulen in NRW, die den Themenbereich „Informatik in der Grundschule“ vor Ort umsetzen. An den dazu notwendigen Fortbildungen des Schulministeriums nehmen zurzeit 2 Kolleginnen regelmäßig teil.

2. Zentrale medienpädagogische Kompetenzerwartungen

Das vorliegende Medienkonzept ist Teil des Schulprogramms. Der hier verdeutlichte Einsatz von neuen Medien orientiert sich an den Richtlinien und Lehrplänen des Landes NRW und an allgemeinen didaktischen Grundsätzen und Prinzipien zur Unterrichtsgestaltung.

2.1 Allgemeine Kompetenzerwartungen

Das Besondere an der Arbeit mit digitalen Medien ist die Anknüpfung an die Lebenswirklichkeit der Kinder. Diese ermöglicht uns, die Medienkompetenz der Schülerinnen und Schüler auszubauen. Die Schülerinnen und Schüler üben sich im Informieren, Berichten, Überzeugen, Kommentieren. Ferner erwerben und erweitern sie ihre Medienkompetenz durch den Umgang mit der Office-Software, dem Drucker und bei der Gestaltung der Homepage. Eine Emailverbindung mit unserem niederländischen Kooperationspartner würde die Zusammenarbeit vertiefen und einen Lese- und Schreibanreiz schaffen. Die Nutzung verschiedener Funktionen und Apps (Filmen, Audioaufnahmen, Bildbearbeitung, StopMotion...) ermöglicht offenere und differenziertere Lernangebote und fördert die Kompetenzen der Kinder auch im kreativen Bereich. Nicht zuletzt stellt das Internet eine riesige Informationsquelle dar, die den Schülerinnen und Schülern für ihre Recherchen zur Verfügung gestellt werden sollte.

Wir erwarten, dass

- durch das Erlernen des Umgangs mit dem PC als festen Bestandteil des Arbeitsplans „Umgang mit Medien“ die Schülerinnen und Schüler den „Medienpass NRW“ erwerben und die Handhabung eines Computers und den Umgang mit Word, Paint, Internet erlernen.
- eine Qualitätsentwicklung des Unterrichts durch den Einsatz von Medien ermöglicht wird
- Medien offenere und differenziertere Unterrichtsformen ermöglichen
- die Schülerinnen und Schülern mehr Selbstständigkeit erlangen

- die Medienkompetenz der Schülerinnen und Schüler steigt
- die Schülerinnen und Schüler auch durch die Zusammenarbeit mit der Kreispolizeibehörde (Cybermobbing/ Datenschutz) einen kritischen und verantwortungsbewussten Umgang mit Medien erwerben

2.2 Kompetenzerwartungen in den Richtlinien und Lehrplänen und deren Umsetzung im Unterrichtsalltag

Um zu verdeutlichen, wie sehr wir für die grundlegende Erfüllung des Lehrplans auf funktionsfähige neue Medien angewiesen sind, geben wir hier Auszüge aus den Lehrplänen und von uns entwickelte Umsetzungsideen für den Unterricht wieder. Eine detaillierte Analyse der Kompetenzerwartungen des Lehrplans einschließlich der Umsetzung für den Unterricht findet sich im Anhang.

Verbindliche Vorgaben aus dem Lehrplan einzelner Fächer in Beispielen	Umsetzung im Unterricht
Deutsch	
Die Schüler können den PC als Schreibwerkzeug nutzen.	Die Schüler erhalten PC-Schreibaufgaben.
Die Schüler versetzen sich in eine Rolle und gestalten sie sprecherisch, gestisch und mimisch.	Die Schüler üben sich regelmäßig im Rollenspiel und nehmen sich auf.
Die Schüler nutzen Medien als Anreiz zum Sprechen, Schreiben und Lesen und tauschen sich über Lesemotive und Gelesenes sowie über persönliche Medienerfahrungen aus.	Die Schüler tauschen sich im Erzählkreis über ihr Lieblingsbuch oder ihre Lieblingssendung aus und malen z.B. ihre Medienhelden.
Die Schüler nutzen Gestaltungs- und Überarbeitungsmöglichkeiten herkömmlicher und neuer Medien (z. B. Schmuckblätter, Korrekturlinien, Clip-Art und Rechtschreibprogramme des PC).	Die Schüler erhalten PC-Schreibaufgaben.
Die Schüler nutzen Angebote in Zeitschriften, Zeitungen, Hörfunk und Fernsehen, auf Ton- und Bildträgern sowie im Internet und wählen sie begründet aus und recherchieren in Druck- und elektronischen Medien.	Die Schüler recherchieren in Sachbüchern oder auf Kinderseiten im Internet zu unterschiedlichen Themen.

schen Medien zu Themen oder Aufgaben (z.B. in Kinderlexika, Sachbüchern, Suchmaschinen für Kinder).	
Die Schüler sprechen artikuliert, situationsangemessen: erzählen, informieren, argumentieren.	Die Schüler zeichnen ihre Gespräche auf und analysieren diese. Z.B.: beim Thema „Pro Contra Gespräche führen“
Sachunterricht	
Die Schüler recherchieren mit/in Medien (z.B. Internet, Bibliothek) und nutzen die Informationen für eine Präsentation.	Die Schüler recherchieren auf Kinderseiten im Internet oder in Büchern Die Schüler präsentieren ihre Informationen auf Plakaten oder mit Power-Point
Die Schüler vergleichen alte und neue Medien miteinander und dokumentieren ihre Ergebnisse (z.B. <i>Herstellung, Konsum, Wirkungen</i>). Die Schüler untersuchen kritisch Angebote der Unterhaltungs- und Informationsmedien und begründen Regeln zum sinnvollen Umgang mit ihnen.	Die Schüler erweitern ihre Kenntnisse zum Umgang mit einem PC und im Umgang mit dem Textverarbeitungsprogramm Word. Die Schüler erwerben den Medienpass NRW. Die Schüler reflektieren ihren Medienbesitz und ihre Mediennutzung. Die Schüler erwerben durch die Zusammenarbeit mit der Kreispolizeibehörde Kenntnisse über die Gefahren der Mediennutzung, über Cybermobbing und Umgang mit Apps und Passwörtern.
Die Schüler wenden Verkehrsregeln sicher an, verhalten sich in Verkehrssituationen normgerecht.	Die Schüler bearbeiten im Internet Übungsaufgaben zur Radfahrprüfung. Die Schüler bearbeiten Lernprogramme der Verkehrswacht. Die Schüler sehen sich Lehrfilme zu Themen der Verkehrserziehung (Helmpflicht, Gefahren als Radfahrer im Straßenverkehr) an. Die Schüler sehen sich Lehrfilme der Bundespolizei zum Thema Sicherheit an Bahnanlagen an. Die Schüler erstellen eigene Videos zur Überprüfung ihrer Radfahrfähigkeit.
Die Schüler recherchieren und erkunden Aufgabenbereiche im Gemeinwesen und stellen diese dar (z.B. Bürgermeister, Polizei, Feuerwehr).	Die Schüler recherchieren auf Kinderseiten im Internet oder in Büchern zu Aufgabenbereichen im Gemeinwesen

	und präsentieren diese. Die Schüler informieren sich auf der Homepage der Stadt Wegberg, auf Homepages von Vereinen... Die Schüler führen Interviews mit Mitarbeitern der Stadtverwaltung, Polizei und Feuerwehr und zeichnen diese auf (Kamera, Mikrofon).
Kunst	
Die Schüler sprechen über Empfindungen und Gefühle bei der Betrachtung von Bildern und Objekten.	Die Schüler betrachten gemeinsam Kunstwerke (Bilder und Objekte) sowie die Produkte des Unterrichts in vergrößerter Form.
Die Schüler entdecken in Bildern und Objekten Anregungen für eigene Gestaltungsmöglichkeiten und -wünsche.	Die Schüler nutzen ihre Erkenntnisse für die eigene Gestaltung am PC.
Mathematik	
Die Schüler geben die Zahlensätze des kleinen Einpluseins automatisiert wieder und leiten deren Umkehrungen sicher ab.	Die Schüler nutzen dazu das digitale Angebot „Blitzrechnen“
Die Schüler geben die Kernaufgaben und einzelne weitere Aufgaben des kleinen Einmaleins automatisiert wieder.	Die Schüler arbeiten dazu mit unterschiedlicher Lernsoftware (z.B. Lernwerkstatt) oder nutzen dazu das Internetangebot „Mathepiraten“.
Die Schüler stellen ebene Figuren her durch Legen, Nach- und Auslegen, Zerlegen und zusammensetzen (z. B. <i>Tangram</i>), Fortsetzen, Vervollständigen, Umformen, Falten, Ausschneiden, Spannen auf dem Geobrett.	Die Schüler nutzen den Computer zur Darstellung von Flächen in einfachen Grafikprogrammen.
Die Schüler wählen bei der Bearbeitung von Problemen geeignete mathematische Regeln, Algorithmen und Werkzeuge aus und nutzen sie der Situation angemessen (z.B. Geodreieck, Taschenrechner, Internet, Nachschlagewerke).	Die Schüler nutzen das Internet als Informationsquelle, um Hintergrundinformationen zur Bearbeitung von Sachaufgaben zu erhalten, Z.B. zu Gewichten von Tieren, Maße von Gegenständen, Entfernungen. Die Schüler nutzen die Taschenrechnerfunktion. Die Schüler nehmen am Biber – Mathematikwettbewerb teil.

Die Schüler überprüfen komplexere ebene Figuren auf Achsensymmetrie und ziehen die Symmetrieeigenschaften Längentreue und Abstandstreue zur Begründung heran.	Die Schüler nutzen grafischen Computerprogramme zur Erstellung achsensymmetrischer Bilder und zur Überprüfung einer vorhandenen Achsensymmetrie
Sport	
Die Schüler realisieren und variieren vorgegebene Tänze und entwickeln eigene Bewegungsgestaltungen zur Musik.	Die Schüler schauen sich Videos von Schritt- und Bewegungsfolgen an, variieren sie und präsentieren sie.
Die Schüler entwickeln eigene Spielideen und setzen sie um.	Die Schüler dokumentieren Spielideen als Fotostrecke.
Tänze erlernen und Bewegungsgestaltungen entwickeln, üben und präsentieren	Die Schüler erarbeiten Vorführungen, präsentieren und dokumentieren sie als Video.
Englisch	
Die Schüler nutzen Medien für das selbstständige Lernen (picture dictionaries, CD-ROMs)	Benutzung von Wörterlisten, Online-Dictionaries und Lernprogrammen
Die Schüler Sprechen häufig geübte Wörter und Redewendungen verständlich aus	Überprüfen und trainieren der Aussprache mit Hilfe der Übungssoftware auf dem Tablet
Die Schüler erkennen und imitieren typische Klang- und Betonungsmuster (z.B. Fragen und Aussagen richtig intonieren)	Nutzung von Übungssoftware um Wörter/Redewendungen in beliebiger Wiederholung zu hören
Die Schüler nehmen mit Hilfe des Englischen Kontakt zu Kindern außerhalb des eigenen Landes auf (z.B. E-Mail, SMS, Postkarten, kurze Briefe)	Die Schüler bauen Kontakt zu einer Partnerschule auf und schreiben E-Mails
Die Schüler nutzen Hilfsmittel zunehmend selbstständig (Bildwörterbuch, digitale Medien)	Sie nutzen Wörterlisten, Lernsoftware und arbeiten mit Übungsangeboten im Internet
Die Schüler verwenden Medien zunehmend auch zur Selbstkontrolle (interaktive Lernprogramme)	
Sonderpädagogischer Unterricht (ohne Lehrplanbezug)	
Die SuS nehmen sich per Videoaufnahme auf.	
Die SuS können Geschichten oder Lektüren anhören, um die Teilhabe am Klassenunterricht zu gewährleisten.	
Die SuS spüren Buchstaben nach oder bearbeiten Nachspurübungen. (Feinmotorik; Bewegungsrichtung Buchstaben)	

Die SuS präsentieren und demonstrieren ihre Lernergebnisse.
Die SuS nutzen Lernsoftware und Onlineangeboten z.B. Antolin, Lernwerkstätte, Schulbuchverlage.
Die LuL erstellen differenzierte Arbeitsblätter und Klassenarbeiten.

3. Fort- und Weiterbildung

Fast alle Kolleginnen und Kollegen der KGS Arsbeck verfügen über Computer(grund)kenntnisse. Sie nutzen den Computer privat und für die Unterrichtsvorbereitung. Es wird angestrebt, diese Kompetenzen auszubauen und so intensiver in den Unterricht einfließen lassen zu können. Darüber hinaus nehmen die Kolleginnen und Kollegen an außerschulischen Fortbildungen teil, die sich an den Bedürfnissen des Kollegiums orientieren. Weitere kollegiumsinterne Fortbildungen zur Einführung in die vorhandene Hard- und Software sind insbesondere dann notwendig, sobald neue Geräte und Programme angeschafft wurden. Ein langfristiges Fortbildungskonzept erscheint uns sinnvoll. Wichtige Punkte für die Zukunft wären z.B.:

- Einsatz von Smartboard im Unterricht
- Einsatz von Lernprogrammen im Unterricht
- Textverarbeitung
- Medienpass NRW
- Einsatz des Computers in Sprachtherapie, Diagnostik und Wahrnehmungsförderung
- Videos über Edmond
- Möglichkeiten zum Einsatz des Computers im Unterricht

Frau Hennen hat als Medienbeauftragte der KGS Arsbeck an sämtlichen Fortbildungen des KT Kreis Heinsberg zum Thema „Mediennutzung“ im Schuljahr 2016/17 und an der Fortbildung „Smartboards – Erklärungen und Neuigkeiten“ teilgenommen. Sie ist, laut Geschäftsverteilungsplan, die verantwortliche Lehrkraft und Ansprechpartnerin für den Schulverbund Arsbeck-Wildenrath. Darüber hinaus ist sie neben Frau Bergs auch verantwortlich für die Pflege unserer Homepage.

4. Ausstattungsbedarf

Im März 2018 fand eine kollegiumsinterne Fortbildung durch den Medienberater des Kreises Heinsberg, Herrn Huppertz statt. Zielsetzung war das Kennenlernen verschiedener Medien und ihre Einsatzmöglichkeit im Unterricht. Zeitgleich hatte das Kollegium 1 Woche lang die Möglichkeit, den I-Pad-Koffer zu erproben. In einer Lehrerkonferenz wurde auf Grundlage dieser Informationen und im Abgleich mit den Erwartungen des Lehrplans folgende Ausstattungsliste erstellt:

Wir möchten im Folgenden in knapper Form darstellen, welche Medien wir benötigen, um die an uns gestellten Anforderungen (insb. aus den für uns verbindlichen Lehrplänen) im Unterricht überhaupt bewältigen zu können.

Wir haben deshalb zunächst einmal in Arbeitsgruppen genau angeschaut, was wir konkret in jedem einzelnen Fach umsetzen müssen und was genau wir dafür benötigen. So stellen wir sicher, dass die Anschaffung neuer Medien sich dann auch durch ständigen Gebrauch im Unterrichtsalltag auszahlt. Es zeigte sich, dass in allen Fächern ähnliche Anforderungen in Bezug auf die mediale Ausstattung bestehen.

Unser Ziel ist es,...

....den Kindern zu ermöglichen, Texte, Audios, Bilder und Filme zu erstellen.

Dazu benötigen wir

- Mediale Schreibgeräte, z.B: Laptops / iPads mit Schreibprogramm.
- CD-Player mit USB-Anschluss
- Aufnahmegeräte, z.B. iPad (oder Kamera)

....verschiedene Lernprogramme nutzbar zu machen.

Dazu benötigen wir:

- Rechner, die schnell hochfahren und auf denen die Software stabil läuft
- Aktuelle Lernsoftware
- Apps und Lernprogramme

....Arbeitsergebnisse und Unterrichtsinhalte großflächig der ganzen Klasse zu präsentieren.

Dazu benötigen wir:

- Laptop mit Speichermöglichkeiten für personenbezogene Daten.
- Geräte zur Betrachtung und Analyse, z.B. Beamer mit Laptop, Smartboard, eine Dokumentenkamera oder ein iPad mit Halterung, Apple TV Box, Lautsprecher.
- Drucker.

...eine stabile, schnelle und sichere WLAN- Verbindung im gesamten Gebäude zu nutzen.

Dazu benötigen wir:

- Apple AirPort o.ä.
- Software mit Kindersicherung

Grundbedingungen für eine dauerhafte, erfolgreiche Nutzung:

- professioneller, zügiger IT- Service
- unbürokratischer Ersatz für defekte Geräte
- aktuelles Betriebssystem
- extern betreutes Netzwerk

Darüber hinaus benötigen wir als Schulverbund dringend eine **digitale Vernetzung** der beiden Standorte z.B. eine VPN-Leitung.

IT -Ausstattungsbedarf (Standort Arsbeck)	
Internetverbindung ü. Netzwirkabel	Schnell und leistungsfähig (Breitband)
WLAN – Router/ Basisstationen in ausreichender Zahl	je nach Reichweite, so dass in jeder Klasse WLAN zuschaltbar ist (z.B. Apple-AirPort)
Server	Passwortgeschützter Teil für Verarbeitung personenbezogener Daten
VPN -Leitung	Vernetzung der beiden Schulstandorte
Cloud	Gemeinsame Nutzung durch beide Schulstandorte
Support/ Wartung	PC-Service für Installations- und Wartungsarbeiten ab Second-Level-Support; Systemadministration, Administrator HP
16 Laptops mit aktuellem Windows – Office Paket (+ Laptopwagen)	Je 2 Laptops/ Klasse oder zusammenfassend für 1 Klasse gleichzeitig nutzbar
16 I-Pads (+ I-Pad-Koffer)	Je 2 I-Pads/ Klasse oder zusammenfassend für 1 Klasse gleichzeitig nutzbar; Nutzbar auch als Dokumentenkamera oder Aufnahmegerät
2 Lehrer I-Pads	Zur Verwaltung der Schülerergebnisse
16 Schutzhüllen für I-Pads	
8 Halterungen für I-Pads	Für die Nutzung als Dokumentenkamera
8 Bluetooth Lautsprecher	Je 1 pro Klasse
1 Smartboard	(evtl. fahrbar)
8 WLAN Drucker	Je 1 Drucker/ 2 Klassen
1 Farbdrucker	
1 Beamer + 1 Laptop	
4 CD-Player mit USB Anschluss	
Aktuelle Lernsoftware	Blitzrechnen, Tastaturtraining, Lernapps..
Apple -TV Box	
8 Lehrerlaptops	Verwaltung der Schülerergebnisse/ -daten

IT -Ausstattungsbedarf (Standort Wildenrath)	
Internetverbindung über Netzwirkabel	Schnell und leistungsfähig (Breitband)
Verkabelung	Strukturierte LAN-Verkabelung
WLAN – Router/ Basisstationen in ausreichender Zahl	je nach Reichweite, so dass in jeder Klasse WLAN zuschaltbar ist (z.B. Apple-AirPort)
Server	Passwortgeschützter Teil für Verarbeitung personenbezogener Daten
VPN -Leitung	Vernetzung der beiden Schulstandorte
Cloud	Gemeinsame Nutzung durch beide Schulstandorte
Support/ Wartung	PC-Service für Installations- und Wartungsarbeiten ab Second-Level-Support; Systemadministration, Administrator HP
14 Laptops mit aktuellem Windows – Office Paket (+ Laptopwagen)	Für je 2 Schüler einer Klasse nutzbar
10 I-Pads (+ I-Pad-Koffer)	Nutzbar auch als Dokumentenkamera oder Aufnahmegerät
2 Lehrer I-Pads	Zur Verwaltung der Schülerergebnisse
10 Schutzhüllen für I-Pads	
3 Halterungen für I-Pads	Für die Nutzung als Dokumentenkamera
4 Bluetooth Lautsprecher	
1 Smartboard	Multifunktionalraum
4 WLAN Drucker	Für 3 Kl. und den Multifunktionalraum
1 Beamer + 1 Laptop	
3 CD-Player mit USB Anschluss	
Aktuelle Lernsoftware	Blitzrechnen, Tastaturtraining, LernApps..
Apple -TV Box	
3 Lehrerlaptops	Verwaltung der Schülerergebnisse/-daten

5. Zusammenfassung

Unsere Schule will sich für die von den Medien stark beeinflusste Welt unserer Schülerinnen und Schüler öffnen. Die Qualität des Unterrichts verbessert sich durch den Einsatz von modernen Medien und das Interesse der Kinder wird geweckt. Den Schülerinnen und Schüler sollen in der Medienkompetenz, einschließlich der Medienkritik, weiterentwickelt und gefördert werden. Darüber hinaus möchten wir die in den Lehrplänen vorgeschriebenen Unterrichtsinhalte möglichst optimal umsetzen.

Die Erhaltung und der weitere Ausbau einer Ausstattung unserer Schule mit neuen digitalen Medien sind dazu erforderlich.

6. Anhang

Im Anhang finden Sie eine detaillierte Analyse der Kompetenzerwartungen des Lehrplans einschließlich der Umsetzung für den Unterricht aufgeschlüsselt nach den einzelnen Fächern.

Fach: Deutsch

Anforderungen LP – Deutsch

Bereich: Sprechen und Zuhören

Schwerpunkt: Zu anderen sprechen (S. 28)

Kompetenzerwartung 1/2

Die Schülerinnen und Schüler

- sprechen verständlich (z.B. *in angemessener Lautstärke und in angemessenem Tempo*)

Kompetenzerwartung 3/4

Die Schülerinnen und Schüler

- sprechen artikuliert und an der gesprochenen Standardsprache orientiert
- sprechen funktionsangemessen: erzählen, informieren, argumentieren (K&K-3)
- fassen gelernte Sachverhalte zusammen und tragen sie – auch durch Medien gestützt – vor (I&R-3) + (P&P-4)

Unsere Schülerinnen und Schüler

- zeichnen ihre Sprache auf und hören sie an

Unsere Schülerinnen und Schüler

- zeichnen ihre Sprache auf und hören sie an

Bereich: Sprechen und Zuhören

Schwerpunkt: Gespräche führen (S.28)

Kompetenzerwartung 1/2

Die Schülerinnen und Schüler

- entwickeln einfache Gesprächsregeln und halten sie ein (z.B. andere zu Ende sprechen lassen)
- sprechen über eigene Gefühle (z.B. Freude nach einer gelungenen Leistung)

Kompetenzerwartung 3/4

Die Schülerinnen und Schüler

- beachten gemeinsame entwickelte Gesprächsregeln (z.B. beim Thema bleiben)
- begründen eigene Meinungen
- beschreiben eigene Gefühle (z.B. Angst in Streitsituationen) und reagieren auf die Befindlichkeiten anderer
- diskutieren gemeinsam Anliegen und Konflikte und suchen nach Lösungen

Unsere Schülerinnen und Schüler

- zeichnen ihre Gespräche auf und analysieren diese

Unsere Schülerinnen und Schüler

- zeichnen ihre Gespräche auf und analysieren diese

Bereich: Sprechen und Zuhören

Schwerpunkt: Szenisch spielen (S. 29)

Kompetenzerwartung 1/2

Die Schülerinnen und Schüler

- spielen kleine Rolle (z.B. im Figurenspiel)

Kompetenzerwartung 3/4

Die Schülerinnen und Schüler

- versetzen sich in eine Rolle und gestalten sie sprecherisch, gestisch und mimisch (P&P-3)

Unsere Schülerinnen und Schüler

- üben sich regelmäßig im Rollenspiel
- videografieren sich

Unsere Schülerinnen und Schüler

- üben sich regelmäßig im Rollenspiel
- videografieren sich, z.B. Werbefilme

Bereich: Schreiben

Schwerpunkt: Über Schreibfähigkeit verfügen (S.29)

Kompetenzerwartung 1/2

Die Schülerinnen und Schüler

- können den PC als Schreibwerkzeug nutzen (B&A-3)

Kompetenzerwartung 3/4

Die Schülerinnen und Schüler

- nutzen Gestaltungs- und Überarbeitungsmöglichkeiten herkömmlicher und neuer Medien (z. B. Schmuckblätter, Korrekturlinien, Clip-Art und Rechtschreibprogramme des PC) (B&A-3)

Unsere Schülerinnen und Schüler

- erhalten PC-Schreibaufgaben im Rahmen des Arbeitsplans, Wochenplans

Unsere Schülerinnen und Schüler

- erhalten PC-Schreibaufgaben im Rahmen des Arbeitsplans, Wochenplans

Bereich: Schreiben

Schwerpunkt: Texte situations- und adressatengerecht gestalten (S. 29)

Kompetenzerwartung 1/2

Die Schülerinnen und Schüler

Kompetenzerwartung 3/4

Die Schülerinnen und Schüler

- schreiben eigene Texte nach Vorgaben (z.B. *in Anlehnung an Bilderbücher, Kinderlyrik oder Musik*) (P&P-1)
- überarbeiten Texte unter Anleitung (z.B. *mit Wörterbüchern und Wortsammlungen*)

- klären Schreibabsicht, Schreibsituation und Adressatenbezug und vereinbaren Schreibkriterien (S. 29) (I&R-1)
- planen Texte mit verschiedenen Methoden (z.B. Sachinformationen zum Thema Suchen, ...)
- verfassen Texte verschiedener Textsorten funktionsangemessen: [...] darstellende Texte verständlich und strukturiert (z.B. Sachtexte, Lernergebnisse) (P&P-1)
- schreiben Texte nach Anregungen (z.B. *nach Texten, Bildern, Musik*) (P&P-1)
- gestalten die überarbeiteten Texte in Form und Schrift für die Endfassung (z. B. für eine Veröffentlichung oder Präsentation) (B&A-3)

Unsere Schülerinnen und Schüler

- schreiben und überarbeiten Texte, auch am PC

Unsere Schülerinnen und Schüler

- schreiben, überarbeiten und gestalten Texte (Aufsatzerziehung), auch am PC
- Suchen im Internet Sachinformationen

Bereich: Schreiben

Schwerpunkt: Richtig Schreiben (S.30)

Kompetenzerwartung 1/2

Die Schülerinnen und Schüler

- Wenden beim Schreiben eigener Texte erste Rechtschreibmuster und rechtschriftliche Kenntnisse an (...)

Unsere Schülerinnen und Schüler

- trainieren mit geeigneten Rechtschreibprogrammen (z.B. Sommer-Stumpenhorst Übungssoftware) Rechtschreibphänomene

Kompetenzerwartung 3/4

Die Schülerinnen und Schüler

- Kennen grundlegende Regelungen der Rechtschreibung und nutzen sie (siehe nachfolgende Tabelle)

Unsere Schülerinnen und Schüler

- trainieren mit geeigneten Rechtschreibprogrammen (z.B. Sommer-Stumpenhorst Übungssoftware) Rechtschreibphänomene

Bereich: Lesen - mit Texten und Medien umgehen

Schwerpunkt: Über Lesefähigkeit verfügen (S.31)

Kompetenzerwartung 1/2

Die Schülerinnen und Schüler

- wählen aus Lesekisten, Klassen- oder Schulbüchereien Texte zum eigenen Lesen aus (B&A-1)

Kompetenzerwartung 3/4

Die Schülerinnen und Schüler

- finden in Texten gezielt Informationen und können sie wiedergeben (B&A-1) + (I&R-3)
- wählen Texte interessenbezogen aus und begründen ihre Entscheidungen (I&R-1)

Unsere Schülerinnen und Schüler

-

Unsere Schülerinnen und Schüler

- entnehmen Texten im Internet Informationen

Bereich: Lesen - mit Texten und Medien umgehen

Schwerpunkt: Texte erschließen / Lesestrategien nutzen (S.32)

Kompetenzerwartung 1/2

Die Schülerinnen und Schüler

Kompetenzerwartung 3/4

Die Schülerinnen und Schüler

- erfassen zentrale Aussagen von Texten und geben sie zusammenfassend wieder (z.B. als Stichwortzettel, Inhaltsangabe, Skizze, Grafik) (I&R-3)

Unsere Schülerinnen und Schüler

- lesen Texte und bearbeiten Aufgaben dazu, auch Texte im Internet

Bereich: Lesen - mit Texten und Medien umgehen

Schwerpunkt: Mit Medien umgehen (S. 33)

Kompetenzerwartung 1/2

Die SchülerInnen und Schüler

- suchen unter Anleitung Informationen in

Kompetenzerwartung 3/4

Die Schülerinnen und Schüler

- recherchieren in Druck- und elektronischen

Druck- und/oder elektronischen Medien (B&A-1) + (I&R-2)

- nutzen Medien als Anreiz zum Sprechen, Schreiben und Lesen (P&P-1)
- tauschen sich über Lesemotive und Gelesenes sowie über persönliche Medienerfahrungen aus (B&A-1) + (K&K-1)

Medien zu Themen oder Aufgaben (z.B. in Kinderlexika, Sachbüchern, Suchmaschinen für Kinder) (B&A-1) + (I&R-2)

- nutzen Angebote in Zeitschriften und Zeitungen, in Hörfunk und Fernsehen, auf Ton- und Bildträgern sowie im Internet und wählen sie begründet aus (B&A-1) + (I&R-2)
- nutzen Medien zum Gestalten eigener Medienbeiträge (P&P-3)
- vergleichen die unterschiedliche Wirkung von Text, Film/Video und Hörfassungen (A&R-3) + (P&P-2)
- bewerten Medienbeiträge kritisch (z.B. durch Unterscheiden und Trennen von Information und Werbebeiträgen (A&R-3) + (I&R-4)

Unsere Schülerinnen und Schüler

- suchen unter Anleitung Informationen in Büchern oder auf Kinderwebseiten
- tauschen sich im Erzählkreis über ihr Lieblingsbuch oder ihre Lieblingssendung aus
- malen ihre Medienhelden

Unsere Schülerinnen und Schüler

- reflektieren ihre Mediennutzung mit Hilfe eines Medientagebuches
- recherchieren in Sachbüchern oder auf Kinderseiten im Internet zu unterschiedlichen Themen
- setzen sich intensiv mit dem Thema 'Werbung' auseinander
- 'produzieren' eine eigene Werbekampagne (Printwerbung, Radiowerbung, TV-Spot) und zeichnen ihre Produkte auf (optional)

Klasse	Lehrplan	Umsetzung im Unterricht	Notwendige sachliche Voraussetzungen	Notwendige sachl. Voraussetzung für Lehrer
Kl. 1/2	Die Schüler sprechen verständlich.	Die Schüler zeichnen ihre Sprache auf und hören sie an.	Aufnahmegeräte, z.B. iPad. (und einen Ständer dafür)	Laptop mit Speichermöglichkeiten für personenbezogene Daten. Apple Airport Geräte zur Betrachtung und Analyse, z.B. Beamer mit Projektionsfläche, Smartboard, eine Dokumentenkamera oder ein iPad mit Halterung, Apple TV Box, Lautsprecher.
	Die Schüler entwickeln Gesprächsregeln, halten sie ein und sprechen über eigene Gefühle.	Die Schüler zeichnen ihre Gespräche auf und analysieren diese.	Aufnahmegeräte, z.B. iPad. (und einen Ständer dafür)	Laptop mit Speichermöglichkeiten für personenbezogene Daten. Apple Airport Geräte zur Betrachtung und Analyse, z.B. Beamer mit Projektionsfläche, Smartboard, eine Dokumentenkamera oder ein iPad mit Halterung, Apple TV Box, Lautsprecher.
	Die Schüler versetzen sich in eine Rolle und gestalten sie spreche-	Die Schüler üben sich regelmäßig im Rollenspiel und nehmen sich auf.	Aufnahmegeräte, z.B. iPad. (und einen Ständer dafür)	Laptop mit Speichermöglichkeiten für personenbezogene Daten. Apple Airport

	risch, gestisch und misch.			Geräte zur Betrachtung und Analyse, z.B. Beamer mit Projektionsfläche, Smartboard, eine Dokumentenkamera oder ein iPad mit Halterung, Apple TV Box, Lautsprecher.
	Die Schüler können den PC als Schreibwerkzeug nutzen.	Die Schüler erhalten PC-Schreibaufgaben.	Mediale Schreibgeräte, z.B: Laptops / Computer / iPad mit Schreibprogramm. Einen Drucker.	Laptop mit Speichermöglichkeiten für personenbezogene Daten. Apple Airport Geräte zur Betrachtung und Analyse, z.B. Beamer mit Projektionsfläche, Smartboard, eine Dokumentenkamera oder ein iPad mit Halterung, Apple TV Box, Lautsprecher.
	Die Schüler schreiben eigene Texte nach Vorgabe und überarbeiten sie.	Die Schüler schreiben eigene Texte nach Vorgabe und überarbeiten sie.	Mediale Schreibgeräte, z.B: Laptops / Computer / iPad mit Schreibprogramm. Einen Drucker.	Laptop mit Speichermöglichkeiten für personenbezogene Daten. Apple Airport Geräte zur Betrachtung und Analyse, z.B. Beamer mit Projektionsfläche, Smartboard, eine Dokumentenkamera oder ein iPad mit Halterung, Apple TV Box, Lautsprecher.
	Die Schüler wenden beim Schreiben eigener	Die Schüler trainieren mit geeigneten Recht-	Mediale Schreibgeräte, z.B: Laptops /	Laptop mit Speichermöglichkeiten für personenbezogene Daten.

	Texte erste Recht- schreibmuster und rechtschriftliche Kennt- nisse an (...)	schreibprogrammen (z.B. Sommer-Stumpenhorst Übungssoftware) Recht- schreibphänomene.	Computer / iPad mit Schreibprogramm. Eine stabile , schnelle Internetverbindung (mit „Kindersiche- rung“)	Apple Airport Geräte zur Betrachtung und Analyse, z.B. Beamer mit Projektionsfläche, Smartboard, eine Dokumentenkamera oder ein iPad mit Halterung, Apple TV Box, Lautsprecher.
	Die Schüler suchen un- ter Anleitung Informatio- nen in Druck- und/oder elektronischen Medien.	Die Schüler suchen unter Anleitung Informationen in Büchern oder auf Kinder- webseiten.	Mediale Schreibgerä- te, z.B: Laptops / Computer / iPad mit Schreibprogramm. Einen Drucker. Eine stabile, schnelle Internetverbindung (mit „Kindersiche- rung“)	Laptop mit Speichermöglichkeiten für per- sonenbezogene Daten. Apple Airport Geräte zur Betrachtung und Analyse, z.B. Beamer mit Projektionsfläche, Smartboard, eine Dokumentenkamera oder ein iPad mit Halterung, Apple TV Box, Lautsprecher.
	Die Schüler nutzen Me- dien als Anreiz zum Sprechen, Schreiben und Lesen und tau- schen sich über Lese-	Die Schüler tauschen sich im Erzählkreis über ihr Lieb- lingsbuch oder ihre Lieb- lingssendung aus und malen z.B. ihre Medienhelden.	z.B: Laptops / Com- puter / iPad Eine stabile, schnelle Internetverbindung (mit „Kindersiche- rung“)	Laptop mit Speichermöglichkeiten für per- sonenbezogene Daten. Apple Airport Geräte zur Betrachtung und Analyse, z.B. Beamer mit Projektionsfläche, Smartboard,

	motive und Gelesenes sowie über persönliche Medienerfahrungen aus.		rung“)	eine Dokumentenkamera oder ein iPad mit Halterung, Apple TV Box, Lautsprecher.
Kl. 3/4	Die Schüler versetzen sich in eine Rolle und gestalten sie sprecherisch, gestisch und mimisch.	Die Schüler üben sich regelmäßig im Rollenspiel und nehmen sich auf. z.B. Thema „Werbung“, „Märchen“, ...	Aufnahmegeräte, z.B. iPad. (und einen Ständer dafür)	Laptop mit Speichermöglichkeiten für personenbezogene Daten. Apple Airport Geräte zur Betrachtung und Analyse, z.B. Beamer mit Projektionsfläche, Smartboard, eine Dokumentenkamera oder ein iPad mit Halterung, Apple TV Box, Lautsprecher.
	Die Schüler sprechen artikuliert, situationsangemessen : erzählen, informieren, argumentieren.	Die Schüler zeichnen ihre Gespräche auf und analysieren diese. Z.B.: beim Thema „Pro Contra Gespräche führen“	Aufnahmegeräte, z.B. iPad. (und einen Ständer dafür)	Laptop mit Speichermöglichkeiten für personenbezogene Daten. Apple Airport Geräte zur Betrachtung und Analyse, z.B. Beamer mit Projektionsfläche, Smartboard, eine Dokumentenkamera oder ein iPad mit Halterung, Apple TV Box, Lautsprecher.
	Die Schüler entwickeln Gesprächsregeln, halten sie ein und sprechen	Die Schüler zeichnen ihre Gespräche auf und analysieren diese.	Aufnahmegeräte, z.B. iPad. (und einen Ständer dafür)	Laptop mit Speichermöglichkeiten für personenbezogene Daten. Apple Airport

	über eigene Gefühle. Und üben Konflikt- und Pro- und Contra Gespräche angemessen zu führen.			Geräte zur Betrachtung und Analyse, z.B. Beamer mit Projektionsfläche, Smartboard, eine Dokumentenkamera oder ein iPad mit Halterung, Apple TV Box, Lautsprecher.
	Die Schüler nutzen Gestaltungs- und Überarbeitungsmöglichkeiten herkömmlicher und neuer Medien (z. B. Schmuckblätter, Korrekturlinien, Clip-Art und Rechtschreibprogramme des PC).	Die Schüler erhalten PC-Schreibaufgaben.	Mediale Schreibgeräte, z.B: Laptops / Computer / iPad mit Schreibprogramm. Einen Drucker.	Laptop mit Speichermöglichkeiten für personenbezogene Daten. Apple Airport Geräte zur Betrachtung und Analyse, z.B. Beamer mit Projektionsfläche, Smartboard, eine Dokumentenkamera oder ein iPad mit Halterung, Apple TV Box, Lautsprecher.
	Die Schüler verfassen Texte verschiedener Textsorten und gestalten und überarbeiten diese.	Die Schüler schreiben, überarbeiten und gestalten Texte am PC. (Aufsatzerziehung)	Mediale Schreibgeräte, z.B: Laptops / Computer / iPad mit Schreibprogramm. Einen Drucker.	Laptop mit Speichermöglichkeiten für personenbezogene Daten. Apple Airport Geräte zur Betrachtung und Analyse, z.B. Beamer mit Projektionsfläche, Smartboard, eine Dokumentenkamera oder ein iPad mit

				Halterung, Apple TV Box, Lautsprecher.
	Die Schüler planen Texte mit verschiedenen Methoden (z.B. Sachinformationen zum Thema suchen, ...).	Die Schüler suchen im Internet Sachinformationen.	Mediale Schreibgeräte, z.B: Laptops / Computer / iPad mit Schreibprogramm. Einen Drucker. Eine stabile, schnelle Internetverbindung (mit „Kindersicherung“)	Laptop mit Speichermöglichkeiten für personenbezogene Daten. Apple Airport Geräte zur Betrachtung und Analyse, z.B. Beamer mit Projektionsfläche, Smartboard, eine Dokumentenkamera oder ein iPad mit Halterung, Apple TV Box, Lautsprecher.
	Die Schüler kennen grundlegende Regelungen der Rechtschreibung und nutzen sie.	Die Schüler trainieren mit geeigneten Rechtsschreibprogrammen (z.B. Sommer-Stumpenhorst Übungssoftware) Rechtsschreibphänomene	Mediale Schreibgeräte, z.B: Laptops / Computer / iPad mit Schreibprogramm. Eine stabile, schnelle Internetverbindung (mit „Kindersicherung“)	Laptop mit Speichermöglichkeiten für personenbezogene Daten. Apple Airport Geräte zur Betrachtung und Analyse, z.B. Beamer mit Projektionsfläche, Smartboard, eine Dokumentenkamera oder ein iPad mit Halterung, Apple TV Box, Lautsprecher.
	Die Schüler finden in Texten gezielt Informati-	Die Schüler entnehmen Texten im Internet Infor-	Mediale Schreibgeräte, z.B: Laptops /	Laptop mit Speichermöglichkeiten für personenbezogene Daten.

	onen und können sie wiedergeben.	mationen.	Computer / iPad mit Schreibprogramm. Eine stabile, schnelle Internetverbindung (mit „Kindersicherung“)	Apple Airport Geräte zur Betrachtung und Analyse, z.B. Beamer mit Projektionsfläche, Smartboard, eine Dokumentenkamera oder ein iPad mit Halterung, Apple TV Box, Lautsprecher.
	Die Schüler erfassen zentrale Aussagen von Texten und geben sie zusammenfassend wieder (z.B. als Stichwortzettel, Inhaltsangabe, Skizze, Grafik)	Die Schüler lesen Texte und bearbeiten Aufgaben dazu, auch Texte im Internet. Z.B. Antolin.	Mediale Schreibgeräte, z.B.: Laptops / Computer / iPad mit Schreibprogramm. Eine stabile, schnelle Internetverbindung (mit „Kindersicherung“)	Laptop mit Speichermöglichkeiten für personenbezogene Daten. Apple Airport Geräte zur Betrachtung und Analyse, z.B. Beamer mit Projektionsfläche, Smartboard, eine Dokumentenkamera oder ein iPad mit Halterung, Apple TV Box, Lautsprecher.
	Die Schüler nutzen Angebote in Zeitschriften, Zeitungen, Hörfunk und Fernsehen, auf Ton- und Bildträgern sowie im Internet und wählen	Die Schüler recherchieren in Sachbüchern oder auf Kinderseiten im Internet zu unterschiedlichen Themen.	Mediale Schreibgeräte, z.B.: Laptops / Computer / iPad mit Schreibprogramm. Einen Drucker. Eine stabile, schnelle	Laptop mit Speichermöglichkeiten für personenbezogene Daten. Apple Airport Geräte zur Betrachtung und Analyse, z.B. Beamer mit Projektionsfläche, Smartboard, eine Dokumentenkamera oder ein iPad mit

	sie begründet aus und recherchieren in Druck- und elektronischen Medien zu Themen oder Aufgaben (z.B. in Kinderlexika, Sachbüchern, Suchmaschinen für Kinder).		Internetverbindung (mit „Kindersicherung“)	Halterung, Apple TV Box, Lautsprecher.
	Die Schüler nutzen Medien zum Gestalten eigener Medien-beiträge .	Die Schüler 'produzieren' eine eigene Werbekampagne (Printwerbung, Radiowerbung, TV-Spot) und zeichnen ihre Produkte auf (optional)	Aufnahmegeräte, z.B. iPad. (und einen Ständer dafür)	Laptop mit Speichermöglichkeiten für personenbezogene Daten. Apple Airport Geräte zur Betrachtung und Analyse, z.B. Beamer mit Projektionsfläche, Smartboard, eine Dokumentenkamera oder ein iPad mit Halterung, Apple TV Box, Lautsprecher.
	Die Schüler vergleichen die unterschiedliche Wirkung von Text, Film/Video und Hörfas-	Die Schüler reflektieren ihre Mediennutzung mit Hilfe eines Medientagebuches und setzen sich z.B. intensiv mit dem Thema 'Werbung' aus-	Mediale Schreibgeräte, z.B.: Laptops / Computer / iPad mit Schreibprogramm.	Laptop mit Speichermöglichkeiten für personenbezogene Daten. Apple Airport Geräte zur Betrachtung und Analyse, z.B.

	sungen und bewerten Medienbeiträge kritisch <i>(z.B. durch Unterscheiden und Trennen von Information und Werbebeiträgen)</i>	einander.	Einen Drucker. Eine stabile, schnelle Internetverbindung (mit „Kindersicherung“)	Beamer mit Projektionsfläche, Smartboard, eine Dokumentenkamera oder ein iPad mit Halterung, Apple TV Box, Lautsprecher.
--	--	------------------	---	---

Fach: Mathematik

Anforderungen LP – Mathematik

Prozessbezogene Kompetenzen

Prozessbezogene Kompetenzen:

Problemlösen / kreativ sein (S.59)

Kompetenzerwartung 3/4

Die Schülerinnen und Schüler

- wählen bei der Bearbeitung von Problemen geeignete mathematische Regeln, Algorithmen und Werkzeuge aus und nutzen sie der Situation angemessen (z.B. Geodreieck, Taschenrechner, Internet, Nachschlagewerke) (anwenden) (B&A-2)

Unsere Schülerinnen und Schüler

- nutzen geeignete mathematische Werkzeuge wie z.B. die Taschenrechnerfunktion eines iPads
- nutzen das Internet als Informationsquelle, um Hintergrundinformationen zur Bearbeitung von Sachaufgaben zu erhalten, z.B. zu Gewichten von Tieren, Maße von Alltagsgegenständen, Entfernungen.
- nehmen am Biber – Mathematikwettbewerb teil.

Prozessbezogene Kompetenzen:

Darstellen / Kommunizieren (S. 60)

Kompetenzerwartung 3/4

Die Schülerinnen und Schüler

- entwickeln und nutzen für die Präsentation ihrer Lösungswege, Ideen und Ergebnisse geeignete Darstellungsformen und Präsentationsmedien wie Folie oder Plakat und stellen sie nachvollziehbar dar (z.B. im Rahmen von Rechenkonferenzen). (präsentieren und austauschen) (P&P-3)

Unsere Schülerinnen und Schüler

- tauschen sich über Rechenprobleme mit geeigneten Darstellungsformen und Präsentationsmedien aus, z.B. werden die Ergebnisse eines Schülers oder einer Gruppe mit Hilfe der iPad-Kamera, des Laptops und dem Beamer an die Wand projiziert.

Bereich: Zahlen und Operationen

Schwerpunkt: Schnelles Kopfrechnen (S. 62)

Kompetenzerwartung 1/2

Die Schülerinnen und Schüler

- geben die Zahlensätze des kleinen Einpluseins automatisiert wieder und leiten deren Umkehrungen sicher ab
- geben die Kernaufgaben und einzelne weitere Aufgaben des kleinen Einmaleins automatisiert wieder

Kompetenzerwartung 3/4

Die Schülerinnen und Schüler

- geben alle Zahlensätze des kleinen Einmaleins automatisiert wieder und leiten deren Umkehrungen sicher ab
- übertragen ihre Kenntnisse und Fertigkeiten im schnellen Kopfrechnen auf analoge Aufgaben im erweiterten Zahlenraum

Unsere Schülerinnen und Schüler

- nutzen dazu das digitale Angebot 'Blitzrechnen'
- arbeiten dazu mit unterschiedlicher Lernsoftware (z.B. Lernwerkstatt)
- nutzen dazu das Internetangebot 'Mathepirat'

Unsere Schülerinnen und Schüler

- nutzen dazu das digitale Angebot 'Blitzrechnen'
- erlernen dazu den Umgang mit dem Taschenrechner
- arbeiten dazu mit unterschiedlicher Lernsoftware
- nutzen dazu das Internetangebot 'Mathepirat'

Raum und Form

Bereich: Raum und Form

Schwerpunkt: Raumorientierung und Raumvorstellung (S.63)

Kompetenzerwartung 1/2

Die Schülerinnen und Schüler

Kompetenzerwartung 3/4

Die Schülerinnen und Schüler

- bewegen ebene Figuren und Körper in der Vorstellung und sagen das Ergebnis der Bewegung vorher (z. B. *Kippbewegungen eines Würfels*)

Unsere Schülerinnen und Schüler

Unsere Schülerinnen und Schüler

- bewegen ebene Figuren und Körper in der Vorstellung und sagen das Ergebnis der Bewegung vorher (z. B. *Kippbewegungen eines Würfels*)

Bereich: Raum und Form

Schwerpunkt: Umgang mit ebenen Figuren (S. 64)

Kompetenzerwartung 1/2

Die Schülerinnen und Schüler

- stellen ebene Figuren her durch Legen, Nach- und Auslegen, Zerlegen und zusammensetzen (z. B. *Tangram*), Fortsetzen, Vervollständigen, Umformen, Falten, Ausschneiden, Spannen auf dem Geobrett

Kompetenzerwartung 3/4

Die Schülerinnen und Schüler

- bestimmen und vergleichen den Flächeninhalt ebener Figuren (z. B. *durch Auslegen mit Einheitsquadraten oder Zerlegen in Teilstücke*) und deren Umfang

Unsere Schülerinnen und Schüler

- nutzen den Computer zur Darstellung von Flächen in einfachen Grafikprogrammen

Unsere Schülerinnen und Schüler

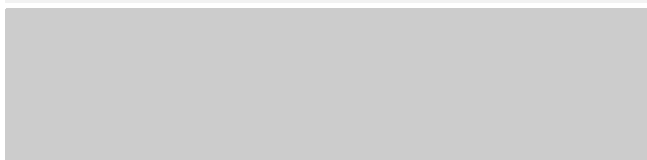
- nutzen das Auslegen von Flächen mit Einheitsquadrate in digitaler Form

Bereich: Raum und Form

Schwerpunkt: Umgang mit Symmetrien (S.64)

Kompetenzerwartung 1/2

Die Schülerinnen und Schüler

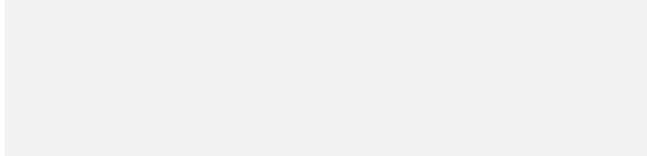


Kompetenzerwartung 3/4

Die Schülerinnen und Schüler

- überprüfen komplexere ebene Figuren auf Achsensymmetrie und ziehen die Symmetrieeigenschaften Längentreue und Abstandstreue zur Begründung heran

Unsere Schülerinnen und Schüler



Unsere Schülerinnen und Schüler

- nutzen grafischen Computerprogramme zur Erstellung achsensymmetrischer Bilder und zur Überprüfung einer vorhandenen Achsensymmetrie

Fach: Mathematik

Klasse	Lehrplan	Umsetzung im Unterricht	Notwendige sachliche Voraussetzungen	Notwendige sachl. Voraussetzung für Lehrer	
Kl. 1/ 2	• geben die Zahlensätze des kleinen Einpluseins automatisiert wieder und leiten deren Umkehr-ungen sicher ab • geben die Kernaufgaben und einzelne weitere Aufgaben des kleinen Einmal-eins automatisiert wieder	• nutzen dazu das digitale Angebot „Blitz-rechnen“ • arbeiten dazu mit unterschiedlicher Lernsoftware (z.B. Lernwerkstatt) • nutzen dazu das Internetangebot „Mathepiraten“	5 Laptops pro Klasse mit aktuellem Betriebssystem und aktueller Lernsoftware Schnelle Internetverbindung, Drucker	Laptop mit Speichermöglichkeit für personenbezogene Daten	
	• stellen ebene Figuren her durch Legen, Nach- und Auslegen, Zerlegen und zusammensetzen (z. B. <i>Tangram</i>), Fortsetzen, Vervollständigen, Umformen, Falten, Ausschneiden, Spannen auf dem Geobrett	• nutzen den Computer zur Darstellung von Flächen in einfachen Grafikprogrammen		Laptop mit Speichermöglichkeit für personenbezogene Daten; Drucker	

Kl. 3/ 4	wählen bei der Bearbeitung von Problemen geeignete mathematische Regeln, Algorithmen und Werkzeuge aus und nutzen sie der Situation angemessen (z.B. Geodreieck, Taschenrechner, Internet, Nachschlagewerke)	Die S nutzen das Internet als Informationsquelle, um Hintergrundinformationen zur Bearbeitung von Sachaufgaben zu erhalten, Z.B. zu Gewichten von Tieren, Maße von Gegenständen, Entfernungen. Die S nutzen die Taschenrechnerfunktion. Die S nehmen am Biber – Mathematikwettbewerb teil.	Schnelle Internetverbindung, iPad oder Laptop mit Internetzugang und Taschenrechnerfunktion, Drucker	Laptop mit Speichermöglichkeit für personenbezogene Daten Drucker zum Drucken der Passwörter, der Ergebnislisten
	entwickeln und nutzen für die Präsentation ihrer Lösungswege, Ideen und Ergebnisse geeignete Darstellungsformen und Präsentationsmedien wie Folie oder Plakat und stellen sie nachvollziehbar dar (z.B. im Rahmen von Re-	tauschen sich über Rechenprobleme mit geeigneten Darstellungsformen und Präsentationsmedien aus, z.B. werden die Ergebnisse eines	Halber Klassensatz Laptops, iPads, festinstallierter Beamer, Datenkabel, Drucker	Laptop mit Speichermöglichkeit für personenbezogene Daten

	chenkonferenzen). (prä-sentieren und austauschen) (P&P-3)	Schülers oder einer Gruppe mit Hilfe der iPad-Kamera, des Laptops und dem Beamer an die Wand projiziert.		
	• geben alle Zahlensätze des kleinen Einmaleins automatisiert wieder und leiten deren Umkehr-ungen sicher ab übertragen ihre Kenntnisse und Fertigkeiten im schnellen Kopfrechnen auf analoge Aufgaben im erweiterten Zahlenraum	• nutzen dazu das digitale Angebot 'Blitzrechnen' • erlernen dazu den Umgang mit dem Taschenrechner • arbeiten dazu mit unterschiedlicher Lernsoftware nutzen dazu das Internetangebot 'Mathepirat'	5 Laptops pro Klasse mit aktuellem Betriebssystem und aktueller Lernsoftware Schnelle Internetverbindung, Drucker	Laptop mit Speichermöglichkeit für personenbezogene Daten (Schülerergebnisse werden gesichert)
	• bewegen ebene Figuren und Körper in der Vorstellung und sagen das Ergebnis der Bewegung vorher (z. B. <i>Kippbewegungen eines Würfels</i>)			Laptop mit Speichermöglichkeit für personenbezogene Daten (Schülerergebnisse werden gesichert)
	bestimmen und vergleichen	nutzen das Auslegen von		Laptop mit Speichermöglichkeit für perso-

	den Flächeninhalt ebener Figuren (z. B. <i>durch Auslegen mit Einheitsquadraten oder Zerlegen in Teilstücke</i>) und deren Umfang	Flächen mit Einheitsquadrate in digitaler Form		nenbezogene Daten (Schülerergebnisse werden gesichert)	
	überprüfen komplexere ebene Figuren auf Achsensymmetrie und ziehen die Symmetrieeigenschaften Längentreue und Abstandstreue zur Begründung heran	nutzen grafischen Computerprogramme zur Erstellung achsensymmetrischer Bilder und zur Überprüfung einer vorhandenen Achsensymmetrie		Laptop mit Speichermöglichkeit für personenbezogene Daten (Schülerergebnisse werden gesichert)	

Fach: Kunst

Anforderungen LP – Kunst

- Die Schülerinnen und Schüler erproben die gestalterischen Möglichkeiten technisch-visueller Medien, analysieren Aspekte ihrer Bildsprache und nutzen diese für die Gestaltung von Bildern und Texten, für Dokumentationen und Präsentationen. (S. 107)

Bereich: Textiles Gestalten

Schwerpunkt: Erprobung von Materialien, Techniken und Werkzeugen (S. 107)

Kompetenzerwartung 1/2 Die Schülerinnen und Schüler	Kompetenzerwartung 3/4 Die Schülerinnen und Schüler
	recherchieren Herkunft, Verarbeitung und kulturelle Hintergründe von Textilien (z.B. <i>Geknüpftes, Gewebtes aus anderen Ländern und Erdteilen</i>) (S. 106) (I&R-2)
	Unsere Schülerinnen und Schüler recherchieren Herkunft, Verarbeitung und kulturelle Hintergründe von Textilien auch auf Kinderseiten im Internet

Bereich: Gestalten mit technisch-visuellen Medien

Schwerpunkt: Erproben von Materialien, Techniken und Werkzeugen (S. 107)

Kompetenzerwartung 1/2 Die Schülerinnen und Schüler	Kompetenzerwartung 3/4 Die Schülerinnen und Schüler
setzen einfache Layouts für Textgestaltungen und kombinierte Text-Bildgestaltungen im Schreibprogramm des Computers ein (z.B. <i>Schriftarten und -größen, Cliparts</i>)	- nutzen Layouts im Schreibprogramm des Computers für eigene Arbeiten (z. B. Wort- und Bildkombinationen erstellen und gestalten, Über- und Unterschriften wählen und gestalten) (B&A-3) + (P&P-3) - legen Archive für Bild- und Sprachdokumente an und verwalten sie (z.B. nach Themen strukturiert) (B&A-2) - nutzen das Internet als Rechercheinstrument (B&A-4)

Unsere Schülerinnen und Schüler

- schreiben ihren Namen und gestalten diesen im Schreibprogramm (unterschiedliche Schriftarten, -größen und -farben)
- Gestalten einer DIN A4 Seite: Text zu einem vorgegebenen Foto schreiben und Seite/Text layouts
- Einladungen gestalten
- Erstellen eine Bastelanleitung und integrieren Fotos

Unsere Schülerinnen und Schüler

- nutzen Layouts im Schreibprogramm des Computers für eigene Arbeiten
- Erstellen eine Bastelanleitung/ visuelle Anleitung und integrieren Fotos
- nutzen Malprogramme, z.B. „Paint“
- legen Archive für Bild- und Sprachdokumente an und verwalten sie
- nutzen das Internet als Rechercheinstrument

Bereich: Gestalten mit technisch-visuellen Medien

Schwerpunkt: Zielgerichtet gestalten (S. 107)

Kompetenzerwartung 1/2

Die Schülerinnen und Schüler

- nutzen Kopien von Bildern, Fotografien und Gegenständen in Gestaltungsprozessen
- deuten Bilder/Bildelemente um und ordnen sie in neuen Zusammenhängen (z.B. *das eigene Portrait verfremden*)

Kompetenzerwartung 3/4

Die Schülerinnen und Schüler

- verändern Fotografien und Bilder in Kopierprozessen, collagieren sie und gestalten sie um
- hinterfragen und nutzen Bildsprache und Bildinformationen visueller Medien nach ihrer Aussage und Botschaft kritisch (A&R-1)
- setzen einfache Formen digitaler Bildbearbeitung ein (B&A-2) + (P&P-3)

Unsere Schülerinnen und Schüler

- fotografieren sich
- verfremden ihr Portrait durch Übermalen oder Bekleben (z.B. Clownbilder aus Portraits)
- nutzen Fotos für Geschenke (auf Leinwänden etc.)

Unsere Schülerinnen und Schüler

- fotografieren sich
- fertigen Rollagen und Collagen an (z.B. Klassenbild)
- nutzen einfache Formen der Bildbearbeitung (Foto für eine Werbeanzeige ausschneiden/retuschieren)
- integrieren Fotos / digitale Bilder in eine Werbeanzeige
- nutzen die LEGO StoryVisualizer-App um ihre LEGO StoryStarter Geschichten als Comic o.ä. darzustellen
- fotografieren Ausschnitte aus ihrer Umgebung und erstellen (z.B. ein Memory mit Bild und Bildausschnitt oder Bildrätsel)

Bereich: Gestalten mit technisch-visuellen Medien

Schwerpunkt: Präsentieren (S. 107)

Kompetenzerwartung 1/2

Die Schülerinnen und Schüler

- fotografieren sich und andere
- nutzen die Fotokamera für Dokumentationen und präsentieren diese (z.B. *in Klassengalerien*)

Kompetenzerwartung 3/4

Die Schülerinnen und Schüler

- nutzen Kameras ~~und~~ für Dokumentationen in Gestaltungs- und Präsentationszusammenhängen, Klassenaufführungen und Projekttagen (z.B. fotografieren und videografieren) (B&A-2) + (P&P-3)
- setzen Projektoren und Projektionen in Gestaltungen ein (z.B. *bei Bühnengestaltungen*)

Unsere Schülerinnen und Schüler

- fotografieren sich und andere
- nutzen den Fotoapparat zur Dokumentation (z.B. von Unterrichtsgängen, Projekten, Unterrichtsvorhaben)
- Gestalten illusionäre Bodenbilder und fotografieren sich darin gegenseitig

Unsere Schülerinnen und Schüler

- nutzen den Fotoapparat zur Dokumentation (z.B. von Unterrichtsgängen, Projekten und Unterrichtsvorhaben)
- nutzen die Videofunktion zur Dokumentation/Präsentation
- Erstellen Stop Motion-Filme (App)
- nutzen Projektoren zur Bühnengestaltung (z.B. Schattentheater)

Bereich: Szenisches Gestalten

Schwerpunkt: Präsentieren (S. 108)

Kompetenzerwartung 1/2

Die Schülerinnen und Schüler

- Spielen mit selbsthergestellten Figuren (z.B. *einfache Flach- und Stabfiguren, Puppen- und Schattenspielfiguren*)

Kompetenzerwartung 3/4

Die Schülerinnen und Schüler

- entwickeln eigene Szenen und/oder kleine Theaterstücke, überarbeiten und führen sie auf (z.B. *Alltagsszenen, Märchenspiele, Fantasy*)

Unsere Schülerinnen und Schüler

- nutzen Projektoren für Schattenspiele

Unsere Schülerinnen und Schüler

- nutzen Projektoren für Schattenspiele
- videografieren ihre Schatten-/Theaterspiele/Alltagsszenen/ Werbespots

Bereich: Auseinandersetzung mit Bildern und Objekten

Schwerpunkt: Kunst entdecken (S. 109)

Kompetenzerwartung 1/2

Die Schülerinnen und Schüler

- nehmen künstlerische Gestaltungsformen in der eigenen Lebenswelt wahr (z.B. *Kunst, Architektur, Natur, Technik, Bücher, Medien, Einrichtungen, Design*)

Kompetenzerwartung 3/4

Die Schülerinnen und Schüler

- erschließen sich ausgewählte historische und zeitgenössische Kunstwerke und finden Bezüge für eigene Gestaltungen (z.B. *Kontexte, Biografien, Charakteristisches und Typisches, Materialien, kulturell Bedeutsames*)

Unsere Schülerinnen und Schüler

- betrachten gemeinsam Fotos von Kunstwerken, Architektur, Technik ...
- nutzen Kunst-Lernsoftware / Apps (z.B. CD-ROM Paul Klee – Bilder träumen, App Imagoras) zum spielerischen Umgang mit Kunstwerken

Unsere Schülerinnen und Schüler

- betrachten gemeinsam Fotos von historischen und zeitgenössischen Kunstwerken
- nutzen das Internet als Rechercheinstrument
- nutzen Kunst-Lernsoftware / Apps (z.B. CD-ROM Paul Klee – Bilder träumen, App Imagoras) zum spielerischen Umgang mit Kunstwerken

Bereich: Auseinandersetzung mit Bildern und Objekten

Schwerpunkt: Wahrnehmen und Deuten (S. 109)

Kompetenzerwartung 1/2

Die Schülerinnen und Schüler

- sprechen über Empfindungen und Gefühle bei der Betrachtung von Bildern und Objekten
- ...
- Erkennen in Kunstwerken und Produkten des Unterrichts technische und gestalterische Aspekte wieder

Kompetenzerwartung 3/4

Die Schülerinnen und Schüler

- beziehen Erfahrungen in und mit außerschulischen Lernorten in eigenes Gestalten ein (z.B. *Museen, Atelierbesuche, Kunst im öffentlichen Raum*)
- lassen sich auf ein differenziertes und vertieftes Betrachten, Beschreiben und Deuten von Bildern und Objekten ein
- ...
- verwenden unterschiedliche Methoden der Bildanalyse und Bildbetrachtung

Unsere Schülerinnen und Schüler

- betrachten gemeinsam Kunstwerke (Bilder und Objekte) sowie die Produkte des Unterrichts

Unsere Schülerinnen und Schüler

- betrachten gemeinsam Kunstwerke (Bilder und Objekte) sowie die Produkte des Unterrichts

- nutzen die Dokumentation von Unterrichtsgängen für eigene Gestaltungsideen
- verdeutlichen ihre Entdeckungen im digitalen Bild mithilfe von Markierungen

Bereich: Auseinandersetzung mit Bildern und Objekten

Schwerpunkt: Zielgerichtet gestalten (S. 109)

Kompetenzerwartung 1/2

Die Schülerinnen und Schüler

- entdecken in Bildern und Objekten Anregungen für eigene Gestaltungsmöglichkeiten und -wünsche

Unsere Schülerinnen und Schüler

- betrachten gemeinsam Bilder und Objekte
- nutzen ihre Erkenntnisse für die eigene Gestaltung

Kompetenzerwartung 3/4

Die Schülerinnen und Schüler

- stellen Zusammenhänge zwischen Bildausagen und Bildmitteln her
- unterscheiden Objekte und Bildarten der Alltagswelt, der Kunst, der Werbung und der Medien usw.

Unsere Schülerinnen und Schüler

- betrachten und unterscheiden gemeinsam Bilder und Objekte der Alltagswelt, der Kunst, der Werbung und der Medien
- nutzen ihre Erkenntnisse für die eigene Gestaltung

Klasse	Lehrplan	Umsetzung im Unterricht	Notwendige sachliche Voraussetzungen	Notwendige sachl. Voraussetzung für Lehrer
Kl. 1/2	Die Schülerinnen und Schüler • setzen einfache Layouts für Textgestaltungen und kombinierte Text-Bildgestaltungen im Schreibprogramm des Computers ein (z.B. <i>Schriftarten und -größen, Cliparts</i>)	Die Schülerinnen und Schüler • schreiben ihren Namen und gestalten diesen im Schreibprogramm (unterschiedliche Schriftarten, -größen und -farben) • Gestalten einer DIN A4 Seite: Text zu einem vorgegebenen Foto schreiben und Seite/Text layouten • Einladungen gestalten • Erstellen eine Bastelanleitung und integrieren Fotos	Laptop (Word) IPad	Lehrerlaptop WLAN Netzwerk/ Cloud USB-Stick / -kabel
	• nutzen Kopien von Bildern, Fotografien und Gegenständen in Gestaltungsprozessen • deuten Bilder/Bildelemente um und ordnen sie in neuen Zusammenhängen (z.B. <i>das eigene Portrait verfremden</i>)	• fotografieren sich • verfremden ihr Portrait durch Übermalen oder Bekleben (z.B. Clownbilder aus Portraits) • nutzen Fotos für Geschenke (auf Leinwänden etc.)	IPad	Farbdrucker Lehrerlaptop WLAN Netzwerk
	• fotografieren sich und andere • nutzen die Fotokamera für Dokumentationen und präsentie-	• fotografieren sich und andere	IPad Beamer	Farbdrucker Lehrerlaptop

	ren diese (z.B. <i>in Klassengalerien</i>)	• nutzen den Fotoapparat zur Dokumentation (z.B. von Unterrichtsgängen, Projekten, Unterrichtsvorhaben) • Gestalten illusionäre Bodenbilder und fotografieren sich darin gegenseitig		WLAN Netzwerk
	• Spielen mit selbsthergestellten Figuren (z.B. <i>einfache Flach- und Stabfiguren, Puppen- und Schattenspielfiguren</i>)	• nutzen Projektoren für Schattenspiele	Overhead-Projektor	
	• nehmen künstlerische Gestaltungsformen in der eigenen Lebenswelt wahr (z.B. <i>Kunst, Architektur, Natur, Technik, Bücher, Medien, Einrichtungen, Design</i>)	• betrachten gemeinsam Fotos von Kunstwerken, Architektur, Technik ... • nutzen Kunst-Lernsoftware / Apps (z.B. CD-ROM Paul Klee – Bilder träumen, App Imagoras) zum spielerischen Umgang mit Kunstwerken	Internet WLAN Beamer IPad	Lehrerlaptop / IPad
	• sprechen über Empfindungen und Gefühle bei der Betrachtung von Bildern und Objekten • Erkennen in Kunstwerken und Produkten des Unterrichts technische und gestalterische Aspekte wieder	• betrachten gemeinsam Kunstwerke (Bilder und Objekte) sowie die Produkte des Unterrichts	Internet WLAN Beamer Dokumentenkamera	Lehrerlaptop / IPad

	entdecken in Bildern und Objekten Anregungen für eigene Gestaltungsmöglichkeiten und -wünsche	- betrachten gemeinsam Bilder und Objekte - nutzen ihre Erkenntnisse für die eigene Gestaltung	Internet WLAN Beamer Dokumentenkamera	Lehrerlaptop / iPad
Kl. 3/4	recherchieren Herkunft, Verarbeitung und kulturelle Hintergründe von Textilien (z.B. <i>Geknüpftes, Gewebtes aus anderen Ländern und Erdteilen</i>) (S. 106) (I&R-2)	recherchieren Herkunft, Verarbeitung und kulturelle Hintergründe von Textilien auch auf Kinderseiten im Internet	IPad	Lehrerlaptop
	- nutzen Layouts im Schreibprogramm des Computers für eigene Arbeiten (z. B. Wort- und Bildkombinationen erstellen und gestalten, Über- und Unterschriften wählen und gestalten) (B&A-3) + (P&P-3) - legen Archive für Bild- und Sprachdokumente an und verwalten sie (z.B. nach Themen strukturiert) (B&A-2) - nutzen das Internet als Rechercheinstrument (B&A-4)	- nutzen Layouts im Schreibprogramm des Computers für eigene Arbeiten - Erstellen eine Bastelanleitung/ visuelle Anleitung und integrieren Fotos - nutzen Malprogramme, z.B. „Paint“ - legen Archive für Bild- und Sprachdokumente an und verwalten sie - nutzen das Internet als Rechercheinstrument	Laptop (Word/Paint) IPad Netzwerk / Cloud Internet WLAN	Lehrerlaptop Cloud
	verändern Fotografien und Bilder in Kopierprozessen, collagieren sie und gestalten	- fotografieren sich - fertigen Rollagen und Col-	IPad Bildbearbeitungs-App	IPad Farbdrucker

	sie um • hinterfragen und nutzen Bildsprache und Bild-informationen visueller Medien nach ihrer Aussage und Botschaft kritisch (A&R-1) • setzen einfache Formen digitaler Bildbearbeitung ein (B&A-2) + (P&P-3)	lagen an (z.B. Klassenbild) • nutzen einfache Formen der Bildbearbeitung (Foto für eine Werbeanzeige ausschneiden/retuschieren) • integrieren Fotos / digitale Bilder in eine Werbeanzeige • nutzen die LEGO StoryVisualizer-App um ihre LEGO StoryStarter Geschichten als Comic o.ä. darzustellen • fotografieren Ausschnitte aus ihrer Umgebung und erstellen (z.B. ein Memory mit Bild und Bildausschnitt oder Bildrätsel)	StoryVisualizer App Beamer	Netzwerk WLAN
	• nutzen Kameras [und für] Dokumentationen in Gestaltungs- und Präsentationszusammenhängen, Klassenaufführungen und Projekttagen (z.B. fotografieren und videografieren) (B&A-2) + (P&P-3) • setzen Projektoren und Projektionen in Gestaltungen ein (z.B. bei Bühnengestaltungen)	• nutzen den Fotoapparat zur Dokumentation (z.B. von Unterrichtsgängen, Projekten und Unterrichtsvorhaben) • nutzen die Videofunktion zur Dokumentation/ Präsentation • Erstellen Stop Motion-Filme (App)	IPad (Word) Stop-Motion App Beamer Overhead-Projektor Netzwerk / Cloud	IPad Farbdrucker

		• nutzen Projektoren zur Bühnengestaltung (z.B. Schattentheater)		
	• entwickeln eigene Szenen und/oder kleine Theaterstücke, überarbeiten und führen sie auf (z.B. <i>Alltagsszenen, Märchenspiele, Fantasy</i>)	• nutzen Projektoren für Schattenspiele • videografieren ihre Schatten-/Theaterspiele/ Alltagsszenen/ Werbespots	Beamer iPad Overhead-Projektor Netzwerk/ Cloud	
	• erschließen sich ausgewählte historische und zeitgenössische Kunstwerke und finden Bezüge für eigene Gestaltungen (z.B. <i>Kontexte, Biografien, Charakteristisches und Typisches, Materialien, kulturell Bedeutsames</i>)	• betrachten gemeinsam Fotos von historischen und zeitgenössischen Kunstwerken • nutzen das Internet als Rechercheinstrument • nutzen Kunst-Lernsoftware / Apps (z.B. CD-ROM Paul Klee – Bilder träumen, App Imagoras) zum spielerischen Umgang mit Kunstwerken	Internet WLAN iPad Beamer Dokumentenkamera	
	• beziehen Erfahrungen in und mit außerschulischen Lernorten in eigenes Gestalten ein (z.B. <i>Museen, Atelierbesuche, Kunst im öffentlichen Raum</i>) • lassen sich auf ein differenziertes und vertieftes Betrachten, Beschreiben und Deuten von	• betrachten gemeinsam Kunstwerke (Bilder und Objekte) sowie die Produkte des Unterrichts • nutzen die Dokumentation von Unterrichtsgängen für eigene Gestaltungsideen	Internet WLAN iPad Beamer Dokumentenkamera	Lehrerlaptop/ iPad

	Bildern und Objekten ein • verwenden unterschiedliche Methoden der Bildanalyse und Bildbetrachtung	• verdeutlichen ihre Entdeckungen im digitalen Bild mithilfe von Markierungen		
	• stellen Zusammenhänge zwischen Bildaussagen und Bildmitteln her • unterscheiden Objekte und Bildarten der Alltagswelt, der Kunst, der Werbung und der Medien usw.	• betrachten und unterscheiden gemeinsam Bilder und Objekte der Alltagswelt, der Kunst, der Werbung und der Medien • nutzen ihre Erkenntnisse für die eigene Gestaltung	Internet WLAN IPad Beamer	Lehrerlaptop/ IPad

Fach: Sport

Anforderungen LP – Sport

Bereich: Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen

Schwerpunkt: Spielideen entwickeln und das Spielaufrechterhalten (S. 121)

Kompetenzerwartung 1/2

Die Schülerinnen und Schüler

- entwickeln eigene Spielideen und setzen sie um

Kompetenzerwartung 3/4

Die Schülerinnen und Schüler

- entwickeln und verwirklichen eigene Spielideen und treffen Vereinbarungen zur Aufrechterhaltung des Spiels (dokumentieren gefundene Spielideen z.B. Fotodokumentation)

Unsere Schülerinnen und Schüler

- entwickeln eigene Spielideen und setzen sie um

Unsere Schülerinnen und Schüler

entwickeln und verwirklichen eigene Spielideen und treffen Vereinbarungen zur Aufrechterhaltung des Spiels (dokumentieren gefundene Spielideen z.B. Fotodokumentation)

Bereich: Gestalten, Tanzen, Darstellen

Schwerpunkt: Rhythmus und Musik (S. 128)

Kompetenzerwartung 1/2

Die Schülerinnen und Schüler

- Tanzen erlernen und Bewegungsgestaltungen entwickeln, üben und präsentieren

Kompetenzerwartung 3/4

Die Schülerinnen und Schüler

- realisieren und variieren vorgegebene Tänze und entwickeln eigene Bewegungsgestaltungen zur Musik

Unsere Schülerinnen und Schüler

- erarbeiten Vorführungen und präsentieren sie.

Unsere Schülerinnen und Schüler

- schauen sich Videos von Schritt- und Bewegungsfolgen an, variieren sie und präsentieren sie.

Fach: Sport

Klasse	Lehrplan	Umsetzung im Unterricht	Notwendige sachliche Voraussetzungen	Notwendige sachl. Voraussetzung für Lehrer
Kl. 1/ 2	entwickeln eigene Spielideen und setzen sie um	- entwickeln eigene Spielideen und setzen sie um - Spielideen als Fotostrecke dokumentieren	- Schnelle Internetverbindung - iPads - Drucker	Laptop mit Speichermöglichkeit für personenbezogene Daten Drucker
	Tänzen erlernen und Bewegungsgestaltungen entwickeln, üben und präsentieren	erarbeiten Vorführungen, präsentieren und dokumentieren sie als Video.	- iPads - Schnelle Internetverbindung - Musikanlage - Beamer und Laptop zur Präsentation - Datenkabel	Laptop mit Speichermöglichkeit für personenbezogene Daten
Kl. 3/4	entwickeln und verwirklichen eigene Spielideen und treffen Vereinbarungen zur Aufrechterhaltung des Spiels (dokumentieren gefundene	entwickeln und verwirklichen eigene Spielideen und treffen Vereinbarungen zur Aufrechterhaltung des Spiels (dokumentieren	- Schnelle Internetverbindung - iPads - Drucker	Laptop mit Speichermöglichkeit für personenbezogene Daten

	Spielideen z.B. Fotodokumentation)	gefundene Spielideen z.B. Fotodokumentation)		
	realisieren und variieren vorgegebene Tänze und entwickeln eigene Bewegungsgestaltungen zur Musik	• schauen sich Videos von Schritt- und Bewegungsfolgen an, variieren sie und präsentieren sie.	• iPads • Schnelle Internetverbindung • Musikanlage • Beamer und Laptop zur Präsentation - Datenkabel	Laptop mit Speichermöglichkeit für personenbezogene Daten

Anforderungen LP – Sachunterricht

- Von besonderer Bedeutung ist es, dass die Schülerinnen und Schüler dazu angeleitet werden, die eigenen Lernergebnisse zu dokumentieren, sie anderen zu erklären und sie gemeinsam auch kritisch zu reflektieren. (S. 39) (P&P-3)
- Durch Präsentationen, Ausstellungen, Lerntagebücher, Portfolios etc. bekommen Schülerinnen und Schüler Rückmeldungen zu ihren Arbeitsergebnissen und erfahren die Wertschätzung ihrer Lernanstrengungen [...]. (S. 40) (P&P-3)
- Medien unterstützen in spezifischer Weise Kommunikations- und Rechercheprozesse und werden für veranschaulichende und interaktive Formen der Darstellung von Ergebnissen genutzt. (S.40) (I&R-2) + (P&P-3) + (K&K-4)
- In diesem Schwerpunkt spielen Medien als zeitgeschichtliche bzw. historische Informationsquellen und als Mittel der Kommunikation eine besondere Rolle. (S. 42) (I&R-2)
- Über die unten aufgeführten Bereiche des Sachunterrichtes hinaus wird auch in allen anderen Bereichen eine intensive Mediennutzung vorausgesetzt. Das Recherchieren, Dokumentieren und Präsentieren sind prozessbezogene Kompetenzen, die insbesondere im Fach Sachunterricht erworben werden müssen. Als Medien gibt es dazu auch für alle Bereiche Lernprogramme, Lehrfilme und Lernsequenzen aus dem Internet. Die richtige Nutzung von Kindersuchseiten im Internet wie Blinde Kuh, Fragfinn ist dabei eine wichtige Kompetenz, die die Schülerinnen und Schüler erwerben müssen.

Bereich: Raum, Umwelt und Mobilität

Schwerpunkt: Schulweg und Verkehrssicherheit (S. 46)

Kompetenzerwartung 1/2

Die Schülerinnen und Schüler

- zeichnen und beschreiben ihren Schulweg mit Hilfe markanter Punkte
- beobachten und dokumentieren Verkehrssituationen aus dem Schulbezirk
- dokumentieren Verkehrszeichen, vergleichen sie, erklären ihre Bedeutung und beachten sie

Unsere Schülerinnen und Schüler

- sehen sich Lehrfilme zu Themen der Verkehrserziehung an (z.B. Busfahren, Verhalten im Straßenverkehr)
- fotografieren markante Punkte im Schulbezirk
- fotografieren Verkehrszeichen im Schulbezirk

Kompetenzerwartung 3/4

Die Schülerinnen und Schüler

- wenden Verkehrsregeln sicher an, verhalten sich in Verkehrssituationen normgerecht

Unsere Schülerinnen und Schüler

- legen die Radfahrprüfung ab
- bearbeiten im Internet Übungsaufgaben zur Radfahrprüfung
- bearbeiten Lernprogramme der Verkehrswacht
- sehen sich Lehrfilme zu Themen der Verkehrserziehung (Helmpflicht, Gefahren als

- erstellen eigene Videos zu schwierigen Verkehrssituationen im Schulbezirk
- erlernen durch Lieder das sichere Verhalten im Straßenverkehr

- Radfahrer im Straßenverkehr) an
- sehen sich Lehrfilme der Bundespolizei zum Thema Sicherheit an Bahnanlagen an
- erstellen eigene Videos zur Überprüfung ihrer Radfahrfähigkeit

Bereich: Raum, Umwelt und Mobilität

Schwerpunkt: Umweltschutz und Nachhaltigkeit (S. 47)

Kompetenzerwartung 1/2

Die Schülerinnen und Schüler

Kompetenzerwartung 3/4

Die Schülerinnen und Schüler

- recherchieren und diskutieren die Bedeutung und Nutzung von Ressourcen und erproben den sparsamen Umgang mit ihnen (z.B. Wasser, Energie, Boden, Luft und Papier) (I&R-2)

Unsere Schülerinnen und Schüler

- recherchieren auf Kinderseiten im Internet oder in Büchern
- sehen sich Lehrfilme an (Wasserwerk, Kläranlage, Rheinbraun, Windkraft...)
- erstellen eine Power Point Präsentation zur Nachhaltigkeit
- mikroskopieren und stellen ihre Ergebnisse mit Hilfe einer Dokumentenkamera dar

Bereich: Mensch und Gemeinschaft

Schwerpunkt: Aufgaben des Gemeinwesens (S. 48)

Kompetenzerwartung 1/2

Die Schülerinnen und Schüler

Kompetenzerwartung 3/4

Die Schülerinnen und Schüler

- recherchieren und erkunden Aufgabenbereiche im Gemeinwesen und stellen diese dar (z.B. Bürgermeister, Polizei, Feuerwehr) (I&R-2)

Unsere Schülerinnen und Schüler

- recherchieren auf Kinderseiten im Internet oder in Büchern zu Aufgabenbereichen im

- Gemeinwesen und präsentieren diese
- Informieren sich auf der Homepage der Stadt Wegberg, auf Homepage von Vereinen...
 - führen Interviews mit Mitarbeitern der Stadtverwaltung, Polizei und Feuerwehr und zeichnen diese auf (Kamera, Mikrofon)

Bereich: Mensch und Gemeinschaft

Schwerpunkt: Interessen und Bedürfnisse (S. 48)

Kompetenzerwartung 1/2

Die Schülerinnen und Schüler

- formulieren eigene Konsumbedürfnisse und setzen diese in Beziehung zur Werbung (A&R-3)

Unsere Schülerinnen und Schüler

- präsentieren und reflektieren ihre Wünsche und setzen diese in Beziehung zur Werbung
- gestalten ein Werbeplakat

Kompetenzerwartung 3/4

Die Schülerinnen und Schüler

- beschreiben, wie eigene Konsumwünsche durch Werbung beeinflusst werden (A&R-3)

Unsere Schülerinnen und Schüler

- reflektieren ihre Konsumwünsche
- setzen sich intensiv mit dem Thema 'Werbung' auseinander, indem sie sich mit konkreten Werbespots beschäftigen
- 'produzieren' eine eigene Werbekampagne (Printwerbung, Radiowerbung, TV-Spot) und zeichnen ihre Produkte auf

Bereich: Zeit und Kultur

Schwerpunkt: Medien als Informationsmittel (S.50)

Kompetenzerwartung 1/2

Die Schülerinnen und Schüler

- nutzen für Berichte und deren Gestaltung ihre Kenntnisse über vorhandene Medien (z.B. *Nachschlagewerke, PC*) (B&A-1) + (B&A-4) + (I&R-2) + (P&P-3)

Unsere Schülerinnen und Schüler

- recherchieren auf Kinderseiten im Internet oder in Büchern

Kompetenzerwartung 3/4

Die Schülerinnen und Schüler

- recherchieren mit/in Medien (z.B. Internet, Bibliothek) und nutzen die Informationen für eine Präsentation (B&A-1) + (B&A-4) + (I&R-2) + (P&P-3)

Unsere Schülerinnen und Schüler

- recherchieren auf Kinderseiten im Internet oder in Büchern

- präsentieren ihre Informationen auf Plakaten oder mit PowerPoint

Bereich: Zeit und Kultur

Schwerpunkt: Mediennutzung (S.50)

Kompetenzerwartung 1/2

Die Schülerinnen und Schüler

- schreiben und gestalten eigene Geschichten unter Nutzung vorhandener Medien (z.B. *Nachschlagewerke, PC*) (B&A-1) + (B&A-4) + (P&P-3)
- arbeiten am PC mit Textverarbeitungs-, Lern- und Übungsprogrammen (B&A-3)

Kompetenzerwartung 3/4

Die Schülerinnen und Schüler

- vergleichen alte und neue Medien miteinander und dokumentieren ihre Ergebnisse (z.B. *Herstellung, Konsum, Wirkungen*) (P&P-2) + (K&K-1)
- untersuchen kritisch Angebote der Unterhaltungs- und Informationsmedien und begründen Regeln zum sinnvollen Umgang mit ihnen (A&R-1) + (I&R-4) + (K&K-3)

Unsere Schülerinnen und Schüler

- erlernen erste Grundkenntnisse zum Umgang mit einem PC und im Umgang mit dem Textverarbeitungsprogramm Word
- bearbeiten entsprechende Aufgaben im Arbeits- oder Wochenplan

Unsere Schülerinnen und Schüler

- erweitern ihre Kenntnisse zum Umgang mit einem PC und im Umgang mit dem Textverarbeitungsprogramm Word
- erwerben den Medienpass NRW
- reflektieren ihren Medienbesitz und ihre Mediennutzung
- erwerben durch die Zusammenarbeit mit der Kreispolizeibehörde Kenntnisse über die Gefahren der Mediennutzung, über Cybermobbing und Umgang mit Apps und Passwörtern

Fach: Sachunterricht

Klasse	Bereiche	Lehrplan	Umsetzung im Unterricht	Notwendige sachliche Voraussetzungen	Notwendige sachl. Voraussetzung für Lehrer
Kl. 1/2	Schulweg und Verkehrssicherheit	- zeichnen und beschreiben ihren Schulweg mit Hilfe markanter Punkte - beobachten und dokumentieren Verkehrssituationen aus dem Schulbezirk - dokumentieren Verkehrszeichen, vergleichen sie, erklären ihre Bedeutung und beachten sie	Unsere Schülerinnen und Schüler - sehen sich Lehrfilme zu Themen der Verkehrserziehung an (z.B. Busfahren, Verhalten im Straßenverkehr) - fotografieren markante Punkte im Schulbezirk - fotografieren Verkehrszeichen im Schulbezirk - erstellen eigene Videos zu schwierigen Verkehrssituationen im Schulbezirk - erlernen durch Lieder das sichere Verhalten im Straßenverkehr	Kamera oder I-Pad Laptop, Beamer, Präsentationsfläche (oder Smartboard) CD-Player mit MP3 und USB Funktion	Laptop
	Interessen und	formulieren eigene	Unsere Schülerinnen und	Kamera oder I-Pad,	Laptop

	Bedürfnisse	Konsumbedürfnisse und setzen diese in Beziehung zur Werbung	Schüler • präsentieren und reflektieren ihre Wünsche und setzen diese in Beziehung zur Werbung • gestalten ein Werbeplakat	Beamer oder Smartboard	
	Medien als Informationsmittel	• nutzen für Berichte und deren Gestaltung ihre Kenntnisse über vorhandene Medien (z.B. <i>Nachschlagewerke, PC</i>) (B&A-1) + (B&A-4) + (I&R-2) + (P&P-3)	Unsere Schülerinnen und Schüler • recherchieren auf Kinderseiten im Internet oder in Büchern	Laptop oder I-Pad mit Internetzugang	Laptop
	Mediennutzung	• schreiben und gestalten eigene Geschichten unter Nutzung vorhandener Medien (z.B. <i>Nachschlagewerke, PC</i>) (B&A-1) + (B&A-4) + (P&P-3) arbeiten am PC mit Textverarbeitungs-, Lern- und Übungsprogrammen (B&A-3)	Unsere Schülerinnen und Schüler • erlernen erste Grundkenntnisse zum Umgang mit einem PC und im Umgang mit dem Textverarbeitungsprogramm Word • bearbeiten entsprechende Aufgaben im Arbeits- oder Wochenplan	Laptop oder I-Pad mit Word und Internetzugang, Beamer oder Smartboard	

Kl. 3/4	Schulweg und Verkehrssicherheit	wenden Verkehrsregeln sicher an, verhalten sich in Verkehrssituationen normgerecht	- legen die Radfahrprüfung ab - bearbeiten im Internet Übungsaufgaben zur Radfahrprüfung - bearbeiten Lernprogramme der Verkehrswacht - sehen sich Lehrfilme zu Themen der Verkehrserziehung (Helmpflicht, Gefahren als Radfahrer im Straßenverkehr) an - sehen sich Lehrfilme der Bundespolizei zum Thema Sicherheit an Bahnanlagen an - erstellen eigene Videos zur Überprüfung ihrer Radfahrfähigkeit	Laptop oder I-Pad, Kamera, Internetzugang	Laptop
	Umweltschutz und Nachhaltigkeit	und Nutzung von Ressourcen und erproben den sparsamen Umgang mit ihnen (z.B. Wasser, Energie, Boden, Luft und Papier) (I&R-2)	Unsere Schülerinnen und Schüler - recherchieren auf Kinderseiten im Internet oder in Büchern - sehen sich Lehrfilme an (Wasserwerk, Kläranlage, Rheinbraun, Windkraft...)	Laptop oder I-Pad, Kamera, Internetzugang, PowerPoint, Dokumentenkamera	Laptop

			• erstellen eine Power Point Präsentation zur Nachhaltigkeit mikroskopieren und stellen ihre Ergebnisse mit Hilfe einer Dokumentenkamera dar		
	Aufgaben des Gemeinwesens	• recherchieren und erkunden Aufgabenbereiche im Gemeinwesen und stellen diese dar (z.B. Bürgermeister, Polizei, Feuerwehr) (I&R-2)	Unsere Schülerinnen und Schüler • recherchieren auf Kinderseiten im Internet oder in Büchern zu Aufgabenbereichen im Gemeinwesen und präsentieren diese • Informieren sich auf der Homepage der Stadt Wegberg, auf Homepage von Vereinen... führen Interviews mit Mitarbeitern der Stadtverwaltung, Polizei und Feuerwehr und zeichnen diese auf (Kamera, Mikrofon)	Laptop oder I-Pad, Kamera, Internetzugang, Mikrofon	Laptop
	Interessen und	• beschreiben, wie eigene Konsumwün-	Unsere Schülerinnen und	Laptop oder I-Pad, Ka-	Laptop

	Bedürfnisse	sche durch Werbung beeinflusst werden (A&R-3)	Schüler • reflektieren ihre Konsumwünsche • setzen sich intensiv mit dem Thema 'Werbung' auseinander, indem sie sich mit konkreten Werbespots beschäftigen • 'produzieren' eine eigene Werbekampagne (Printwerbung, Radiowerbung, TV-Spot) und zeichnen ihre Produkte auf	mera, Internetzugang, Mikrofon	
	Medien als Informationsmittel	• recherchieren mit/in Medien (z.B. Internet, Bibliothek) und nutzen die Informationen für eine Präsentation (B&A-1) + (B&A-4) + (I&R-2) + (P&P-3)	Unsere Schülerinnen und Schüler • recherchieren auf Kinderseiten im Internet oder in Büchern • präsentieren ihre Informationen auf Plakaten oder mit PowerPoint	Laptop oder I-Pad, Internetzugang, PowerPoint, Word	Laptop
	Mediennutzung	• vergleichen alte und neue Medien miteinander und dokumentieren ihre Ergebnisse	Unsere Schülerinnen und Schüler • erweitern ihre Kenntnisse	Laptop oder I-Pad, Internetzugang, Word	Laptop

		(z.B. <i>Herstellung, Konsum, Wirkungen</i>) (P&P-2) + (K&K-1) • untersuchen kritisch Angebote der Unterhaltungs- und Informationsmedien und begründen Regeln zum sinnvollen Umgang mit ihnen (A&R-1) + (I&R-4) + (K&K-3)	zum Umgang mit einem PC und im Umgang mit dem Textverarbeitungsprogramm Word • erwerben den Medienpass NRW • reflektieren ihren Medienbesitz und ihre Mediennutzung erwerben durch die Zusammenarbeit mit der Kreispolizeibehörde Kenntnisse über die Gefahren der Mediennutzung, über Cybermobbing und Umgang mit Apps und Passwörtern		
--	--	--	--	--	--

Fach: Englisch

Anforderungen LP – Englisch

Bereich: Kommunikation – sprachliches Handeln

Schwerpunkt: Hörverstehen, Hör-/ Sehverstehen (S. 77)

Kompetenzerwartung 1/2

Die Schülerinnen und Schüler

- vollziehen die wesentlichen Handlungselemente von einfachen kurzen (auch authentischen) szenischen und narrativen Texten nach (I&R-3)

Unsere Schülerinnen und Schüler

- hören dazu auch englische Texte und Lieder auf CD
- schauen kurze Filme auf DVD
- Sprechen häufig geübte Wörter und Redewendungen verständlich aus
- Erkennen und imitieren typische Klang- und Betonungsmuster (z.B. Fragen und Aussagen richtig intonieren)

Unsere Schülerinnen und Schüler

- Lehrperson ist hauptsächlich Sprachvorbild
- Lehrperson spricht vor, Kinder sprechen nach

Kompetenzerwartung 3/4

Die Schülerinnen und Schüler

- verstehen didaktisierte und authentische kindgemäße fiktionale Texte und entnehmen ihnen in Bezug auf Handlungsschritte und Akteure wesentliche Informationen (I&R-3)

Unsere Schülerinnen und Schüler

- hören dazu auch englische Texte, Lieder und kleine Geschichten auf CD
- schauen kurze Filme auf DVD
- Sprechen vertraute Wörter und Redewendungen zunehmend korrekt aus
- Übertragen vertraute Klang- und Betonungsmuster

Unsere Schülerinnen und Schüler

- Lehrperson ist hauptsächlich Sprachvorbild,
- Lehrperson spricht vor, Kinder sprechen nach

Bereich: Interkulturelles Lernen

Schwerpunkt: Handeln in Begegnungssituationen (S. 80)

Kompetenzerwartung 1/2

Die Schülerinnen und Schüler

Kompetenzerwartung 3/4

Die Schülerinnen und Schüler

- nehmen mit Hilfe des Englischen Kontakt zu Kindern außerhalb des eigenen Landes auf (z.B. E-Mail, SMS, Postkarten, kurze Briefe) (K&K-2)

Unsere Schülerinnen und Schüler

- schreiben Postkarten oder Briefe an fiktive Kontakte im Ausland

Bereich: Methoden

Schwerpunkt: Lernstrategien & Arbeitstechniken - Umgang mit Medien (S. 83)

Kompetenzerwartung 1/2

Die Schülerinnen und Schüler

- nutzen Medien für das selbstständige Lernen (picture dictionaries, CD-ROMs) (B&A-1, I&R-2, I&R-3)

Unsere Schülerinnen und Schüler

- nutzen Wörterlisten und (Bild-) Wörterbücher

Kompetenzerwartung 3/4

Die Schülerinnen und Schüler

- nutzen Hilfsmittel zunehmend selbstständig (Bildwörterbuch, digitale Medien) (B&A-1, I&R-2, I&R-3)
- verwenden Medien zunehmend auch zur Selbstkontrolle (interaktive Lernprogramme) (B&A-1, I&R-2, I&R-3)

Unsere Schülerinnen und Schüler

- nutzen Wörterlisten und (Bild-) Wörterbücher

Fach: __Englisch

Klasse	Lehrplan	Umsetzung im Unterricht	Notwendige sachliche Voraussetzungen	Notwendige sachl. Voraussetzung für Lehrer
Kl. 1 / 2	vollziehen die wesentlichen Handlungselemente von einfachen kurzen (auch authentischen) szenischen und narrativen Texten nach (I&R-3)	- hören dazu auch englische Texte, Lieder und kleine Geschichten auf CD - hören und sehen kurze Filme auf Englisch	CD-Player, Fernseher und DVD → könnte mit Smartboard, Computer, Beamer ersetzt werden	Schulung für den Umgang mit Smartboard
	nutzen Medien für das selbstständige Lernen (picture dictionaries, CD-ROMs) (B&A-1, I&R-2, I&R-3)	- nutzen Wörterlisten - nutzen online dictionaries - nutzen Lernprogramme	Computer, Internet Tablets mit Lernapps	Computer, Internet
	- Sprechen häufig geübte Wörter und Redewendungen verständlich aus - Erkennen und imitieren typische Klang- und Betonungsmuster (z.B. Fragen und Aussagen richtig)	- Überprüfen und trainieren ihre Aussprache mit Hilfe der Übungssoftware auf dem Tablet - Nutzen Übungssoftware um Wörter/Redewendungen indiv. oft zu hören	Tablet für jedes Kind und Kopfhörer Software/ Lernapp	Tablets, Lernapp

	intonieren)			
Kl. 3 / 4	verstehen didaktisierte und authentische kindgemäße fiktionale Texte und entnehmen ihnen in Bezug auf Handlungsschritte und Akteure wesentliche Informationen (I&R-3)	- hören dazu auch englische Texte, Lieder und kleine Geschichten auf CD - hören und sehen kurze Filme auf Englisch	CD-Player, Fernseher und DVD → könnte mit Smartboard, Computer, Beamer ersetzt werden und die Arbeit erleichtern	Smartboard
	nehmen mit Hilfe des Englischen Kontakt zu Kindern außerhalb des eigenen Landes auf (z.B. E-Mail, SMS, Postkarten, kurze Briefe) (K&K-2)	Bauen Kontakt zu einer Partnerschule auf und schreiben E-Mails	Computer, Internet, Schüleremailkonto, Emailprogramm	Computer, Internet
	- nutzen Hilfsmittel zunehmend selbstständig (Bildwörterbuch, digitale Medien) (B&A-1, I&R-2, I&R-3) - verwenden Medien zunehmend auch zur Selbstkontrolle (interaktive Lernprogramme) (B&A-1, I&R-2, I&R-3)	- nutzen Wörterlisten - nutzen online dictionaries - nutzen Lernsoftware - arbeiten mit Übungsangeboten im Internet	Computer, Internet, Lernsoftware	Computer, Internet
	Sprechen vertraute Wör-	Nutzen Übungssoftware um	Tablets, Kopfhörer, Lernapps	Tablets

	ter und Redewendungen zunehmend korrekt aus • Übertragen vertraute Klang- und Betonungs- muster	Wörter, Redewendungen indiv. oft zu hören • Überprüfen und korrigieren ihre Aussprache mit Hilfe der Übungssoftware		

Fach: Sprachförderung

Anforderungen für den Sprachförderkurs

Klasse	Lehrplan	Umsetzung im Unterricht	Notwendige sachliche Voraussetzungen	Notwendige sachl. Voraussetzung für Lehrer
Sprachförderung grundlegend (Kinder von 6 bis 10 Jahren)	1. Sprachverständnis -Hören, Zuhören 2. Wortschatzerweiterung 3. Sprachstrukturen entwickeln/ Grammatik 4. Aussprache/ Artikulation	1. Sprachverständnis -Hören, Zuhören -> phonologische Bewusstheit, bewusste und korrekte Heraushören von Lauten, Silben und Sprachmelodien der Zweitsprache 2. Wortschatzerweiterung -> Erwerb eines Bildungswortschatzes und eines Fachwortschatzes für Unterrichtsfächer 3. Sprachstrukturen entwickeln -> Strategien zum effektiven Erlernen, Sichern, Differenzieren und situationsgerechten Anwenden von Struk-	1. Laptops, Lernprogramme (Sommer-Stumpenhorst, multidingsda) 2. Laptops, Lernprogramme (Sommer-Stumpenhorst, multidingsda), Software passend zum Lehrbuch für DaZ 3. Laptops, Lernprogramme, Nutzung des Internets (z.B. sofatutor), Antolin, zweisprachige Bilderbücher 4. Laptops, Lernprogramme, Nutzung	Laptop Smartboard

		turen der Sprache entwickeln 4. Aussprache/Artikulation -> (Artikulation und Intonation) Erlernen von Vokalen und Vokalverbindungen, Konsonanten und Konsonantenverbindungen, die zum Kernbereich des deutschen Lautsystems gehören; Satzmelodien erlernen	des Internets (z.B. sofatutor), Antolin, zweisprachige Bilderbücher	
Sprachförderung hinführend auf Regelklasse	siehe auch Plan Deutsch - Alphabetisierung - Lesen- mit Texten umgehen - Schreiben	einen Sprachstand in Deutsch als Zweitsprache erreichen, der zur Teilnahme am Regelunterricht befähigt -> regulärer Lehrplan Deutsch	- Laptop	Laptop Smartboard