



Medienkonzept
der
Wilhelm-Lehmbruck-
Grundschule
(Stand: 09/24)

Inhalt

1. Einleitung.....	S. 3
2. Der Medienkompetenzrahmen NRW.....	S. 4
2.1 Die sechs Kompetenzbereiche.....	S. 4
3. Das Medienkonzept der WLS.....	S. 4
3.1. Umsetzung der Kompetenzbereich an der WLS.....	S. 5
4. Lehrplanbezug	S. 11
4.1 Deutsch.....	S. 11
4.2 Sachunterricht.....	S. 12
4.3 Mathematik.....	S. 14
4.4 Musik	S. 15
4.5 Kunst.....	S. 16
4.6 Englisch	S. 16
4.7 Religionslehre.....	S. 17
5. Mediale Ausstattung an der WLS	S. 19
6. Häufig genutzte Apps und Internetseiten.....	S. 19
7. Schlusswort.....	S. 20

1. Einleitung

Die Medienwelt wurde in den letzten Jahren durch neue technologische Entwicklungen wie Digitalisierung, Internet und breiter Verfügbarkeit mobiler Endgeräte grundlegend verändert. Diese Veränderung muss in der schulischen Medienbildung, also dem „Erwerb und der fortlaufenden Erweiterung von Medienkompetenz“ (Medienbildung in der Schule, Beschluss der KMK vom 08.03.2012, S. 3) berücksichtigt werden.

Ziel von Unterricht soll es daher sein, die Kinder im sicheren, reflektierten, kritischen Umgang mit Medien zu schulen. Den Schülerinnen und Schülern soll daher ein „sachgerechtes, selbstbestimmtes, kreatives und sozial-verantwortliches Handeln in der medial geprägten Lebenswelt“ (ebd.) ermöglicht werden. Durch einen kreativen, aber auch kritischen Umgang mit den neuen Informationstechniken, erwerben die Schülerinnen und Schüler Grundlagen der Medienkompetenz.

Ziel unseres Medienkonzepts ist es, durch die systematische Integration des Lernens mit und über Medien in den Schulalltag einen Gewinn für alle am Schulleben Beteiligten zu erzielen. So sollen die Kinder Medien als selbstverständlichen Bestandteil des Schulalltags erfahren, diese für sich als Informationsquelle nutzbar machen und sie für das individuelle Lernen einsetzen.

Da sich die Medienwelt stetig weiterentwickelt, muss auch die Entwicklung eines Medienkonzepts als Prozess angesehen werden und stetig fortgeführt sowie evaluiert werden.

Der Medienkompetenzrahmen NRW hat auf die neuen Anforderungen an schulisches Lernen der Kultusministerkonferenz reagiert. Der Medienpass NRW als Instrument der systematischen Vermittlung von Medienkompetenz bezieht schulische wie außerschulische Lernorte ein und unterscheidet zwischen sechs Kompetenzbereichen, die im Folgenden dargestellt werden.

Mit dem Medienkompetenzrahmen NRW setzt Nordrhein-Westfalen - anknüpfend an bereits erfolgreiche konzeptionelle und schulische wie auch außerschulische Arbeit - diese bundesweiten Bildungsstandards um.

Durch die Verankerung der Medienkompetenz in den Lehrplänen NRW (siehe Kap. 3) wird die Notwendigkeit des Umgangs mit neuen Medien deutlich.

2. Der Medienkompetenzrahmen NRW

Der Medienkompetenzrahmen NRW beschreibt verbindlich für alle Schulformen und Schulstufen die wichtigsten Ziele für das Lernen mit digitalen Medien.

Eine wichtige Orientierung geben hierbei sechs Kompetenzbereiche für die systematische Förderung von Medienkompetenz. Diese dienen als Grundlage, um Schule und Unterricht in der digitalen Welt weiterzuentwickeln.



2.1 Die sechs Kompetenzbereiche

1. BEDIENEN UND ANWENDEN

...beschreibt die technische Fähigkeit, Medien sinnvoll einzusetzen und ist die Voraussetzung jeder aktiven und passiven Mediennutzung.

2. INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN

... umfasst die sinnvolle und zielgerichtete Auswahl von Quellen sowie die kritische Bewertung und Nutzung von Informationen.

3. KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN

... heißt, Regeln für eine sichere und zielgerichtete Kommunikation zu beherrschen und Medien verantwortlich zur Zusammenarbeit zu nutzen.

4. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN

... bedeutet, mediale Gestaltungsmöglichkeiten zu kennen und diese kreativ bei der Planung und Realisierung eines Medienproduktes einzusetzen.

5. ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN

... ist doppelt zu verstehen: Einerseits umfasst diese Kompetenz das Wissen um die Vielfalt der Medien, andererseits die kritische Auseinandersetzung mit Medienangeboten und dem eigenen Medienverhalten. Ziel der Reflexion ist es, zu einer selbstbestimmten und selbstregulierten Mediennutzung zu gelangen.

6. PROBLEMLÖSEN UND MODELLIEREN

... verankert eine informatische Grundbildung als elementaren Bestandteil im Bildungssystem. Neben Strategien zur Problemlösung werden Grundfertigkeiten im Programmieren vermittelt sowie die Einflüsse von Algorithmen und die Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt reflektiert.

3. Das Medienkonzept der Wilhelm-Lehmbruck-Grundschule

Das Medienkonzept übernimmt die Anforderungen des Medienkompetenzrahmens und beschreibt die konkrete Umsetzung an der WLS. Es wurde mit dem Ziel erstellt, die Schülerinnen und Schüler zu einem sicheren, verantwortungsbewussten und kreativen Umgang mit Medien zu befähigen.

Die Schülerinnen und Schüler sollen im Laufe ihrer Grundschulzeit eine umfassende Medienkompetenz entwickeln und Grundkenntnisse im Programmieren erwerben. Unser Medienkonzept versteht sich als laufender Prozess und wird regelmäßig evaluiert und angepasst.

3. 1 Umsetzung der dargestellten Kompetenzbereiche an der Wilhelm-Lehmbruch-GS

1. BEDIENEN UND ANWENDEN	Lerninhalt	Jahrgangstufe			
		1	2	3	4
1.1 Medianausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen	• Smartboard, Dokumentenkamera • Bedienung, Umgang und Funktionen des iPads • iPad-Regeln	X X X	X X X	X X X	X X X
1.2. Digitale Werkzeuge Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen	• QR-Code scannen • Nutzen der Kamerafunktion • ANTON-App • ANTOLIN • Zahlenzorro • INTERNET-ABC • Bookcreator, StopMotion • Textverarbeitung in D u. SU • D: Texte gestalten (Texte durch Schreiben und Malen darstellen) • D: Erstellen eigener Texte mit GoodNotes oder Pages, Keynote, Notizen	X X X X	X X X X X X X	X X X X X X X X X X	X X X X X X X X X X
1.3 Datenorganisation Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen; Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren	• Abspeichern von Dokumenten • Kennenlernen von Ordnerstrukturen			X X	X X
1.4 Datenschutz und Informationssicherheit Verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten umgehen; Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten	• Sicher suchen mit Kindersuchmaschinen (Frag Finn, Helles Köpfchen) • verantwortungsbewusster Umgang mit Benutzernamen und Passwörtern • Internet-ABC: Lernmodul "Mitreden und Mitmachen" • D/SU: Planet Schule, Film "Die Datensammler", Sendung mit der Maus	X	X X	X X X	X X X

2. INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN	Umsetzung an der WLS	Jahrgangstufe			
		1	2	3	4
2.1 Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden	Die Schüler*innen • nutzen sichere (!) Suchmaschinen und recherchieren zu bestimmten Themen (Haustiere, Frühblüher, Ritter, Steinzeit) • Reli: recherchieren unter Anleitung zu vorgegebenen Themen (z.B. Informationen über die Weltreligionen) • SU: nutzen Landkarten als Orientierungshilfe (Sachunterricht) • E: Language awareness: Wortschatzarbeit mit unterschiedlichen Portalen (z.B. Learningapps) • Mu: Lieblingssänger, -band und Komponisten erkunden und vorstellen • KU: Werke und deren Wirkung		X	X	X
2.2 Informationsauswertung Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten	Die Schüler*innen • entnehmen Informationen aus Filmen • nehmen Informationen auf, sortieren diese, strukturieren und filtern sie und geben sie mündlich und schriftlich wieder • erstellen Plakate und stellen diese vor. • SU: erstellen Mindmaps am iPad und formulieren ihre Interessen und Fragen zum vorgegebenen Thema • M: Diagramme erstellen	X	X	X	X
1.3 Informationsbewertung Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten	• D: Zeitung in der Schule, Artikel lesen und bewerten, mit anderen digitalen Quellen vergleichen • D, SU, KU: Werbung und deren Strategien • Internet-ABC: Lernmodul "Werbung, Gewinnspiel und Einkaufen"			X	X
2.4 Informationskritik Unangemessene und gefährdende Medieninhalte erkennen und hinsichtlich rechtlicher Grundlagen sowie gesellschaftlicher Normen und Werte einschätzen; Jugend und Verbraucherschutz kennen und Hilfs- und Unterstützungsstrukturen nutzen	Die Schüler*innen • sprechen über ungeeignete Inhalte. • lernen Gefahren des Internets kennen. • Internet-ABC: Lernmodul "Lügner und Betrüger im Internet" • hören Vorträge außerschulischer Partner(z.B. durch Polizei) und lernen unangemessene und gefährdende Medieninhalte zu erkennen		X	X	X

3. KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN	Umsetzung an der WLS	Jahrgangstufe			
		1	2	3	4
3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen	Die Schüler*innen • schreiben Briefe und versenden sie digital. • überarbeiten in der Gruppe kriteriengeleitet eigene Texte und Präsentationen.			X	X X
3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten	• Internet-ABC: Lernmodul “Mitreden und Mitmachen” • D/SU: Gesprächs- und Kommunikationsregeln thematisieren			X	X
3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft Kommunikations- und Kooperationsprozesse im Sinne einer aktiven Teilhabe an der Gesellschaft gestalten und reflektieren; ethische Grundsätze sowie kulturell-gesellschaftliche Normen beachten Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten	Die Schüler*innen • lernen erste Empfehlungen für eine sichere Kommunikation im Internet kennen (Chat, E-Mails) • besprechen verschiedene Kommunikationsweisen im Internet und in sozialen Medien			X X	X X
3.4 Cybergewalt und -kriminalität Persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und -kriminalität erkennen sowie Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten kennen und nutzen	Die Schüler*innen • erfahren durch Vorträge außerschulischer Partner (z.B. Polizei) wie gefährlich das Internet sein kann und werden dafür sensibilisiert • Was ist Cybermobbing? • Internet-ABC: Lernmodul “Cybermobbing – Kein Spaß”			X X X	X X X



4. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN	Umsetzung an der WLS	Jahrgangstufe			
		1	2	3	4
4.1 Medienproduktion und Präsentation Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen	Die Schüler*innen • erstellen einfache Medienprodukte und stellen ihre Ergebnisse vor (Plakate etc.). • gestalten eine Keynote zu einem Thema • gestalten eigene Produkte (z.B. Erklärvideos, Videosequenzen) • erstellen erste Videos mit den Apps “iMovie” oder “GreenScreen” und bearbeiten diese individuell.		X	X	X
4.2 Gestaltungsmittel Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen	Beispiel KU : • Portraitfotografie mit dem iPad • Selbstgemachte Fotos werden zu einer Geschichte geformt und mit Sprechblasen versehen (D)			X X	X X
4.3 Quellendokumentation Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden	Die Schüler*innen • lernen Quellen in Referaten anzugeben • lernen, dass es Bildrechte und Plagiate gibt			X X	X X
4.4 Rechtliche Grundlagen Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- (u.a. des Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u.a. Lizenzen) überprüfen, bewerten und beachten	• Internet-ABC: Lernmodul “Text und Bild kopieren und weitergeben” • “So geht Medien”: Das Urheberrecht, Erarbeitung des Themas anhand von Film und Quiz 			X	X X



5. ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN	Umsetzung an der WLS	Jahrgangstufe			
		1	2	3	4
5.1 Medienanalyse Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren	Die Schüler*innen • vergleichen und bewerten Medienangebote (z.B. Lieblingsbücher) • kennen Regeln zum schulischen Umgang mit Medienangeboten (Bücher, Hefte, iPads) • D/KU: Gestaltung eines Werbeplakats • D: Gestaltung eines Buchcovers	X	X	X	X
5.2 Meinungsbildung Die interessenorientierte Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen	Die Schüler*innen • erhalten neues Fachwissen durch Sendungen wie "Wissen macht Ah!", "Logo!" für die Fächer D/M/SU/KU • vergleichen und bewerten für Recherchearbeiten genutzte themenspezifische Medienangebote	X	X	X	X
5.3 Identitätsbildung Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen	Die Schüler*innen • untersuchen kritisch Angebote der Unterhaltungs- und Informationsmedien und begründen Regeln und Umgang mit ihnen (Smartphone-Gebrauch, Apps, Internetnutzung) • REL: Feste in verschiedenen Religionen • SU: Aufklärung/Sexualkunde (z.B. "Willi wills wissen")			X	X
5.4 Selbstregulierende Mediennutzung Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen	Die Schüler*innen • nutzen ausgewählte Themen aus dem Internet-ABC • www.handysektor.de 			X	X



6. PROBLEMLÖSEN UND MODELLIEREN	Umsetzung an der WLS	Jahrgangstufe			
		1	2	3	4
6.1 Prinzipien der digitalen Welt Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen	Die Schüler*innen • machen den “Internet-Führerschein” und lernen grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt kennen, nutzen und verstehen. • Medienpass NRW (QR-Code)  • M: www.minibiber.ch: Kartentrick, Würfel zählen 			X	X
6.2 Algorithmen erkennen Algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten erkennen, nachvollziehen und reflektieren	Die Schüler*innen • lernen vorgegebene Parameter zu programmieren				X
6.3 Modellieren und Programmieren Probleme formalisiert beschreiben, Problemlösestrategien entwickeln und dazu eine strukturierte, algorithmische Sequenz planen; diese auch durch Programmieren umsetzen und die gefundene Lösungsstrategie beurteilen	Die Schüler*innen • Lernen Grundfertigkeiten im Programmieren kennen z.B. Programmieren der Beebots • (www.codecademy.com) 			X	X
6.4 Bedeutung von Algorithmen Einflüsse von Algorithmen und Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt beschreiben und reflektieren	• Internet-ABC: Lernmodul “Werbung, Gewinnspiele und Einkaufen”			X	X



4. Lehrplanbezug

Nachfolgend sind Auszüge aus dem Lehrplan Grundschule aufgeführt, die die Kompetenzerwartungen in Bezug auf die digitalen Medien zeigen. Dabei sind hier nur die Bereiche der jeweiligen Fächer aufgeführt, nicht die einzelnen Schwerpunkte.

4.1 Deutsch

Schreiben	
Kompetenzerwartung am Ende der Schuleingangsphase	Kompetenzerwartung am Ende der Klasse 4
Die Schülerinnen und Schüler	Die Schülerinnen und Schüler
• schreiben angeleitet mithilfe digitaler Werkzeuge.	• schreiben mithilfe digitaler Werkzeuge und nutzen dabei digitale Gestaltungsmittel.
setzen Strategien zur Ideenfindung ein (Entwicklung von Ideen und Wissen im Austausch mit anderen, Recherche in Kinder(-sach-)büchern, Bilder oder Spiele als Impulse, Internetrecherche , Modelltexte).	
• gestalten Texte für die Endfassung einer (digitalen) Veröffentlichung/Präsentation.	

Lesen	
Kompetenzerwartung am Ende der Schuleingangsphase	Kompetenzerwartung am Ende der Klasse 4
Die Schülerinnen und Schüler	Die Schülerinnen und Schüler
• ermitteln Informationen und Daten aus digitalen Medien.	• ermitteln Informationen und Daten aus digitalen Quellen und nutzen sie für eigene Produkte.
	• führen einfache – auch digitale – Recherchen (Suchmaschinen für Kinder) durch.
	• identifizieren angeleitet Internet-Kommunikation als potenziell öffentliche Kommunikation und schätzen Konsequenzen für sich und andere ein.
	• untersuchen angeleitet die Qualität verschiedener altersgemäßer analoger und digitaler Informationsquellen und bewerten diese (Autorin/Autor, Ausgewogenheit, Informationsgehalt, Belege).
	• setzen analoge und digitale Medien zur Organisation von Lernprozessen und zur Dokumentation und Präsentation von Arbeitsergebnissen ein.
• beschreiben ihre eigenen Leserfahrungen mit analogen und digitalen Werkzeugen (u. a. Lesekiste, roter Faden, Lesetagebuch, Buchvorstellung).	
• unterscheiden verschiedene analoge und digitale Werkzeuge zur Präsentation und stellen damit einfache Medienprodukte her.	• wählen für die Erstellung eigener Medienprodukte analoge und digitale Werkzeuge zur Präsentation sowie passende Gestaltungsmittel begründet aus.

Sprache und Sprachgebrauch untersuchen	
Kompetenzerwartung am Ende der Schuleingangsphase	Kompetenzerwartung am Ende der Klasse 4
Die Schülerinnen und Schüler	Die Schülerinnen und Schüler
unterscheiden Merkmale der Schriftlich- und Mündlichkeit in digitaler und analoger Kommunikation (u. a. Öffentlichkeit vs. Privatheit, Fremdheit vs. Vertrautheit des Kommunikationspartners).	

4.2 Sachunterricht

Demokratie und Gesellschaft	
Kompetenzerwartung am Ende der Schuleingangsphase	Kompetenzerwartung am Ende der Klasse 4
Die Schülerinnen und Schüler	Die Schülerinnen und Schüler
	erkunden und recherchieren auch mit digitalen Werkzeugen Aufgaben und Ämter in der Kommune und Institutionen der öffentlichen Versorgung und begründen deren Bedeutung für das gesellschaftliche Zusammenleben (Rathaus bzw. Kreishaus, Polizei, Verkehrsbetriebe).
	beschreiben Formen von (Cyber-)Mobbing und (Cyber-)Gewalt sowie jugendgefährdende Inhalte und benennen Verhaltensempfehlungen.
	unterscheiden zwischen Codierung und Verschlüsselung von Daten und beschreiben Möglichkeiten zum Schutz persönlicher Daten.
	unterscheiden Medien nach ihrer Funktion und bewerten auf dieser Grundlage die eigene Mediennutzung.
	beurteilen die Wirklichkeitsnähe medialer Darstellung und benennen Kriterien eines verantwortungsvollen Umgangs mit Medien.
	recherchieren und präsentieren auch mit digitalen Werkzeugen Lebensgewohnheiten und Traditionen verschiedener Kulturen aus ihrem Alltag (Feste und Bräuche, Essensgewohnheiten).

Raum und Mobilität	
Kompetenzerwartung am Ende der Schuleingangsphase Die Schülerinnen und Schüler	Kompetenzerwartung am Ende der Klasse 4 Die Schülerinnen und Schüler
	orientieren sich mit (digitalen) Karten und anderen Hilfsmittel in Räumen (Sonnenstand, markante Punkte, Kompass, Navigationsgeräte, GPS).
	simulieren und beschreiben das EVA-Prinzip (Eingabe, Verarbeitung, Ausgabe) als Grundprinzip der Datenverarbeitung in Informatiksystemen anhand eines Beispiels.
	programmieren eine Sequenz.
	untersuchen den Aufbau und die Funktion einfacher technischer Geräte aus ihrem Alltag und beschreiben ihre Wirkungsweise.
	beschreiben – auch durch den Einfluss der Digitalisierung – die Entwicklung von Werkzeugen und Maschinen.
	bewerten technische und digitale Entwicklungen im Hinblick auf die individuelle und die gesellschaftliche Bedeutung.

Zeit und Wandel	
Kompetenzerwartung am Ende der Schuleingangsphase Die Schülerinnen und Schüler	Kompetenzerwartung am Ende der Klasse 4 Die Schülerinnen und Schüler
	erklären anhand von Beispielen langsame Prozesse und abrupte Brüche als Formen des Wandels (u. a. Entwicklung zur Sesshaftigkeit, Veränderung von familiären Lebensformen und Geschlechtern, Erfindung des Computers/ Digitalisierung).
	unterscheiden in der Auseinandersetzung mit medialen Geschichtsdarstellungen zwischen Realität und Fiktion (u. a. Computerspiele, filmische Darstellung).

4.3 Mathematik

Zahlen und Operationen	
Kompetenzerwartung am Ende der Schuleingangsphase	Kompetenzerwartung am Ende der Klasse 4
Die Schülerinnen und Schüler	Die Schülerinnen und Schüler
	entscheiden sich aufgabenbezogen nach eigenen Präferenzen für eine Strategie des Zahlenrechnens oder ein schriftliches Normalverfahren, verwenden ggf. digitale Mathematikwerkzeuge und berechnen Aufgaben.

Raum und Form	
Kompetenzerwartung am Ende der Schuleingangsphase	Kompetenzerwartung am Ende der Klasse 4
Die Schülerinnen und Schüler	Die Schülerinnen und Schüler
stellen Muster durch Legen und Fortsetzen her, beschreiben sie und erfinden eigene Muster, auch unter Verwendung digitaler Mathematikwerkzeuge.	stellen Muster durch Fortsetzen her (u. a. Bandornamente, Parkettierungen), beschreiben sie und erfinden eigene Muster, auch unter Verwendung digitaler Mathematikwerkzeuge.
	bestimmen und vergleichen den Flächeninhalt ebener Figuren und deren Umfang (u. a. durch Auslegen mit Einheitsquadraten oder Zerlegen in Teilstücke), auch unter Verwendung digitaler Mathematikwerkzeuge.
stellen ebene Figuren her durch Legen, Nachlegen und Auslegen, Zerlegen und Zusammensetzen und Vervollständigen, auch unter Verwendung digitaler Mathematikwerkzeuge.	
	fertigen symmetrische Figuren an (u. a. Zeichnen von Spiegelbildern auf Gitterpapier, Spiegeln mit einem Doppelspiegel) und nutzen dabei die Eigenschaften der Achsensymmetrie, auch unter Verwendung digitaler Mathematikwerkzeuge.

Größen und Messen	
Kompetenzerwartung am Ende der Schuleingangsphase	Kompetenzerwartung am Ende der Klasse 4
Die Schülerinnen und Schüler	Die Schülerinnen und Schüler
formulieren zu vorgegebenen Gleichungen Rechengeschichten oder zeichnen dazu passende Bildsachaufgaben, auch unter Verwendung digitaler Mathematikwerkzeuge.	formulieren Sachaufgaben zu vorgegebenen Modellen (u. a. Gleichungen, Tabellen), auch unter Verwendung digitaler Mathematikwerkzeuge.

Daten, Häufigkeiten und Wahrscheinlichkeiten	
Kompetenzerwartung am Ende der Schuleingangsphase	Kompetenzerwartung am Ende der Klasse 4
Die Schülerinnen und Schüler	Die Schülerinnen und Schüler
	stellen Daten und Häufigkeiten in Diagrammen und Tabellen dar, auch unter Verwendung digitaler Mathematikwerkzeuge.
strukturieren Daten (unter Berücksichtigung von verbraucherrelevanten Themen) mithilfe von Tabellen, auch unter Verwendung digitaler Mathematikwerkzeuge.	

4.4 Musik

Musik machen und gestalten	
Kompetenzerwartung am Ende der Schuleingangsphase	Kompetenzerwartung am Ende der Klasse 4
Die Schülerinnen und Schüler	Die Schülerinnen und Schüler
erfinden, auch unter Nutzung digitaler Medien, eigene Klangspiele nach erarbeiteten Vorgaben (u. a. zu ausgewählten Spielauslösern wie Bildern, Gedichten) und beschreiben ihr Handeln mit einfachen Fachbegriffen (u. a. komponieren).	
präsentieren eigene und vorgegebene Musikstücke und Klanggestaltungen anhand ihrer vorherigen Planung adressatengerecht, ggf. unter Nutzung digitaler Medien.	

Musik umsetzen und darstellen	
Kompetenzerwartung am Ende der Schuleingangsphase	Kompetenzerwartung am Ende der Klasse 4
Die Schülerinnen und Schüler	Die Schülerinnen und Schüler
beschreiben ihre individuellen Umsetzungen (künstlerisch, musikalisch und in Bewegung), auch unter Nutzung digitaler Medien.	beurteilen ihre individuellen Umsetzungen (künstlerisch, musikalisch und in Bewegung), auch unter Nutzung digitaler Medien.
	realisieren selbst entwickelte und vorgegebene Performances durch verschiedene künstlerische Ausdrucksmedien (Musik, Kunst, Bewegung), auch unter Nutzung digitaler Medien.

4.5 Kunst

Fotografieren und Filmen	
Kompetenzerwartung am Ende der Schuleingangsphase	Kompetenzerwartung am Ende der Klasse 4
Die Schülerinnen und Schüler	Die Schülerinnen und Schüler
experimentieren u. a. in der digitalen Fotografie mit Bildmitteln (Ausschnitt, Kameraperspektive, Format, Figur-Grund-Bezug) und beschreiben Wirkungen.	experimentieren mit Bildmitteln (u. a. Perspektive) und untersuchen Gestaltungsmöglichkeiten digitaler Werkzeuge in Foto und Film im Hinblick auf Wirkungs- und Funktionszusammenhänge.
realisieren u. a. mittels digitaler Fotografie themenorientiert individuelle Bildideen durch den Einsatz bekannter Bildmittel.	entwickeln und realisieren wirkungsbezogen zu eigenen Ideen digitale Bewegtbilder (Animation).

4.6 Englisch

Leseverstehen
Kompetenzerwartung am Ende der Klasse 4 Die Schülerinnen und Schüler
benennen wesentliche Informationen und Inhalte aus altersangemessenen analogen und digitalen Sach- und Erzähltexten.

Sprechen
Kompetenzerwartung am Ende der Klasse 4 Die Schülerinnen und Schüler
erzählen in einfachen Sätzen, auch mit vorgegebenen Satzbausteinen, zu sprachlichen und visuellen Impulsen (u. a. analoge und digitale Bildimpulse, Erlebnisse).
sprechen mit Unterstützung zusammenhängend über ihre Ergebnisse und Produkte in digitalen und analogen Präsentationen (u. a. All about me, My favourite animal, My dream house).

Interkulturelle kommunikative Kompetenz
Kompetenzerwartung am Ende der Klasse 4 Die Schülerinnen und Schüler
informieren sich anhand altersangemessener und authentischer Materialien sowie (digitaler) Medien über die Alltagswelten von Kindern in englischsprachigen Ländern.
beschreiben kulturelle Gemeinsamkeiten und Unterschiede auch aus Genderperspektive (u. a. anhand von Gesprächen, Bildern, authentischen Kinderbüchern und (digitalen) Medien).

Text – und Medienkompetenz
Kompetenzerwartung am Ende der Klasse 4 Die Schülerinnen und Schüler
• bewerten Medien hinsichtlich ihrer Gestaltungsmöglichkeit und ihrer kommunikativen Absicht (u. a. Briefe, Postkarten, Gestaltungsprogramme). • produzieren mithilfe von Vorlagen analoge sowie digitale Hör- und Schreibtexte unter Beachtung grundlegender erarbeiteter Kriterien adressatengerecht (u. a. Brief, Beschreibung, Podcast, Erklärvideo). • nutzen digitale Endgeräte (u. a. Tablets, audiodigitale Lernsysteme) und Werkzeuge (u. a. Bilderbuch-Apps, Aufnahme- und Filmsoftware) zur Erstellung analoger und digitaler Produkte.

Sprachlernkompetenz
Kompetenzerwartung am Ende der Klasse 4 Die Schülerinnen und Schüler
• nutzen analoge und digitale Hilfsmittel (u. a. (Online-) Wörterbücher, audiodigitale Lernsysteme, Tippkarten).

4.7 Religionslehre (schwarz ev. blau kath.)

Miteinanderleben in Gottes Schöpfung	
Kompetenzerwartung am Ende der Schuleingangsphase Die Schülerinnen und Schüler	Kompetenzerwartung am Ende der Klasse 4 Die Schülerinnen und Schüler
	• benennen für konkrete Situationen Beispiele aus ihrer Lebenswelt für gemeinschaftsförderliches und gemeinschaftshinderliches Verhalten, auch im Hinblick auf die Nutzung sozialer Medien. • recherchieren – auch digital – christlich geprägte Lebenswege von Menschen und reflektieren deren Einsatz für andere (Franziskus, „Helden des Alltags“).

Die Frage nach Gott	
Kompetenzerwartung am Ende der Schuleingangsphase Die Schülerinnen und Schüler	Kompetenzerwartung am Ende der Klasse 4 Die Schülerinnen und Schüler
	• untersuchen kriteriengeleitet Gottesvorstellungen in analogen und digitalen Medien.

Jesus Christus	
Kompetenzerwartung am Ende der Schuleingangsphase Die Schülerinnen und Schüler	Kompetenzerwartung am Ende der Klasse 4 Die Schülerinnen und Schüler
	• recherchieren – auch digital – christlich geprägte Lebenswege von Menschen und reflektieren deren Einsatz für andere. • recherchieren – auch digital – christlich geprägte Lebenswege von Menschen und reflektieren deren Einsatz für andere (Franziskus, „Helden des Alltags“).

Kirche und Gemeinde	
Kompetenzerwartung am Ende der Schuleingangsphase Die Schülerinnen und Schüler	Kompetenzerwartung am Ende der Klasse 4 Die Schülerinnen und Schüler
	• recherchieren – auch digital – Angebote von Kirche als Glaubensgemeinschaft und beziehen Stellung dazu.
	• nehmen begründet Stellung zu heutigen Ausprägungsformen christlicher Feste (u. a. Reflexion von Konsumverhalten, mediale Darstellungen).

Religionen und Weltanschauungen	
Kompetenzerwartung am Ende der Schuleingangsphase Die Schülerinnen und Schüler	Kompetenzerwartung am Ende der Klasse 4 Die Schülerinnen und Schüler
	• recherchieren und präsentieren – auch digital – Informationen über Ausstattung und Glaubensvollzüge in Gotteshäusern/Gebetsstätten unterschiedlicher Religionen ihrer Lebenswelt. • recherchieren und präsentieren – auch digital – Elemente des jüdischen Glaubens (Tora, Schabbat, Pessach, Synagoge). • recherchieren und präsentieren – auch digital – Elemente des islamischen Glaubens (Koran, Mohammed, Ramadan, Moschee).

5. Mediale Ausstattung an der Wilhelm-Lehmbruck-Grundschule

- **Smartboards** in allen Klassenräumen und in der Schulbücherei
- **Dokumentenkameras** in allen Klassenräumen
- **iPads** für alle Lehrer*innen
- **2 iPad-Koffer** zur Ausleihe am Hauptstandort (32 Stück)
- **1 iPad-Koffer** zur Ausleihe am TSO (16 Stück)
- W-LAN

6. Häufig genutzte Apps und Internetseiten

Apps	Nutzung	Internetseiten	Nutzung	
ANTON	ab JG 1	www.antolin.de	ab JG 1/2	
Kamera	ab JG 1	www.zahlenzorro.de	ab JG 1/2	
Sprachmemos zum Aufnehmen von Vorlesetexten	ab JG 2	www.learningapps.org	ab JG 1	
Pages	ab JG 3	https://classroomscreen.com	Lehrer*innen	
Keynote	ab JG 3	www.youtube.com	Lehrer*innen	
GoodNotes	ab JG 3	https://www.internet-abc.de/	ab JG 1	
Bookcreator	ab JG 3	Suchmaschinen für Kinder www.fragfinn.de https://www.blinde-kuh.de/ https://klexikon.zum.de/wiki/Klexikon:Willkommen_im_Klexikon https://www.helles-koepfchen.de/	Ab JG 2	
iMovie	ab JG 4			
Sdui zur Elternkommunikation	Kollegium und Eltern			
		www.taskcards.de		

7. Schlusswort

Wie bereits erwähnt, versteht sich unser Medienkonzept als fortlaufender Prozess. So werden Inhalte erprobt und ggf. angepasst, verändert oder sogar entfernt. Dies geschieht im Austausch mit den Kolleg*innen in regelmäßigen Abständen während Konferenzzeiten, um optimal mit den Inhalten des Konzepts arbeiten zu können. Dabei können neue Ideen einfließen und aufgenommen werden.