

Digitale Kompetenzen GS Roßla – Endniveau Kl.4

Deutsch

Das Fach Deutsch ist in besonderer Weise für die Entwicklung der Lesekompetenz verantwortlich, indem es die individuellen Leseinteressen der Schülerinnen und Schüler weckt, für den Unterricht nutzt und die Lesefreude kontinuierlich fördert. Bei der Ausbildung der Lesekompetenz ist das Verstehen der Texte von zentraler Bedeutung. Das sinnverstehende Lesen bezieht sich auf literarische Texte, kontinuierliche und nichtkontinuierliche Sachtexte sowie eine kompetente Nutzung von analogen und digitalen Medienprodukten. Dem Begriff Lesen liegt somit ein erweiterter Textbegriff zugrunde.

Dazu

gehören z. B. die Durchführung von Schreib- und Lesewerkstätten, das Gespräch mit Autorinnen und Autoren von Kinderbüchern oder der gemeinsame Besuch von Theater- und Filmvorstellungen sowie die Nutzung digitaler Kommunikationsformen.

Gleichzeitig sind Chancen und Risiken des Mediengebrauchs im Unterricht zu reflektieren.

2 Kompetenzen und Grundwissen

2.1 Prozessbezogene Kompetenzen als Endniveau des Schuljahrganges 4

2.2 Inhaltsbezogene Kompetenzen als Endniveau der Schuljahrgänge 2 und 4

Bereich: Lesen – mit Texten und anderen Medien umgehen

- kontinuierliche Sach- und Gebrauchstexte (z. B. Beschreibungen, Berichte, Zeitungsartikel) und diskontinuierliche Sach- und Gebrauchstexte (z. B. Tabellen und Diagramme) aus analogen und digitalen Medien verstehen und nutzen
- visuelle und auditive Medienangebote, gezielt Informationen im Internet suchen und strukturieren, z. B. mithilfe einer Suchmaschine für Kinder
- sich auf einer Internetseite orientieren
- von einer Aufgabe Informationsbedarf und Suchinteresse ableiten
- Informationsmöglichkeiten im Internet
 - Suchmaschinen für Kinder
 - Suchstrategien: Schlagwortsuche
 - altersangemessenen Infoquellen (z. B. Portale, Wissensspeicher, ...)
 - Grundfunktionen des Navigierens: Browser, Internetadresse eingeben, Links öffnen, scrollen, Seiten schließen
- eine E-Mail formulieren und unter Anleitung versenden
- digitales Schreibprogramm gebrauchen und für die Textgestaltung nutzen
- selbst verfasste Texte analog und digital gestalten, drucken,

- Kriterien des formalen Aufbaus einer E-Mail: Angabe von Empfänger, Betreff, Anrede- und Grußformel
- Gestaltungskriterien analoger und digitaler Texte: Schriftauswahl und Seitenaufbau

Bereich: Sprache und Sprachgebrauch untersuchen sowie richtig schreiben

- analoge und digitale Nachschlagemöglichkeiten selbstständig nutzen
- Rechtschreibhilfen kritisch nutzen
- Wörterbuch/Lexika und Stichwörtern: analog und digital, Internetquellen/Suchmaschinen für Kinder- Rechtschreibprogramm
- Medienkompetenz
Auf ein Leben in der digitalen Welt sollen die Schülerinnen und Schüler im Fach Deutsch vorbereitet werden, indem sie ausgehend von ihren eigenen Medienerfahrungen mit analogen und digitalen Medien zunehmend handlungsorientiert und reflektiert umgehen. Dafür erwerben und nutzen sie grundlegende Arbeitstechniken und Lernstrategien zum Suchen, Verarbeiten, Aufbewahren und Präsentieren von Informationen. Sie lernen zunehmend selbstständig, sicher und adressatenbezogen im Netz zu kommunizieren und ihr Medienverhalten kritisch zu reflektieren. Des Weiteren können sie unter Anleitung die Wirkung und Funktion von Medien erkennen und bewerten.

Sachunterricht

2 Kompetenzen und Grundwissen

2.1 Prozessbezogene Kompetenzen als Endniveau des Schuljahrganges 4

Präsentieren

- Ideen, Lösungswege, Ergebnisse sprachlich, bildlich und handelnd auch unter Nutzung digitaler Medien darstellen
 - Informationen zu einem Sachthema sammeln, diese ordnen und sich darüber zusammenfassend äußern
 - einfache Präsentationen planen sowie analog und digital gestalten
 - Informationen aus altersangemessenen Quellen aufgabenbezogen anhand vorgegebener Kriterien sammeln, vergleichen, auswählen, diese ordnen und sich darüber zusammenfassend äußern; dabei analoge Medien wie Wissensspeicher und Lexika sowie digitale Medien wie Kindersuchmaschinen und Internetbeiträge nutzen
 - Grundfunktionen des Navigierens anwenden (Browser, Internetadresse eingeben, Links öffnen, scrollen, Seiten schließen, ...) und Suchstrategien im Internet benennen, vergleichen, auswählen, anwenden
 - geeignete digitale Werkzeuge für die Bearbeitung von Texten, Bildern sowie Präsentationen und der Dateiformate auswählen
- bei der Nutzung von digitalen Inhalten das Recht an Bild und Text berücksichtigen
- unterschiedliche Präsentationsmöglichkeiten nutzen, z. B. Plakate, Übersichten, Zeichnungen, Fotos, Rollenspiele, Erklärvideos, interaktive Arbeitsblätter und digitale Präsentationen

Mathematik:

Kompetenzentwicklung im Mathematikunterricht bedingt die Schaffung von Lernsituationen, die Selbstständigkeit, Kreativität, kritisches Denken sowie Kooperation und Kommunikation zwischen den Lernenden fördern und den Einsatz vielfältiger, effektiver und zeitgemäßer Übungsformen und Anwendungen ermöglichen. Erworbenes Wissen muss erweitert und in neuen, unbekanntem Sachverhalten angewandt werden. Dabei sind digitale Medien und Werkzeuge einzubeziehen, um nachfolgende Kompetenzen zu entwickeln.

2 Kompetenzen und Grundwissen

2.1 Prozessbezogene Kompetenzen als Endniveau des Schuljahrganges 4

- relevante Sachverhalte aus der Umwelt aufgreifen und anhand geeigneter Quellen erschließen, Suchstrategien nutzen
- Darstellen:
- auch unter Nutzung digitaler Werkzeuge eigene Darstellungen entwickeln, eine Darstellung in eine andere übertragen
- Beziehungen zwischen Darstellungsformen erkennen
- Darstellungen bezogen auf Inhalts- und Zielangemessenheit miteinander vergleichen und kritisch hinterfragen

2.2 Inhaltsbezogene Kompetenzen als Endniveau der Schuljahrgänge 2 und 4

- unter Berücksichtigung von Vor- und Nachteilen eines algorithmischen Vorgehens entscheiden, ob zweckmäßig mündlich, halbschriftlich oder schriftlich gerechnet werden soll

- zur Ergebniskontrolle Überschlagsrechnungen und digitale Werkzeuge nutzen

- Daten aus dem Vorstellungsbereich sowie aus altersangemessenen Quellen gewinnen, aufbereiten, darstellen, abschätzen, deuten und kritisch werten sowie beim Lösen von Aufgaben, die auch einfache Zufallsüberlegungen einschließen, verwenden

- Medienkompetenz

Der Mathematikunterricht greift Vorerfahrungen und mediale Interessen der Schülerinnen und Schüler auf. Die Lernenden entwickeln ihre Medienkompetenz weiter, indem sie im Unterricht digitale Medien und Werkzeuge vielfältig nutzen und kritisch reflektieren.

Digitale Medien und Werkzeuge werden zur Informationsbeschaffung und Datengewinnung, zum Problemlösen, Modellieren, Darstellen, Experimentieren und Präsentieren genutzt. Dabei wenden die Schülerinnen und Schüler grundlegende Funktionen digitaler digitaler Werkzeuge an. Die Lernenden entwickeln ihre Medienkompetenz weiter, indem sie im Unterricht digitale Medien und Werkzeuge vielfältig nutzen und kritisch reflektieren.

Digitale Medien und Werkzeuge werden zur Informationsbeschaffung und Datengewinnung, zum Problemlösen, Modellieren, Darstellen, Experimentieren und Präsentieren genutzt.

Sport

Kompetenzbereich Spielen

Teilkompetenzen:

- technische Bewegungsausführungen und taktische Verhaltensweisen nutzen und über analoge oder digitale Spielbeobachter einschätzen
- digitale Aufnahmeformate zur Analyse fairen sportlichen Verhaltens nutzen

Flexibel anwendbares Grundwissen zu:

digitale Aufnahme- und Messverfahren

Kompetenzbereich Fit werden – gesund bleiben

Teilkompetenzen:

- altersadäquate Kräftigungsübungen vorwiegend für Rumpf- und Extremitätenmuskulatur digital zweckgerichtet sowie gesundheitsbewusst auswählen und nutzen
- spezifische Übungen zur Verbesserung koordinativer Fähigkeiten wie Rhythmus- und kinästhetischer Differenzierungsfähigkeit digital auswählen und gezielt anwenden

MUSIK

Kompetenz	Umsetzung/Begründung
beim gemeinsamen Singen, Instrumentalspiel und Tanzen musikalisch kommunizieren und Musik präsentieren, auch unter Einbeziehung musikbezogener Medien und digitaler Endgeräte	Tanzen, Instrumentalspiel und Singen ist aufgrund der Corona-Verordnungen nur bedingt möglich (Singen tw. im Freien, Instrumentalspiel selten, da hoher Desinfektionsaufwand); im „Normalfall“ werden häufig digitale Medien eingesetzt, z. B. bringen die Schüler eigene Musik mit und singen oder tanzen dazu, Playbacks zum Singen oder Instrumentalspiel werden genutzt...
Musik analytisch hören, auch mit Unterstützung durch digitale Medien	beim Hören von Musikstücken werden häufig digitale Medien genutzt, um bspw. unterschiedliche Versionen von Stücken zu analysieren; auch Lieder werden in unt. Versionen gesucht, gehört und analysiert
Informationen zur Musik suchen und verarbeiten, auch durch Nutzung digitaler Lexika	bei musiktheoretischen Inhalten (z. B. Stimme, Gehör, Komponisten) recherchieren Schüler im Internet; auch für Vorträge
Problemlösen: Musik variieren, improvisieren, erfinden/komponieren, auch unter Nutzung digitaler Medien	wird häufig analog durchgeführt; digitale Mediennutzung in Planung
Integrationskompetenz: zwischen Musik und	wird umgesetzt z. B. durch Gestaltung von

außermusikalischen Phänomenen, auch im Medienbereich, Verbindungen herstellen, szenisches Gestalten	Klanggeschichten; in Planung: Klanggestaltung einer Geschichte / Film (mit Musik und Geräuschen untermalen)
zwei neue Kinderlieder, auch aus audiovisuellen Medien	in Planung, Umsetzung momentan nicht möglich (Corona-Beschränkungen)
Tanz- und Spiellieder sowie Kindertänze gestalten, auch unter Nutzung audiovisueller Medien	in Planung (Corona)
Kanontänze, Tänze unterschiedlicher Zeitepochen und Kulturkreise gestalten, auch unter Nutzung audiovisueller Medien	digitale Medien werden genutzt, um z. B. den Klang eines Kanons zu analysieren, sich einen Höreindruck zu verschaffen...; Umsetzung in Tanzform derzeit nicht möglich
wichtige Orchesterinstrumente/Instrumentengruppen in Klang und Aussehen erkennen und unterscheiden, auch unter Nutzung digitaler Lexika wie dem digitalen Musikkoffer Sachsen-Anhalt	junge-klassik.de (Orchesterinstrumente erkunden in Aussehen, Klang, Zusammenspiel im Orchester; klangkiste.wdr.de / DoReMix (Orchesterinstrumente anhören, Mehrstimmigkeit, eignen Töne/Geräusche aufnehmen und einzeln oder gleichzeitig abspielen lassen) ...
umfangreiche Musikstücke der Vokal- und Instrumentalmusik aufmerksam hören und angemessen reflektieren, auch unter Nutzung digitaler Medien	am Bsp: Howar Blake „Der Schneemann“ wurde untersucht, wie die Musik Gefühle beeinflusst, Spannung steigert (Film mit und ohne Musik angesehen)
Beziehungen zwischen Musik und Medien (Musik im Alltag/in der Werbung kritisch reflektieren)	in Planung

SEP

Digitale Kompetenzen GS - SEP

		Mathematik	erfüllt	nicht erfüllt
Inhaltsbezogene Kompetenzen Endniveau Klasse 2	Zahlen und Operationen	Zahlen unter Beachtung der Zahlaspekte auf verschiedene Weise gewinnen und auch mithilfe digitaler Werkzeuge darstellen, Zahlen im Zahlenraum strukturieren und Einsichten ins dekadische Positionssystem nutzen		X
	Raum und Form	digitale Werkzeuge zur Untersuchung räumlicher Objekte nutzen		X
		ebene Figuren legen, auslegen, färben, falten, schneiden und auch mithilfe digitaler Werkzeuge verändern	X	

		Punkte festlegen und bezeichnen; Geraden, Strecken und ebene Figuren ohne und mit Hilfsmittel (Lineal, Schablone, Geodreieck, digitale Werkzeuge) zeichnen und bezeichnen	X	
	Daten, Häufigkeit und Wahrscheinlichkeit	Daten aus unterschiedlichen Quellen (z. B. Schaubildern, Diagrammen, Tabellen, Texten) entnehmen, analysieren und interpretieren	X	
Prozessbezogene Kompetenzen Endniveau Klasse 4	Kommunizieren und Argumentieren	einfache mathematische Begriffe, Sachverhalte oder Vorgehensweisen auch mithilfe digitaler Medien (z. B. Erklärvideo, Podcast, ...) anderen erklären		X
	Modellieren	relevante Sachverhalte aus der Umwelt aufgreifen und anhand geeigneter Quellen erschließen, Suchstrategien nutzen	X	
	Darstellen	auch unter Nutzung digitaler Werkzeuge eigene Darstellungen entwickeln, eine Darstellung in eine andere übertragen		X
		Darstellungen bezogen auf Inhalts- und Zielangemessenheit miteinander vergleichen und kritisch hinterfragen	X	

Deutsch		erfüllt	nicht erfüllt	
Inhaltsbezogene Kompetenzen Endniveau Klasse 2	Schreiben - Texte verfassen	selbst verfasste Texte analog und digital gestalten, drucken, sammeln und präsentieren, z. B. für Lesungen und Ausstellungen, als gemeinsame Geschichtenbücher, gestaltete Buchformen, individuelle Sammlungen freier Texte oder Poster-Präsentationen	X	

Prozessbezogene Kompetenzen Endniveau Klasse 4	Reflektieren	über Sprache und deren Gebrauch in analogen und digitalen Kontexten nachdenken und reflektieren		X
		Einfluss von Medien in der digitalen Welt auf die eigene Lebenswelt erkennen	X	

		Sachunterricht	erfüllt	nicht erfüllt
Prozessbezogene Kompetenzen Endniveau Klasse 4	Erkunden	Gegebenheiten, Ungeklärtes und Rätselhaftes aus der Lebenswirklichkeit erkunden, unterstützend geeignete Arbeitsgeräte, Materialien, analoge und digitale Medien sowie Hilfsmittel auswählen und unter Beachtung der arbeitsschutzgerechten Handhabung gebrauchen	X	
		unter Anleitung Objekte untersuchen, in ihrem Bau erfassen, <u>analoge</u> und digitale Messungen durchführen sowie erste Einsichten in Funktionen und Zusammenhänge erlangen	X	
	Kommunizieren und Argumentieren	digitale Kommunikationsmöglichkeiten zur Beschreibung und Darstellung von Sachverhalten auswählen und nutzen		X
	Präsentieren	Ideen, Lösungswege, Ergebnisse sprachlich, bildlich und handelnd auch unter Nutzung digitaler Medien darstellen		X
		einfache Präsentationen planen sowie <u>analog</u> und digital gestalten	X	

		Informationen aus altersangemessenen Quellen aufgabenbezogen anhand vorgegebener Kriterien sammeln, vergleichen, auswählen, diese ordnen und sich darüber zusammenfassend äußern; dabei analoge Medien wie Wissensspeicher und Lexika sowie digitale Medien wie Kindersuchmaschinen und Internetbeiträge nutzen	X	
		Grundfunktionen des Navigierens anwenden (Browser, Internetadresse eingeben, Links öffnen, scrollen, Seiten schließen, ...) und Suchstrategien im Internet benennen, vergleichen, auswählen, anwenden		X
		geeignete digitale Werkzeuge für die Bearbeitung von Texten, Bildern sowie Präsentationen und deren Dateiformate auswählen		X
		bei der Nutzung von digitalen Inhalten das Recht an Bild und Text berücksichtigen		X
		unterschiedliche Präsentationsmöglichkeiten nutzen, z. B. Plakate, Übersichten, Zeichnungen, Fotos, Rollenspiele, Erklärvideos, interaktive Arbeitsblätter und digitale Präsentationen	X	

Ethik			erfüllt	nicht erfüllt
Inhaltsbezogene Kompetenzen Endniveau Klasse 2	Ich im Wir	eigene, auch durch digitale Medien gesteuerte Wünsche wahrnehmen, beschreiben und beurteilen	X	
		Wirkungen von Medien in der digitalen Welt, z. B. mediale Konstrukte, Werbebotschaften, Stars, Idole, Computerspiele	X	
	Wir in der Welt	Verhaltensregeln bei digitaler Interaktion und Kooperation anwenden		X

	Grundregeln der Internetkommunikation, z. B. Umgang mit Symbolen, Abkürzungen, Kettenbriefen, Chatsprache, Vermeidung von Hasskommentaren, Beleidigungen, Netiquette		X
--	--	--	---

		Gestalten	erfüllt	nicht erfüllt
Inhaltsbezogene Kompetenzen Endniveau Klasse 2	Zeichnen/ Drucken/ Digitale Bildgestaltung	verschiedene grafische Arbeitsmittel und <u>analoge</u> und digitale Techniken unter Anleitung Gestaltungsaufgaben nutzen	X	
		ein Bild unter Verwendung von Ausdruckswerten, grafischen Gestaltungselementen, kompositorischen Prinzipien sowie analogen und digitalen Techniken gestalten		X
		Bilddaten erzeugen, speichern und wiederfinden		X
		Bild und Schrift in analogen und digitalen Gestaltungen anwenden		X
		Grundwissen zu: Bilddaten: Fotografie		X
		Grundfunktionen der digitalen Bild- und Textverarbeitung: speichern, wiederfinden		X
		Gestaltungselemente der digitalen Bildbearbeitung: Helligkeitskontraste, Farbkontraste und Farbsättigung		X
	Konstruieren/ Formen/ Fertigen	technische Lösungen für starre und bewegliche Verbindungen in ihrer Lebenswelt entdecken, einfache Grundkonstruktionen erfassen und unter Einbeziehung unterschiedlicher Materialien Verbindungen montieren und funktional prüfen		X

Prozessbezogene Kompetenzen Endniveau Klasse 4	Wahrnehmen und Empfinden	Bilder aus Natur, Kunst, Architektur, Technik, Lebenswelt und aus digitalen Medien gezielt wahrnehmen und für den eigenen Schaffensprozess kreativ nutzen	X	
	Entwickeln und Gestalten	sich forschend, entdeckend sowie konstruktiv unter zunehmend bewusster Nutzung der Kenntnisse, Fähigkeiten und Fertigkeiten betätigen, Ideen entwerfen und diese mit <u>analogen</u> und digitalen Gestaltungsmitteln zum Ausdruck bringen	X	
	Kommunizieren, Reflektieren und Präsentieren	sich zu künstlerischen und technischen Erscheinungen aus ihrer Lebenswelt angemessen sprachlich äußern sowie gestaltete Objekte zu vielfältigen Anlässen und Gelegenheiten <u>analog</u> und digital präsentieren	X	
		eigene Gestaltungsprodukte medienadäquat präsentieren und deren Gestaltungsmittel einschätzen		X
		Inhalts- und Kontextangemessenheit eigener und fremder Bilder bei digitalen Veröffentlichungen beachten		X
		Informationen aus analogen und digitalen Medien beschaffen, zunehmend kritisch bewerten und verarbeiten		X
		realistische und fiktionale Bilder unterscheiden sowie deren Glaubwürdigkeit einschätzen		X

Gründe für Nichterfüllung:

keine ausreichende funktionierende technische Ausrüstung
 Anzahl der technischen Geräte im Gruppenraum
 permanente personelle Engpässe
 keine ausreichende Internetverbindung
 in Notfallplan-Zeiten Fokus auf Hauptfächer und deren wichtigeren Inhalte

K. Augustin _____
 Unterschrift
 Schulleitung

