|  |
| --- |
| Jahrgangsstufe 3/4 |

**Schulbesuchsjahr: ➂ ➃**

**Klassenleitung: ➂ ➃**

|  |  |
| --- | --- |
| Soziales Lernen  (Kommunikationsfähigkeit, Konfliktfähigkeit, Empathie, Toleranz, Hilfsbereitschaft, Verantwortungsübernahme, Selbstbestimmtheit) | |
| Inhalte | konkrete Umsetzung |
| * Sozialziele im Klassenverband * Klassendienste * Verhalten auf dem Schulgelände * Stopp-Hand * Wolf- und Giraffensprache * „Der Elefant mit der dicken Haut“ * Lerntandems * Paten * Feedbackstrategien * Verhalten bei Partner- und Gruppenarbeiten |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Kooperatives Lernen | |
| Inhalte | konkrete Umsetzung |
| Kooperative Lernmethoden (fächerübergreifend)  *(Beschreibung der Methoden im Anhang)*   * Platzdeckchen * Basar * Mindmap * Stex (Stamm-Expertengruppen) * Lernspaziergang * Ideenrotation * Fischgräte * Verabredungskalender * 4 aus 16 * Schnittkreis * Kugellager * Zielscheibe * Das unterschreibe ich * Marktplatz * Gallery Walk * Echo-Spiel   Kooperative Lernmethoden (Deutsch)  *(Beschreibung der Methoden im Anhang)*   * Lesen im Flüstersitz * Tandemlesen * Reziprokes Lesen * Schreibkonferenz   Kooperative Lernmethoden (Mathematik)  *(Beschreibung der Methoden im Anhang)*   * Rechenkonferenz |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Selbstgesteuertes Lernen  (Lernen planen, durchführen, überwachen, reflektieren) | |
| Inhalte | konkrete Umsetzung |
| Planung und Vorbereitung des Lernens   * Vorbereitung des Arbeitsplatzes am Morgen * Bereitlegen der benötigte Materialien für jede Lernphase * Führen eines Wochenplans * Einkreisen der Aufgaben für den Tag * Abhaken erledigter Aufgaben * Festsetzen eines persönlichen Zieles für jeden Wochenplan (🡪 Lernkreis) * selbstständige Planung jeder Lernphase:   + freie/gezielte Wahl des Faches   + freie/gezielte Wahl der Aufgaben   + freie/gezielte Wahl des Lernpartners   + freie/gezielte Wahl des Lernortes   + Planung des zeitlichen Rahmens |  |
| Lernen durchführen   * Sorgfalt/Heftführung/Schrift * Ordnung am Arbeitsplatz * Schultasche ist im Schrank * nur die benötigten Materialien sind am Tisch * Unterlagen für den Wochenplan sind in der Ablage * alle Materialien werden nach der Arbeitsphase aufgeräumt * konzentriertes Arbeiten * Arbeit am Tablet: Umgangsregeln * Vorgehen bei Problemen (🡪 Lernkreis, Fächer mit Tipps zum Arbeiten/Lernen) * Konzentrationsprobleme: Kopfhörer, Platzwechsel z. B. Leise-Zimmer, Aufsteller, Wechsel der Aufgaben, kurze Arbeitsphasen (Sanduhr), kurze Bewegungspause, individuelle besprochene Lösungen * inhaltliche Probleme: genaues Lesen, Nachlesen (Merkkasten, Erläuterungen im Heft/Buch), Pate fragen, Lehrkraft fragen, Tipp-Karten nutzen, Material verwenden, zunächst leichtere Aufgabe wählen |  |
| Lernen überwachen und reflektieren   * TKK-Karte (Text-Korrektur-Karte) * Durchlesen/Kontrollieren von Arbeitsergebnissen * Partnerkontrolle * Selbstkontrolle mit Lösungen * Selbstreflexion (z. B. Bogen) * Überarbeitung von Fehlern * Überdenken von Strategien (Reflexion im Lerntagebuch) * Schriftliche Reflexion auf dem Wochenplan-/ Hausaufgabenplan-Bogen |  |
| Häusliche Vorbereitung   * Rahmenbedingungen (Ordnung, Ruhe) * Wochenhausaufgaben einteilen * regelmäßiges Lesen (Lesepass) * regelmäßiges Kopfrechnen * regelmäßiges Wiederholen der HSU-Inhalte * Lesen/Lernen der Merktafeln in den Lola- und Einstern-Heften * Vollständigkeit des Mäppchens * Spitzen der Stifte * Packen der Schultasche (Checkliste) * Abgabe der Hausaufgaben |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Lernen lernen | |
| Inhalte | konkrete Umsetzung |
| * Anwenden des Lernkreises beim selbstständigen Lernen/Erarbeiten von Inhalten * Lernen durch Lehren (z. B. Erzählen der Inhalte) * Strategien zum Auswendiglernen (Gedichte, Liedtexte, Listen)   + Lernen mit Bilder als Gedächtnisstütze   + Lernen in Bewegung   + Lernen mit Stützwörtern   + Lernen von kleinen Abschnitten/Portionen (Zeitplan beim Lernen) * Memostrategien[[1]](#footnote-1)   + Eselsbrücken   + Inhalte in Geschichte einbauen   + Anfangsbuchstaben als Lernstütze * Inhalte strukturieren (Mindmap, Liste, Schaubild, …) * Wiederholungsstrategien * Lernen mit Spielen (Memory, Zuordnungsspiele) * Lernen/Üben mit digitalen Angeboten * gegenseitiges Abfragen |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Digitales Lernen | | |
| Schwerpunkte über alle Jahrgangsstufen  Lernprodukte: Die Schülerinnen und Schüler planen und erstellen sowohl individuell als auch kooperativ mit verschiedenen Anwendungen Lernprodukte. Dabei berücksichtigen sie formale und ästhetische Gestaltungskriterien und Wirkungsabsichten. Das Anfertigen von Medienprodukten fördert den Erwerb von Medienkompetenz in vielen Bereichen und fordert eine tiefgehende Auseinandersetzung mit den Themen. Die Resultate der Lernprozesse werden präsentiert und mit anderen geteilt. Somit wird das arbeitsteilige Arbeiten unterstützt.  Verantwortungsbewusster Umgang mit den Medien: Die Schülerinnen und Schüler werden schrittweise an einen verantwortungsbewussten Umgang mit den digitalen Medien herangeführt. Das reflektierte und zielorientierte Nutzen von Medienangeboten sowohl in der Schule als auch in der Freizeit ist ein zentraler Aspekt. Sie lernen die Potentiale, aber auch die Risiken des Internets kennen. Zudem erfahren sie, dass sie bei der Nutzung von Daten aus dem Internet das Urheberrecht von Werken wahren müssen. | | |
| Medien-kompetenz-bereiche | Inhalte | konkrete Umsetzung/ Notizen |
| Basis-kompetenzen | **Tablet als Lernwerkzeug vertieft nutzen**   * Begriffsbildung: Verstehen und Verwenden von Fachbegriffen   + Browser   + Adresszeile (URL)   + E-mail   + scrollen   + screenshot   + Menüleiste   + Hyperlink   + …… * screenshots erstellen * Mikrophon benutzen * Nutzen der Kamera des Tablets   + Fotos und Videos aufnehmen   + Fotos bearbeiten (zuschneiden, Rahmen einfügen, markieren) * Tablet mit dem Active Board synchronisieren * Inhalte via AirDrop versenden und annehmen   **Medienangebote (offline und online) sach- und zielorientiert handhaben und zum Lernen einsetzen**   * Internetseiten über den Browser öffnen * Suchmaschinen öffnen und nutzen[[2]](#footnote-2) (geeignete Suchbegriffe finden und geeignete Suchergebnisse auswählen) * Antolin weiter nutzen * Mebis vertieft nutzen   + im digitalen Klassenzimmer orientieren   + Links öffnen   + Dateien öffnen   + Galerien öffnen   + Foren nutzen   + Dateien hochladen   🡪 im Forum  🡪 bei einer Aufgabe   * + Angebote der Mediathek öffnen   + an Abstimmungen teilnehmen   + H5P nutzen   + Kurs: Üben – Üben – Üben * Anton App * learningapps[[3]](#footnote-3) nutzen * kollaborative Arbeitsflächen nutzen (z. B. CryptPad) * Mentimter nutzen (Multiple Choice, Word Cloud, Open Ended) * Padlet nutzen * Padlet über QR-Code öffnen * Audioaufnahmen anhören * Dateien öffnen * Links öffnen * Videos öffnen * Kommentare verfassen * Inhalte hinzufügen * Videokonferenzsysteme nutzen * ein- und ausloggen * Mikrofon und Kamera ein- und ausschalten * öffentlichen Chat nutzen * Tafel verwenden * an Umfragen teilnehmen   **Apps zum Erstellen von Lernprodukten sach- und zielorientiert handhaben**   * + book creator   + spark video   + popplet   + Comic Life   + keynote   + Stop Motion Studio   + Green Screen by Do Ink   + GarageBand   **Apps zum Programmieren sach- und zielorientiert handhaben**   * + scratch   + WeDo 2.0 Lego Education   + Ozobot Bit   + Blue-Bot   **Vorschläge für Anwendungen, um die Inhalte in den einzelnen Fächer zu üben**  **Mathematik**   * + Einmaleins Üben   + Einmaleins üben nach dem 5 Schritte Plan (www.einmaleins.de)   + Zahlenzorro   + Rechentrainer   + Shapes (Geometrische Formen)   + KaleidoPaint   + Felia legt Fliesen (Muster und Strukturen)   **Deutsch**   * + Antolin Lesespiele 3/4   + Antolin   + Onilo   + Liner (Markieren)   **HSU**   * + Waldfibel - App   + Pixi – Stark wie der Wind   + Pixi – Was die Sonne alles kann   + Google Earth zur Orientierung nutzen (von der digitalen Wirklichkeit zur Karte)   **Englisch**   * + Visadora   **Informatische Bildung (vor allem in der AG Digital)** 🡪 untersuchen und verwenden algorithmischer Grundstrukturen   * + Erleben und Entdecken von Wenn-Dann-Beziehungen durch Spiele (Feuer-Wasser-Sturm, Strategiespiele)   + Untersuchen von Abläufen im analogen Bereich, z. B. Wege, die ein Kind im Klassenzimmer geht, Symbolkarten   + Untersuchen von Abläufen im digitalen Bereich (z. B. scratch, ozobot, WeDo Lego Education, Blue-Bot)   + Formulieren von Handlungsvorschriften im analogen Bereich (z. B. Partnerspiele, Legen von Symbolkarten)   + Modellieren einfacher Abläufe im digitalen Bereich (z. B. scratch, ozobot, WeDo Lego Education, Blue-Bot)   **Weitere Vorschläge bitte ergänzen:**   |  | | --- | |  | |  | |  | |  | |  | |  |
| Suchen und Verarbeiten  (SuV) | **D 1.1 verstehend zuhören**  *bekunden ihr Verstehen, indem sie Gehörtes in eigenen Worten zusammenfassen, Kerngedanken wiedergeben, Textinhalte visualisieren*   * Hörtexte zu verschiedenen Forschern und Entdeckern anhören und Inhalte im Forscher- und Entdeckerheft sammeln/visualisieren 🡪digitales Klassenzimmer in mebis 🡪 D 3.2   **D 2.1 über Leseerfahrung verfügen**  *wählen Medien nach eigenen Bedürfnissen und Interessen bewusst aus und beurteilen sie (z. B. im Hinblick auf Eignung für sachliche Information)*   * Medienführerschein Bayern Modul: Mach dich schlau! Informationsquelle Zeitung 🡪 AuR, Schwerpunkt: Umgang mit Medien * verschiedene Informationsquellen verwenden und vergleichen, z. B. „Waldtiere“ (Buch, Zeitschrift, Kindersuchmaschinen, Oli´s Tierlexikon[[4]](#footnote-4) im Internet) 🡪 D 2.3, HSU 3.1, AuR, Schwerpunkt: Umgang mit Medien   **D 2.3 über Lesefähigkeiten verfügen**  *nutzen Recherchestrategien (z. B. Verzeichnisse durchsuchen, Stichwörtersuche in Kindersuchmaschinen), um in Medien (z. B. Büchern, Internet) gezielt Informationen aufzufinden und auszuwählen*   * im Internet mit Hilfe von Kindersuchmaschinen Infor-mationen zu einem Thema (z. B. Waldtier) suchen 🡪 HSU 3.1 * ausgewählte Internetseiten über QR-Codes aufrufen und Informationen zu einem Thema auswählen 🡪 HSU 3.1 * Textstellen auf Internetseiten markieren und entnehmen (App Liner) 🡪 HSU 3.1   **D 3.2 Texte planen und schreiben**  *ziehen, auch im Austausch mit anderen, typische Elemente aus erzählenden und informierenden Texten heran (z. B. Wortmaterial, typische Formulierungen oder Textbausteine) und erstellen für eigene Texte Sammlungen*   * gefundene Informationen im Austausch mit anderen gezielt auswählen und strukturiert sammeln 🡪 popplet, book creator, Mentimeter 🡪 HSU 3.1, D 2.3, KuK, Schwerpunkt: Lernprodukte   **D 4.3 Sprachliche Strukturen untersuchen**  *untersuchen Texte (auch selbst verfasste) und beschreiben, welche Textmerkmale (z. B. Absätze, Zwischenüberschriften) für erzählende, informierende und argumentierende Texte typisch sind*   * sich auf komplexeren Internetseiten orientieren (Aufbau und Struktur, Menüleisten, Hyperlinks) und somit effektiv nach Informationen recherchieren 🡪 antolin, mebis, Kindersuchmaschinen, verschiedene Kinderseiten, z. B. Oli´s Tierlexikon 🡪 D 2.3, KuK   **HSU 3.1 Tiere, Pflanzen, Lebensräume**  *beobachten und betrachten ausgewählte Tier- und Pflanzenarten und dokumentieren ihre Beobachtungen*  *beschreiben die Entwicklung einer ausgewählten Tierart über verschiedene Stadien hinweg*  *beschreiben Herkunft und Produktion pflanzlicher oder tierischer Produkte in einem regionalen Betrieb*   * gezielt Tiere, Pflanzen und Pflanzenteile in der Natur betrachten und fotografieren 🡪 Ku 3 * einen Betrieb besuchen (z. B. Kartoffelbauer, Kleintierhof Neuhaus) und den Produktionsprozess dokumentieren (Fotos, Videos, Notizen) 🡪 Ku 3, D 3.2   **HSU 4.3 Fakten und Fiktion**  *unterscheiden zwischen Realität und Fiktion, indem sie sich mit der Darstellung von Geschichte in populären Medien auseinandersetzen*   * Medienangebote vergleichen (Zeichentrickserie, Sachtext, Museum) und geeignete Informations-quellen finden (Römer – Asterix und Obelix, Wikinger – Wickie und die starken Männer) 🡪 AuR, Schwerpunkt: Umgang mit Medien   **WG 1 Material**  *vollziehen die Herkunft und Verarbeitung eines verwendeten Materials nach und bewerten es nach praktischen, gestalterischen und ökologischen Kriterien*   * Informationen zu den Materialien mit Hilfe von Kindersuchmaschinen im Internet beschaffen (z. B. Metall, Wachs, Öl) 🡪 D 3.2   **Ku 3 visuelle Medien**  *nutzen ihre gestalterischen Fähigkeiten im Umgang mit digitaler Fotografie, um eine einfache Aktion (z. B. eine eigene Spielszene) in einer informativen Bildreihe zu dokumentieren*   * Produktionsprozess in einer Bildreihe darstellen, z. B. „Von der Kartoffel zur Pommes“ 🡪 gezielt die einzelnen Schritte fotografieren 🡪 HSU 1.3, Schwerpunkt: Lernprodukte * Fotos bearbeiten, um Details hervorzuheben (zuschneiden, markieren, umranden)   **Mu 2 Musik – Mensch – Zeit**  *stellen verschiedene Musikrichtungen einander gegenüber, um unterschiedliche Funktionen der jeweiligen Musik zu erkennen und für diverse Anlässe Musik passend auszuwählen*   * Informationen zu einer Musikrichtung/einem Künstler mit Hilfe von Kindersuchmaschinen beschaffen 🡪 KuK, PuP, AuR, Schwerpunkt: Lernprodukte   **Mu 4 Musik und ihre Grundlagen**  *unterscheiden Bezeichnung, Aussehen, Klang und Spielweise je eines (weiteren) Vertreters der Instrumentenfamilien des Orchesters und eines Tasteninstruments und identifizieren diese Instrumente in Hörbeispielen*   * Informationen zu den verschiedenen Instrumenten aus ausgewählten Internetseiten beschaffen (www.rondoweb.de) 🡪 KuK, PuP, AuR, Schwerpunkt: Lernprodukte |  |
| Kommuni-kation und Kooperation  (KuK) | **D 1.1 verstehend zuhören**  *entnehmen Beiträgen in fachspezifischer Bildungssprache die wesentlichen Informationen*   * Medienführerschein Bayern 3./4. Jgst. Modul: Die Ohren spitzen - Zuhörfähigkeit entdecken und schulen 🡪 AuR, Schwerpunkt: Umgang mit Medien   **D 1.2 zu anderen sprechen**  *achten beim Sprechen auf Lautstärke, Tempo und Satzmelodie und verwenden verständnisunterstützende Gesten*  *strukturieren ihren Vortrag durch sinnvolle Pausen, atmen bewusst und nehmen eine lockere Körperhaltung ein*  *bereiten sich je nach Sprechabsicht gezielt vor, indem sie sich Notizen machen, die Vortragssituation üben und Rückmeldungen beachten*   * arbeitsteilig ein Erklärvideo zu einem Thema erstellen (z. B. Energiequellen, Produktionsvorgang eines Produkts, Rechenverfahren) und mit anderen teilen 🡪 spark video, digitales Klassenzimmer 🡪 HSU 3.1, HSU 3.2, M 1.2, PuP, Schwerpunkt: Lernprodukte * ein Gedicht in Gruppenarbeit vertonen (betont sprechen, mit Geräuschen oder Instrumenten gestalten) 🡪 filmen, Selbstreflexion, gemeinsame Reflexion in Kleingruppen 🡪 Mu 1, Schwerpunkt: Lernprodukte   **D 2.2 über Lesefertigkeiten verfügen**  *geben anderen Rückmeldung über Leseflüssigkeit, Lesetempo, Leserichtigkeit und sinnunterstützende Betonung.*  *überprüfen ihre Leseflüssigkeit, trainieren selbständig und kontinuierlich ihr Lesetempo sowie ihre Leserichtigkeit (z. B. in Leseteams) und beziehen dabei Rückmeldungen anderer ein*   * verständliches Vorlesen üben 🡪 Tonbandaufnahmen, Selbstreflexion, gemeinsame Reflexion in Kleingruppen   🡪 PuP, Schwerpunkt: Lernprodukte  **D 2.4 Texte erschließen**  *fassen in eigene Worte, was Redewendungen oder Sprichwörter aussagen und erklären die Bedeutung bildhafter Ausdrücke (auch gängiger Symbole) aus dem jeweiligen Zusammenhang*   * in Kleingruppen Redewendungen bildlich darstellen und fotografieren 🡪 D 1.5, Ku 3, Schwerpunkt: Lernprodukte   **D 3.1 über Schreibfertigkeiten verfügen**  *gestalten Texte zweckmäßig, übersichtlich und ansprechend und nutzen dazu angemessene Schreibwerkzeuge und Schriften, ggf. nutzen sie auch die Möglichkeiten von Computerprogrammen*   * Texte in ebooks (Waldtiere, Bäume) nach bestimmten Kriterien gestalten (Schriftart, Farbe, Größe), so dass sie für andere gut lesbar und ansprechend sind   🡪 DaZ 3.1, 4.3, PuP, Schwerpunkt: Lernprodukte  **D 3.2 Texte schreiben und planen**  *nutzen vor dem Schreiben Methoden zur Sammlung und Ordnung von Wortmaterial, Informationen, Begründungen und Schreibideen*  *sammeln und ordnen Gründe und Beispiele zu einer Position, die sie vertreten*  *verfassen eigene informierende, beschreibende Texte und achten dabei auf eine reihende Darstellung sowie eine logische Anordnung der Informationen*   * im Internet Informationen suchen (z. B. Waldtiere, Bäume), gefundene Informationen im Austausch mit anderen gezielt auswählen und strukturiert sammeln 🡪 popplet, book creator, Mentimeter 🡪 HSU 1.3, D 2.3, SuV * Informationen zu einem Thema arbeitsteilig auf einer kollaborativen Arbeitsfläche sammeln (z. B. CryptPad)   🡪 HSU 3.1, D 2.3, SuV   * Argumente zu einem Thema sammeln (Handy in der 4. Klasse?! Eingreifen in Streitsituationen – ja oder nein?) 🡪 digitales Klassenzimmer in mebis🡪 Forum und Abstimmung, Mentimeter 🡪 PuP, HSU 1.2, Schwerpunkt: Umgang mit Medien * Meinungen/Erfahrungen zu einem vergangenen Projekt/Ausflug/… austauschen 🡪 digitales Klassenzimmer in mebis 🡪 Forum 🡪 PuP, HSU 1.2, Schwerpunkt: Umgang mit Medien * Präsentationen zu den einem Thema gestalten (z. B. deutsches Bundesland) und sich gegenseitig im digitalen Klassenzimmer zur Verfügung stellen 🡪 keynote 🡪 PuP, Schwerpunkt: Lernprodukte * gemeinsam Geschichten auf einer kollaborativen Arbeitsfläche weiterschreiben (z. B. CryptPad)   🡪 PuP  **D 3.3 Texte überarbeiten**  *geben zentrale, konkrete Anregungen und Hilfestellungen für Texte und heben dabei die Stärken und gelungenen Elemente hervor*  *nehmen zentrale Anregungen für die Überarbeitung auf und setzen sich dazu jeweils ein konkretes Überarbeitungsziel*  *überarbeiten ihre Texte rechtschriftlich nach Fehlerschwerpunkten sowie hinsichtlich der sprachlichen Richtigkeit und nutzen dazu auch Beratung und Hilfestellungen.*  *gestalten ihren fertigen Text ansprechend und passend zur Textfunktion*   * ebooks (z. B. Waldtier, Baum) und Videos (z. B. Erklärvideo), Tonbandaufnahmen (Gedicht) in Kleingruppen präsentieren und an Hand von erarbeiteten Kriterien reflektieren (Schreibkonferenz) 🡪 D 2.5, PuP, Schwerpunkt: Lernprodukte * Lernprodukte auf der Basis der Schreibkonferenz überarbeiten   **D 4.1 sprachliche Verständigung untersuchen**  *untersuchen, welche sprachlichen Mittel genutzt werden, um bestimmte Wirkungen zu erreichen (z. B. Werbung, Spendenappelle, Geschichten, Witze)*   * altersgemäße Beispiele ansehen/anhören (Kinder-serie, Filmausschnitte, Hörspiele) und analysieren   🡪 D 1.1, Schwerpunkt: Umgang mit Medien   * selbst Situationen spielen und filmen, um verschiedenen Absichten darzustellen und somit nachzuempfinden 🡪 D 1.5   **D 4.3 sprachliche Strukturen untersuchen**  *nutzen beim Sprechen und Schreiben die Funktion unterschiedlicher Satzarten, beschreiben deren Wirkungen und setzen passende Satzzeichen*   * verschiedene Sätze (unterschiedliche Satzarten) sprechen und sich dabei filmen 🡪 reflektieren der Satzmelodie und der Wirkung in Kleingruppen 🡪 D 1.5   **HSU 1.2 Leben in einer Medien- und Konsumgesellschaft** *bewerten Medienangebote kritisch, beurteilen dabei die Wirklichkeitsnähe medialer Darstellungen und beschreiben Kriterien eines verantwortungsvollen Umgangs mit Medien*   * Medienführerschein Bayern – Modul: Grenzenlose Kommunikation – Gefahren im Netz erkennen und vermeiden 🡪 AuR, KuK * Medienführerschein Bayern – Modul: Das ist MEINE Geschichte! Grundlagen zum Schutz von geistigem Eigentum kennenlernen und verstehen 🡪 AuR, KuK * erfahren, dass man Bilder nicht ohne Erlaubnis des Fotografen/Künstlers verwenden darf 🡪 lizenzfreie Bilder verwenden (pixelio.de, pixabay.de) 🡪 AuR, KuK   **M 1.2 Im Zahlenraum bis Millionen rechnen und Strukturen nutzen**  *wenden automatisiert die schriftlichen Verfahren der Addition, der Subtraktion (Abziehverfahren), der Multiplikation (ein- und zweistellige Multiplikatoren) und der Division (Divisoren bis einschließlich 10, auch mit Rest) an*   * arbeitsteilig Erklärvideos zu den schriftlichen Rechenverfahren erstellen und mit den Mitschülern teilen 🡪 spark video, digitales Klassenzimmer 🡪 D 1.2, PuP, Schwerpunkt: Lernprodukte   **Mu 2 Musik – Mensch – Zeit**  *stellen verschiedene Musikrichtungen einander gegenüber, um unterschiedliche Funktionen der jeweiligen Musik zu erkennen und für diverse Anlässe Musik passend auszuwählen*   * ein Lernprodukt zu einer Musikrichtung/einem bestimmten Künstler erstellen (Referat, eBook, Video, Podcast) und mit den Mitschülern teilen 🡪 digitales Klassenzimmer 🡪 SuV, AuR, PuP, Schwerpunkt: Lernprodukte   **Mu 4 Musik und ihre Grundlagen**  *unterscheiden Bezeichnung, Aussehen, Klang und Spielweise je eines (weiteren) Vertreters der Instrumentenfamilien des Orchesters und eines Tasteninstruments und identifizieren diese Instrumente in Hörbeispielen*   * arbeitsteilig erstellte Mindmaps zu Instrumentengruppen mit den Mitschülern teilen (Grundlage zum Lernen) 🡪 popplet, digitales Klassenzimmer 🡪 PuP, SuV, AuR, Schwerpunkt: Lernprodukte * Quizfragen zu den Instrumentengruppen erstellen und mit den Mitschülern teilen 🡪 learningapps, H5P, digitales Klassenzimmer 🡪 PuP   **Ku 3 visuelle Medien**  *erkennen in Kunstwerken Gestaltungsprinzipien im Hinblick auf Ausdrucksqualitäten, um mit solchen im Hinblick auf ihre eigenen kreativen Vorhaben zu experimentieren, diese gezielt auszuwählen und anzuwenden*   * in Kleingruppen Gegenstände wie Ursus Wehrli ordnen und fotografieren 🡪 Wirkung der Werke reflektieren 🡪 im digitalen Klassenzimmer teilen 🡪 PuP, Schwerpunkt: Lernprodukte |  |
| Produzieren und Präsentieren  (PuP) | **D 1.2 zu anderen sprechen**  *achten beim Sprechen auf Lautstärke, Tempo und Satzmelodie und verwenden verständnisunterstützende Gesten*  *strukturieren ihren Vortrag durch sinnvolle Pausen, atmen bewusst und nehmen eine lockere Körperhaltung ein*  *bereiten sich je nach Sprechabsicht gezielt vor, indem sie sich Notizen machen, die Vortragssituation üben und Rückmeldungen beachten*   * zu einem Thema arbeitsteilig ein Erklärvideo erstellen (z. B. Energiequellen, Produktionsvorgang eines Produkts, Rechenverfahren) 🡪 spark video 🡪 HSU 3.1, HSU 3.2, M 1.2, KuK, SuV, Schwerpunkt: Lernprodukte * ein Gedicht in Gruppenarbeit vertonen (betont sprechen, mit Geräuschen oder Instrumenten gestalten) 🡪 filmen 🡪 Mu 1, KuK, Schwerpunkt: Lernprodukte   **D 2.4 Texte erschließen**  *übertragen denselben Stoff in andere Textsorten oder mediale Darstellungsformen und beschreiben dabei die Besonderheiten des jeweiligen Mediums*  *setzen kinderliterarische Texte in andere künstlerische Ausdrucksformen um und zeigen ihr Textverständnis*   * eine erzählenden Text in ein Hörspiel oder eine Fotostory übertragen und die Unterschiede in der Darstellungsform beschreiben 🡪 AVR, Comic life  🡪 KuK, AuR, Schwerpunkt: Lernprodukt, Umgang mit Medien   **D 3.2 Texte planen und schreiben**  *gestalten erzählende Texte lebendig, wirkungsvoll und anschaulich durch den gezielten Einsatz passender sprachlicher Mittel*   * eine Fotostory entwickeln und gestalten (z. B. Witz, zwischenmenschliche Situation) 🡪 Comic life   🡪 D 1.5, KuK  *verfassen eigene informierende, beschreibende Texte und achten dabei auf eine reihende Darstellung sowie eine logische Anordnung der Informationen*   * eine Präsentation zu einem Bundesland gestalten 🡪 keynote 🡪HSU 5.1, KuK * ein ebook zu einem Thema gestalten (z. B. Waldtier, Laubbaum, Nadelbaum) 🡪 book creator 🡪 HSU 3.1, KuK, SuV, Schwerpunkt: Lernprodukte   **D 3.3 Texte überarbeiten**  *überarbeiten ihre Texte rechtschriftlich nach Fehlerschwerpunkten sowie hinsichtlich der sprachlichen Richtigkeit und nutzen dazu auch Beratung und Hilfestellungen.*  *gestalten ihren fertigen Text ansprechend und passend zur Textfunktion*   * Medienprodukte in Kleingruppen präsentieren und an Hand von erarbeiteten Kriterien reflektieren (Schreibkonferenz) 🡪 D 2.5, KuK, Schwerpunkt: Lernprodukte * Lernprodukte auf der Basis der Schreibkonferenz überarbeiten * Lernprodukte werden den Kindern im digitalen Klassenzimmer (mebis) zur Verfügung gestellt und/oder zur Bewertung abgegeben (Aktivität „Aufgabe“) 🡪 D 2.5, KuK, Schwerpunkt: Lernprodukte   **HSU 1.2 Leben in einer Medien- und Konsumgesellschaft**  *bewerten Medienangebote kritisch, beurteilen dabei die Wirklichkeitsnähe medialer Darstellungen und beschreiben Kriterien eines verantwortungsvollen Umgangs mit Medien*   * Fotos mit Hilfe der greenscreen-Technik verfälschen * Fake News selbst erstellen 🡪 AuR, Schwerpunkt: Umgang mit Medien   **Mu 1 sprechen, singen und musizieren**  *nutzen ausgewählte Wiedergabe- und Aufnahmemedien zur musikalischen Begleitung, Präsentation und Reflexion und bewerten deren Zweck und Eignung*   * ein Bilderbuch als Hörspiel aufbereiten (Lesen und mit Geräuschen/Musik vertonen)  🡪 D 2.2, KuK, Schwerpunkt: Lernprodukte * ein Lied mit verschiedenen Melodie- und Rhythmusinstrumenten gestalten 🡪 aufnehmen, reflektieren, überarbeiten, präsentieren  🡪 KuK, Schwerpunkt: Lernprodukte   **Mu 2 Musik – Mensch – Zeit**  *stellen verschiedene Musikrichtungen einander gegenüber, um unterschiedliche Funktionen der jeweiligen Musik zu erkennen und für diverse Anlässe Musik passend auszuwählen*   * ein Lernprodukt zu einer Musikrichtung/einem bestimmten Künstler einer Musikrichtung erstellen (Referat, eBook, Video, Podcast) 🡪 AuR, KuK, SuV, Schwerpunkt: Lernprodukte   **Mu 4 Musik und ihre Grundlagen**  *unterscheiden Bezeichnung, Aussehen, Klang und Spielweise je eines (weiteren) Vertreters der Instrumentenfamilien des Orchesters und eines Tasteninstruments und identifizieren diese Instrumente in Hörbeispielen*   * wichtige Informationen über eine Instrumentengruppe in einer Mindmap darstellen🡪 popplet 🡪 KuK, SuV, AuR, Schwerpunkt: Lernprodukte * Quizfragen zu den Instrumentengruppen erstellen 🡪 werden im digitalen Klassenzimmer als learningapps/H5P zur Verfügung gestellt  🡪 KuK, SuV, AuR   **Ku 3 visuelle Medien**  *erkennen in Kunstwerken Gestaltungsprinzipien im Hinblick auf Ausdrucksqualitäten, um mit solchen im Hinblick auf ihre eigenen kreativen Vorhaben zu experimentieren, diese gezielt auszuwählen und anzuwenden*   * Gegenstände wie Ursus Wehrli ordnen und fotografieren 🡪 Reflexion 🡪 Ergebnisse im digitalen Klassenzimmer präsentieren 🡪 KuK, Schwerpunkt: Lernprodukte   **RK 2 Die Große und Vielfalt der Welt**  *sind sich ihrer Beziehung zu Welt und Natur bewusst, nehmen sich als Teil der Schöpfung wahr und achten sie.*   * Naturfotos machen (Mikro- und Makrokosmos) 🡪KU 3 |  |
| Analysieren und Reflektieren  (AuR) | **D 2.1 über Leseerfahrung verfügen**  *unterscheiden Textarten, indem sie typische Elemente und Funktionen herausarbeiten: erzählende und poetische Texte (z. B. Gedichte, Märchen, Fabeln, Sagen), sachliche Texte (auch diskontinuierliche Texte wie Schaubilder und Tabellen), Gebrauchstexte (z. B. Rezepte, Anleitungen)*  *unterscheiden verschiedene Formate in Kinderradio- und -fernsehprogrammen und beschreiben deren Absicht (z. B. Kindernachrichten, Wissenssendungen, Quizsendungen, Kinderserien)*   * Medienführerschein Bayern Modul: Mach dich schlau! Informationsquelle Zeitung 🡪 SuV, Schwerpunkt: Umgang mit Medien * mehrere Internetseiten vergleichen und die unterschiedlichen Strukturen entdecken (z. B. lineare Struktur/Baumstruktur) 🡪 SuV, Schwerpunkt: Umgang mit Medien * verschiedene Informationsquellen verwenden und vergleichen, z. B. zum Thema „Waldtiere“ (Buch, Zeitschrift, Tierlexikon im Internet) 🡪 HSU 3.1,SuV, Schwerpunkt: Umgang mit Medien   **D 1.5 szenisch spielen**  *beobachten andere im szenischen Spiel (z. B. auch, indem sie Medien wie Fotos, Podcasts, Hörspiele oder Videos nutzen), benennen persönliche Eindrücke und tauschen sich darüber aus*   * Hörspiele anhören und bewusst auf Sprechtempo, Betonung, Stimmungslage und Hintergrundgeräusche achten 🡪 D 1.1 * Fotos von Menschen mit verschiedenen Gefühlen betrachten und analysieren 🡪 HSU 2.2   **D 2.4 Texte erschließen**  *übertragen denselben Stoff in andere Textsorten oder mediale Darstellungsformen und beschreiben dabei die Besonderheiten des jeweiligen Mediums*  *setzen kinderliterarische Texte in andere künstlerische Ausdrucksformen um und zeigen ihr Textverständnis*   * eine erzählenden Text in ein Hörspiel oder eine Fotostory übertragen und die Unterschiede in der Darstellungsform beschreiben 🡪 AVR, Comic life  🡪 KuK, PuP, Schwerpunkt: Lernprodukt, Umgang mit Medien   **D 2.1 über Leseerfahrung verfügen**  *finden gezielt Medien, indem sie vorhandene Ordnungsprinzipien kennen und nutzen*   * verschiedene Informationsquellen verwenden und vergleichen um Ordnungsprinzipien kennenzulernen, z. B. Thema „Lieblingstier“ (Buch, Zeitschrift, Internet) 🡪 HSU 1.3, DaZ 2.1, SuV, Schwerpunkt: Umgang mit Medien   **HSU 1.2 Leben in einer Medien- und Konsumgesellschaft**  *unterscheiden Medien nach ihrer Funktion und bewerten die eigenen Motive der Mediennutzung*  *bewerten Medienangebote kritisch, beurteilen dabei die Wirklichkeitsnähe medialer Darstellungen und beschreiben Kriterien eines verantwortungsvollen Umgangs mit Medien*   * Medienführerschein Bayern – Modul: Alles nur ein Computerspiel? – Chancen und Risiken erkennen und einschätzen 🡪 Schwerpunkt: Umgang mit Medien * Medienführerschein Bayern – Modul: Mein Fernsehheld – Identifikationsfiguren aus dem Fernsehen erkennen und hinterfragen 🡪 Schwerpunkt: Umgang mit Medien * Medienführerschein Bayern – Modul: Grenzenlose Kommunikation – Gefahren im Netz erkennen und vermeiden 🡪 KuK, Schwerpunkt: Umgang mit Medien * Medienführerschein Bayern – Modul: Das ist MEINE Geschichte! Grundlagen zum Schutz von geistigem Eigentum kennenlernen und verstehen 🡪 KuK, Schwerpunkt: Umgang mit Medien   **HSU 2.2 Gefühle und Wohlbefinden**  *nutzen Möglichkeiten der aktiven Freizeitgestaltung für Kinder und Jugendliche in der erweiterten Umgebung*   * Medientagebuch weiterführen (das eigene Medienverhalten reflektieren) 🡪 Material auf der Homepage zum Lehrplan 🡪 Schwerpunkt: Umgang mit Medien   **HSU 1.2 Leben in einer Medien- und Konsumgesellschaft**  *bewerten Medienangebote kritisch, beurteilen dabei die Wirklichkeitsnähe medialer Darstellungen und beschreiben Kriterien eines verantwortungsvollen Umgangs mit Medien*   * auf der Basis von selbst gestalteten verfälschten Fotos und Fake News analysieren, wie schnell falsche Informationen verbreitet werden können 🡪 AuR, Schwerpunkt: Umgang mit Medien   **Mu 1 Sprechen - Singen - Musizieren**  *nutzen ausgewählte Wiedergabe- und Aufnahmemedien zur musikalischen Begleitung, Präsentation und Reflexion und bewerten deren Zweck und Eignung*   * ein Bilderbuch als Hörspiel aufbereiten (Lesen und mit Geräuschen/Musik vertonen) 🡪 geeignete Medien auswählen  🡪 D 2.2, Schwerpunkt: Umgang mit Medien, Lernprodukte   **Mu 2 Musik – Mensch – Zeit**  *stellen verschiedene Musikrichtungen einander gegenüber, um unterschiedliche Funktionen der jeweiligen Musik zu erkennen und für diverse Anlässe Musik passend auszuwählen*   * ein Lernprodukt zu einer Musikrichtung/einem bestimmten Künstler einer Musikrichtung erstellen 🡪 begründet eine Präsentationsform und das entsprechende Medium auswählen (Referat, eBook, Video, Podcast) 🡪 AuR, KuK, SuV, Schwerpunkt: Umgang mit Medien, Lernprodukt   **Ku 3 visuelle Medien**  *entscheiden sich für eine Präsentation ihrer Fotografien an bewusst ausgewählten Orten und kommentieren die Bilder im Hinblick auf ihre Gestaltungsabsicht und den Entstehungsprozess*   * bewusst entscheiden, wie Fotografien präsentiert werden sollen (ebook mit Ton/Text 🡪 book creator, Video 🡪 spark video, Forum in mebis, ….) 🡪 PuP, Schwerpunkt: Umgang mit Medien * Medienführerschein Bayern – Modul: Schein oder Wirklichkeit? Werbebotschaften im Fernsehen analysieren und bewerten 🡪 D 4.1, Schwerpunkt: Umgang mit Medien |  |

1. Leick, M. (2003). Methoden-Curriculum Klasse 1/2. Berlin: Cornelsen Schulverlage GmbH. [↑](#footnote-ref-1)
2. www.fragfinn.de, www.pixabay.com [↑](#footnote-ref-2)
3. www.learningapps.org [↑](#footnote-ref-3)
4. https://www.kindernetz.de/oli/tierlexikon/-/id=10600/1o2wn12/index.html [↑](#footnote-ref-4)