

# Jahrgangsstufe 1/2

Schulbesuchsjahr: ① \_\_\_\_\_ ② \_\_\_\_\_

Klassenleitung: ① \_\_\_\_\_ ② \_\_\_\_\_

## Soziales Lernen

(Kommunikationsfähigkeit, Konfliktfähigkeit, Empathie, Toleranz, Hilfsbereitschaft, Verantwortungsübernahme, Selbstbestimmtheit)

Inhalte	konkrete Umsetzung
<ul style="list-style-type: none"><li><input type="checkbox"/> Sozialziele im Klassenverband</li><li><input type="checkbox"/> Klassendienste</li><li><input type="checkbox"/> Verhalten auf dem Schulgelände</li><li><input type="checkbox"/> Stopp-Hand</li><li><input type="checkbox"/> Wolf- und Giraffensprache</li><li><input type="checkbox"/> „Der Elefant mit der dicken Haut“</li><li><input type="checkbox"/> Lerntandems</li><li><input type="checkbox"/> Paten</li><li><input type="checkbox"/> Feedbackstrategien</li><li><input type="checkbox"/> Verhalten bei Partner- und Gruppenarbeiten</li></ul>	

## Kooperatives Lernen

Inhalte	konkrete Umsetzung
<p><b>Kooperative Lernmethoden (fächerübergreifend)</b> (Beschreibung der Methoden im Anhang)</p> <ul style="list-style-type: none"><li><input type="checkbox"/> Platzdeckchen</li><li><input type="checkbox"/> Basar</li><li><input type="checkbox"/> Mindmap</li><li><input type="checkbox"/> Stex (Stamm-Expertengruppen)</li><li><input type="checkbox"/> Lernspaziergang</li><li><input type="checkbox"/> Ideenrotation</li><li><input type="checkbox"/> Fischgräte</li><li><input type="checkbox"/> Verabredungskalender</li><li><input type="checkbox"/> 4 aus 16</li><li><input type="checkbox"/> Schnittkreis</li><li><input type="checkbox"/> Kugellager</li><li><input type="checkbox"/> Zielscheibe</li><li><input type="checkbox"/> Das unterschreibe ich</li><li><input type="checkbox"/> Marktplatz</li><li><input type="checkbox"/> Gallery Walk</li><li><input type="checkbox"/> Echo-Spiel</li></ul>	

<p><b>Kooperative Lernmethoden (Deutsch)</b> (Beschreibung der Methoden im Anhang)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Lesen im Flüstersitz</li> <li><input type="checkbox"/> Tandemlesen</li> <li><input type="checkbox"/> Schreibkonferenz</li> </ul> <p><b>Kooperative Lernmethoden (Mathematik)</b> (Beschreibung der Methoden im Anhang)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Rechenkonferenz</li> </ul>	
--	--

## Selbstgesteuertes Lernen

(Lernen planen, durchführen, überwachen, reflektieren)

Inhalte	konkrete Umsetzung
<p><b>Planung und Vorbereitung des Lernens</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Vorbereitung des Arbeitsplatzes am Morgen</li> <li><input type="checkbox"/> Bereitlegen der benötigten Materialien für jede Lernphase</li> <li><input type="checkbox"/> Führen eines Wochenplans <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="radio"/> Einkreisen der Aufgaben für den Tag</li> <li><input type="radio"/> Abhaken erledigter Aufgaben</li> </ul> </li> <li><input type="checkbox"/> Heranführen an die selbstständige Planung jeder Lernphase <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="radio"/> freie/gezielte Wahl des Faches</li> <li><input type="radio"/> freie/gezielte Wahl der Aufgaben</li> <li><input type="radio"/> freie/gezielte Wahl des Lernpartners</li> <li><input type="radio"/> freie/gezielte Wahl des Lernortes</li> <li><input type="radio"/> Planung des zeitlichen Rahmens</li> </ul> </li> </ul>	
<p><b>Lernen durchführen</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Sorgfalt/Heftführung/Schrift</li> <li><input type="checkbox"/> Ordnung am Arbeitsplatz <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="radio"/> Schultasche ist im Schrank</li> <li><input type="radio"/> nur die benötigten Materialien sind am Tisch</li> <li><input type="radio"/> Unterlagen für den Wochenplan: Ablage</li> <li><input type="radio"/> alle Materialien werden nach der Arbeitsphase aufgeräumt</li> </ul> </li> <li><input type="checkbox"/> konzentriertes Arbeiten</li> <li><input type="checkbox"/> Arbeit am Tablet: Umgangsregeln, Sanduhr</li> <li><input type="checkbox"/> Vorgehen bei Problemen (Anbahnen des Lernkreises in Klasse 3/4) <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="radio"/> <u>Konzentrationsprobleme</u>: Kopfhörer, Platzwechsel z. B. Leise-Zimmer, Aufsteller, Wechsel der Aufgaben, kurze Arbeitsphasen (Sanduhr), kurze Bewegungspause, individuelle besprochene Lösungen</li> </ul> </li> </ul>	

<ul style="list-style-type: none"> <li>○ <u>inhaltliche Probleme</u>: genaues Lesen, Nachlesen (Merkkasten, Erläuterungen im Heft/Buch), Pate fragen, Lehrkraft fragen, Tipp-Karten nutzen, Material verwenden, zunächst leichtere Aufgabe wählen</li> </ul>	
<p><b>Lernen überwachen und reflektieren</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>□ Durchlesen/Kontrollieren von Arbeitsergebnissen</li> <li>□ Partnerkontrolle</li> <li>□ Selbstkontrolle mit Lösungen</li> <li>□ Selbstreflexion (z. B. Bogen)</li> <li>□ Überarbeitung von Fehlern</li> <li>□ Schriftliche Reflexion am Ende der Woche auf dem Wochenplan-/Hausaufgabenplan-Bogen</li> </ul>	
<p><b>Häusliche Vorbereitung</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>□ Rahmenbedingungen (Ordnung, Ruhe)</li> <li>□ Wochenhausaufgaben einteilen</li> <li>□ regelmäßiges Lesen (LesePASS)</li> <li>□ regelmäßiges Kopfrechnen</li> <li>□ Vollständigkeit des Mäppchens (gespitzte Stifte)</li> <li>□ Packen der Schultasche (Checkliste)</li> <li>□ Abgabe der Hausaufgaben</li> </ul>	

Lernen lernen	
Inhalte	konkrete Umsetzung
<ul style="list-style-type: none"> <li>□ Lernen durch Lehren (z. B. Erzählen der Inhalte)</li> <li>□ Strategien zum Auswendiglernen (Gedichte, Liedtexte) <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Lernen mit Bilder als Gedächtnisstütze</li> <li>○ Lernen in Bewegung</li> <li>○ Lernen mit Stützwörtern</li> <li>○ Lernen von kleinen Abschnitten/Portionen (Zeitplan beim Lernen)</li> </ul> </li> <li>□ Memostrategien<sup>1</sup> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Eselsbrücken</li> <li>○ Inhalte in Geschichte einbauen</li> <li>○ Anfangsbuchstaben als Lernstütze</li> </ul> </li> <li>□ Inhalte strukturieren (Mindmap, Liste, Schaubild...)</li> <li>□ Wiederholungsstrategien</li> <li>□ Lernen mit Spielen (Memory, Zuordnungsspiele)</li> <li>□ Lernen/Üben mit digitalen Angeboten</li> <li>□ gegenseitiges Abfragen</li> </ul>	

<sup>1</sup> Leick, M. (2003). Methoden-Curriculum Klasse 1/2. Berlin: Cornelsen Schulverlage GmbH.

# Digitales Lernen

## Schwerpunkte über alle Jahrgangsstufen

**Lernprodukte:** Die Schülerinnen und Schüler 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 sie 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.

Medienkompetenzbereiche	Inhalte	konkrete Umsetzung/Notizen
<b>Basiskompetenzen</b>	<p><b>Tablet als Lernwerkzeug kennenlernen und nutzen</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Umgangsregeln mit dem Tablet kennenlernen               <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="radio"/> Tablet richtig in den Koffer legen (Reihenfolge, Ladestecker vorne, vorsichtig in den Koffer schieben)</li> <li><input type="radio"/> Tablet immer mit zwei Händen tragen</li> <li><input type="radio"/> nur leicht auf das Touchscreen tippen</li> <li><input type="radio"/> Reaktion des Tablets vor dem nächsten Schritt abwarten</li> </ul> </li> <li><input type="checkbox"/> Tablet ein-/ausschalten</li> <li><input type="checkbox"/> Touchscreen bedienen</li> <li><input type="checkbox"/> Apps öffnen und schließen</li> <li><input type="checkbox"/> Orientierung auf der Tastatur               <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="radio"/> Groß- und Kleinschreibung</li> <li><input type="radio"/> Zurück-Taste</li> <li><input type="radio"/> Enter-Taste</li> </ul> </li> <li><input type="checkbox"/> Verstehen und Verwenden erster Fachbegriffe               <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="radio"/> Touchscreen</li> <li><input type="radio"/> Benutzername, Passwort</li> <li><input type="radio"/> Login, Logout</li> <li><input type="radio"/> Homebutton</li> </ul> </li> <li><input type="checkbox"/> Nutzen der Kamera des Tablets               <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="radio"/> Fotos und Videos aufnehmen</li> <li><input type="radio"/> Fotos bearbeiten (zuschneiden, Rahmen einfügen, markieren)</li> </ul> </li> <li><input type="checkbox"/> Tablet mit dem Active Board synchronisieren</li> <li><input type="checkbox"/> Inhalte via AirDrop versenden und annehmen</li> </ul>	

### **Medienangebote (offline und online) sach- und zielorientiert handhaben und zum Lernen einsetzen**

- QR-Codes verwenden
- Internetseiten über bereits generierte Links öffnen (Links befinden sich auf dem Home-Bildschirm)
- Antolin kennenlernen und nutzen
  - ein- und ausloggen
  - Bücher-Quiz
- Mebis kennenlernen und nutzen
  - ein- und ausloggen
  - im digitalen Klassenzimmer orientieren
  - Links öffnen
  - Dateien öffnen
  - Galerien öffnen
  - Angebote der Mediathek öffnen
  - in einem Forum Beiträge lesen und verfassen
  - H5P-Inhalte nutzen
- Anton App nutzen
  - ein- und ausloggen
  - Übungen öffnen, nutzen und schließen
  - Gruppen wechseln
- learningapps<sup>2</sup> nutzen
- Padlet nutzen
  - Padlet über QR-Code öffnen
  - Audioaufnahmen anhören
  - Dateien öffnen
  - Links öffnen
  - Videos öffnen
  - Kommentare verfassen
- Videokonferenzsysteme nutzen
  - ein- und ausloggen
  - Mikrofon und Kamera ein- und ausschalten
  - öffentlichen Chat nutzen
  - Tafel verwenden

### **Apps zum Erstellen von Lernprodukten sach- und zielorientiert handhaben**

- book creator
- spark video
- popplet

---

<sup>2</sup> [www.learningapps.org](http://www.learningapps.org)

## Vorschläge für Anwendungen, um die Inhalte in den einzelnen Fächer zu üben

### Mathematik

- Einstern 1 (App zum Lehrwerk)
- Einstern 2 (App zum Lehrwerk)
- Zahlenzorro
- Rechentrainer
- Hunderterfeld
- Zahlen bis 100
- Rechenfeld
- Einmaleins üben
- Einmaleins üben nach dem 5 Schritte Plan ([www.einmaleins.de](http://www.einmaleins.de))
- Shapes (Geometrische Formen)
- Stell die Uhr
- Diagramm Generator
- Felia legt Fliesen (Muster und Strukturen)

### Deutsch

- Einsterns Schwester 1 (App zum Lehrwerk)
- Einsterns Schwester 2 (App zum Lehrwerk)
- Schreibreise (Schreibschrift)
- Onilo
- Lesedosen
- Antolin Lesespiele 1/2
- Bausteine Deutsch 2

### Weitere Vorschläge bitte ergänzen:

---

---

---

---

---

### Informatische Bildung

→ 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. Handlungen bei Spielen, Wege, die ein Kind im Klassenzimmer geht, Symbolkarten
- Formulieren von Handlungsvorschriften im analogen Bereich (z. B. Partnerspiele, Legen von Symbolkarten)

## Suchen und Verarbeiten (SuV)

### D 1.1 verstehend zuhören

*entnehmen Beiträgen, die in Standard- oder Bildungssprache gehalten sind, die wesentlichen Informationen*

- Geräusche wahrnehmen, wiedererkennen und benennen
- Hörgeschichten anhören und Inhalte wiedergeben (CD, Mebis)

### 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. zum Thema „Lieblingstier“ (Buch, Zeitschrift, Tierlexikon im Internet)  
→ HSU 1.3, AuR, Schwerpunkt: Umgang mit Medien

### D 2.3 über Lesefähigkeiten verfügen

*recherchieren in Medien (z. B. Kinderlexika, Fernsehzeitschriften) gezielt Informationen*

- im Internet Informationen zu dem Lieblingstier/ zu einer Pflanze beschaffen, um dann ein Lernprodukt zu erstellen
- erfahren, dass man Bilder nicht ohne Erlaubnis des Fotografen/Künstlers verwenden darf → nur lizenzfreie Bilder verwenden  
→ HSU 1.3, D 3.2, Schwerpunkt: Lernprodukt, Umgang mit Medien

### D 3.2 Texte planen und schreiben

*sammeln, auch im Austausch mit anderen, Formulierungen und Informationen für ihre eigenen informierenden Texte und wählen daraus aus.*

- gefundene Informationen im Austausch mit anderen gezielt auswählen und in einer Mindmap strukturiert sammeln (App: popplet)  
→ HSU 1.3, D 2.3, KuK, Schwerpunkt: Lernprodukte, Umgang mit Medien

### D 4.3 Sprachliche Strukturen untersuchen

*orientieren sich in Texten mithilfe der Begriffe Überschrift, Zeile, Spalte und Absatz*

- sich auf Internetseiten orientieren (Aufbau und Struktur, Menüleisten) → antolin, mebis, Kindersuchmaschinen, verschiedene Kinderseiten, z. B. Oli's Tierlexikon<sup>3</sup>

### HSU 1.3 Tiere, Pflanzen, Lebensräume

*bestimmen ausgewählte heimische Tier- und Pflanzenarten*  
→ D 2.3, D 3.4

- gezielt Pflanzen und Pflanzenteile in der Natur fotografieren
- Informationen aus ausgewählten Internetseiten beschaffen
  - Texte
  - Bilder
  - Podcasts
  - Filme<sup>4</sup>

→ Schwerpunkt: Lernprodukte, Umgang mit Medien

<sup>3</sup> <https://www.kindernetz.de/oli/tierlexikon/-/id=10600/1o2wn12/index.html>

<sup>4</sup> Mediathek (mebis), [www.wdr.de/tv/wissen-machtah/](http://www.wdr.de/tv/wissen-machtah/), [www.wdrwaus.de/maus-welt.php5](http://www.wdrwaus.de/maus-welt.php5)

	<p><b>HSU 4.3 Fakten und Fiktion</b>  <i>unterscheiden zwischen historischen Begebenheiten und erfundenen Geschichten</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Medienangebote vergleichen (Zeichentrickserie, Sachtext, Museum) und geeignete Informationsquellen finden (Gab es Hexen und Cowboys wirklich?)  → AuR, Schwerpunkt: Umgang mit Medien</li> </ul> <p><b>WG 1 Material</b>  <i>vollziehen unter Einsatz leicht verständlicher Informationsquellen die Herkunft des Materials nach, das für die Herstellung eines Werkstücks verwendet wurde</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Informationen zu den Materialien aus ausgewählten Internetseiten beschaffen (Wolle, Ton, Papierarten)</li> </ul> <p><b>Ku 3 visuelle Medien</b>  <i>nutzen die Grundfunktionen einer Fotokamera, um eine beabsichtigte Bildwirkung zu erzielen</i>  → HSU 1.3</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Pflanzen aus verschiedenen Positionen fotografieren, um bestimmte Pflanzenteile besser sehen zu können</li> <li><input type="checkbox"/> Fotos bearbeiten, um Details hervorzuheben (zuschneiden, markieren, umranden)</li> </ul> <p><b>Mu 4 Musik und ihre Grundlagen</b>  <i>unterscheiden Stabspiele und elementare Schlaginstrumente nach Aussehen, Klang und Spielweise(n) und bezeichnen diese Instrumente korrekt</i></p> <p><i>benennen je ein Blasinstrument und ein Saiteninstrument, beschreiben Aussehen, Klang und Spielweise(n) und erkennen die Instrumente in Hörbeispielen</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Informationen zu den verschiedenen Instrumenten aus ausgewählten Internetseiten beschaffen (www.rondoweb.de)</li> </ul>	
<p><b>Kommunikation und Kooperation (KuK)</b></p>	<p><b>D 3.2 Texte schreiben und planen</b>  <i>sammeln, auch im Austausch mit anderen, Formulierungen und Informationen für ihre eigenen informierenden Texte und wählen daraus aus</i></p> <p><i>schreiben Texte zu für sie bedeutungsvollen Themen (z. B. zu eigenen Erlebnissen, Wünschen oder Sachinteressen) und nach Impulsen (z. B. zu einer Medienfigur in Kinderprogrammen, zu Bildern)</i>  → PuP</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> im Internet Informationen suchen (z. B. Lieblingstier, Pflanze), gefundene Informationen im Austausch mit anderen gezielt auswählen und in einer Mindmap strukturiert sammeln (App: popplet)  → HSU 1.3, D 2.3, SuV, Schwerpunkt: Lernprodukte</li> <li><input type="checkbox"/> arbeitsteilig eine Bildergeschichte schreiben  → gemeinsame Ideenfindung, Zweitklässler: schreiben Sätze zu Bildern, Erstklässler malen und fotografieren Bilder und Texte → book creator  → Schwerpunkt: Lernprodukte</li> <li><input type="checkbox"/> arbeitsteilig eine Bildergeschichte erzählen  → gemeinsame Ideenfindung, Zweitklässler: schreiben Stichpunkte, Erstklässler malen und fotografieren Bilder und Texte → spark video  → D 1.2, Schwerpunkt: Lernprodukte</li> <li><input type="checkbox"/> ein Gedicht in Gruppenarbeit vertonen (betont sprechen, mit Geräuschen oder Instrumenten gestalten) und den Vortrag filmen  → D 2.4, Mu 1, Schwerpunkt: Lernprodukte</li> </ul>	

### **D 3.3 Texte überarbeiten**

*benennen in eigenen und fremden Texten Gelungenes  
geben zu Texten einen konkreten Überarbeitungshinweis  
nehmen eine Anregung für die Überarbeitung auf und setzen sie um  
setzen sich aufgrund der Rückmeldungen ein Ziel für ihre nächsten  
Texte*

*überarbeiten mit Unterstützung kurze Texte gestalten ihren fertigen Text  
ansprechend und rechtschriftlich korrekt für eine Veröffentlichung  
→ D 2.5 Texte präsentieren*

- eBooks (z. B. Ich-Buch, Lieblingstier, Bildergeschichte) und Videos (z. B. Bildergeschichte), Tonbandaufnahmen (Gedicht) in Kleingruppen präsentieren und an Hand von erarbeiteten Kriterien reflektieren (Schreibkonferenz)  
→ PuP, Schwerpunkt: Lernprodukte
- Lernprodukte auf der Basis der Schreibkonferenz überarbeiten
- Lernprodukte werden den Kindern im digitalen Klassenzimmer (mebis) zur Verfügung gestellt  
→ Schwerpunkt: Lernprodukte

### **D 1.2 zu anderen sprechen**

*sprechen bei kleinen Vorträgen verständlich und deutlich zu anderen,  
setzen beim Sprechen sinnvolle Pausen und heben das Wichtige in  
Äußerungen durch Betonung hervor*

- verständliches Sprechen üben →  
Tonbandaufnahmen, Selbstreflexion, gemeinsame Reflexion in Kleingruppen

### **D 2.2 über Lesefertigkeiten verfügen**

*lesen geeignete Texte richtig, in angemessenem Tempo*

*setzen im geübten Lesevortrag bewusst sinnunterstützende Pausen,  
indem sie sich an Satzzeichen orientieren*

*nutzen unterstützende Hinweise, um ihre Leseflüssigkeit,  
Lesegenauigkeit, Lesegeschwindigkeit sowie die Sinnerfassung von  
Wörtern und Sätzen durch regelmäßige Übung (z. B. mit einem  
Lesepartner) zu erhöhen*

- verständliches Vorlesen üben →  
Tonbandaufnahmen, Selbstreflexion, gemeinsame Reflexion in Kleingruppen
- Vorlesetagebuch führen (evtl. kombiniert mit dem Lesetagebuch) → Tonbandaufnahmen in ein eBook integrieren (begleitend zum Schuljahr)  
→ D 2.1, PuP, Schwerpunkt: Lernprodukte

### **Ku 3 visuelle Medien**

*fotografieren interessante Motive in ihrer näheren Umgebung aus  
individuellen Blickwinkeln und erweitern so die bewusste  
Wahrnehmung ihrer Umwelt*

*erfassen eine gegebene Situation, um diese fotografisch zu  
dokumentieren*

→ PuP

- ein eBook „Wir in unserer Klasse“ als Gemeinschaftsprojekt im Rahmen der Wochenplanzeit erstellen (jedes Kind gestaltet eine Seite: Foto, Hobby, Lieblingstier etc.)  
→ Schwerpunkt: Lernprodukte
- „Auf Fotosafari durch unsere Schule“ → Material auf der Homepage zum Lehrplan

	<p><b>D 3.1 über Schreibfertigkeiten verfügen</b>  <i>gehen mit Schrift gestalterisch um und achten auf die Übersichtlichkeit und Wirkung ihrer Schriftstücke</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>□ Texte in eBooks (Ich-Buch, Wir in unserer Klasse, Bildergeschichte) 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</li> </ul> <p><b>D 4.1 sprachliche Verständigung untersuchen</b>  <i>beschreiben anhand von Beispielen, welche Absichten Menschen mit ihren sprachlichen Beiträgen verfolgen</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>□ Beispiele ansehen (Kinderserie) bzw. anhören (Hörspiele) und analysieren  → Schwerpunkt: Umgang mit Medien</li> <li>□ selbst Situationen spielen und filmen, um verschiedenen Absichten darzustellen und somit nachzuempfinden  → HSU 2.2</li> </ul>	
<p><b>Produzieren und Präsentieren (PuP)</b></p>	<p><b>D 3.2 Texte schreiben und planen</b>  <i>schreiben Texte zu für sie bedeutungsvollen Themen (z. B. zu eigenen Erlebnissen, Wünschen oder Sachinteressen) und nach Impulsen (z. B. zu einer Medienfigur in Kinderprogrammen, zu Bildern)</i></p> <p><b>D 3.3 Texte überarbeiten</b>  <i>gestalten ihren fertigen Text ansprechend und rechtschriftlich korrekt für eine Veröffentlichung</i>  →Schwerpunkt: Lernprodukte</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>□ arbeitsteilig eine Bildergeschichte schreiben  → gemeinsame Ideenfindung, Zweitklässler: schreiben, Erstklässler malen und fotografieren Bilder und Texte → eBook (book creator)  → DaZ 3.2, DaZ 3.3, KuK</li> <li>□ arbeitsteilig eine Bildergeschichte erzählen  → gemeinsame Ideenfindung, Zweitklässler: schreiben Stichpunkte, Erstklässler malen und fotografieren Bilder und Texte → Video erstellen (spark video)  → D 1.2, KuK</li> <li>□ ein Ich-Buch (Ich und meine Familie) gestalten (kleine Texte, Fotos einfügen) → eBook (book creator)  → DaZ 3.2, DaZ 3.3</li> <li>□ eBook zu ihrem Lieblingstier gestalten  → DaZ 3.2, DaZ 3.3, HSU 1.3</li> <li>□ Buchstaben-eBook gestalten (Fotos von gelegten/gebastelten Buchstaben und von Gegenständen mit entsprechendem Anlaut, Wörter tippen, Wörter aufsprechen, ...)  → DaZ 3.2, DaZ 3.3</li> <li>□ ein Lesetagebuch gestalten (eBook)→  Tonbandaufnahmen von Lesevorträgen (mit ca. 2 Monaten Abstand), Bilder/kurze Sätze zu Lieblingsbüchern  → D 2.1, D 2.2, D 2.3, DaZ 3.2, DaZ 3.3</li> </ul> <p><b>D 1.2 zu anderen sprechen</b>  <i>erstellen und halten mit Hilfe kurze Vorträge zu entwicklungsgemäßen, persönlich bedeutsamen Themen und Leseerlebnissen</i>  <i>sprechen bei kleinen Vorträgen verständlich und deutlich zu anderen, setzen beim Sprechen sinnvolle Pausen und heben das Wichtige in Äußerungen durch Betonung hervor</i>  → Schwerpunkt: Lernprodukte</p>	

	<ul style="list-style-type: none"> <li>□ Ich-Buch (eBook) über das digitale Board präsentieren und mit einem kurzen Vortrag erläutern → D 3.2, DaZ 1.4, DaZ 2.5</li> <li>□ eBook zu ihrem Lieblingstier über das digitale Board präsentieren und mit einem kurzen Vortrag erläutern → HSU 1.3, DaZ 1.4, DaZ 2.5</li> <li>□ ein Gedicht in Gruppenarbeit vertonen und den Vortrag filmen → D 2.4, Mu 1, DaZ 1.4, DaZ 2.5, KuK</li> </ul> <p><b>Mu 1 sprechen, singen und musizieren</b> <i>nutzen ausgewählte Wiedergabemedien zur musikalischen Begleitung, Präsentation und Reflexion</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>□ Lied zum Mutter-/Vatertag gestalten und aufnehmen → den Text des Liedes „Ich lieb den Frühling“ umdichten, mit Instrumenten gestalten, aufnehmen → D 3.2, Schwerpunkt: Lernprodukte</li> </ul> <p><b>Ku 3 visuelle Medien</b> <i>fotografieren interessante Motive in ihrer näheren Umgebung aus individuellen Blickwinkeln und erweitern so die bewusste Wahrnehmung ihrer Umwelt</i> <i>erfassen eine gegebene Situation, um diese fotografisch zu dokumentieren</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>□ ein eBook „Wir in unserer Klasse“ als Gemeinschaftsprojekt im Rahmen der Wochenplanzeit erstellen (jedes Kind gestaltet eine Seite: Foto, Hobby, Lieblingstier etc.) → KuK, Schwerpunkt: Lernprodukte</li> <li>□ „Auf Fotosafari durch unsere Schule“ → Material auf der Homepage zum Lehrplan → KuK, Ku1</li> </ul>	
<p><b>Analysieren und Reflektieren (AuR)</b></p>	<p><b>D 1.5 szenisch spielen</b> <i>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</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>□ Hörspiele anhören und bewusst auf Sprechtempo, Betonung, Stimmungslage und Hintergrundgeräusche achten</li> <li>□ Fotos von Menschen mit verschiedenen Gefühlen betrachten und analysieren → HSU 2.2</li> </ul> <p><b>D 2.4 Texte erschließen</b> <i>beschreiben eine Figur in Kinderliteratur oder -medien ihrem Äußeren und ihren Eigenschaften</i> <i>beschreiben, wie bestimmte Orte in Kinderliteratur oder -medien gestaltet sind</i> <i>finden in Kinderliteratur oder -medien sich wiederholende Figuren oder Orte und ziehen Vergleiche</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>□ Medienangebote vergleichen (Zeichentrickserie, Sachtext, Museum) und geeignete Informationsquellen finden (Gab es Hexen und Cowboys wirklich?) → HSU 4.3, SuV, Schwerpunkt: Umgang mit Medien</li> </ul> <p><b>D 2.1 über Leseerfahrung verfügen</b> <i>finden gezielt Medien, indem sie vorhandene Ordnungsprinzipien kennen und nutzen</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>□ verschiedene Informationsquellen verwenden und vergleichen um Ordnungsprinzipien kennenzulernen, z. B. zum Thema „Lieblingstier“ (Buch, Zeitschrift, Internet) → HSU 1.3, DaZ 2.1, SuV, Schwerpunkt: Umgang mit Medien</li> </ul>	

### **HSU 1.1 Leben in einer Medien- und Konsumgesellschaft**

*unterscheiden Medien und beschreiben, wie sie selbst Medien nutzen  
unterscheiden zwischen Bedürfnissen und Wünschen*

### **HSU 2.2 Gefühle und Wohlbefinden**

*erklären den Zusammenhang zwischen Ernährung, Freizeitverhalten,  
Bewegung, Wohlbefinden und Gesundheit.*

*reflektieren ihr Freizeitverhalten und gestalten ihre Freizeit  
abwechslungsreich*

- verschiedene Medien mit ihren Funktionen, Vor- und Nachteilen kennenlernen
- Medientagebuch führen (das eigene Medienverhalten reflektieren) → Material auf der Homepage zum Lehrplan  
→ Schwerpunkt: Umgang mit Medien