



Anlage zum Bildungsplan Grundschule Deutsch

zur Umsetzung der KMK-Strategie
„Bildung in der digitalen Welt“

Impressum

Herausgeber:

Freie und Hansestadt Hamburg
Behörde für Schule und Berufsbildung

Alle Rechte vorbehalten

Unterrichtsentwicklung Deutsch, Fremdsprachen, Künste

Referatsleitung:

Peter Heinrichs

Fachreferentin:

Dr. Anna-Maria Maclean

<https://www.hamburg.de/bildungsplaene/>

Hamburg 2020

Anlage zum Bildungsplan Grundschule / Deutsch

Digitalisierung verändert unsere Art zu leben, zu arbeiten und zu lernen. Digitale, miteinander vernetzte Medien sind zunehmend und häufig unsichtbar in unseren Alltag integriert. Digitale Medien ersetzen analoge Verfahren oder gehen in ihnen auf. Sie erschließen neue Perspektiven in allen gesellschaftlichen, wirtschaftlichen und wissenschaftlichen Bereichen. Daraus ergeben sich Konsequenzen für die Bildung.

Bildungsprozesse verhalten sich zu einer Welt, die durch Digitalisierung geprägt ist. Um ihren Bildungs- und Erziehungsauftrag erfüllen zu können, müssen Schule und Unterricht adäquat auf die Herausforderungen einer Gesellschaft im digitalen Wandel reagieren. Die Strategie „Bildung in der digitalen Welt“ der Kultusministerkonferenz (KMK) (online unter: <https://www.kmk.org/themen/bildung-in-der-digitalen-welt/strategie-bildung-in-der-digitalen-welt.html> [14.08.2020]) definiert diejenigen Kompetenzen, die Kinder und Jugendliche in der Schule erwerben müssen, um aktiv, reflektiert und mündig an einer von Digitalisierung geprägten Gesellschaft teilhaben zu können. Diese Kompetenzen werden in sechs Bereichen zusammengefasst:

1. Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren
2. Kommunizieren und Kooperieren
3. Produzieren und Präsentieren
4. Schützen und sicher Agieren
5. Problemlösen und Handeln
6. Analysieren und Reflektieren

Die in diesen Bereichen formulierten Kompetenzen sind nicht in einem eigenständigen Unterrichtsfach zu vermitteln, sondern werden zum integrativen Teil der Fachcurricula der Fächer. Die Entwicklung der Kompetenzen findet auf diese Weise, analog etwa zum Lesen und Schreiben, in vielfältigen Erfahrungs- und Lernmöglichkeiten statt. Schülerinnen und Schüler erwerben Kompetenzen im Umgang mit digitalen Medien und Werkzeugen und reflektieren die Auswirkungen und Herausforderungen der Digitalisierung. Der Beitrag zur „Bildung in der digitalen Welt“ eines jeden Unterrichtsfachs ist dabei unterschiedlich und folgt den spezifischen Merkmalen und Zielen des Fachs.

1. Bildung in der digitalen Welt – Deutsch

Dem Fach Deutsch kommt bezüglich der Nutzung, Weiterverarbeitung und Reflexion digitaler Medien und Kommunikation eine besondere Bedeutung zu, denn digitale Medien sind zugleich Unterrichtsmedium und Unterrichtsgegenstand. Die Lehrkräfte eröffnen den Schülerinnen und Schülern im Deutschunterricht der Grundschule: „Zugänge zu verschiedenen Medien [...] und fördern deren kompetente Nutzung. Die Schülerinnen und Schüler lernen durch einen produktiven und reflektierten Umgang mit diesen Medien, sie gezielt zur Informationsbeschaffung, zum Informationsaustausch und zur Kommunikation sowie zur Unterhaltung zu nutzen.“ (Bildungsplan, S. 17) Die Schülerinnen und Schüler verwenden altersgerechte digitale Tools und Medien für ihr Lernen, indem sie diese für das Entwerfen, Überarbeiten und Präsentieren von Texten, für produktives Sprachgestalten und das erkundende Operieren mit Sprache situationsbezogen und zielorientiert nutzen. Gesprächs- und Verhaltensregeln, die auf eine respektvolle Kommunikationskultur abzielen, sind in den digitalen Kommunikationsmedien besonders bedeutsam und werden in altersgerechtem Maße im Deutschunterricht der Grundschule fortwährend thematisiert, modifiziert und reflektiert.

Für den durchgängigen Bildungsweg im Fach Deutsch sind im Unterricht der Grundschule insbesondere Kompetenzen aus den folgenden, in der KMK-Strategie „Bildung in der digitalen Welt“ benannten Kompetenzbereichen anzubahnen:

- 1.1. Suchen und Filtern,
- 1.2. Auswerten und Bewerten,
- 2.5. An der Gesellschaft aktiv teilhaben,
- 3.1. Entwickeln und Produzieren,
- 3.2. Weiterverarbeiten und Integrieren,
- 3.3. Rechtliche Vorgaben beachten,
- 5.2. Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen,
- 5.4. Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen,
- 6.2. Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren.

2. Kompetenzen

Zuordnung zur KMK-Strategie	Kompetenzen: Die SuS...	Umsetzung in der unterrichtlichen Praxis
Kompetenzbereich Sprechen und Zuhören (siehe Rahmenplan, Ziffer 3.1, S. 19-21)		
1.1. Suchen und Filtern 3.1. Entwickeln und Produzieren 3.3. Rechtliche Vorgaben beachten	<u>Vor anderen sprechen:</u> ... planen Sprechbeiträge [...], setzen ggf. nicht sprachliche Mittel ein, z. B. Bilder	Nutzung digitaler Bilder mit freier Lizenz sowie Etablierung einfacher Quellenangaben (Link + Datum) (ab Kl. 3/4) altersgerechte Thematisierung von Urheberrecht und geistigem Eigentum: Wem gehören die Bilder im Internet? Welche darf ich nutzen? etc. (ab Kl. 1/2) Nutzung einer digitalen Tafel für Präsentationen (ab Kl. 3/4)
	3.2. Weiterverarbeiten und Integrieren 6.2. Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren	<u>Verstehend zuhören:</u> ... hören z. B. bei Hörtexten aufmerksam zu, verstehen die wichtigsten Informationen, ziehen erste Schlüsse aus dem Gehörten und nehmen Stellung dazu
Kompetenzbereich Schreiben (siehe Rahmenplan, Ziffer 3.1, S. 22-24)		
3.1. Entwickeln und Produzieren	<u>Über Schreibfertigkeiten verfügen:</u> ... nutzen grundlegende Funktionen eines Textverarbeitungsprogramms	orientierende Nutzung einer Tastatur, um einzelne Sätze (Kl. 1/2) und kurze Texte (ab Kl. 3/4) zu tippen erste Übungen zum Löschen, Korrigieren, Benennen und Abspeichern von Dokumenten (ab Kl. 1/2)
	<u>Texte verfassen – Die Schülerinnen und Schüler planen Texte:</u> ... kennen und nutzen bei Bedarf Verfahren der Ideenfindung (z. B. Clustering)	Erstellen digitaler Mindmaps (ab Kl. 1/2) Nutzung der Tabellenfunktion von Textverarbeitungsprogrammen zum Ordnen von Ideen und /oder zur Planung einer Gruppenarbeit (ab Kl. 3/4)
3.1. Entwickeln und Produzieren 3.2. Weiterverarbeiten und Integrieren	<u>Texte verfassen – Die Schülerinnen und Schüler schreiben Texte:</u> ... schreiben für den Adressaten verständlich Texte in unterschiedlicher Form (z. B. erzählen, berichten, beschreiben, appellieren, instruieren, argumentieren) ... schreiben für sich und andere kreative Texte (z. B. zu Bildern, Büchern, Gegenständen)	Verfassen von Beiträgen für Online-Kinderlexika oder Wikis (ab Kl. 3/4) Erstellen von Beiträgen für die Schulhomepage (ab Kl. 1/2) Austausch von ePostkarten, E-Mails und digitalen Schülertexten mit einer Partnerklasse auf einer digitalen Plattform (ab Kl. 1/2)

Zuordnung zur KMK-Strategie	Kompetenzen: Die SuS...	Umsetzung in der unterrichtlichen Praxis
		digitale Gestaltung einer individuellen Schreibtabelle / eines Buchstabenportfolios / ABC-Buchs (ab Kl. 1/2) Führen eines digitalen Portfolios (ab Kl. 3/4)
3.1. Entwickeln und Produzieren 3.2. Weiterverarbeiten und Integrieren	<u>Texte verfassen – Die Schülerinnen und Schüler überarbeiten Textentwürfe:</u> ... geben zu fremden Textentwürfen Rückmeldung ... überarbeiten eigene Textentwürfe aufgrund von Hinweisen ... überprüfen Textentwürfe inhaltlich, wie z.B. im Hinblick auf die Schreibaufgabe, auf Verständlichkeit und Stimmigkeit und im Hinblick auf die sprachliche Gestaltung ... gestalten ihre Texte gegebenenfalls für die Veröffentlichung	Gestaltung von Texten mit einem Textverarbeitungsprogramm (ab Kl. 1/2) Nutzung digitaler Wörterbücher bei der Textüberarbeitung (ab Kl. 1/2)
5.2. Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen 5.4. Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen	<u>Richtig schreiben:</u> ... nutzen im Zweifelsfall das Wörterbuch und Rechtschreibhilfen des Computers ... setzen Verfahren zum Rechtschreiblernen und -üben ein (Mitsprechen, Einprägen, Sammeln, Sortieren)	Nutzung von Korrekturprogrammen und Online-Wörterbüchern als Hinweisgeber und Alternativen-Pool, z. B. für Rechtschreibgespräche (ab Kl. 3/4) Nutzung geeigneter Lernapps und interaktiver Übungen (ab Kl. 1/2)
Kompetenzbereich Lesen – mit Texten und anderen Medien umgehen (siehe Rahmenplan, Ziffer 3.1, S. 25–26)		
1.1. Suchen und Filtern 3.3. Rechtliche Vorgaben beachten 6.2. Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren	<u>Über Leseerfahrungen verfügen:</u> ... kennen und nutzen verschiedene Angebote analoger und digitaler Medien (z. B. Zeitungen und Zeitschriften, Hörbücher, Hörfunk und Fernsehen, CD, DVD und CD-Rom, Internet) ... recherchieren in Druck- und elektronischen Medien zu Themen oder Aufgaben (z. B. in Kinderlexika, Sachbüchern, Suchmaschinen für Kinder)	Einbezug altersgemäßer digitaler Angebote: digitale Kinderzeitungen, digitale Angebote des öffentlich rechtlichen Hörfunks und Fernsehens, animierte Bilderbücher, eBooks, Bücher mit Lesestiften, parallele Rezeption von Büchern und Hör-CDs... (ab Kl. 1/2) Vergleichen der Recherche-Ergebnisse verschiedener Kindersuchmaschinen (ab Kl. 3/4) Etablierung einfacher Quellenangaben (Link + Datum) (ab Kl. 3/4)
3.2. Weiterverarbeiten und Integrieren 3.3. Rechtliche Vorgaben beachten	<u>Texte erschließen:</u> ... drücken ihr Textverständnis auch handelnd aus, z. B. durch Illustrieren, Inszenieren, Umgestalten, Schreiben	Einbezug digitaler Tools in den produktiven Umgang mit Texten (ab Kl. 3/4): z. B. Erstellen eines einfachen Trickfilms zu einer Geschichte oder einem Buch, Verfassen eines digitalen Buches mit einer „Adaptable Book App“, Entwi-

Zuordnung zur KMK-Strategie	Kompetenzen: Die SuS...	Umsetzung in der unterrichtlichen Praxis
		<p>ckeln eines digitalen Quiz zu Büchern, Erstellen einer Fotogeschichte mit digitalen Präsentationstools etc.</p> <p>altersgerechte Thematisierung von Urheberrecht und geistigem Eigentum: Was gehört mir? Was gebe ich preis? Wer darf meine Veröffentlichung wie nutzen? etc. (ab Kl. 3/4)</p>
1.1. Suchen und Filtern	<u>Bei Verständnisschwierigkeiten Lesestrategien anwenden:</u> ... wenden Verstehenshilfen an (z. B. Nachfragen, Nachschlagen von Wörtern)	Einbezug altersgemäßer digitaler Nachschlagewerke und Suchmaschinen für Kinder (ab Kl. 3/4)
3.1. Entwickeln und Produzieren 3.2. Weiterarbeiten und Integrieren 5.2. Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen	<u>Texte präsentieren:</u> ... lesen selbst gewählte Texte nach Vorbereitung flüssig und sinngestaltend vor ... tragen Geschichten, Gedichte und Dialoge auch auswendig vor ... wählen ein literarisches Kinderbuch oder Sachbuch selbst aus und stellen es vor ... nutzen verschiedene Medien für Präsentationen	Nutzung digitaler Aufnahmemöglichkeiten für das Üben des Vorlesens (z. B. für einen Vorlesewettbewerb) und zum Veröffentlichen und Teilen selbst erstellter Hörprodukte in geschützten digitalen Räumen, z. B. auf digitalen Pinnwänden (ab Kl. 3/4) Nutzung von Dokumentenkameras (ab Jg. 1) und Präsentationsprogrammen (ab Kl. 3/4) z. B. für Buchvorstellungen
Kompetenzbereich Sprache und Sprachgebrauch untersuchen (siehe Rahmenplan, Ziffer 3.1, S. 27-28)		
2.5. An der Gesellschaft aktiv teilhaben	<u>Bedeutung und Wirkung von Sprache untersuchen:</u> ... sprechen über Verstehens- und Verständigungsprobleme bei Missverständnissen	Untersuchen, Deuten, Bewerten und Beantworten digitaler Kurznachrichten (ab Kl. 3/4) Erkunden der Deutungsmöglichkeiten von Emojis in digitalen Kurznachrichten (ab Kl. 3/4)
3.2. Weiterarbeiten und Integrieren	<u>Gemeinsamkeiten und Unterschiede von Sprachen entdecken:</u> ... identifizieren einzelne, deutliche Gemeinsamkeiten und Unterschiede von Sprachen und Schriften in mehrsprachigen Kinderbüchern und Hörmedien	Nutzung der Aufnahme- und Speicherfunktion von Audiogeräten, Lesestiften und anderen digitalen Speichermedien (ab Kl. 1/2) Nutzung von Übersetzungstools und Online-Wörterbüchern (ab Kl. 3/4)
1.1. Suchen und Filtern 5.2. Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen	<u>Bau der Sprache verstehen:</u> ... sammeln, ordnen und gliedern Wörter nach grammatischen (z. B. Wortarten) und semantischen Kriterien (z. B. [...] Synonyme) ... nutzen sprachliche Operationen (z. B. Sätze erweitern, kürzen und Satzteile ergänzen, weglassen, austauschen, umstellen)	Nutzung von Online-Synonymwörterbüchern (ab Kl. 3/4) Nutzung altersgerechter Erklärvideos, interaktiver Online-Übungen und Lernspiele („gamebased Learning“) mit unmittelbarer Rückmeldung („Smart Response“) (ab Kl. 3/4)

3. Digitale Unterrichtsbausteine im digital.learning.lab

Das digital.learning.lab (dll) ist eine frei zugängliche Plattform zur Unterstützung des Unterrichts im digitalen Wandel. Den Kern bilden digitale Unterrichtsbausteine für alle allgemeinbildenden Fächer, die von Lehrkräften aller Schulformen in einem Projekt der Behörde für Schule und Berufsbildung zur Umsetzung der KMK-Strategie „Bildung in der digitalen Welt“ erarbeitet wurden. Neben den digitalen Unterrichtsbausteinen umfasst das dll zwei weitere Bereiche – eine umfangreiche Tool- und Tutorialbox sowie einen Bereich mit Trends zum Lernen und Lehren mit digitalen Medien.

Die digitalen Unterrichtsbausteine sind Good-Practice-Beispiele von Hamburger Lehrerinnen und Lehrern, die erfahren sind im Einsatz digitaler Medien im Fachunterricht. Diese Unterrichtsbeispiele umfassen vielfältige Materialien, ausführliche Hinweise zur Umsetzung und den benötigten technischen Voraussetzungen sowie den Bezug zum jeweiligen Rahmenplan und den dort niedergelegten Fachkompetenzen. So sind die digitalen Unterrichtsbausteine niedrigschwellig für Lehrkräfte einsetzbar. Sie lassen sich entlang der sechs Kompetenzbereiche der KMK-Strategie sowie nach Unterrichtsfach, Jahrgangsstufe oder eingesetztem digitalen Tool auswählen.

Jeder digitale Unterrichtsbaustein im dll steht als Open Educational Resource (OER) unter einer Creative-Commons-Lizenz zur Verfügung. Lehrerinnen und Lehrer haben somit die Möglichkeit, die Materialien an ihre Unterrichtssituationen anzupassen und zu verändern, rechtssicher einzusetzen und weiterzugeben. Zudem können auch Lehrkräfte aus anderen Ländern eigene Unterrichtsstunden und Konzepte im digital.learning.lab veröffentlichen.

Die in den digitalen Unterrichtsbausteinen verwendeten und auch darüber hinaus geeigneten digitalen Werkzeuge sind in der Tool- und Tutorialbox umfangreich beschrieben. Der dritte Bereich des dll umfasst aktuelle Trends und Forschungsergebnisse und stellt weitere Netzangebote, Praxisbeispiele und relevante Informationen zum Lernen und Lehren im digitalen Wandel zur Verfügung. Das digital.learning.lab ist ein Kooperationsprojekt der Behörde für Schule und Berufsbildung, der Joachim Herz Stiftung und der TU Hamburg.

www.digitallearninglab.de

Weitere Hinweise und Materialien finden sich im Hamburger Bildungsserver:

<https://bildungsserver.hamburg.de/deutsch-grundschule/>

Behörde für Schule und Berufsbildung

Hamburger Straße 31
22083 Hamburg

<http://www.hamburg.de/bildungsplaene/>



Hamburg | Behörde für Schule
und Berufsbildung