



# Anlage zum Bildungsplan Grundschule Englisch

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:**

Anja Meier

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

Hamburg 2020

## Anlage zum Bildungsplan Grundschule / Englisch

Digitalisierung verändert unsere Art zu leben, zu arbeiten und zu lernen. Digitale, miteinander vernetzte Medien sind zunehmend und oftmals 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. 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 – Englisch

Die englische Sprache nimmt in der weltweiten Kommunikation eine herausragende Rolle ein. Der Gebrauch des Englischen in den Medien, in Technologie und Kultur prägt den Alltag der Schülerinnen und Schüler. Digitale Medien können zu den übergeordneten Lernzielen des Englischunterrichts, Sprachkompetenz und interkulturelle Kompetenz, wertvolle Beiträge leisten, weil sie den Klassenraum „öffnen“ und Bezüge zur Realität außerhalb der Schule ermöglichen. Gleichzeitig kann der Englischunterricht die Herausbildung digitaler Kompetenzen der Lernenden systematisch unterstützen.

Im Fach Englisch der Grundschule werden digitale Medien zur Unterstützung des Sprachenlernens in kooperierender Form einer Lerngruppe, z.B. durch Wortzuordnungen am Smartboard und chorischem Nachsprechen, dem Aufnehmen und Hören eigener gesprochener Texte eingesetzt. Der Einsatz digitaler Medien eignet sich in besonderem Maße zur Unterstützung des individualisierten Lernens und Einsatz im inklusiven Unterricht.

Besondere Bedeutung kommt den digitalen Unterrichtsassistenten der gängigen Englischlehrwerke zu. Sie enthalten eine Vielzahl von multimedialen Zusatzmaterialien wie digitale Tafelbilder, Lernspiele und Erklärvideos. Zusätzlich gibt es umfassende Angebote multimedialer Art vom British Council, die sich in besonderem Maße für den Einsatz in der Grundschule eignen.

Der Einsatz digitaler Medien in den Jahrgangsstufen 1 und 2 sollte in der Hand der Lehrkraft liegen. Hier gilt das Gebot, dass die Schülerinnen und Schüler an die Sprache herangeführt werden und digitale Medien unterstützende Funktion beim Eintauchen in die Sprache haben sollten.

In den Jahrgangsstufen 3 und 4 nutzen die Schülerinnen und Schüler altersgerechte digitale Medien zur Unterstützung des Hörens und Sprechens, indem sie Hör- und Sprechübungen in einer Gruppe oder individualisiert nutzen und sich im Lesen erster Wörter und kurzer Sätze üben.

Erste Priorität beim Einsatz digitaler Medien muss immer die Anbahnung, Festigung und Vertiefung des Sprechens und Verstehens der englischen Sprache sein.

Darüber hinaus dienen digitale Medien in den Jahrgängen 3 und 4 der ersten Dokumentation von Lernprozessen sowie zur angeleiteten Präsentation und Kommunikation von Lernergebnissen. In

einem geschützten, von der Lehrkraft vorgegebenen Rahmen, lernen die Schülerinnen und Schüler, gezielt Information im Internet und anderen digitalen Medien zu recherchieren und diese für ihre Aufgabenstellung zu nutzen. Sie üben sich darin, Informationen zu speichern, miteinander zu teilen und einzeln oder gemeinsam daraus eigene digitale Darstellungen zu produzieren.

Im Folgenden werden Möglichkeiten aufgezeigt, Kompetenzen der KMK-Strategie „Bildung in der digitalen Welt“ in den Englischunterricht der Grundschule zu integrieren. Relevant sind insbesondere folgende Kompetenzbereiche der KMK-Strategie:

- 1.1. Suchen und Filtern,
- 1.2. Auswerten und Bewerten,
- 2.1. Interagieren,
- 2.2. Teilen,
- 2.3. Zusammenarbeiten,
- 2.4. Umgangsregeln kennen und einhalten (Netiquette),
- 6.2. Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren.

## **2. Kompetenzen**

| <b>Zuordnung zur KMK-Strategie</b>   | <b>Kompetenzen: Die SuS</b>   | <b>Umsetzung in der unterrichtlichen Praxis</b>   |
|--|---|---|
| <b>Überfachliche Kompetenzen (siehe Rahmenplan, Ziffer 2.1, S. 10, 11)</b> |   |   |
| <b>1.1. Suchen und Filtern</b><br><b>1.2. Auswerten und Bewerten</b>       | ... erwerben landeskundliche Kenntnisse über die Besonderheiten der Zielsprachenländer auch mithilfe von digitalen Medien   | angeleitete Internetrecherche   |
| <b>2.1. Interagieren</b>   | ... lernen, sich offen auf andere Einstellungen einzulassen und lernen reale wie virtuelle interkulturelle Situationen kennen   | online mit Muttersprachlern kommunizieren, z. B. per E-Mail, im Rahmen von Angeboten des British Council  |
| <b>1.1. Suchen und Filtern</b>   | ... entnehmen Informationen aus Medien, die dem Alter und Wissensstand von Grundschulern entsprechen  | mithilfe von Podcasts, dem Internet, lehrwerksbegleitendem Material   |
| <b>1.2. Auswerten und Bewerten</b>   | ... wählen [Informationen] kritisch aus<br>... gehen mit widersprüchlichen Informationen angeleitet um  | Quellen aus dem Internet kritisch hinterfragen  |
| <b>2.1. Interagieren</b>   | ... arbeiten in realen Gruppen kooperativ, machen angeleitet erste Erfahrungen, dass auch in der virtuellen Welt ein Austausch in der Gruppe möglich ist<br><br>...beteiligen sich im Klassenraum und in der digitalen Welt an Gesprächen und gehen angemessen auf Gesprächspartner ein | online mit Muttersprachlern kommunizieren, z. B. per E-Mail, im Rahmen von Angeboten des British Council, durch Benutzung von digitalen Aufnahmegeräten |
| <b>3.2. Weiterverarbeiten und Integrieren</b>                              | ... stellen Ergebnisse in Präsentationen auch digital dar   | Erstellen von Collagen am interaktiven Whiteboard   |

| Zuordnung zur KMK-Strategie   | Kompetenzen: Die SuS   | Umsetzung in der unterrichtlichen Praxis  |
|---|--|---|
| <b>2. Kommunizieren und Kooperieren</b>   | ... nutzen Möglichkeiten von angeleiteten Klassenkorrespondenzen, E-Mail-Partnerschaften...                                  | online mit Muttersprachlern kommunizieren, z. B. per E-Mail, im Rahmen von Angeboten des British Council  |
| <b>Hör- und Hör-/Sehverstehen (Rezeption) (siehe Rahmenplan, Ziffer 3.1.1, S. 17)</b> |  |   |
| <b>2. Kommunizieren und Kooperieren</b>   | ... erfassen in groben Zügen authentisches oder adaptiertes Material (z. B. Werbespots, Filme, Filmsequenzen, Hörtexte)      | mit Podcasts und Videos arbeiten  |
| <b>An Gesprächen teilnehmen (Produktion) (siehe Rahmenplan, Ziffer 3.1.2, S. 18)</b>  |  |   |
| <b>2.1. Interagieren<br/>2.4. Umgangsregeln kennen und einhalten</b>                  | ... beteiligen sich an Gesprächen über vertraute Themen mit sprachlich einfachen Redebeiträgen                               | Kommunikation mit anderen Lernern über die eigene Person, die unmittelbare Lebenswelt (Familie, Freunde, Schule, Freizeit, Essen, Einkaufen) mit digitalen Werkzeugen |
| <b>2. Kommunizieren und Kooperieren<br/>3.1. Entwickeln und Produzieren</b>           | ...drücken in einfachen Sätzen persönliche Meinungen aus und tauschen Informationen zu Themen von persönlichem Interesse aus | eigene Sprachaufnahmen oder Videos erstellen, mit Apps kurze Animationen erstellen  |
| <b>Zusammenhängendes Sprechen (siehe Rahmenplan, Ziffer 3.1.3, S. 19)</b>             |  |   |
| <b>3.1. Entwickeln und Produzieren</b>  | ... tragen mit analogen oder digitalen Hilfsmitteln eine kurze, einfache Präsentation vor                                    | Kommunikation mit anderen Lernern über Videokonferenzen und Chatprogramme   |
| <b>Leseverstehen (Rezeption) (siehe Rahmenplan, Ziffer 3.1.4, S. 19)</b>              |  |   |
| <b>2. Kommunizieren und Kooperieren</b>   | ...entnehmen Alltagstexten (z. B. Broschüren, Prospekten und Internetseiten) spezifische Informationen                       | z. B. Recherche auf Tourismus-Portalen im Internet  |
| <b>Schreiben (Produktion) (siehe Rahmenplan, Ziffer 3.1.5, S. 20)</b>                 |  |   |
| <b>2. Kommunizieren und Kooperieren</b>   | ...verfassen sehr kurze, einfache Texte mit Hilfsmitteln (...)   | z. B. E-Mails mithilfe von Online-Wörterbüchern   |
| <b>2.1. Interagieren</b>  | ...halten einfache, gehörte, gelesene und medial vermittelte Informationen stichwortartig fest                               | lehrwerksbegleitendes Material, Internet nutzen   |
| <b>Wortschatz (siehe Rahmenplan, Ziffer 3.1.6, S. 20)</b>                             |  |   |
| <b>2.1. Interagieren</b>  | ...sprechen ein elementares Repertoire von Wörtern und Redewendungen korrekt aus   | Üben und Überprüfen der Aussprache mithilfe von lehrwerksbegleitendem Material oder digitalen Aufnahmegeräten   |
| <b>2. Kommunizieren und Kooperieren<br/>2.1. Interagieren</b>                         | ... kennen erste Lieder, Spiele, Geschichten und Reime aus englischsprachigen Ländern  | Kommunikation mit anderen Lernen über E-Mail-Projekte, z. B. vom British Council  |

| Zuordnung zur KMK-Strategie  | Kompetenzen: Die SuS   | Umsetzung in der unterrichtlichen Praxis                                    |
|--|--|---|
| <b>2.4. Umgangsregeln kennen und einhalten</b>   | ... kennen typische Feste, Freizeitgestaltung, Sehenswürdigkeiten      |   |
| <b>1. Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren</b><br><b>2. Kommunizieren und Kooperieren</b> | ...gestalten angeleitet Lern- und Arbeitsprozesse, z.B. Präsentationen | angeleitete Internetrecherche, gemeinsames Zusammentragen von Informationen |

### **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](http://www.digitallearninglab.de)

Behörde für Schule und Berufsbildung

Hamburger Straße 31  
22083 Hamburg

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



**Hamburg** | Behörde für Schule  
und Berufsbildung