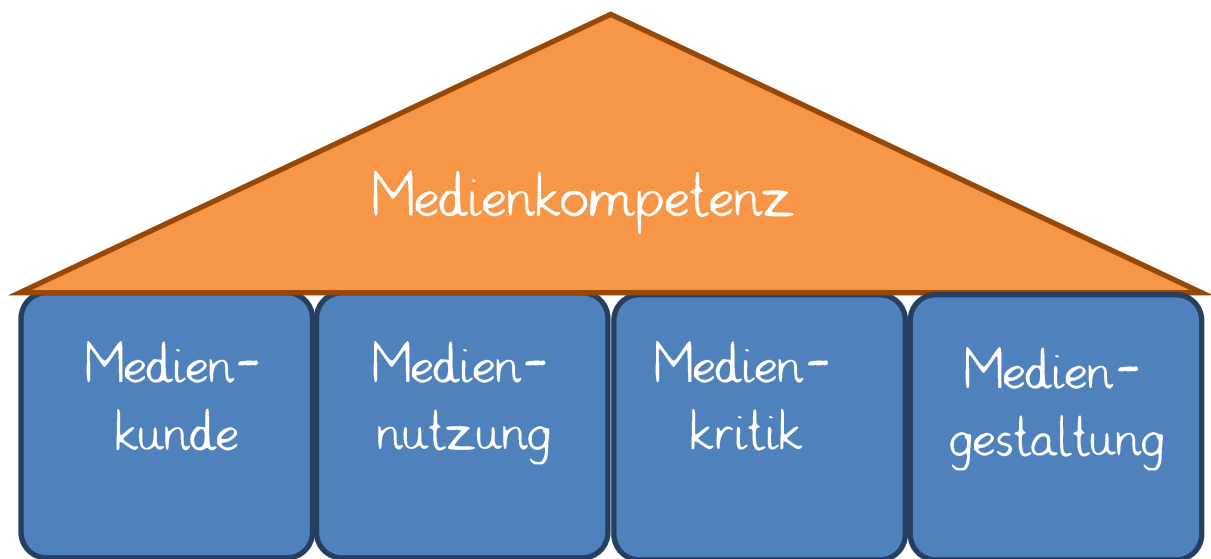


## Der Weg ist das Ziel- das gilt auch für die Medienkompetenz



Mediengestaltung nach Professor Dieter Braacke

# Medienkonzept für IUK-Technologien & Printmedien

Stand November 2014

Orientierungsrahmen: 1.1.1 / 2.1 / 2.2.2 / 2.2.5 / 2.3.4

Vorlage-Verabschiedung Gesamtkonferenz:

# Inhalt

1	Begriffsverständnis am Süsteresch	3
2	Ist-Zustand am Süsteresch	4
2.1	Hardware-Ausstattung	4
2.2	Software-Ausstattung	4
2.3	Interaktive Lernmittel	5
2.4	Geplante Anschaffungen bis 2016	5
3	Printmedien an unserer Schule (1.1.1 Personale Kompetenz /2.2.2 Soziales Lernen)	6
3.1	Printmedien im schuleigenen Curriculum und Kreative Gestaltungskompetenz	6
3.2	Printmedien im Kontext von Methoden- und Medieneinsatz (2.3.5)	7
3.3	Printmedien und Individuelle Förderung und Unterstützung (2.5)	7
Anlage 1:	Fertigkeiten am Computer	8
Anlage 2:	Computerregeln1	9
Anlage 3:	Computerregeln 2	10
Anlage 4:	Lernlandkarten Mathematik	11
Anlage 5:	Lernlandkarten Deutsch	12



**Ohne einen Computer bedienen zu können, wird man in der neuen Informationsgesellschaft dastehen wie ein zufälliger Besucher.**

**(John Nais)**

### **Unsere Zielsetzungen im Bereich IUK Medien:**

In den letzten beiden Jahrzehnten hielten die digitalen Informationsmedien einen rasanten Einzug in das Leben unserer Kinder. Unser Vermittlungskonzept knüpft an diese Lebenswirklichkeit an und basiert auf dem Landespapier Medienkompetenz in Niedersachsen. Es zielt darauf, Kinder zu selbstbestimmten und verantwortungsvollen Nutzern dieser Medienwelten zu befähigen. Wir fördern einen verantwortungsvollen Umgang mit allen Medien. Unsere Schüler sollen Informationen angemessen verwerten, diese kommunizieren, Präsentationen erstellen und veröffentlichen sowie Angebote aus den Medien kritisch analysieren. Es geht um das Kennenlernen, Verstehen, Beurteilen, Auswählen, Auswerten und Gestalten von Informationen.

### **1 Begriffsverständnis am Süsteresch**

Wer unsere Schule betritt, der sieht, dass die Süsteresch-Kinder in ihrem Lernalltag regelmäßig mit elektronischen Medien umgehen und lernen. Sie bilden einen festen Bestandteil der täglichen Arbeit. **Dabei wirken die elektronischen Medien im Lernprozess auf vier verschiedenen Ebenen:**

Aus der Sache heraus, also durch den Umgang mit den neuen Technologien, entsteht ein für die Grundschule **neues Unterrichtsfach**. Der Umgang mit den EDV-Medien selbst wird heutzutage in einer modernen Grundschule grundlegend vermittelt. PC's dienen den Kindern als Werkzeug, das zunächst kennen gelernt werden muss, und zwar integrativ während der täglichen Lernarbeit. Die Kleinen lernen von den großen Experten. So lernen unsere Kinder den sachgerechten Umgang mit dem Gerät sowie die selbstständige Bedienung des Mediums.

Der Einsatz von Lernsoftware und Lernprogrammen (s. Ist-Zustand) unterstützt die Kinder in ihrem Lernprozess: beim Anwenden, Üben und Vertiefen von Lerninhalten. So ersetzen sie vielfach das traditionelle Trainingsbuch. **Lerninhalte werden transportiert.**

**Elektronische Medien ergänzen und unterstützen das individualisierte Lernen** und schlussendlich das Konzept unserer Schule. Kinder agieren und gestalten aktiv und selbstgesteuert mit Medien. Sie geben ihrem Lernprozess neue Impulse, helfen zu visualisieren, zu filtern, zu systematisieren. Kinder erstellen Powerpoint-Präsentationen, schreiben eigene Texte am PC, recherchieren über Suchmaschinen, produzieren eigene Hörspiele und Radiosendungen. In der Selbstlernzeit erarbeiten sie sich immanent zahlreiche für ihren weiteren Bildungsverlauf notwendige Kernkompetenzen.

Unsere Schüler lernen mit den Gefahren dieser multimedialen Welt umzugehen, wodurch der erzieherische Aspekt der Medienbildung bedient wird. Gefahren im Internet sowie Regeln im Umgang mit den Computern werden regelmäßig im Klassenrat diskutiert, evaluiert und adaptiert. Süsteresch-Kinder übernehmen auch in diesem Bereich **Verantwortung** für ihr Lernen (s. Anlage 1, S. Anlage 2).

## 2 Ist-Zustand am Süsteresch

Seit dem Frühjahr 1996 arbeitet unsere Schule mit einer Kombination aus Computerräumen und Medienecken im Lichtblick sowie festen Computerarbeitsplätzen in den Klassenzimmern. Durch Sponsoring schafften wir nach und nach bis 2013 einen Terminalserver mit insgesamt etwa 100 PC-Arbeitsplätzen an. Sukzessive wurden die Geräte durch neuere Geräte und Flachbildschirme ersetzt.

Die mediale Ausgestaltung der Schule ist besonders durch die Initiativen des Fördervereins sowohl im Arbeitsbereich der Kinder als auch im Arbeitsbereich der Mitarbeiter vorbildlich. In der gesamten Schule existiert ein W-Lan-Netz. Ebenso sind 2 Dokumentenkameras, 4 Beamer und Laptops vorhanden. Das gesamte System wird von einem Server gesichert, der 2013 erneuert wurde.

### 2.1 Hardware-Ausstattung

- Verwaltungsserver
- mit 9 PCs
- Terminalserver mit
- 100 Client PCs
- Je drei Computer-Arbeitsplätze pro Klasse
- zwei Computerräume
- 5 Beamer
- Ton- und Technikstudio
- 3 Digitalkameras
- 1 Filmkamera mit Stativ
- 1 Stand-Verstärkeranlage
- 1 transportable Verstärkeranlage für draußen und für die Turnhalle
- 5 Laptops (WLAN)
- 2 Plasma Fernseher
- 20 Kopfhörer für die Klassen zum Ausleihen
- 2 Schülerdrucker schwarzweiß
- 2 Verwaltungsdrucker in Farbe
- 2 Dokumentenkameras

### 2.2 Software-Ausstattung

- Windows small business server 2011
- Windows xp und Windows 7 auf den Client PCs
- Lernprogramm: Lernwerkstatt von Mühlacker
- Lernprogramm: Oriolus Mathematik und Deutsch
- Internet basiertes Lernprogramm: Antolin zur Leseförderung
- Internet basiertes Lernprogramm: Mathepirat zur mathematischen Förderung
- Diagnostisches Programm: ELFE zur Lernstandsbestimmung im Bereich Lesen
- Didaktisches Programm: Audacity zur Erstellung von Hörspielen
- Didaktisches Programm: Lesen in Silben
- Microsoft Office auf allen PCs
- MindManager (Schullizenz) zum Erstellen von Mindmaps

## 2.3 Interaktive Lernmittel

Augenblicklich besitzen wir noch keine Smartboardanlage. Der Besuch in unserer Partnerschule in Dänemark zeigte uns die Effektivität dieser Geräte, sodass wir die Anschaffung dieser multimedialen Lernmittel anstreben. Unser Ziel ist die Ausstattung unserer Schule mit 12 interaktiven Whiteboard-Anlagen.

## 2.4 Geplante Anschaffungen bis 2016

Bis 2016 werden wir Teile unserer jetzigen Ausstattung erneuern müssen. Dabei gehen wir nach folgender Prioritätenliste vor:

<b>Anschaffungen bis 2016</b>	<b>Einzel- und Gesamtpreis</b>
<b>In den Klassen</b>	
Nach und nach sollen Touchscreen-LCD-Monitore für interaktives Arbeiten und für Konferenzen angeschafft werden	4000,--
Aufrechterhaltung der medialen Infrastruktur an unserer Schule	3000,--
<b>In der Schule</b>	
Aufrechterhaltung der medialen Infrastruktur an unserer Schule	3000,--
<b>Lernsoftware und anderes</b>	
Schulversion MindManager, gekauft im Februar 2015	400,-
Gesamtkosten bis 2016 ca.	10.000,--



**Leute, die immer belehren wollen,  
verhindern oft das Lernen.**

**(Montesquieu)**

#### **Unsere Zielsetzungen:**

Am Süsteresch verfolgen wir eine handlungsorientierte Medienpädagogik. So reduziert sich die Organisation der Lernwelten nicht einseitig auf den Konsum digital vorbereiteter Lerninhalte, sondern wir legen im individualisierten Unterricht großen Wert auf die Ausschöpfung der gesamten Bandbreite medialer Ausdrucks- und Artikulationselemente. Wir legen Wert darauf, dass unsere Schüler eigene Geschichten, Hörspiele, Forscheraufgaben, Expertenvorträge, Videos usw. mit **Kopf, Herz und Hand** verfassen. Das herkömmliche Lernen mit herkömmlichen Printmedien wie beispielsweise Büchern, Reisetagebüchern, individualisierten Arbeitsheften, Nachschlagewerken und Zeitungen nimmt nach wie vor einen großen Stellenwert im Lernalltag unserer Schüler ein.

### **3 Printmedien an unserer Schule (1.1.1 Personale Kompetenz /2.2.2 Soziales Lernen)**

- Die **Arbeit in den Lernateliers** (s. Raumkonzept) fördert das kommunikative und partnerschaftliche Lernen, auch in jahrgangsübergreifenden Konstellationen. Kinder helfen, unterstützen, diskutieren miteinander und erklären sich gegenseitig neu Entdecktes.
- Unsere Schüler planen, organisieren und dokumentieren selbstständig den hausinternen Talentwettbewerb: **Süsteresch sucht den Superstar**. Hierzu nutzen sie eigenständig Medienträger wie CD-Player und Musikanlage. Bei Bedarf nutzen die Moderatoren Mikrofone, ein Dokumentationsteam filmt oder fotografiert die Beiträge.
- **Präsentationen** gehören zu unserem Lernalltag. Medial greifen Süsteresch-Kinder dabei auf Lernplakate, Sach- und Wissensbücher zurück.
- **Beim Naturwissenschaftlichen Wettbewerb** forschen die Kinder in Einzel- oder Gruppenarbeit zu naturwissenschaftlichen Problemstellungen und präsentieren der Schulversammlung ihre medial individuell gestaltete Lösung. Die Produkte werden wertgeschätzt und Kinder trainieren die Präsentation vor einer großen Gruppe.

#### **3.1 Printmedien im schuleigenen Curriculum und Kreative Gestaltungskompetenz (vgl. 2.1/2.2.5)**

- Printmedien wie das **Reisetagebuch**, das **Forscherheft**, individualisierte Arbeitshefte und Trainingshefte unterstützen das eigenverantwortliche Lernen und Handeln.
- **Baustationen** auf den Fluren bestehend aus Kaplasteinen und Holzwürfeln laden zum jahrgangsübergreifenden geometrischen Tätigsein ein.

- Die **Medien unserer Lernateliers** (Bücher, Forscherkisten, Druckereimaterialien, mathematische Materialien usw.) fordern zum selbstgesteuerten, eigenaktiven und gemeinschaftlichen Entdecken und kreativen Handeln auf.
- In den Klassenräumen halten wir **gleiche Objekte in großen Stückzahlen** (Muggelsteine, Patternblocks, Murmeln, Plättchen, Muscheln usw.) vor. Sie ermöglichen einen natürlichen Zugang zur Welt der Zahlen und Operationen und motivieren zum Entdecken von Zahlstrategien, Mustern und Ordnungssystemen. In immer neuen Gruppen und Konstellationen ordnen, sortieren und zählen die Kinder bereits mit Eintritt in die Schule große Mengen.
- Beim **Süsteresch Klimperkasten** produzieren unsere Schüler mit den Tonmedien des Tonstudios eine eigene Radiosendung. Mit Aufnahmegeräten zeichnen sie Interviews auf, über die Lautsprecheranlage der Schule schicken sie ihre Sendung einmal wöchentlich über den Äther.

### 3.2 Printmedien im Kontext von Methoden- und Medieneinsatz (2.3.5)

- Das Arbeiten in verschiedenen Lernateliers mit verschiedenen Lernmaterialien spricht die **verschiedenen Lerntypen** (visuell, haptisch, auditiv) der Kinder an, hält die Lernmotivation hoch und berücksichtigt das Vorgehen im eigenen Lerntempo (s. **Raumkonzept**).
- Die **Lernlandkarten** (s. Anlage 4 und 5) dokumentieren und visualisieren den individuellen Lernzuwachs der Kinder. Sie bilden dreimal jährlich die Basis für Lehrer-Schüler-Gespräche. Lehrer und Schüler vereinbaren individuelle Ziele für die konstruktive Weiterarbeit in der Selbstlernzeit.

### 3.3 Printmedien und Individuelle Förderung und Unterstützung (2.5)

- **Offen formulierte Forscheraufträge** motivieren Kinder, sich aktiv mit den Inhalten der Mathematik auseinanderzusetzen. Einen Schwerpunkt der Dokumentation bildet der Forscherbericht, der den individuellen Lösungsweg im **Forscherheft** beschreibt.
- An verschiedenen Tagen in der Woche steht unseren Schülern die **Schülerbücherei** zur Verfügung. Nach persönlichen Interessen und Fähigkeiten wählen die Kinder selbstständig ihre Literatur und lesen in der Schule oder zu Hause in ihren Büchern.
- Ins **Reisetagbuch** schreiben die Kinder persönliche Geschichten, Briefe, Gedichte, Berichte und Wörter. Dinge, die sie bewegen notieren, die Kinder in ihrem Buch. Sie hinterlassen Spuren, die sie bewegen. Schreiben wird so zum sinnhaften Tun. Regelmäßig präsentieren Kinder die Produkte ihres Mediums dem Schülerplenum (s. SAP Deutsch)

## Kinder können am Ende der Grundschulzeit:

- IUK-Technologien sachgerecht für die eigene Lernzeit nutzen,
- die gemeinsamen Computerregeln einhalten, evaluieren und anpassen,
- angemessen mit der Hard- und Software umgehen,
- Fachbegriffe zu den Bestandteilen des PC's benennen,
- den PC als Arbeitsmittel nutzen und nicht als Instrument gegen Langeweile,
- beurteilen, welche Lernprogramme für sie persönlich sinnvoll sind,
- einen Text in Word schreiben, bearbeiten und in der vorgesehenen Datei speichern,
- eine Powerpoint-Präsentation entwerfen, speichern und präsentieren,
- zum Inhalt passende Grafiken in Präsentationen und Geschichten einfügen,
- die Symbolleisten in Word und Powerpoint fachgerecht nutzen,
- einen Text in Word wirksam gestalten,
- die Speicherplätze anderer respektieren,
- mit den Lernprogrammen Oriolus und Lernwerkstatt selbstständig arbeiten,
- den neuen Süsteresch-Kindern den Umgang am PC erklären,
- gemeinsam mit anderen Texte, Präsentationen usw. am PC erstellen,
- sinnvolle Suchmaschinen im Internet nutzen,
- Links im Internet nutzen, um gezielt zu recherchieren,
- achtsam mit dem Internet umgehen,
- Gefahren im Internet erkennen,
- E-Mail Korrespondenz mit ausländischen Partnerschulen führen,
- per Skype mit den Freunden unserer Partnerschulen kommunizieren,
- mit einer Digital-Kamera umgehen,
- unsere Homepage aufrufen und nutzen,
  
- ggf. an einer Schulradio-Sendung mitwirken,
- ggf. Hörspiele produzieren und aufnehmen.



**So darf an den Computern gearbeitet werden:**  
(Beschluss aus einer Kinderabfrage)

- mit der Lernwerkstatt üben
- mit Oriolus Mathematik und Deutsch arbeiten
- Texte schreiben, abschreiben und überarbeiten
- anderen die Funktionsweise des PC's erklären
- für das Schulradio und die Schulzeit arbeiten
- mit Paint arbeiten
- Powerpoint-Präsentationen vorbereiten
- im Internet zu festen Themen in Kinder-Suchmaschinen recherchieren
- mit Antolin und dem Mathepiraten trainieren
- auf der eigenen Homepage lesen
- mit online-Wörterbüchern arbeiten
- mit Kopfhörern arbeiten
- die Stühle zum Abschluss an die Tische schieben

**So darf nicht an den Computern gearbeitet werden:**  
(Beschluss aus einer Kinderabfrage)

- surfen, um Zeit totzuschlagen
- spielen am Computer oder den Lernprogrammen
- mit Getränken oder Nahrungsmitteln am Tisch sitzen
- sinnlos rumtippen
- Gewaltseiten öffnen
- in Ordnern anderer Kinder stöbern (Privatsphäre achten!)
- fremde Ordner löschen oder verschieben
- Powerpoint als Zeitvertreib
- Ebay aufrufen oder benutzen
- etwas downloaden oder installieren
- Bildschirme verstellen
- in Chaträume oder "ins" Facebook gehen
- etwas tun, von dem du weißt, dass es nichts mit Lernen zu tun hat
- sinnlos Bilder gucken, weil es witzig ist

# Anlage 4: Lernlandkarten Mathematik


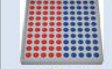



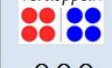




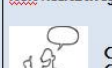









**Meine Lernlandkarte Mathematik**  
Das sollte ich am Ende der 1. Klasse können

Ich kann eine Zahlenrolle bis <u>        </u> schreiben. 	Ich kann das Zauberspiel. 	Ich kann das Bankenspiel. 	Ich kenne die verbliebenen Zahlen. 
Ich zähle vorwärts, rückwärts. 	Ich kann verdoppeln und halbieren. Verdoppeln 	Ich zerlege Zahlen. 	Ich kenne verschiedene Rechenwege. 
Ich kann das Einspluseins und Einsminuseins. 	Ich rechne Zahlenmauern. 	Ich erkläre meinen Rechenweg. 	Ich erfinde Forscheraufgaben. 
Ich kenne die Pattern Formen. 	Ich lege Muster nach Anleitung. 	Ich entdecke Symmetrien. 	Ich nutze die Baubude. 
Ich kann Dinge abwägen. 	Ich lese volle Stunden. 	Ich kenne 1m. 	Ich kenne die Münzen und Scheine. 

1. LG: \_\_\_\_\_, 2. LG: \_\_\_\_\_, 3. LG: \_\_\_\_\_







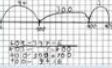

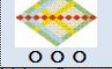








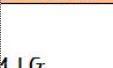
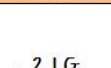
**Meine Lernlandkarte Mathematik**  
Das sollte ich am Ende der 2. Klasse können

Ich kann eine Zahlenrolle bis <u>        </u> schreiben. 	Ich kann mit dem Abaco 100 umgehen. 	Ich zähle vorwärts, rückwärts. 	Ich zähle mit Trick. 
Ich erfinde hohe Zahlenmauern. 	Ich kann verdoppeln und halbieren. Verdoppeln 	Ich zerlege und zeichne Zahlen. 	Ich kenne verschiedene Rechenwege bis 100. 
Kernaufgaben des Einmaleins. 	Mal-/Plushäuser. 	Ich erkläre meinen Rechenweg. 	Ich erfinde Forscheraufgaben. 
Ich erkenne geometrische Körper. 	Ich baue nach Anleitung. 	Ich zeichne Symmetrien. 	Ich nutze die Baubude. 
Ich kann wiegen. 	Ich lese die Uhr. 	Ich kann Dinge abmessen. 	Ich kann Geld wechseln. 

1. LG: \_\_\_\_\_, 2. LG: \_\_\_\_\_, 3. LG: \_\_\_\_\_






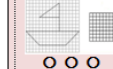

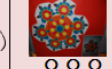


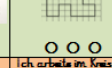
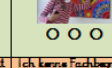
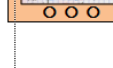
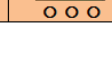
**Meine Lernlandkarte Mathematik**  
Das sollte ich am Ende der 3. Klasse können

Ich kann eine Zahlenrolle bis 1000 schreiben. 	Ich zähle Mengen bis 1000. 	Ich zähle vorwärts, rückwärts. 	Ich zerlege und zeichne Zahlen. 
Ich rechne halbschriftlich +&-. $\begin{array}{r} 399 + 473 = 872 \\ 354 + 100 = 454 \\ 750 - 70 = 680 \\ 80 + 3 = 83 \end{array}$	Ich rechne mit dem Rechenstrich. 	Ich rechne schriftlich +&-. $\begin{array}{r} 24 \\ + 103 \\ \hline 127 \end{array}$	Ich erkläre meinen Rechenweg. 
Ich kann das Einmaleins. 	Ich teile mit und ohne Rest. $6 : 2 =$	Ich löse halbschriftlich *&%. $\begin{array}{r} 250 : 5 = 50 \\ 200 : 5 = 40 \\ 50 : 5 = 10 \end{array}$	Ich schreibe Forscherberichte. 
Ich kenne Körper und deren Eigenschaften. 	Ich zeichne Würfelgebäude. 	Ich zeichne Muster und Symmetrien. 	Ich nutze die Baubude. 
Ich kenne Gewichte und wandle um. 	Ich errechne Zeitpausen, -er, und Zeitpunkte. $21:00 - 21:03$	Ich zeichne und messe Längen und wandle sie um. 	Ich rechne mit Bräutgen und wandle um. 
Ich lese und erstelle Tabellen. 	Ich erstelle Diagramme. 	Ich arbeite im Kreis mit $6 \cdot 3$ Subtraktion.	Ich kenne Fachbegriffe $6 \cdot 3$ Subtraktion.

1. LG: \_\_\_\_\_, 2. LG: \_\_\_\_\_, 3. LG: \_\_\_\_\_



**Meine Lernlandkarte Mathematik**  
Das sollte ich am Ende der 4. Klasse können

Zahlen schreiben & lesen bis 1 Million. $1234567$	Ergänzen bis 1 Million. $582\ 000$ $418\ 000$	Zahlen in Schritten. 	Stufenzahlen teilen. $1000 : 100 = 10$ $100 : 10 = 10$ $10 : 10 = 1$ T H Z E
Subtraktion von Stufenzahlen. $1000 - 1$	Plus und Minus bis 1 Million. $324000 - 23000$ $425000 + 20000$	Ich rechne schriftlich +&-. $\begin{array}{r} 24 \\ + 103 \\ \hline 127 \end{array}$	Ich kann das Stufen-einmaleins. $1000 : 100 = 10$ $100 : 10 = 10$ $10 : 10 = 1$
Ich löse halbschriftlich *%. $16 \cdot 5 = 80$ $16 \cdot 10 = 160$ $16 \cdot 5 = 80$	Ich löse schriftlich *%. $\begin{array}{r} 12 : 32 \\ 36 \\ \hline 384 \end{array}$	Ich halbiere und verdopple. $120 \rightarrow$	Ich kann überschlagen. $345 + 123 + 378 = 846$ $200 + 200 + 400 = 800$
Einfache Malaufgaben. $7 \cdot 6$ $7 \cdot 60$	Einfache Divisionsaufgaben. $14 : 2$ $140 : 2$	Ich erkläre meinen Rechenweg. 	Ich schreibe Forscherberichte. 
Ich vergrößere und verkleinere Figuren. 	Ich zeichne Kreise, Parallele, Senkrechte mit Zirkel und Geodreieck. 	Ich zeichne Muster und Symmetrien. 	Ich beende mein Baubuden-Buch. 
Ich kenne ml & l und wandle um. 	Ich rechne mit Kommazahlen. $1234 + 567$ $1234 + 567$ $1234 + 567$	Ich bestimme Flächen, halt und Umfang. 	Ich finde Lösungen zu Sachsituationen. 
Ich erstelle Tabellen und Diagramme. 	Ich beschreibe Wahrscheinlichkeiten. 	Ich arbeite im Kreis mit $6 \cdot 3$ Subtraktion.	Ich kenne Fachbegriffe $6 \cdot 3$ Subtraktion.



# Anlage 5: Lernlandkarten Deutsch

**Meine Lernlandkarte Deutsch**  
Das sollte ich am Ende der 1. Klasse können

Ich kenne das Anlauttor. 	Ich schreibe Buchstaben. 	Ich schreibe Wörter. 	Ich drucke meine Texte. 
Ich schwinde in Silben. 	Ich finde die Buchstabenkönige. 	Ich schreibe Sätze. 	Ich schreibe Geschichten. 
Ich kenne schwierige Buchstaben. 	Ich schreibe ab. 	Ich präsentiere meine Ergebnisse. 	Ich höre beim Präsentieren gut zu. 
Ich erkenne die Anlaute. 	Ich kenne die Lautgebärden. 	Ich lese Silben. 	Ich lese Wörter. 
Ich lese das ... ... Entenheft. ... Hundeheft. ... Froschheft. ... Krakenheft.		Ich lese erste Bücher. 	Ich nutze Antolin. 
		Ich gebe Lesetipps. 	Lesetipp 

1. LG: \_\_\_\_\_, 2. LG: \_\_\_\_\_, 3. LG: \_\_\_\_\_

**Meine Lernlandkarte Deutsch**  
Das sollte ich am Ende der 2. Klasse können

Ich schreibe Grundschrift. 	Ich schreibe im Reisetagebuch. 	Ich schreibe Irritations-Geschichten. 	Ich überarbeite Texte. 
Ich schwinde in Silben. 	Ich schreibe Fantasiegeschichten. 	Ich schreibe am Computer. 	Ich drucke meine Texte. 
Ich finde die Buchstabenkönige. 	Ich kenne erste Rechtschreibstrategien. 	Ich erkenne Nomen. 	Ich schreibe richtig ab. 
Ich finde Wörter im Wörterbuch. 	Ich spreche laut und deutlich. 	Ich präsentiere meine Ergebnisse. 	Ich gebe Rückmeldungen. 
Ich recherchiere in Sachbüchern. 	Ich lese Bücher und stelle sie vor. 	Ich schreibe Lesetipps. 	Ich nutze Antolin. 

1. LG: \_\_\_\_\_, 2. LG: \_\_\_\_\_, 3. LG: \_\_\_\_\_

**Meine Lernlandkarte Deutsch**  
Das sollte ich am Ende der 3. Klasse können

Ich plane Texte. 	Ich schreibe im Reisetagebuch. 	Ich schreibe strukturierte Texte und beachte ihre Merkmale. 	
Ich schreibe Forscherberichte. 	Ich führe Schreibkonferenzen. 	Ich überarbeite Texte. 	Ich schreibe am Computer. 
Ich schlage im Wörterbuch nach. 	Ich erkenne Nomen, Verben und Adjektive. 	Ich nutze Rechtschreibstrategien. 	
Ich lese vor. 	Ich recherchiere in Sachbüchern und im Internet. 	Ich präsentiere meine Texte. 	Ich gebe kriterienorientiert Rückmeldungen. 
Ich nehme Hörspiele auf. 	Ich lese Bücher und stelle sie vor. 	Ich schreibe Lesetipps. 	Ich nutze Antolin. 

1. LG: \_\_\_\_\_, 2. LG: \_\_\_\_\_, 3. LG: \_\_\_\_\_

**Meine Lernlandkarte Deutsch**  
Das sollte ich am Ende der 4. Klasse können

Ich plane Texte. 	Ich schreibe im Reisetagebuch. 	Ich schreibe strukturierte Texte und beachte ihre Merkmale. 	
Ich schreibe Forscherberichte. 	Ich führe Schreibkonferenzen. 	Ich überarbeite Texte. 	Ich schreibe am Computer. 
Ich schlage im Wörterbuch nach. 	Ich erkenne Nomen, Verben und Adjektive. 	Ich nutze Rechtschreibstrategien. 	
Ich lese betont vor. 	Ich lese Bücher und stelle sie vor. 	Ich recherchiere in Sachbüchern und im Internet. 	Ich kann Satzglieder umstellen und bestimmen. 
Ich schreibe Lesetipps. 	Ich nehme Hörspiele auf. 	Ich präsentiere meine Texte. 	Ich gebe kriterienorientiert Rückmeldungen. 

1. LG: \_\_\_\_\_, 2. LG: \_\_\_\_\_, 3. LG: \_\_\_\_\_