



## **Integration der Ziele des Medienkompetenzrahmens NRW (MKR) in die Lehrpläne Primarstufe**

**Deutsch**

**Englisch**

**Kunst**

**Mathematik**

**Musik**

**Praktische Philosophie**

**Evangelische Religionslehre**

**Katholische Religionslehre**

**Sachunterricht**

**Sport**

Bereich	Am Ende der SEP	Am Ende der Klasse 4
Sprechen und Zuhören	<ul style="list-style-type: none"> <li>Die Schülerinnen und Schüler wählen gehörte Informationen strategiegeleitet aus (den Hörauftrag beachten, (digitale) Notizen machen, Skizze erstellen, wiederholtes Hören). (MKR 1.1, 3.1)</li> </ul>	
Schreiben	<ul style="list-style-type: none"> <li>Die Schülerinnen und Schüler schreiben angeleitet mithilfe digitaler Werkzeuge. (MKR 1.1, 1.2)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Die Schülerinnen und Schüler schreiben mithilfe digitaler Werkzeuge (MKR 1.1, 1.2) und nutzen dabei digitale Gestaltungsmittel. (MKR 4.2)</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Die Schülerinnen und Schüler setzen Strategien zur Ideenfindung ein (Entwicklung von Ideen und Wissen im Austausch mit anderen, Recherche in Kinder(-sach-)büchern, Bilder oder Spiele als Impulse, Internetrecherche, Modelltexte). (MKR 2.1)</li> </ul>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Die Schülerinnen und Schüler gestalten Texte für die Endfassung einer (digitalen) Veröffentlichung/Präsentation. (MKR 4.1, 4.2)</li> </ul>	
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Die Schülerinnen und Schüler identifizieren sprachliche Zweifelsfälle und setzen gezielt Wörterbuch oder digitale Rechtschreibhilfen zur Klärung ein. (MKR 1.2)</li> </ul>
Lesen – mit Texten und Medien umgehen	<ul style="list-style-type: none"> <li>Die Schülerinnen und Schüler ermitteln Informationen und Daten aus digitalen Medien. (MKR 2.1)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Die Schülerinnen und Schüler ermitteln Informationen und Daten aus digitalen Quellen und nutzen sie für eigene Produkte. (MKR 2.1, 2.2, 4.3, 4.4)</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Die Schülerinnen und Schüler lesen Hypertexte und einfache interaktive Informationen. (MKR 1.2)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Die Schülerinnen und Schüler führen einfache – auch digitale – Recherchen (Suchmaschinen für Kinder) durch. (MKR 1.2, 6.1)</li> </ul>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Die Schülerinnen und Schüler identifizieren angeleitet Internet-Kommunikation als potenziell öffentliche Kommunikation und schätzen Konsequenzen für sich und andere ein. (MKR 1.4, 3.3, 5.4)</li> </ul>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Die Schülerinnen und Schüler untersuchen angeleitet die Qualität verschiedener altersgemäßer analoger und digitaler Informationsquellen und bewerten diese (Autorin/Autor, Ausgewogenheit, Informationsgehalt, Belege). (MKR 1.4, 5.1)</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>Die Schülerinnen und Schüler setzen analoge und digitale Medien zur Organisation von Lernprozessen und zur Dokumentation und Präsentation von Arbeitsergebnissen ein. (MKR 1.2, 1.3)</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Die Schülerinnen und Schüler wählen Bücher und andere Medien interessenbezogen aus und orientieren sich in einer Bücherei und auf Internetseiten für Kinder. (MKR 5.4)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Die Schülerinnen und Schüler wählen begründet Bücher und andere Medien interessenbezogen aus und orientieren sich in einer Bücherei und auf Internetseiten für Kinder und begründen ihre Auswahl. (MKR 5.4)</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Die Schülerinnen und Schüler beschreiben ihre eigenen Leseerfahrungen mit analogen und digitalen Werkzeugen (u. a. Lesekiste, roter Faden, Lesetagebuch, Buchvorstellung). (MKR 4.1, 4.2)</li> </ul>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Die Schülerinnen und Schüler unterscheiden verschiedene analoge und digitale Werkzeuge zur Präsentation und stellen damit einfache Medienprodukte her. (MKR 4.1, 5.4)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Die Schülerinnen und Schüler wählen für die Erstellung eigener Medienprodukte analoge und digitale Werkzeuge zur Präsentation sowie passende Gestaltungsmittel begründet aus. (MKR 4.1, 5.4)</li> </ul>
Sprache und Sprachgebrauch untersuchen	<ul style="list-style-type: none"> <li>Die Schülerinnen und Schüler unterscheiden Merkmale der Schriftlich- und Mündlichkeit in digitaler und analoger Kommunikation (u. a. Öffentlichkeit vs. Privatheit, Fremdheit vs. Vertrautheit des Kommunikationspartners). (MKR 3.1, 5.1)</li> </ul>	



## QUA-LIS NRW Integration der Ziele des Medienkompetenzrahmens NRW (MKR) in den Lehrplan Primarstufe Englisch

Bereich	Am Ende der Klasse 4
Funktionale kommunikative Kompetenz	<ul style="list-style-type: none"><li>Die Schülerinnen und Schüler benennen wesentliche Informationen und Inhalte aus altersangemessenen analogen und digitalen Sach- und Erzähltexten. (MKR 2.2)</li></ul>
	<ul style="list-style-type: none"><li>Die Schülerinnen und Schüler erzählen in einfachen Sätzen, auch mit vorgegebenen Satzbausteinen, zu sprachlichen und visuellen Impulsen (u. a. analoge und digitale Bildimpulse, Erlebnisse). (MKR 1.2)</li></ul>
	<ul style="list-style-type: none"><li>Die Schülerinnen und Schüler sprechen mit Unterstützung zusammenhängend über ihre Ergebnisse und Produkte in digitalen und analogen Präsentationen (u. a. All about me, My favourite animal, My dream house). (MKR 4.1)</li></ul>
	<ul style="list-style-type: none"><li>Die Schülerinnen und Schüler schreiben einfache, lernunterstützende Notizen (u. a. Stichwortzettel, Gesprächsgerüst, Mindmap). (MKR 4.1)</li></ul>
	<ul style="list-style-type: none"><li>Die Schülerinnen und Schüler verfassen mithilfe von Satzbausteinen und eigenen Konstruktionen interesselgeleitet kurze Texte (u. a. Beschreibung, E-Mail, Gedicht). (MKR 1.2, 3.2)</li></ul>
	<ul style="list-style-type: none"><li>Die Schülerinnen und Schüler schreiben in einfachen Sätzen und Texten, auch mit vorgegebenen Satzbausteinen, zu sprachlichen und visuellen Impulsen. (MKR 1.2)</li></ul>
Verfügen über sprachliche Mittel	
Interkulturelle kommunikative Kompetenz	<ul style="list-style-type: none"><li>Die Schülerinnen und Schüler informieren sich anhand altersangemessener und authentischer Materialien sowie (digitaler) Medien über die Alltagswelten von Kindern in englischsprachigen Ländern. (MKR 2.1, 2.2)</li></ul>
	<ul style="list-style-type: none"><li>Die Schülerinnen und Schüler beschreiben kulturelle Gemeinsamkeiten und Unterschiede auch aus Genderperspektive (u. a. anhand von Gesprächen, Bildern, authentischen Kinderbüchern und (digitalen) Medien). (MKR 2.1)</li></ul>
	<ul style="list-style-type: none"><li>Die Schülerinnen und Schüler beachten beim Führen von Gesprächen (u. a. Einkaufssituationen, Restaurantszenen, Fragen nach dem Weg) ihr Wissen über landestypische Höflichkeits- und Begrüßungsformeln. (MKR 3.2, 3.3)</li></ul>
Text- und Medienkompetenz	<ul style="list-style-type: none"><li>Die Schülerinnen und Schüler bewerten Medien hinsichtlich ihrer Gestaltungsmöglichkeit und ihrer kommunikativen Absicht (u. a. Briefe, Postkarten, Gestaltungsprogramme). (MKR 1.2, 4.2)</li></ul>



## QUA-LiS NRW Integration der Ziele des Medienkompetenzrahmens NRW (MKR) in den Lehrplan Primarstufe Englisch

	<ul style="list-style-type: none"><li>• Die Schülerinnen und Schüler produzieren mithilfe von Vorlagen analoge sowie digitale Hör- und Schreibtexte unter Beachtung grundlegender erarbeiteter Kriterien adressatengerecht (u. a. Brief, Beschreibung, Podcast, Erklärvideo). (MKR 4.1)</li></ul>
	<ul style="list-style-type: none"><li>• Die Schülerinnen und Schüler nutzen digitale Endgeräte (u. a. Tablets, audiodigitale Lernsysteme) und Werkzeuge (u. a. Bilderbuch-Apps, Aufnahme- und Filmsoftware) zur Erstellung analoger und digitaler Produkte. (MKR 1.1, 1.2).</li></ul>
Sprachlernkompetenz	<ul style="list-style-type: none"><li>• Die Schülerinnen und Schüler nutzen analoge und digitale Hilfsmittel (u. a. (Online-) Wörterbücher, audiodigitale Lernsysteme, Tippkarten). (MKR 1.2, 2.1)</li></ul>
Sprachbewusstheit	



Bereich	Am Ende der SEP	Am Ende der Klasse 4
Bilder und verstehen	<ul style="list-style-type: none"><li>• Die Schülerinnen und Schüler betrachten mit Hilfe individueller Zugänge differenziert und beschreiben ihre Sinneseindrücke (Optik, Haptik, Akustik). (MKR 5.1-5.4)</li><li>• Die Schülerinnen und Schüler benennen und vergleichen subjektive Wahrnehmungen, Emotionen und Assoziationen bei der Betrachtung von Bildern bezogen auf eine leitende Fragestellung. (MKR 5.1-5.4)</li><li>• Die Schülerinnen und Schüler beschreiben ausgewählte Bilder aspektgeleitet und formulieren erste Deutungsansätze – auch als Denkanstoß für eigene Gestaltungsideen. (MKR 2.1-2.4, 5.1-5.4)</li><li>• Die Schülerinnen und Schüler vergleichen Bilder aus verschiedenen Zeiten sowie Kulturen und beschreiben Unterschiede. (MKR 2.1-2.4, 5.1-5.4)</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Die Schülerinnen und Schüler beschreiben und strukturieren Sinneseindrücke auf Basis individueller Zugänge (Optik, Haptik, Akustik) und bewerten sie bezogen auf eine leitende Fragestellung. (MKR 5.1-5.4, 6.2)</li><li>• Die Schülerinnen und Schüler begründen ihre subjektiven Wahrnehmungen, Emotionen und Assoziationen und erklären Zusammenhänge bezogen auf eine leitende Fragestellung. (MKR 5.1-5.4)</li><li>• Die Schülerinnen und Schüler untersuchen und deuten ausgewählte Bilder hinsichtlich Inhalt, bildnerischer Mittel, Funktionen und Strategien – auch als Impulsgeber für eigene Gestaltungsvorhaben. (MKR 2.1-2.4, 5.1-5.4)</li><li>• Die Schülerinnen und Schüler erforschen Bilder hinsichtlich biografischer, gesellschaftlicher sowie kultureller Zusammenhänge und stellen Bezüge zu eigenen Gestaltungsideen her. (MKR 2.1-2.4, 5.1-5.4)</li></ul>
Malen	<ul style="list-style-type: none"><li>• Die Schülerinnen und Schüler sammeln Farben und farbige Materialien aus Alltag, Kunst und Natur und stellen begründet eigene Ordnungen her, (MKR 2.1-2.3, 4.1-4.4, 5.1-5.4, 6.2)</li><li>• Die Schülerinnen und Schüler ergänzen durch malerische Veränderungen farbige Spuren und Formen (auch aus eigenen Bildausschnitten) entsprechend ihrer Assoziationen, (MKR 1.2, 4.2)</li><li>• Die Schülerinnen und Schüler realisieren themenorientiert individuelle Bildideen durch den Einsatz malerischer Gestaltungsmittel und Werkzeuge. (MKR 1.2, 4.2)</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Die Schülerinnen und Schüler beschreiben und kategorisieren Farben und farbige Materialien aus Alltag, Kunst und Natur hinsichtlich ihrer Eigenschaften und Wirkungen. (MKR 2.1-2.3, 4.1-4.4, 5.1-5.4, 6.2)</li><li>• Die Schülerinnen und Schüler deuten durch malerische Veränderungen (Ergänzen, Reduzieren) farbige Spuren, Formen und Farbverläufe (auch aus eigenen Bildausschnitten) um. (MKR 1.2, 4.2)</li><li>• Die Schülerinnen und Schüler entwickeln und realisieren wirkungs- und funktionsbezogen individuelle bildnerische Absichten durch den gezielten Einsatz malerischer Gestaltungsmittel und Werkzeuge. (MKR 1.2, 4.2)</li></ul>



Bereich	Am Ende der SEP	Am Ende der Klasse 4
Zeichnen und Drucken	<ul style="list-style-type: none"><li>• Die Schülerinnen und Schüler entwickeln eigene Bildzeichen (Mensch, Tier, Raum) bei der Realisation ihrer Bildabsichten weiter. (MKR 1.2, 4.2)</li><li>• Die Schülerinnen und Schüler realisieren themenorientiert individuelle Bildideen durch den Einsatz zeichnerischer und druckgrafischer Gestaltungsmittel sowie Verfahren. (MKR 1.2, 4.2)</li><li>• Die Schülerinnen und Schüler entwickeln themenorientiert individuelle Schriftgestaltungen. (MKR 1.2, 4.2)</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Die Schülerinnen und Schüler kategorisieren grafische Spuren und Strukturen aus Alltag, Kunst und Natur und beschreiben ihre Entstehung und Wirkung. (MKR 2.1-2.3, 4.1-4.4, 5.1-5.4, 6.2)</li><li>• Die Schülerinnen und Schüler stellen Sachverhalte, Beziehungen sowie Bewegungen dar (Figur-Grund-Bezug, Flächenabgrenzung, Überlappung) und vergleichen individuelle Lösungswege. (MKR 1.2, 4.2)</li><li>• Die Schülerinnen und Schüler realisieren individuelle Bildideen durch den wirkungs- und funktionsbezogenen Einsatz zeichnerischer und druckgrafischer Gestaltungsmittel sowie Verfahren. (MKR 1.2, 4.2)</li><li>• Die Schülerinnen und Schüler gestalten wirkungs- und funktionsbezogen individuelle grafische Zeichen- und Schriftsysteme (Schriftzeichen, Piktogramme). (MKR 1.2, 4.2)</li></ul>
Plastizieren und Montieren	<ul style="list-style-type: none"><li>• Die Schülerinnen und Schüler sammeln verschiedene Alltags- sowie Naturmaterialien und beschreiben Materialeigenschaften (hinsichtlich Haptik, Optik, Gebrauch). (MKR 2.1-2.3, 4.1-4.4, 5.1-5.4, 6.2)</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Die Schülerinnen und Schüler untersuchen unterschiedliche Alltags- und Naturmaterialien hinsichtlich ihrer Eigenschaften (Haptik, Optik), Verwendungsmöglichkeiten und Ausdrucksqualitäten. (MKR 2.1-2.3, 4.1-4.4, 5.1-5.4, 6.2)</li></ul>



Bereich	Am Ende der SEP	Am Ende der Klasse 4
Agieren und Inszenieren	<ul style="list-style-type: none"><li>• Die Schülerinnen und Schüler erproben Ausdrucksmöglichkeiten des eigenen Körpers und von Figuren hinsichtlich Mimik, Gestik, Körperhaltung, Bewegung und Zusammenspiel. (MKR 1.2,4.2, 4.4, 5.3, 5.4)</li><li>• Die Schülerinnen und Schüler experimentieren mit Möglichkeiten der Veränderung der eigenen Person (Verkleiden), von Alltagsgegenständen (und Räumen (Licht, Geräusche) und erläutern deren Wirkungen. (MKR 1.2,4.2, 4.4, 5.3, 5.4)</li><li>• Die Schülerinnen und Schüler improvisieren und beurteilen Spielszenen mit dem Körper sowie mit Figuren hinsichtlich Absicht und Wirkung. (MKR 1.2,4.2, 4.4, 5.3, 5.4)</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Die Schülerinnen und Schüler erproben und beurteilen in der jeweiligen Spielform Ausdrucksmöglichkeiten (Mimik, Gestik, Körperhaltung, Sprache, Bewegung im Raum und Zusammenspiel) für Gefühle, Stimmungen, Eigenschaften und Charaktere. (MKR 1.2,4.2, 4.4, 5.3, 5.4)</li><li>• Die Schülerinnen und Schüler experimentieren mit Wirkzusammenhängen von Verkleidung, Masken, Alltagsgegenständen, Licht, Geräuschen und Musik mit Blick auf eine bestimmte Intention. (MKR 1.2,4.2, 4.4, 5.3, 5.4)</li><li>• Die Schülerinnen und Schüler entwickeln – im Diskurs über Absicht und Wirkung szenischer Ausdrucksmittel – eigene (Spiel-)Szenen und realisieren diese. (MKR 1.2,4.2, 4.4, 5.3, 5.4)</li></ul>
Fotografieren und Filmen	<ul style="list-style-type: none"><li>• Die Schülerinnen und Schüler sammeln und ordnen themenbezogen unterschiedliche Fotos und beschreiben angeleitet Bezüge zwischen Bildmitteln (Ausschnitt, Kameraperspektive, Format) und Wirkungen. (MKR 2.1-2.3, 4.1-4.4, 5.1-5.4, 6.2)</li><li>• Die Schülerinnen und Schüler experimentieren u. a. in der digitalen Fotografie mit Bildmitteln (Ausschnitt, Kameraperspektive, Format, Figur-Grund-Bezug) und beschreiben Wirkungen. (MKR 1.2, 4.2, 4.4)</li><li>• Die Schülerinnen und Schüler realisieren u. a. mittels digitaler Fotografie themenorientiert individuelle Bildideen durch den Einsatz bekannter Bildmittel. (MKR 1.2, 4.2, 4.4)</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Die Schülerinnen und Schüler vergleichen themenbezogen unterschiedliche Fotos sowie Filmsequenzen und erklären Bezüge zwischen Bildmitteln, Wirkungen und inhaltlichen Funktionen (u. a. Werbung). (MKR 2.1-2.3, 4.1-4.4, 5.1-5.4, 6.2)</li><li>• Die Schülerinnen und Schüler experimentieren mit Bildmitteln (u. a. Perspektive) und untersuchen Gestaltungsmöglichkeiten digitaler Werkzeuge in Foto und Film im Hinblick auf Wirkungs- und Funktionszusammenhänge. (MKR 1.2, 4.2, 4.4)</li><li>• Die Schülerinnen und Schüler entwickeln und realisieren wirkungsbezogen zu eigenen Ideen digitale Bewegtbilder (Animation). (MKR 1.2, 4.2, 4.4)</li></ul>

Bereich	Am Ende der SEP	Am Ende der Klasse 4
Textiles Gestalten	<ul style="list-style-type: none"> <li>Die Schülerinnen und Schüler sammeln und sortieren verschiedene textile Materialien nach unterschiedlichen Kriterien (u. a. Haptik und Gebrauch) und beschreiben ihre Wahrnehmungen. (MKR 2.1-2.3, 4.1-4.4, 5.1-5.4, 6.2)</li> <li>Die Schülerinnen und Schüler experimentieren mit textilen Materialien (Fäden, Stoffe) und erproben deren Gestaltbarkeit (Knoten, Flechten; Reißen).</li> <li>Die Schülerinnen und Schüler entwickeln und realisieren – ausgehend von spezifischen Materialeigenschaften – individuelle Gestaltungsideen (Verkleiden, Herstellen von Spielobjekten, Gestalten von Räumen). (MKR 1.2, 4.2, 4.4)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Die Schülerinnen und Schüler untersuchen textile Materialien (Rohstoffe und Produkte) hinsichtlich spezifischer Material- und Ausdrucksqualitäten sowie Funktionen. (MKR 2.1-2.3, 4.1-4.4, 5.1-5.4, 6.2)</li> <li>Die Schülerinnen und Schüler experimentieren mit einfachen flächenbildenden Verfahren und entwickeln sie in eigenen Gestaltungszusammenhängen weiter.</li> <li>Die Schülerinnen und Schüler realisieren mit textilen und nichttextilen Materialien individuelle Gestaltungsideen, auch hinsichtlich einer Kontextveränderung (Upcyclen, Verhüllen). (MKR 1.2, 4.2, 4.4)</li> </ul>

Bereich	Am Ende der SEP	Am Ende der Klasse 4
Problemlösen	<ul style="list-style-type: none"> <li>Die Schülerinnen und Schüler wählen für die Bearbeitung von Aufgabenstellungen geeignete Werkzeuge und (digitale) Hilfsmittel aus. (MKR 1.2)</li> <li>Die Schülerinnen und Schüler entwickeln Ideen für mögliche Vorgehensweisen und gehen dabei sukzessiv strukturiert (auch algorithmisch) vor. (MKR 6.3)</li> </ul>	
Modellieren	<ul style="list-style-type: none"> <li>Die Schülerinnen und Schüler verarbeiten gewonnene relevante Informationen durch Zählen, Messen, Schätzen, Recherchieren mit (digitalen) Medien. (MKR 2.1)</li> <li>Die Schülerinnen und Schüler nutzen geeignete Darstellungen (u.a. Term, Tabelle, Skizze, Diagramm) auch unter Verwendung digitaler Mathematikwerkzeuge. (MKR 1.2)</li> </ul>	
Kommunizieren	<ul style="list-style-type: none"> <li>Die Schülerinnen und Schüler präsentieren Lösungswege, Ideen und Ergebnisse mithilfe geeigneter Darstellungsformen und (digitaler) Medien. (MKR 3.1)</li> </ul>	
Argumentieren	<ul style="list-style-type: none"> <li>Die Schülerinnen und Schüler stellen Vermutungen über mathematische (auch algorithmische) Muster und Strukturen an. (MKR 6.2)</li> </ul>	
Darstellen	<ul style="list-style-type: none"> <li>Die Schülerinnen und Schüler setzen (eigene) analoge und digitale Darstellungen für das Bearbeiten von Aufgabenstellungen ein. (MKR 1.2)</li> <li>Die Schülerinnen und Schüler setzen (eigene) analoge und digitale Darstellungen ein zur übersichtlichen Präsentation von Informationen. (MKR 4.1)</li> <li>Die Schülerinnen und Schüler setzen (eigene) analoge und digitale Darstellungen ein zur Verdeutlichung von mathematischen Beziehungen. (MKR 1.2)</li> <li>Die Schülerinnen und Schüler übertragen eine Darstellung in eine andere Darstellung derselben Darstellungsform. (MKR 2.1)</li> <li>Die Schülerinnen und Schüler übertragen eine Darstellung in eine andere Darstellung einer anderen Darstellungsform. (MKR 2.1)</li> </ul>	



# QUA-LIS NRW Integration der Ziele des Medienkompetenzrahmens NRW (MKR) in den Lehrplan Primarstufe Mathematik

Bereich	Am Ende der SEP	Am Ende der Klasse 4
Zahlen und Operationen		<ul style="list-style-type: none"><li>• Die Schülerinnen und Schüler wandeln Zahlen des Dezimalsystems in Zahlen des Binärsystems um und umgekehrt. (MKR 6.1)</li><li>• Die Schülerinnen und Schüler entscheiden sich aufgabenbezogen nach eigenen Präferenzen für eine Strategie des Zahlenrechnens oder ein schriftliches Normalverfahren, verwenden ggf. digitale Mathematikwerkzeuge (MKR 4.1) und berechnen Aufgaben.</li></ul>
Raum und Form	<ul style="list-style-type: none"><li>• Die Schülerinnen und Schüler stellen Muster durch Legen und Fortsetzen her, beschreiben sie und erfinden eigene Muster, auch unter Verwendung digitaler Mathematikwerkzeuge. (MKR 1.2)</li><li>• Die Schülerinnen und Schüler stellen ebene Figuren her durch Legen, Nachlegen und Auslegen, Zerlegen und Zusammensetzen und Vervollständigen, auch unter Verwendung digitaler Mathematikwerkzeuge. (MKR 1.2)</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Die Schülerinnen und Schüler orientieren sich nach einem Wegeplan im Raum, auch unter Verwendung digitaler Mathematikwerkzeuge. (MKR 6.2/6.3)</li><li>• Die Schülerinnen und Schüler stellen Muster durch Fortsetzen her (u. a. Bandornamente, Parkettierungen), beschreiben sie und erfinden eigene Muster, auch unter Verwendung digitaler Mathematikwerkzeuge. (MKR 1.2)</li><li>• Die Schülerinnen und Schüler bestimmen und vergleichen den Flächeninhalt ebener Figuren und deren Umfang (u. a. durch Auslegen mit Einheitsquadraten oder Zerlegen in Teilstücke) auch unter Verwendung digitaler Mathematikwerkzeuge. (MKR 1.2)</li><li>• Die Schülerinnen und Schüler stellen komplexere Gebäude nach Plan her, auch unter Verwendung digitaler Mathematikwerkzeuge. (MKR 1.2)</li><li>• Die Schülerinnen und Schüler fertigen symmetrische Figuren an (u. a. Zeichnen von Spiegelbildern auf Gitterpapier, Spiegeln mit einem Doppelspiegel) und nutzen dabei die Eigenschaften der Achsensymmetrie, auch unter Verwendung digitaler Mathematikwerkzeuge. (MKR 1.2)</li></ul>



**QUA-LIS NRW** Integration der Ziele des Medienkompetenzrahmens NRW (MKR) in den Lehrplan Primarstufe  
**Mathematik**

Bereich	Am Ende der SEP	Am Ende der Klasse 4
Größen und Messen	<ul style="list-style-type: none"><li>Die Schülerinnen und Schüler formulieren zu vorgegebenen Gleichungen Rechengeschichten oder zeichnen dazu passende Bildsaufgaben, auch unter Verwendung digitaler Mathematikwerkzeuge. (MKR 1.3/2.2/3.1/4.1)</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Die Schülerinnen und Schüler formulieren Sachaufgaben zu vorgegebenen Modellen (u. a. Gleichungen, Tabellen), auch unter Verwendung digitaler Mathematikwerkzeuge. (MKR 1.3/2.2/3.1/4.1)</li></ul>
Daten, Häufigkeiten, Wahrscheinlichkeiten	<ul style="list-style-type: none"><li>Die Schülerinnen und Schüler strukturieren Daten (unter Berücksichtigung von verbraucherrelevanten Themen) mithilfe von Tabellen, auch unter Verwendung digitaler Mathematikwerkzeuge. (MKR 4.1)</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Die Schülerinnen und Schüler stellen Daten und Häufigkeiten in Diagrammen und Tabellen dar, auch unter Verwendung digitaler Mathematikwerkzeuge. (MKR 4.1)</li></ul>



Bereich	Am Ende der SEP	Am Ende der Klasse 4
Musik machen und gestalten	<ul style="list-style-type: none"> <li>Die Schülerinnen und Schüler realisieren experimentell unterschiedliche Klänge und Spielweisen auf verschiedenen Instrumenten (körpereigene, traditionelle, selbst hergestellte, elektronische Klangerzeuger). (MKR 1.1-1.3, 6.2)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Die Schülerinnen und Schüler realisieren zielgerichtet unterschiedliche Klänge und Spielweisen auf verschiedenen Instrumenten (körpereigene, traditionelle, selbst hergestellte, elektronische Klangerzeuger). (MKR 1.1-1.3, 6.2)</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Die Schülerinnen und Schüler erfinden, auch unter Nutzung digitaler Medien, eigene Klangspiele nach erarbeiteten Vorgaben (u.a. zu ausgewählten Spielauslösern wie Bildern, Gedichten) und beschreiben ihr Handeln mit einfachen Fachbegriffen (u.a. komponieren). (MKR 1.1-1.3)</li> </ul>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Die Schülerinnen und Schüler beschreiben in der Beschäftigung mit ihren individuellen, auch aufgezeichneten, Musikstücken die klanglichen Ergebnisse bezogen auf ausgewählte Schwerpunkte (u.a. gemeinsames Tempo, rhythmische Präzision, Vielfalt der Klänge, inhaltliche Passung). (MKR 1.1-1.4)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Die Schülerinnen und Schüler beschreiben in der Beschäftigung mit ihren individuellen, auch aufgezeichneten, Musikstücken differenziert die klanglichen Ergebnisse bezogen auf ausgewählte Schwerpunkte (u.a. Qualität der Ausführung, musikalischer Ausdrucksgehalt). (MKR 1.1-1.4)</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Die Schülerinnen und Schüler präsentieren eigene und vorgegebene Musikstücke und Klanggestaltungen anhand ihrer vorherigen Planung adressatengerecht, ggf. unter Nutzung digitaler Medien. (MKR 1.1-1.4, 4.1-4.4)</li> </ul>	
Musik hören und verstehen	<ul style="list-style-type: none"> <li>Die Schülerinnen und Schüler benennen traditionelle und elektronische Instrumente bzw. die Instrumentengruppe unter Verwendung von Fachbegriffen (Saiten-, Blas-, Tasten- und Schlaginstrumente) durch Rückgriff auf ihre Klangvorstellungen in verschiedenen musikalischen Kontexten beim Musizieren, Hören und Erfinden von Musik). (MKR 1.1-1.3, 2.1+2.2, 4.1-4.4, 5.1)</li> </ul>	
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Die Schülerinnen und Schüler beschreiben unterschiedliche Gestaltungsprinzipien von Musik verschiedener Zeiten, Absichten und Kulturen (u.a. Tanzmusik, Kirchenmusik) unter Verwendung von Fachbegriffen und erweitern dadurch ihr Hörrepertoire. (MKR 1.1-1.3, 2.1+2.2, 4.1-4.4, 5.1)</li> </ul>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Die Schülerinnen und Schüler beschreiben differenziert und beurteilen die Wirkung von Musik verschiedener Zeiten, Absichten und Kulturen (u.a. Wirkung von Filmmusik, Musik in der Werbung), auch unter Berücksichtigung des Urheberrechts. (MKR 4.4)</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Die Schülerinnen und Schüler beschreiben subjektive Höreindrücke unter Verwendung von Fachbegriffen (u.a. piano, forte, Strophe, Refrain) und unter Berücksichtigung individueller Hörgewohnheiten. (MKR 5.4)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Die Schülerinnen und Schüler beurteilen ihre individuellen Hörgewohnheiten im Kontext ihrer Musikvorlieben kritisch und</li> </ul>



		selbstbestimmt (u.a. im Hinblick auf Gender, Quantität, Sozialisation). (MKR 5.4)
	<ul style="list-style-type: none"><li>Die Schülerinnen und Schüler beschreiben Leben und musikalisches Wirken von Komponistinnen und Komponisten verschiedener Zeiten, Stile und Kulturen bezogen auf ausgewählte Schwerpunkte (u.a. Genderaspekt). (MKR 1.1-1.3, 2.1+2.2, 4.1-4.4, 5.1)</li></ul>	
Musik umsetzen und darstellen	<ul style="list-style-type: none"><li>Die Schülerinnen und Schüler beschreiben ihre individuellen Umsetzungen (künstlerisch, musikalisch und in Bewegung), auch unter Nutzung digitaler Medien. (MKR 1.1-1.4)</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Die Schülerinnen und Schüler beurteilen ihre individuellen Umsetzungen (künstlerisch, musikalisch und in Bewegung), auch unter Nutzung digitaler Medien. (MKR 1.1-1.4)</li></ul>
	<ul style="list-style-type: none"><li>Die Schülerinnen und Schüler beschreiben ihren individuellen Hör- und Seheindruck. (MKR 1.1, 1.2, 5.1)</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Die Schülerinnen und Schüler benennen Analogien zwischen Musik und bildender Kunst mithilfe von Fachbegriffen (u.a. in Bezug auf Farben, Formen und Bewegungen). (MKR 1.1, 1.2, 5.1)</li></ul>
		<ul style="list-style-type: none"><li>Die Schülerinnen und Schüler realisieren selbst entwickelte und vorgegebene Performances durch verschiedene künstlerische Ausdrucksmedien (Musik, Kunst, Bewegung), auch unter Nutzung digitaler Medien. (MKR 1.1-1.4, 4.1-4.4)</li></ul>



**QUA-LIS NRW** Integration der Ziele des Medienkompetenzrahmens NRW (MKR) in den Lehrplan Primarstufe  
Praktische Philosophie

Bereich	Am Ende der SEP	Am Ende der Klasse 4
Das Ich		
Das Du		
Das Wir und das Miteinander		<ul style="list-style-type: none"><li>• Die Schülerinnen und Schüler beschreiben Konfliktsituationen (u. a. Cybermobbing) und entwickeln Möglichkeiten der friedlichen Konfliktlösung. (MKR 3.4)</li></ul>
Verantwortetes Leben – Umwelt und Technik	<ul style="list-style-type: none"><li>• Die Schülerinnen und Schüler beschreiben eigenes oder beobachtetes Mediennutzungsverhalten. (MKR 5.4)</li><li>• Die Schülerinnen und Schüler beschreiben anhand von (eigenen) Erfahrungen – auch im familiären Umfeld – Chancen und Risiken digitaler Mediennutzung (u. a. digitale Kommunikation). (MKR 5.3, 5.4)</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Die Schülerinnen und Schüler erörtern unterschiedliche Anlässe zur Nutzung digitaler Medien. (MKR 1.1, 2.1, 3.1, 5.1)</li><li>• Die Schülerinnen und Schüler vergleichen digitales (Spiel-)Erleben mit analogem (Spiel-)Erleben. (MKR 5.1, 5.4)</li><li>• Die Schülerinnen und Schüler diskutieren mögliche Auswirkungen der Entwicklung digitaler Technologien (künstliche Intelligenz) auf den Alltag. (MKR 6.2, 6.4)</li><li>• Die Schülerinnen und Schüler beschreiben und reflektieren das eigene Mediennutzungsverhalten in Bezug auf mögliche Auswirkungen auf das Selbst und auf das Miteinander. (MKR 5.3, 5.4)</li></ul>
Sichtweisen auf die Welt		



**QUA-LIS NRW** Integration der Ziele des Medienkompetenzrahmens NRW (MKR) in den Lehrplan Primarstufe  
Evangelische Religionslehre

Bereich	Am Ende der SEP	Am Ende der Klasse 4
Miteinander leben in Gottes Schöpfung		<ul style="list-style-type: none"><li>Die Schülerinnen und Schüler benennen für konkrete Situationen Beispiele aus ihrer Lebenswelt für gemeinschaftsförderliches und gemeinschaftshinderliches Verhalten, auch im Hinblick auf die Nutzung sozialer Medien. (MKR 3.2, 3.3)</li></ul>
Die Frage nach Gott		<ul style="list-style-type: none"><li>Die Schülerinnen und Schüler untersuchen kriteriengeleitet Gottesvorstellungen in analogen und digitalen Medien. (MKR 2.1, 2.2, 4.1, 4.2, 4.3)</li></ul>
Jesus Christus		<ul style="list-style-type: none"><li>Die Schülerinnen und Schüler recherchieren – auch digital – christlich geprägte Lebenswege von Menschen und reflektieren deren Einsatz für andere. (MKR 2.1, 2.2, 4.2)</li></ul>
Kirche und Gemeinde		<ul style="list-style-type: none"><li>Die Schülerinnen und Schüler recherchieren – auch digital – Angebote von Kirche als Glaubensgemeinschaft und beziehen Stellung dazu. (MKR 2.1, 2.2, 4.2)</li><li>Die Schülerinnen und Schüler nehmen begründet Stellung zu heutigen Ausprägungsformen christlicher Feste (u. a. Reflexion von Konsumverhalten, mediale Darstellungen). (MKR 2.1, 2.2, 4.1, 4.2, 4.3)</li></ul>
Die Bibel		
Religionen und Weltanschauungen	<ul style="list-style-type: none"><li>Die Schülerinnen und Schüler recherchieren – auch digital – Elemente aus der Glaubenspraxis anderer Religionen und berichten davon. (MKR 2.1)</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Die Schülerinnen und Schüler recherchieren und präsentieren – auch digital – Informationen über Ausstattung und Glaubensvollzüge in Gotteshäusern/Gebetsstätten unterschiedlicher Religionen ihrer Lebenswelt. (MKR 1.2, 2.1, 2.2, 4.1, 4.2, 4.3)</li></ul>



**QUA-LIS NRW** Integration der Ziele des Medienkompetenzrahmens NRW (MKR) in den Lehrplan Primarstufe  
Katholische Religionslehre

Bereich	Am Ende der SEP	Am Ende der Klasse 4
Miteinander leben in Gottes Schöpfung		
Die Frage nach Gott		
Jesus Christus		<ul style="list-style-type: none"><li>Die Schülerinnen und Schüler recherchieren – auch digital – christlich geprägte Lebenswege von Menschen und reflektieren deren Einsatz für andere (Franziskus, „Helden des Alltags“). (MKR 2.1, 2.2, 4.2)</li></ul>
Kirche und Gemeinde		<ul style="list-style-type: none"><li>Die Schülerinnen und Schüler nehmen begründet Stellung zu heutigen Ausprägungsformen christlicher Feste (Reflexion von Konsumverhalten, mediale Darstellungen). (MKR 2.1, 2.2, 4.1, 4.2, 4.3)</li></ul>
Die Bibel	<ul style="list-style-type: none"><li>Die Schülerinnen und Schüler recherchieren – auch digital – die Herkunftsregion Jesu (Landschaft, Lebensbedingungen) und beschreiben diese. (MKR 2.1, 2.2)</li></ul>	
Religionen und Weltanschauungen	<ul style="list-style-type: none"><li>Die Schülerinnen und Schüler recherchieren – auch digital – Elemente aus der Glaubenspraxis anderer Religionen und berichten davon. (MKR 2.1)</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Die Schülerinnen und Schüler recherchieren und präsentieren – auch digital – Elemente des jüdischen Glaubens (Tora, Schabbat, Pessach, Synagoge). (MKR 2.1; 4.2)</li><li>Die Schülerinnen und Schüler recherchieren und präsentieren – auch digital – Elemente des islamischen Glaubens (Koran, Mohammed, Ramadan, Moschee). (MKR 2.1; 4.2)</li></ul>



**QUA-LiS NRW** Integration der Ziele des Medienkompetenzrahmens NRW (MKR) in den Lehrplan Primarstufe  
Sachunterricht

Bereich	Am Ende der SEP	Am Ende der Klasse 4
Demokratie und Gesellschaft		<ul style="list-style-type: none"><li>• Die Schülerinnen und Schüler erkunden und recherchieren auch mit digitalen Werkzeugen Aufgaben und Ämter in der Kommune und Institutionen der öffentlichen Versorgung und begründen deren Bedeutung für das gesellschaftliche Zusammenleben (Rathaus bzw. Kreishaus, Polizei, Verkehrsbetriebe). (MKR 2.1, 2.2)</li><li>• Die Schülerinnen und Schüler beschreiben Formen von (Cyber)-Mobbing und (Cyber)-Gewalt sowie jugendgefährdenden Inhalte und benennen Verhaltensempfehlungen. (MKR 2.4, 3.2, 3.4)</li><li>• Die Schülerinnen und Schüler unterscheiden zwischen Codierung und Verschlüsselung von Daten und beschreiben Möglichkeiten zum Schutz persönlicher Daten. (MKR 1.4, 6.1)</li><li>• Die Schülerinnen und Schüler unterscheiden Medien nach ihrer Funktion und bewerten auf dieser Grundlage die eigene Mediennutzung. (MKR 5.1, 5.4)</li><li>• Die Schülerinnen und Schüler beurteilen die Wirklichkeitsnähe medialer Darstellung und benennen Kriterien eines verantwortungsvollen Umgangs mit Medien. (MKR 1.4, 2.3, 2.4, 5.1, 5.4)</li><li>• Die Schülerinnen und Schüler recherchieren und präsentieren auch mit digitalen Werkzeugen Lebensgewohnheiten und Traditionen verschiedener Kulturen aus ihrem Alltag (Feste und Bräuche, Essensgewohnheiten). (MKR 2.1, 2.2, 2.4, 4.1, 4.3)</li></ul>
Körper und Gesundheit		
Natur und Umwelt		



# QUA-LiS NRW Integration der Ziele des Medienkompetenzrahmens NRW (MKR) in den Lehrplan Primarstufe Sachunterricht

Bereich	Am Ende der SEP	Am Ende der Klasse 4
Raum und Mobilität		<ul style="list-style-type: none"><li>• Die Schülerinnen und Schüler orientieren sich mit (digitalen) Karten und anderen Hilfsmittel in Räumen (Sonnenstand, markante Punkte, Kompass, Navigationsgeräte, GPS). (MKR 1.1, 1.2)</li><li>• Die Schülerinnen und Schüler orientieren sich auch mit digitalen Werkzeugen im ÖPNV. (MKR 1.2)</li></ul>
Technik, digitale Technologie und Arbeit	<ul style="list-style-type: none"><li>• Die Schülerinnen und Schüler benutzen gebräuchliche (auch digitale) Werkzeuge und Materialien sach- und sicherheitsgemäß. (MKR 1.1,1.2)</li><li>• Die Schülerinnen und Schüler erklären die Funktion ausgewählter, auch digitaler, Werkzeuge und Geräte für die Arbeitswelt. (MKR 1.1,1.2)</li><li>• Die Schülerinnen und Schüler erkunden und recherchieren – auch mit digitalen Werkzeugen – aus dem Alltag bekannte Berufe. (MKR 2.1,2.2,2.3, 2.4)</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Die Schülerinnen und Schüler simulieren und beschreiben das EVA-Prinzip (Eingabe, Verarbeitung, Ausgabe) als Grundprinzip der Datenverarbeitung in Informatiksystemen anhand eines Beispiels. (MKR, 6.2.,6.3.,6.4)</li><li>• Die Schülerinnen und Schüler programmieren eine Sequenz. (MKR 6.3,6.3,6.4).</li><li>• Die Schülerinnen und Schüler beschreiben – auch unter dem Einfluss der Digitalisierung – die Entwicklung von Werkzeugen und Maschinen. (MKR 6.1)</li><li>• Die Schülerinnen und Schüler bewerten technische und digitale Entwicklungen im Hinblick auf die individuelle und die gesellschaftliche Bedeutung. (MKR 6.1)</li></ul>
Zeit und Wandel		<ul style="list-style-type: none"><li>• Die Schülerinnen und Schüler erklären anhand von Beispielen langsame Prozesse und abrupte Brüche als Formen des Wandels (u. a. Entwicklung zur Sesshaftigkeit, Veränderung von familiären Lebensformen und Geschlechterrollen Erfindung des Computers/ Digitalisierung. (MKR 1.1, 6.1)</li><li>• Die Schülerinnen und Schüler unterscheiden in der Auseinandersetzung mit medialen Geschichtsdarstellungen zwischen Realität und Fiktion (u. a. Computerspiele, filmische Darstellung). (MKR 5.1, 5.2, 5.3)</li></ul>

Bereich	Am Ende der SEP	Am Ende der Klasse 4
Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen		
Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen		
Laufen, Springen, Werfen – Leichtathletik		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Die Schülerinnen und Schüler beherrschen die Sprinttechnik in Grobform. (MKR 1.2)</li> <li>• Die Schülerinnen und Schüler laufen rhythmisch über Hindernisse (u. a. Reifen, Matten, Hürden). (MKR 1.2)</li> <li>• Die Schülerinnen und Schüler beherrschen die Weitsprungtechnik in Grobform (Anlauf, Absprung, Flugphase, Landung). (MKR 1.2)</li> <li>• Die Schülerinnen und Schüler überwinden Hindernisse in der Höhe (Grundform Schersprung). (MKR 1.2)</li> <li>• führen die Technik des Schlagballwurfs in der Grobform aus. (MKR 1.2)</li> <li>• wenden anforderungsbezogen Stoß- und Wurftechniken an. (MKR 1.2)</li> </ul>
Bewegen im Wasser – Schwimmen		

Bereich	Am Ende der SEP	Am Ende der Klasse 4
Bewegen an Geräten – Turnen		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Die Schülerinnen und Schüler bewältigen Balancieraufgaben mit komplexeren Anforderungen. (MKR 1.2)</li> <li>• Die Schülerinnen und Schüler bewältigen Bewegungsaufgaben im Schwingen, Schaukeln, Drehen, Rollen, Stützen und Springen an unterschiedlichen Geräten. (MKR 1.2)</li> <li>• Die Schülerinnen und Schüler demonstrieren eigene und vorgegebene Bewegungskunststücke. (MKR 1.2)</li> <li>• Die Schülerinnen und Schüler demonstrieren turnerisches Bewegen an vorgegebenen oder selbst gewählten Geräten und Gerätekombinationen. (MKR 1.2)</li> <li>• Die Schülerinnen und Schüler demonstrieren in der Grobform turnerische Bewegungsfertigkeiten an Geräten (Reck, Barren, Bock, Kasten, Boden, Ringe). (MKR 4.1; MKR 4.4)</li> </ul>
Gestalten, Tanzen, Darstellen – Gymnastik/Tanz, Bewegungskünste		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Die Schülerinnen und Schüler präsentieren kriteriengeleitete (u. a. Bewegungsqualität) Ausdrucks- und Bewegungsformen. (MKR 1.2, 4.1; 4.4)</li> <li>• Die Schülerinnen und Schüler variieren nach vorgegebenen Gestaltungskriterien (u. a. Raum, Rhythmus, Form) einfache Tänze. (MKR 1.2)</li> <li>• Die Schülerinnen und Schüler vergleichen kriteriengeleitet Tanzformen aus Alltag und Lebenswelt der Mitschülerinnen und Mitschüler. (MKR 2.1).</li> </ul>

Bereich	Am Ende der SEP	Am Ende der Klasse 4
Spielen in und mit Regelstrukturen - Sportspiele		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Die Schülerinnen und Schüler setzen taktische Überlegungen in einfachen spielorientierten Situationen ein. (MKR 1.2)</li> <li>• Die Schülerinnen und Schüler modifizieren aufgrund erkannter Spielprobleme ihr taktisches Spielverhalten. (MKR 1.2)</li> </ul>
Gleiten, Fahren, Rollen – Rollsport, Bootssport, Wintersport		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Die Schülerinnen und Schüler halten Sicherheitsvorgaben in Abhängigkeit von Material, Raum und Personal ein. (MKR 1.2)</li> </ul>
Ringens und Kämpfen – Zweikampfsport		