



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">• 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)• 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)• Die Schülerinnen und Schüler unterscheiden zwischen Codierung und Verschlüsselung von Daten und beschreiben Möglichkeiten zum Schutz persönlicher Daten. (MKR 1.4, 6.1)• Die Schülerinnen und Schüler unterscheiden Medien nach ihrer Funktion und bewerten auf dieser Grundlage die eigene Mediennutzung. (MKR 5.1, 5.4)• 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)• 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)
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">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)Die Schülerinnen und Schüler orientieren sich auch mit digitalen Werkzeugen im ÖPNV. (MKR 1.2)
Technik, digitale Technologie und Arbeit	<ul style="list-style-type: none">Die Schülerinnen und Schüler benutzen gebräuchliche (auch digitale) Werkzeuge und Materialien sach- und sicherheitsgemäß. (MKR 1.1,1.2)Die Schülerinnen und Schüler erklären die Funktion ausgewählter, auch digitaler, Werkzeuge und Geräte für die Arbeitswelt. (MKR 1.1,1.2)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)	<ul style="list-style-type: none">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)Die Schülerinnen und Schüler programmieren eine Sequenz. (MKR 6.3,6.3,6.4).Die Schülerinnen und Schüler beschreiben – auch unter dem Einfluss der Digitalisierung – die Entwicklung von Werkzeugen und Maschinen. (MKR 6.1)Die Schülerinnen und Schüler bewerten technische und digitale Entwicklungen im Hinblick auf die individuelle und die gesellschaftliche Bedeutung. (MKR 6.1)
Zeit und Wandel		<ul style="list-style-type: none">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)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)