

Medienbildungskonzept

1. Schulische Voraussetzungen

1.1. Ausgangslage

Die an der Schule bestehende Medienarbeitsgruppe aus Lehrerinnen, Lehrern, Erzieherinnen, Erziehern und Eltern beschäftigt sich mit der Planung und Durchführung der jährlichen Medienschwerpunkte.

Die Mediatisierung unserer Gesellschaft bestimmt die Lebenswirklichkeit von Familien, Lehrer*innen und Schüler*innen. Die damit verbundenen Chancen und Herausforderungen für die Bildungsarbeit stellen die Grundlage für die Notwendigkeit einer den aktuellen Standards entsprechenden, technischen Ausstattung dar. Bei den Schülerinnen und Schülern gibt es unterschiedliche Wissensstände und Affinitäten zu technischen Geräten und Anwendungssoftware/ Tools, daher ist es essenziell, durch die Geräte niederschwellige Zugangsmöglichkeiten für alle Schülerinnen und Schüler zu schaffen und in diesem Zusammenhang eine Vielfalt an produktiven Umgangsformen mit digitalen Geräten anzubieten.

1.2. Bestandsaufnahme technische Ausstattung

Im Moment stehen dem Lehrerkollegium unserer Grundschule das Computerkabinett mit 17 Schüler*innenarbeitsplätzen und einem Lehrer*innenarbeitsplatz zur Verfügung. Die Arbeitsplätze der Schüler*innen sind jeweils mit einem Monitor, einem Computer, einer Tastatur, einer Maus sowie Kopfhörern ausgestattet. Des Weiteren nutzen die Lehrerinnen und Lehrer nur drei Computer für Unterrichtsarbeiten im Lehrerzimmer / Beratungszimmer. Zum Lernen ist jedes Klassenzimmer mit einem CD-Rekorder ausgestattet. Um kleine Filmsequenzen und Lernvideos in den Unterricht einbeziehen zu können, haben wir zwei Flachbildschirme mit DVD-Player und USB-Anschluss (ohne Internetzugang) und Apple-TVs, sowie einen Beamerwagen mit Soundanlage und Apple-TV (ohne Internetzugang).

Für den Unterricht werden folgende Anwendungen und Programme genutzt: Antolin, Lernwerkstatt 10, Word, Paint, MeSax, Lernsax, Book Creator, RabenApp, AntonApp, Stop Motion, SallyTrainer.

2. Zielstellung

2.1. Allgemeine medienpädagogische Zielsetzung

Der verantwortungsbewusste und kompetente Umgang mit Medien ist die Grundlage für gesellschaftliche Teilhabe. Um als erwachsener Mensch selbstbestimmt an der Gesellschaft zu partizipieren, braucht es also gerade beim Aufwachsen neben Schlüsselqualifikationen wie Lesen, Schreiben und Rechnen auch Förderung von Medien- und Informationskompetenz. Nicht nur die klassischen Medien, wie Bücher, Fernsehen, Zeitung und Radio spielen dabei eine Rolle, sondern auch der Umgang mit dem Computer / Laptop / Tablet und Mobiltelefonen und dem Zugang zum Internet sowie digitale Kommunikation. Das Aneignen von Wissen und die Kommunikation mit anderen Menschen über das Internet bestimmen den (beruflichen) Alltag von Kindern und Erwachsenen. Aus diesem Grund ist das Thema „Mit (digitalen) Medien umgehen“ mittlerweile in allen Lehrplänen der Grundschule fest verankert. Ziel ist es, die Schülerinnen und Schüler in ihrem Aufwachsen mit Medien zu begleiten und sie dabei zu

stärken, einen souveränen und selbstbestimmten Umgang mit Medien zu entwickeln. Zunehmend werden digitale Medien (Computer, Lernsoftware, Tablet-Apps und digitale Tafeln) zur Wissensaneignung und Darstellung von Lernergebnissen genutzt. Dabei werden die Schülerinnen und Schüler auch unterstützt, Medien zu bewerten und ihr Medienverhalten zu reflektieren. Darüber hinaus werden Selbstwirksamkeit und Kritikfähigkeit gefördert, in dem sie Medien selbst gestalten. Auf diese Weise werden sie in ihrem häuslichen und schulischen Umfeld für einen bewussten und kompetenten Umgang mit den Medien sensibilisiert.

Die Lehrkräfte erweitern ihre medienpädagogischen Kompetenzen in den Bereichen Anwendungsorientierung, Mediendidaktik, und Erwerben Wissen über rechtliche Rahmendbedingungen, die Rolle der Medien und Digitalisierung in der Gesellschaft und erweitern die Kenntnisse über Medienwelten von Kindern und gestalterische Prozesse mit Medien.

Medienbildung erfolgt integrativ, das heißt, als Querschnittsaufgabe des Unterrichts in den Fächern, des fächerverbindenden Unterrichts und der außerunterrichtlichen Angebote der Schule unter anderem in der bewährten Form von Medienprojektarbeit. Grundlagen dazu müssen bereits in der Primarstufe geschaffen werden, da sie unabdingbar für das weitere und erfolgreiche Lernen der Schülerinnen und Schüler in den weiterführenden Schulen sind.

2.2. Klassenspezifische Ziele der Medienbildung

Klassenstufe 1/2	<u>Kompetenzen</u>	<u>Inhalte und Ziele (Verantwortliche)</u>
<i>Deutsch</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Schreiben mit dem Computer oder mobilen digitalen Endgeräten (Schriftspracherwerb) • Einblick gewinnen in Formen des Informierens (Sprechen und Zuhören) • Kennen von Möglichkeiten Texte zu schreiben / sich in freien und gebundenen Schreibsituationen äußern / Verwendung des Computers oder mobiler digitaler Endgeräte (für sich und andere schreiben) • Kennen formaler Mittel zur Gestaltung schriftlicher Arbeiten / Nutzung von Computer und digitaler Endgeräte (Für sich und andere schreiben) • Einblick gewinnen in den Umgang mit einem digitalen Rechtschreibwörterbuch (Richtig schreiben) • Übertragen des Wissens aus dem Schriftspracherwerb auf das Lesen von Sätzen und Texten / interaktive Leseförderung (Lesen/ Mit Medien umgehen) • Einblick gewinnen und elementare Bedienhandlungen eines Computers oder mobilen digitalen Endgeräten (Mit digitalen Medien umgehen) • Einblick gewinnen in altersgerechte Suchmaschinen und Lernprogrammen (<i>Mit digitalen Medien umgehen</i>) 	<p>Klasse 1: (Klassenlehrerin/ Klassenlehrer)</p> <ul style="list-style-type: none"> • SuS lernen Tastatur, Maus, Bildschirm kennen • SuS lernen Geräte zu starten und ordnungsgemäß herunterzufahren • SuS melden sich am Rechner an und ab (mit Passwort) <p>Klasse 2 (Klassenlehrerin/ Klassenlehrer)</p> <ul style="list-style-type: none"> • SuS erlernen Arbeit mit Tastatur (Groß- und Kleinschreibung, und Funktionstasten) • SuS können im Netz eine ausgewählte Suchmaschine zielorientiert nutzen • SuS kennen die grundlegenden Symbole auf dem Desktop (browser, word, ...) und im Internet (eine Seite vor/zurück, Startseite) • SuS können ausgewählte Programme selbständig öffnen, sich anmelden und diese zielorientiert und selbständig nutzen

<i>Mathematik</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Kennen der Grundaufgaben der Multiplikation / Erarbeiten aller Malfolgen / Einsatz von Lern- und Übungssoftware (Arithmetik/ Geometrie) 	<ul style="list-style-type: none"> • Die SuS können sich bei verschiedenen Programmen anmelden und diese zielorientiert und selbständig nutzen (z.B. Lernwerkstatt 10)
<i>Sachunterricht</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Einblick gewinnen in traditionelle und digitale Medien als Informationsquelle (Zusammen leben und lernen) • Grundnahrungsmittel / Werbung kritisch bewerten (Mein Körper und meine Gesundheit) • Kennen von Tieren in ihren unterschiedlichen Lebensräumen / Nutzen von digitalen Medien zur Information- und Wissensaneignung (Begegnung mit Pflanzen und Tieren) • Kennen der Lernumgebung und des regionalen Umfeldes (Begegnung mit Raum und Zeit) 	<p>(Klassenlehrerinnen/ Klassenlehrer)</p> <ul style="list-style-type: none"> • SuS können im Netz eine ausgewählte Suchmaschine selbständig öffnen • Die SuS können Daten speichern und öffnen.
<i>Fächerübergreifende Ziele</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren • Kommunizieren und Kooperieren • Produzieren und Präsentieren • Schützen und sicheres Agieren • Problemlösen und Handeln • Analysieren und Reflektieren 	<p>(Klassenlehrerinnen/ Klassenlehrer und Fachlehrerinnen/ Fachlehrer)</p>

Klassenstufe 3	<u>Kompetenzen</u>	<u>Inhalte und Ziele</u> <i>(Verantwortliche)</i>
<i>Deutsch</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Kennen elementarer Bedienhandlungen eines Computers oder mobilen digitalen Endgeräten (Mit digitalen Medien umgehen) • Kennen von Chancen und Risiken der Nutzung digitaler Medien (Mit digitalen Medien umgehen) • Sich positionieren zu ausgewählten Angeboten in traditionellen und digitalen Medien / positionieren zum eigenen Nutzungsverhalten und Gestalten eines Medienbeitrags (Medienvielfalt im Kinderzimmer) 	<p>(Klassenlehrerinnen/ Klassenlehrer)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Die SuS können im Internet verschiedene Suchmaschinen selbständig und zielorientiert nutzen. • Die SuS können sich bei verschiedenen Programmen anmelden und diese zielorientiert und selbstständig nutzen. • Die SuS können Textprogramme zielorientiert nutzen, d.h. Texte schreiben, formatieren (Schriftart, Absatz, Farbänderung) und Bilder einfügen. • Die SuS können Daten speichern und öffnen. • Die SuS reflektieren ihr mediales Handeln (Bildschirmzeit, Art der Mediennutzung...).
<i>Mathematik</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Nutzen und Anwenden von Lern- und Übungssoftware zum selbstständigen und effektiven Üben (Arithmetik/ Geometrie) 	<p>(Klassenlehrerinnen/ Klassenlehrer und Fachlehrerinnen/Fachlehrer)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Die SuS können sich bei verschiedenen Programmen anmelden und diese zielorientiert und selbstständig nutzen (z.B. Lernwerkstatt 10). • Die SuS nutzen selbstständig verschiedene Lernkanäle zur Informationsbeschaffung (z.B. Lern- und Erklärvideos).

<p><i>Sachunterricht</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Kennen von traditionellen und digitalen Medien als Informationsquelle: altersgerechte Suchmaschinen, Webseiten, Lernsoftware, Suchstrategien, unterschiedliche Nachrichtenformate (Zusammen leben und lernen) 	<p>(Klassenlehrerinnen/ Klassenlehrer)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Die SuS können im Internet verschiedene Suchmaschinen zielorientiert nutzen. • Die SuS gewinnen Einblicke in das Anfertigen von Schularbeiten (z.B. Kurzvorträge) mit Hilfe eines mobilen Endgerätes sowie dem Internet. • Die SuS lernen verschiedene Lernkanäle zur Informationsbeschaffung (z.B. Lern- und Erklärvideos) kennen.
<p><i>Fächerübergreifende Ziele</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren • Kommunizieren und Kooperieren • Produzieren und Präsentieren • Schützen und sicheres Agieren • Problemlösen und Handeln • Analysieren und Reflektieren 	<p>(Klassenlehrerinnen/ Klassenlehrer und Fachlehrerinnen/ Fachlehrer)</p>

Klassenstufe 4	<u>Kompetenzen</u>	<u>Inhalte und Ziele</u> <u>(Verantwortliche)</u>
<i>Deutsch</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Übertragen des Wissens über Formen des Informierens auf die jeweilige Situation (Sprechen und Zuhören) • Kennen von Formen zur Aufnahme von Informationen (Für sich und andere schreiben) • Beherrschen des Umgangs mit einem digitalen Rechtschreibwörterbuch (Richtig schreiben) • Anwenden des Wissens über auditive, audiovisuelle und andere geeignete digitale Texte (Lesen/ Mit Medien umgehen) • Beherrschen elementarer Bedienhandlungen und Grundregeln zur Verwendung von Formatierungen in Texten (Mit digitalen Medien umgehen) • Anwenden von Strategien beim Schreiben eines Textes mit einem Computer / mobilen digitalen Endgerät (Mit digitalen Medien umgehen) • Sich positionieren zu Chancen und Risiken der Nutzung digitaler Medien (Mit digitalen Medien umgehen) 	(Klassenlehrerinnen/ Klassenlehrer) <ul style="list-style-type: none"> • Die SuS nutzen die vorhandenen Endgeräte (Laptop, Tablet, Desktop-Rechner) selbstständig und bearbeiten ihre Dateien und Projekte • Die SuS können selbstständig im Internet recherchieren. • Die SuS können sich bei verschiedenen Programmen anmelden und diese zielorientiert und selbstständig nutzen. • Die SuS kennen verschiedene mobile Endgeräte und können deren Chancen und Risiken gegeneinander abwägen. • Die SuS können Dokumente selbstständig ausdrucken.
<i>Mathematik</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Nutzen und Anwenden von Lern- und Übungssoftware zum selbstständigen und effektiven Üben (Arithmetik/ Geometrie) 	(Klassenlehrerinnen/ Klassenlehrer) <ul style="list-style-type: none"> • Die SuS können sich bei verschiedenen Programmen anmelden und diese zielorientiert und selbstständig nutzen (z.B. Lernwerkstatt 10, Anton-App)

<p><i>Sachunterricht</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Kennen von Möglichkeiten des Gebrauchs von traditionellen und digitalen Medien (Zusammen leben und lernen) • Grundlagen von Urheber und Persönlichkeitsrechten (Zusammen leben und lernen) • Vor- und Nachteile von digitalen Kommunikationsmöglichkeiten/ Umgangs- und Verhaltensregeln (Zusammen leben und lernen) • Beurteilen von Medieneinflüssen auf Gefühle, Vorstellungen und Verhaltensweisen/ eigenes Nutzungsverhalten der Medieneinflüsse auf Freizeit, Kauf- und Essverhalten (Zusammen leben und lernen) • Maßnahmen zum Datenschutz und Selbstschutz (Medieninformationsbeschaffung und -aufarbeitung) 	<p>(Klassenlehrerinnen/ Klassenlehrer)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Die SuS können im Internet verschiedene Suchmaschinen zielorientiert nutzen. • Die SuS können mit Hilfe eines mobilen Endgerätes sowie dem Internet Schularbeiten (z.B. Kurzvorträge) vorbereiten und aufarbeiten. • Die SuS können sich Informationen beschaffen und kennen die Chancen und Risiken des Internets (Datenschutz, Bildrechte, Kostenfallen, Passwörter). • Die SuS gewinnen einen Einblick in das Urheberrecht und den Datenschutz. • Die SuS nutzen selbstständig verschiedene Lernkanäle zur Informationsbeschaffung (z.B. Lern- und Erklärvideos).
<p><i>Werken</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Einblick gewinnen in Einsatzbereiche von Robotern und Automaten (Begegnung mit Robotern und Automaten) • Einblick gewinnen in eine einfache Programmierumgebung zur Steuerung • Übertragen des Wissens auf die Umsetzung einer konkreten Aufgabenstellung ^{[[]]}_{SEP} 	<ul style="list-style-type: none"> • Die SuS gewinnen einen Einblick in das Programmieren (z. B. Scratch und/oder Roberta) • Die SuS wenden ihr erworbenes Wissen zum Programmieren an (z. B. Calliopes oder Ozobots)
<p><i>Fächerübergreifende Ziele</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren • Kommunizieren und Kooperieren • Produzieren und Präsentieren • Schützen und sicheres Agieren • Problemlösen und Handeln • Analysieren und Reflektieren 	<p>(Klassenlehrerinnen/ Klassenlehrer und Fachlehrerinnen/ Fachlehrer)</p>

3. Außerunterrichtliche Medienbildung

Die GTA-Angebote „Programmieren mit Raspberry Pi“ und „Schülerzeitung“ nutzen die neuen Medien.

In der Arbeitsgemeinschaft „Programmieren mit Raspberry Pi“ verfassen Schüler interaktive Geschichten, erstellen ein „Jump 'n' run – Spiel“. Sie experimentieren dabei mit Motoren, LED's, arrangieren ein Musikvideo und erstellen eine Animation.

Darüber hinaus wird in der Arbeitsgemeinschaft „Schülerzeitung“ die Arbeit mit dem Schreibprogramm am Computer geschult. Die Schüler haben Freude am Schreiben einer eigenen Zeitung.

4. Geplante Ausstattung

bereits vorhandene Hardware	<ul style="list-style-type: none">• 17 Schülerarbeitsplätze (Monitor, Computer, Maus, Tastatur, Kopfhörer)• 3 weitere Schülerarbeitsplätze (Monitor, Computer, Maus, Tastatur) in den Klassenräumen der vierten Klassen• 4 Lehrerarbeitsplätze (Monitor, Computer, Maus, Tastatur, Drucker)• 14 CD-Player inkl. Kassettenrekorder• ein Beamerwagen mit Soundanlage und Apple-TV• 2 Flachbildschirme mit DVD-Player inkl. USB-Anschluss und Apple-TV• in Planung: fest installierte Beamer in 7 Klassenzimmern
bereits vorhandene Anwendungen und Programme	<ul style="list-style-type: none">• Antolin• Lernwerkstatt 10• Word• Paint• MeSax• Lernsax• Book Creator• RabenApp• AntonApp• Stop Motion• SallyTrainer

<p>Planung für Neuanschaffung/ Wunschausstattung (Hardware) priorisiert nach der Notwendigkeit unserer Schule</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. flächendeckender WLAN-Zugang in allen Bereichen der Grundschule 2. sechs digitale Tafeln (mit Whiteboardflügeln an der rechten und linken Seite) (Klassen 3 und 4) 3. vier Klassensätze Tablets (inkl. Headsets) 4. ein Klassensatz Notebooks 5. acht Laptops (Arbeitsplatz für Lehrer*innen und Arbeitsplätze für Schüler*innen der dritten Klasse) 6. CD-Player mit Bluetoothanschluss für jedes Klassenzimmer (gesamt: 14 Stück) 7. ein Klassensatz Ozobots und/oder Calliope
<p>Planung für Neuanschaffung/ Wunschausstattung (Software)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Schullizenz des Worksheetcrafters • Lern- und Übungsprogramme für die Schüler • ScratchJr
<p>Technischer Support und Wartung</p>	<p>Im Rahmen der Neuausstattung wünschen wir uns als Schule die Zusammenarbeit mit dem MPZ sowie die Unterstützung der Kollegen in unserer Schule (Medienbeauftragte).</p>

5. Fortbildungsplanung – Medienbildung

Jede Änderung der technischen Rahmenbedingungen bedarf einer guten Vorbereitung des Kollegiums auf die technischen und inhaltlichen Möglichkeiten. In unserem Fortbildungsplan werden die Lehrkräfte unterstützt ihre Kompetenzen in vielen Bereichen zu erweitern:

12. März 2020	Datenschutz und Urheberrecht	schulinterne Fortbildung (Lehrerkollegium und Hortteam)
geplant März 2020 (verlegt)	„Suchen und Finden“ – kindgerechte Suchmaschinen, Informationsbeschaffung mit unterschiedlichen Medien	klasseninterne Fortbildung
bis September 2020	Einführung in LernSax als Kommunikation- und Schulorganisationsplattform	schulinterne Fortbildung (Lehrerkollegium)
bis Dezember 2020	Umgang mit digitalen Medien – Einführung in die Handhabung von Tablets und digitalen Tafeln im Unterricht	schulinterne Fortbildung durch das MPZ (Lehrerkollegium)
bis Mai 2021	„Medienalltag und Handeln“ – Möglichkeiten und Grenzen von Medien im Alltag von Kindern	schulinterne Fortbildung als Vorbereitung des Medienprojekts in den Klassenstufen (Lehrerkollegium und Hortteam)
Februar 2022	„digitale Räume erleben und erfahren“ - Erfahrungsaustausch zur digitalen Schulausstattung	Lehrpersonal (Besuch anderer Schulen zu Erfahrungsaustausch und Fortbildung)
Oktober 2022	Einführung in ausgewählte Apps	schulinterner Fortbildung
März 2023	Medientag für Lehrerinnen, Lehrer, Horterzieherinnen, Horterzieher und ausgewählte Schülerinnen, Schüler und Eltern	Fortbildungstag zur Mediennutzung in der Schule und im Alltag
bis Mai 2023	Fortsetzung des Medienprojekts unter dem Oberthema: „Verantwortungsbewusst mit Medien umgehen“	Medienprojekt in allen Klassenstufen (Lehrerkollegium und Hortteam) zum Jahresthema

6. Weiterführung der Medienarbeit

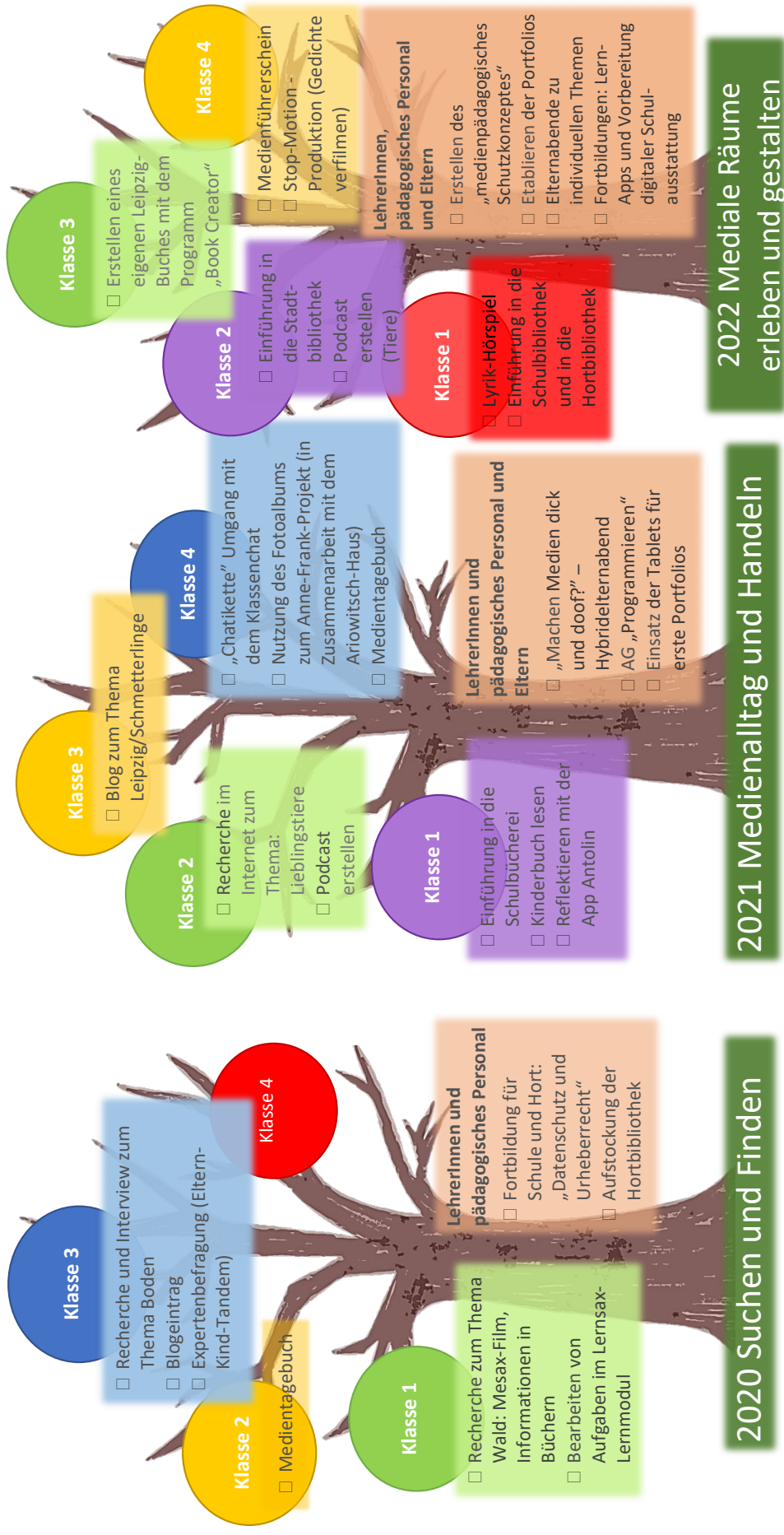
Im Rahmen der Zusammenarbeit mit dem Institut für Demokratie und Medienbildung entstand im Schuljahr 2019/2020 das Konzept jedem Schuljahr ein medienpädagogisches Oberthema zu wählen. Im Rahmen dieses Themas wird jedes Jahr von jeder Klassenstufe gemeinsam ein passender medialer Vermittlungsinhalt gewählt. In Teamarbeit werden Unterrichtseinheiten entwickelt, die thematisch zum Oberthema passen und mit allen Lehrkräften geteilt werden (siehe „Übersicht über die Themen im Rahmen der Medienarbeit...“)

Der Austausch untereinander im Umgang mit digitalen Medien hat den Kolleginnen und Kollegen insbesondere während des Distanzunterrichts und der Schulschließungen zu neuen Ideen angeregt. Alle haben voneinander gelernt bzw. lernen stets voneinander.

Es haben sich Expertenteams entwickelt, die ihr Wissen gerne mit anderen teilen und so für alle eine Weiterentwicklung möglich machen.

Kontinuierlich entwickelt sich ein Curriculum in analoge und digitale Medien ab Klasse 1 mit Unterrichtsinhalten gekoppelt werden. Dabei wird immer die sinnvolle Verwendung digitaler Medien untersucht und im Unterrichtsprojekt dann thematisch umgesetzt (siehe auch „Übersicht über die Themen im Rahmen der Medienarbeit...“). Das Oberthema für das Schuljahr 2022/23 lautet: „Verantwortungsbewusst mit Medien umgehen“.

Übersicht über die Themen im Rahmen der Medienarbeit an der Schule am Floßplatz



In der Wurzel des Baumes steht jeweils das Oberthema des Schuljahres.

Die hier genutzten farblichen Unterscheidungen der einzelnen Klassenstufen zeigen den Lernzuwachs der Schülerinnen und Schüler in den Jahrgängen. Zum Beispiel hat die Klasse 2 im Jahr 2020 ein Medientagebuch angefertigt, im nächsten Jahr einen Blogbeitrag verfasst und erwirbt als Klasse 4 im laufenden Schuljahr den Medienführerschein.