

# GRUNDSCHULE DES AMTES BREITENFELDE



## Konzept zur Nutzung digitaler Medien

Stand: 07/2025

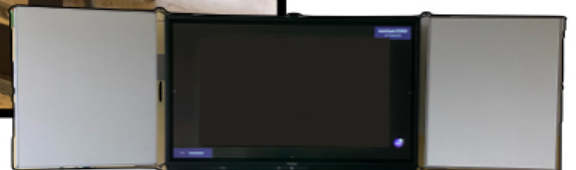
**Bee-Bots**



**Tablet**



**PC**



**Digitale Tafel**

## **Inhaltsverzeichnis:**

<b>1</b>	Vorüberlegungen	Seite 1 - 2
<b>2</b>	Ziele des Medienkonzeptes	Seite 2
<b>3</b>	<u>Bestandsaufnahme:</u> <b>3.1</b> Hardware <b>3.2</b> Software/Lizenzen/QR-Codes <b>3.3</b> Schulhomepage <b>3.4</b> Lehrkräfte-Fortbildungen	Seite 2 - 4
<b>4</b>	Ausstattungsziele	Seite 4
<b>5</b>	<u>Konkrete Nutzung neuer Medien:</u> <b>5.1</b> PC-Raum <b>5.2</b> Tablets <b>5.3</b> Bee-Bots (Coding)	Seite 4 - 5
<b>6</b>	<u>Angestrebter Kompetenzerwerb für die Grundschule:</u> <b>6.1</b> Kompetenzen und ihre Umsetzung in den Klassenstufen 1/2 und 3/4 <b>6.2</b> Medienpass	Seite 5 - 7
<b>7</b>	Evaluation und Weiterentwicklung	Seite 7

## 1 Vorüberlegungen

„Medien sind Bestandteil aller Lebensbereiche. Die rasante technologische und konzeptionelle Entwicklung im digitalen Medienbereich führt zu stetigem Wandel im Alltag der Menschen. Digitale Medien verändern Kommunikations- und Arbeitsabläufe, erlauben immer neue kreative, innovative Prozesse und schaffen damit neue mediale Wirklichkeiten. Medienkompetenz ist sowohl auf die Nutzung von Medien zur sinnvollen Unterstützung von Lernprozessen als auch auf die Thematisierung von Medien als Gegenstand von Unterricht gerichtet. Es gilt einerseits selbstbestimmt, sachgerecht, sozial verantwortlich, kommunikativ, produktiv und kreativ gestaltend mit digitalen Medien umzugehen und sich andererseits kritisch mit dem Bild von Wirklichkeit auseinanderzusetzen, das medial erzeugt wird.“ (aus: Fachanforderungen Deutsch Grundschule, Ministerium für Bildung, Wissenschaft und Kultur Schleswig-Holstein 2018)

Laut Studien wurde festgestellt, dass viele Haushalte der Kinder umfangreich digital ausgestattet sind (Vgl. KIM-Studie 2020). Wenn die Grundschule an die Lebens- und zukünftige Arbeitswelt der Schülerinnen und Schüler anknüpfen soll, müssen die Chancen der neuen digitalen Medien frühzeitig aufgegriffen werden und im Schulalltag Anwendung finden. Diese Lerninhalte werden im „Lernen mit Medien“ und „Lernen über Medien“ umgesetzt. Ein wichtiger Grundsatz dabei ist aber, dass die digitalen Medien nur ein Unterrichtsmittel von vielen sind. Viel wichtiger ist die Kombination aus analogen und digitalen Medien. Die Lehrkräfte entscheiden, welche Medien für den momentanen Unterricht und für die jeweiligen didaktischen Ziele hilfreich sind.

Im Rahmen der Medienbildung bauen die Schülerinnen und Schüler eine Informations- und Medienkompetenz auf. Folgende Kompetenzbereiche sind in der Grundschule grundlegend:

- Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren
- Kommunizieren und Kooperieren
- Produzieren und Präsentieren
- Schützen und sicher Agieren

- Problemlösen und Handeln
- Analysieren und Reflektieren

**Das Konzept zur Nutzung digitaler Medien wird inhaltlich, didaktisch und methodisch durch das schulinterne Fachcurriculum „Digitales Lernen“ ergänzt.**

## **2 Ziele des Medienkonzeptes**

Das Medienkonzept der Grundschule Breitenfelde soll als Grundlage für das Erreichen einer kontinuierlichen Medienbildung der Schülerinnen und Schüler im Laufe der vier Grundschuljahre dienen. Strukturen, die diese Bildung ermöglichen, sollen im Unterricht integriert werden. So wie digitale Medien in allen Gebieten unseres Lebens eine Rolle spielen, findet Medienerziehung nicht nur in einem ausgewählten Bereich ihren Platz, sondern fachübergreifend in allen Fächern. Diese Tatsache muss bei der Planung der Stunden- und Raumnutzungspläne, aber auch bei der Gestaltung der Lerninhalte durch die Lehrkräfte bedacht werden.

Die Schülerinnen und Schüler werden auf die digitale Welt, das selbstständige digitale Arbeiten und auf die Gefahren und Anforderungen vorbereitet, welche die digitale Welt an sie stellt. Dabei gilt es besonders sozial und ökonomisch benachteiligte Kinder zu unterstützen.

## **3 Bestandsaufnahme**

### **3.1 Hardware**

Die Grundschule Breitenfelde verfügt über:

- einen Glasfaseranschluss und WLAN in allen Räumen
- einen PC-Raum mit 15 stationären Rechnern mit Internetzugang  
(Betriebssystem Windows 11 und passende Kopfhörer/Head-Sets)
- einen Computer im Lehrerzimmer mit Internetzugang

- Computer mit aktuellen Betriebssystemen im Sekretariat und den Räumen der Schulleitung
- zwei große Kopiergeräte im Kopierraum, mit dem einen Gerät kann man über WLAN Druckaufträge schicken und USB-Sticks anschließen
- Active Panels in allen Klassenräumen („Digitale Tafeln“)
- 90 Tablets mit rollbaren und abschließbaren Ladeschränken (die Kopfhörer/Head-Sets lassen sich auch mit den Tablets verbinden)
- Ausstattung der Lehrkräfte mit Dienstlaptops und Tablets (inklusive HDMI-Adaptern zum Verbinden mit der Digitalen Tafel)
- 5 Laptops mit Internetzugang und dem Betriebssystem Windows 11 in der „Alten Schule“
- 12 Bee-Bots (inklusive Ladeeinheiten) mit 12 Spielfeldern und verschiedene, Arbeitsmaterial (Wegekarten, Labyrinthstäbe etc.).

### **3.2 Software/Lizenzen/QR-Codes**

Folgende Lernprogramme und Software werden aktuell mit Schullizenz genutzt:

- Office Paket 2019
- Worksheetcrafter
- Hamsterkiste
- Antolin
- ANTON
- Audiolog 4
- Paint
- Lernwerkstatt 10
- BiBox
- Internet ABC

**Zum Anmelden der Schülerinnen und Schüler bei Relution am Tablet gibt es für alle Kinder aller Klassen und Jahrgänge einen QR-Code.**

Schulinterner Ansprechpartner für die Wartung der Geräte ist die IT-Mölln.

### **3.3 Schulhomepage**

Die Schule ist mit einer Homepage im Internet vertreten. Sie wird regelmäßig aktualisiert.

### **3.4 Lehrkräfte-Fortbildungen**

Die Lehrkräfte sind aufgefordert, sich regelmäßig im Bereich der digitalen Bildung fortzubilden.

## **4 Ausstattungsziele**

- regelmäßige Erneuerung der Lizenzen
- Anschaffung von Display-Schutzfolien für alle Schüler - und Lehrertablets
- Erneuerung der rollbaren Tablet-Ladeschränke: Viele USB-Buchsen sind locker, einige Buchsen sind bereits abgefallen. Längerfristig müssen die Räder ausgetauscht werden, die für den harten Flurboden unpassend sind. Durch die entstehenden Vibrationen beim Rollen lockern sich die USB-Buchsen.

Die vorhandenen Geräte werden je nach bereitgestellten Mitteln und Bedarf in den folgenden Jahren nach Evaluation erneuert, ergänzt und/oder ausgetauscht.

## **5 Konkrete Nutzung neuer Medien**

### **5.1 PC-Raum**

Unser PC-Raum bietet zurzeit 15 Arbeitsplätze an Stand-PCs mit Kopfhörern an. Zusätzlich lagern dort 60 Tablets. Je 30 Tablets befinden sich in einem rollbaren Ladeschrank. Die Klassenstufen 3 und 4 nehmen mit einer Wochenstunde am dem Fach „Digitales Lernen“ teil. Auch im Rahmen der anderen Fächer kann mit ganzer oder halber Klassenstärke im PC-Raum an Lernprogrammen oder im Internet gearbeitet werden.

### **5.2 Tablets**

Ziel ist es, den Umgang mit den digitalen Medien als eine selbstverständliche Lern- und Übungsmethode zu integrieren sowie diese zum Präsentieren von Unterrichts-

ergebnissen zu nutzen. Lehrkräfte können und sollten die digitalen Medien nutzen, um ihren Unterricht durch aktuelle Beiträge zu bereichern und anschaulich zu gestalten, zum Beispiel: Filme, Fotos, Keynotes oder interaktive Lernspiele (siehe: schulinternes Fachcurriculum „Digitales Lernen“).

### 5.3 Bee-Bots (Coding)

Die Programmiersprache ist ein essentieller Schlüssel für die heutige Technologie. Daher ist es so wichtig, dass Schülerinnen und Schüler diese bereits im Grundschulalter in reduzierter Form kennenlernen. Dabei geht es auch um die Frage, wie die Programmierungssprache aufgeschrieben wird. Die Bee-Bots ermöglichen einen spielerischen Einstieg in die Thematik. Die Programmierung basiert hier auf verschiedenen Richtungsbefehlen. Für weitere Details siehe: schulinternes Fachcurriculum „Digitales Lernen“.

## 6 Angestrebter Kompetenzerwerb für die Grundschule

Suchen und Arbeiten (K1)	Kommunizieren und Kooperieren (K2)	Produzieren und Präsentieren (K3)	Schützen und sicher Agieren (K4)	Problemlösen und Handeln (K5)	Analysieren und Reflektieren (K6)
Browsen, Suchen, Filtern	Interagieren	Entwickeln und Produzieren	Sicher in digitalen Umgebungen agieren	Technische Probleme lösen	Medien analysieren und bewerten
Auswerten und Bewerten	Teilen	Weiterverarbeiten und Integrieren	Persönliche Daten und Privatsphäre schützen	Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen	Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren
Speichern und Abrufen	Zusammenarbeiten	Rechtliche Vorgaben beachten	Gesundheit schützen	Eigene Defizite ermitteln und nach Lösungen suchen	
	Umgangsregeln kennen und einhalten		Natur und Umwelt schützen	Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen	
	An der Gesellschaft aktiv teilhaben			Algorithmen erkennen und formulieren	

(aus: Fachanforderungen Deutsch Grundschule, Ministerium für Bildung, Wissenschaft und Kultur Schleswig-Holstein 2018)

Inhaltliche Grundlage für die Medienerziehung an der Grundschule Breitenfelde ist das „Internet-ABC“.

## 6.1 Kompetenzen und ihre Umsetzung in den Klassenstufen 1/2 und 3/4

Kompetenzbereich	Kompetenzen	Beispiele und Möglichkeiten zur praktischen Umsetzung in Klassenstufe 1 / 2	Beispiele und Möglichkeiten zur praktischen Umsetzung in Klassenstufe 3 / 4
<b>Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren</b>	Browsen, Suchen und Filtern	Die Schülerinnen und Schüler... ...nutzen Lernprogramme (z.B. Lernwerkstatt 10) am PC unter Anleitung.	Die Schülerinnen und Schüler... ...orientieren sich unter Anleitung in verschiedenen digitalen Umgebungen (kindgerechte Suchmaschinen, digitale Lernprogramme)
	Auswerten und Bewerten	...lernen unter Anleitung Internetangebote wie „ANTON“ oder „Antolin“ kennen und nutzen. ...machen erste Erfahrungen mit kindgerechten Suchmaschinen.	...lernen das Internet kennen (Internet ABC). ...nutzen unter Anleitung und Aufsicht kindgerechte Suchmaschinen und entwickeln einfache Suchstrategien. ...recherchieren im Internet für eigene Vorträge, Wandzeitungen, Plakate usw. und verarbeiten die Informationen am PC weiter.
	Speichern und Abrufen		... lernen die verschiedenen digitalen Umgebungen zu analysieren, kritisch zu bewerten und zu interpretieren (z.B. mithilfe des Internet ABC). ...speichern Arbeitsergebnisse auf verschiedenen Speichermedien.
<b>Kommunizieren und Kooperieren</b>	Interagieren		Die Schülerinnen und Schüler...
	Teilen		
	Zusammenarbeiten		... lernen spielerisch die digitale Kommunikation kennen, indem sie beispielsweise interne Nachrichten austauschen (z.B. im Programm „Lernwerkstatt 10“).
	Umgangsregeln kennen und einhalten		...lernen grundlegende Kommunikationsregeln kennen.
	An der Gesellschaft aktiv teilhaben		
<b>Produzieren und Präsentieren</b>	Entwickeln und Produzieren	Die Schülerinnen und Schüler...	Die Schülerinnen und Schüler...
	Weiterverarbeiten und Integrieren	...schreiben, überarbeiten und gestalten erste Wörter und Texte im Textverarbeitungsprogramm „Word“.	...schreiben und gestalten Texte im Textverarbeitungsprogramm „Word“.
	Rechtliche Vorgaben beachten		...erstellen Tabellen und fügen sie in Textverarbeitungsdokumente ein. ...lernen das Programm „Paint“ kennen und arbeiten damit.
<b>Schützen und sicher agieren</b>	Sicher in digitalen Umgebungen agieren	Die Schülerinnen und Schüler...	Die Schülerinnen und Schüler...
	Persönliche Daten und Privatsphäre schützen	...lernen die Benutzung von Passwörtern kennen.	...erhalten Informationen über Gefahren im Internet (z.B. Internet ABC)
	Gesundheit schützen		...lernen unter Anleitung die Gefahren von Datenmissbrauch und -verlust kennen und vermeiden (z.B. Internet ABC).
	Natur und Umwelt schützen		...werden dafür sensibilisiert ihre Privatsphäre in digitalen Umgebungen durch geeignete Maßnahmen (Passwörter und Pseudonyme) zu schützen (z.B. Internet ABC).
<b>Problemlösen und Handeln</b>	Technische Probleme lösen	Die Schülerinnen und Schüler...	Die Schülerinnen und Schüler...
	Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen	... werden an die Arbeit mit dem Computer in kleinsten Schritten herangeführt. Dazu gehört das Starten und Herunterfahren des Computers sowie das Starten und Beenden einer Software.	...erweitern und sichern ihre Grundkenntnisse in der Computerbedienung.
	Eigene Defizite ermitteln und nach Lösungen suchen		...verstehen, erklären und nutzen grundlegende Fachbegriffe.
	Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen	...machen erste Erfahrungen mit der Tastatur und Erlernen die Bedienung der wichtigsten Funktionstasten (Großschreibung von Buchstaben sowie Leer-, Eingabe-, Rück- und Entfernen-taste).	...nutzen Lernprogramme selbstständiger.
	Algorithmen erkennen und formulieren	...lernen die Computermouse mit ihren Funktionen kennen (Navigieren auf dem Desktop, Klick und Doppelklick).	...erweitern ihre Kenntnisse einfacher Funktionen eines Textverarbeitungsprogrammes. ...speichern Dateien auf dem Computer und anderen Speichermedien ab. ...drucken Dokumente aus.
<b>Analysieren und Reflektieren</b>	Medien analysieren und bewerten		Die Schülerinnen und Schüler...
	Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren		...diskutieren über die Vorteile und Risiken des Mediengebrauchs. ...stellen verbindliche Regeln für den Umgang mit digitalen Medien im Unterricht auf.

## **6.2 Medienpass**

Um allen Schülerinnen und Schülern ihren Lernfortschritt im „Digitalen Lernen“ zu verdeutlichen, wird angestrebt, dass jedes Kind einen persönlichen Medienpass erhält. Im Medienpass sind für jeden Jahrgang die Lernziele eingetragen, zum Beispiel:

- Umgang mit Hardware
  - Umgang mit Betriebsprogramme, Lernsoftware, Schreib-und Zeichenprogrammen
  - Umgang mit Texten
  - Internet-ABC
  - Teilnahme an Medienprojekten
- etc.

(siehe: schulinternes Fachcurriculum „Digitales Lernen“)

## **7 Evaluation und Weiterentwicklung**

Das Medienkonzept der Grundschule Breitenfelde wird regelmäßig fortgeschrieben, überprüft und weiterentwickelt.

Letzte Evaluation: Juli 2025.