

Konzept zur Nutzung digitaler Medien der Grundschule Breitenfelde

Stand: Mai 2023



Inhaltsverzeichnis

1. Vorüberlegungen

2. Ziele des Medienkonzepts

3. Bestandsaufnahme

3.1 Hardware

3.2 Software

3.3 Schulhomepage

3.4 Lehrkräfte - Fortbildungen

4. Ausstattungsziel

5. Konkrete Nutzung neuer Medien

5.1 Computerraum

5.2 Mobile Geräte

6. Angestrebter Kompetenzerwerb für die Grundschule

6.1 Kompetenzen und ihre Umsetzung in den

Klassenstufen 1/2 und 3/4

6.2 Medienpass

7. Evaluation

Konzept zur Nutzung digitaler Medien der Grundschule des Amtes Breitenfelde

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 Kinder anknüpfen soll, müssen die Chancen der neuen digitalen Medien frühzeitig aufgegriffen werden und im Schulalltag Anwendung finden. Diese Lerninhalte werden im „Lernen mit Medien“ - hier sind weiterhin auch die Printmedien wie Landkarten, Sachbücher, Nachschlagewerke etc. von Bedeutung - und „Lernen über Medien“ umgesetzt.

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

1. Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren
2. Kommunizieren und Kooperieren
3. Produzieren und Präsentieren
4. Schützen und sicher Agieren

5. Problemlösen und Handeln
6. Analysieren und Reflektieren

2. Ziele des Medienkonzepts

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 fächerübergreifend in allen Fächern. Diese Tatsache muss bei der Planung der Stunden- und Raumnutzungsplänen, aber auch bei der Gestaltung der Lerninhalte durch die Lehrkräfte bedacht werden.

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

3. Bestandsaufnahme

3.1 Hardware

Die Grundschule des Amtes Breitenfelde verfügt über

- einen Glasfaseranschluss und WLAN in allen Räumen
- einen PC-Raum mit 15 stationären Computern, die über einen Internetzugang und das Betriebssystem Windows 10 verfügen und mit Kopfhörern ausgestattet sind.
- einen PC im Lehrerzimmer mit Internetzugang und dem Betriebssystem Windows 10. Dieser Computer ist mit den Kopiergeräten im Kopierraum vernetzt.
- Computer mit aktuellen Betriebssystemen im Sekretariat und den Räumen der Schulleitung
- ActivPanels in den Klassenräumen

- 90 Tablets mit Ladeschränken für den Unterricht
- Ausstattung der Lehrkräfte mit Dienstlaptops und Diensttablets
- 5 Laptops mit Internetzugang und dem Betriebssystem Windows 10 in der „Alten Schule“

3.2 Software/ Schullizenzen

Folgende Lernprogramme und Software werden aktuell mit Schullizenz genutzt:

Office Paket 2019

Worksheetcrafter

Hamsterkiste

Antolin

ANTON

Audiolog 4

Paint

Lernwerkstatt 10

BiBox

Internet ABC

Schulinterner Ansprechpartner für die Wartung der Geräte ist 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. Ausstattungsziel

- ActivPanels für die Fachräume Kunst und Musik
- regelmäßige Erneuerung der Lizenzen
- QR-Codes zur Anmeldung der Schülertablets (IT-Mölln)

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 Computerraum

Unser PC-Raum bietet zurzeit 15 Arbeitsplätze an Stand-PCs mit Kopfhörern an. Die Klassenstufen 3 und 4 erhalten nach Möglichkeit eine PC-Stunde pro Woche. Auch im Rahmen des Deutsch-, Mathematik-, Sachunterricht, Englisch- und Religionsunterrichts kann mit ganzer oder halber Klassenstärke im Computerraum 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 Unterrichtsergebnissen im Unterricht zu nutzen. Lehrkräfte können und sollten die digitalen Medien nutzen, um ihren Unterricht durch aktuelle Beiträge wie z.B. Filme, Fotos zu bereichern und anschaulich zu gestalten.

6. Angestrebter Kompetenzerwerb für die Grundschule

In den Fachanforderungen für die Grundschulen in Schleswig-Holstein sind bis einschließlich Jahrgang 4 fächerübergreifend angestrebte Kompetenzen

beschrieben. Diese sind sechs verschiedenen Bereichen zugeordnet und stufenbezogen konkretisiert.

In der nachfolgenden Tabelle werden die Kompetenzen benannt sowie deren Umsetzung in den Klassenstufen 1/2 und 3/4. Es erfolgt ganz bewusst keine Zuordnung zu den verschiedenen Unterrichtsfächern.

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 den Klassenstufen 3/4

(siehe nächste Seite)

Kompetenzbereich	Kompetenzen	Beispiele und Möglichkeiten zur praktischen Umsetzung in Klassenstufe 1 / 2	Beispiele und Möglichkeiten zur praktischen Umsetzung in Klassenstufe 3 / 4
Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren	Browsen, Suchen und Filtern	Die Schülerinnen und Schüler... ...nutzen Lernprogramme/Apps am PC/Tablet unter Anleitung. ...lernen unter Anleitung Internetangebote wie „ANTON“ oder „Antolin“ kennen und nutzen.	Die Schülerinnen und Schüler... ...orientieren sich unter Anleitung in verschiedenen digitalen Umgebungen (kindgerechte Suchmaschinen, digitale Lernprogramme) ...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.
	Auswerten und Bewerten	...machen erste Erfahrungen mit kindgerechten Suchmaschinen.	... lernen die verschiedenen digitalen Umgebungen zu analysieren, kritisch zu bewerten und zu interpretieren (z.B. mithilfe des Internet ABC). ...speichern Arbeitsergebnisse auf verschiedenen Speichermedien.
	Speichern und Abrufen		
Kommunizieren und Kooperieren	Interagieren		Die Schülerinnen und Schüler...
	Teilen		... lernen spielerisch die digitale Kommunikation kennen, indem sie beispielsweise interne Nachrichten austauschen (z.B. im Programm „Lernwerkstatt 10“).
	Zusammenarbeiten		...lernen grundlegende Kommunikationsregeln kennen.
	Umgangsregeln kennen und einhalten		...teilen und empfangen von Dokumenten und Arbeitsergebnissen z.B. mit AirDrop auf den Tablets
	An der Gesellschaft aktiv teilhaben		
Produzieren und Präsentieren	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, überarbeiten und gestalten erste Wörter und Texte auf dem Tablet mit der App „Pages“ ...präsentieren ihre Ergebnisse mit der App „Keynote“	...schreiben und gestalten Texte im Textverarbeitungsprogramm „Word“. ...schreiben, überarbeiten und gestalten erste Wörter und Texte auf dem Tablet mit der App „Pages“ ...präsentieren ihre Ergebnisse mit der App „Keynote“
	Rechtliche Vorgaben beachten	...nehmen Audioaufnahmen auf dem Tablet auf	...erstellen Tabellen und fügen sie in Textverarbeitungsdokumente ein. ...lernen das Programm „Paint“ kennen und arbeiten damit.

Schützen und sicher agieren	Sicher in digitalen Umgebungen agieren	Die Schülerinnen und Schüler...	Die Schülerinnen und Schüler...
	Persönliche Daten und Privatsphäre schützen	...lernen die Benutzung von Passwörtern und QR-Codes kennen.	...erhalten Informationen über Gefahren im Internet (z.B. Internet ABC) ...lernen unter Anleitung die Gefahren von Datenmissbrauch und -verlust kennen und vermeiden (z.B. Internet ABC). ...werden dafür sensibilisiert ihre Privatsphäre in digitalen Umgebungen durch geeignete Maßnahmen (Passwörter und Pseudonyme) zu schützen (z.B. Internet ABC).
	Gesundheit schützen		
	Natur und Umwelt schützen		
Problemlösen und Handeln	Technische Probleme lösen	Die Schülerinnen und Schüler...	Die Schülerinnen und Schüler...
	Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen	... werden an die Arbeit mit dem Computer/Tablet in kleinsten Schritten herangeführt. Dazu gehört das Anmelden und Abmelden des Computers/Tablets sowie das Starten und Beenden einer Software/App.	...erweitern und sichern ihre Grundkenntnisse in der Computerbedienung.
	Eigene Defizite ermitteln und nach Lösungen suchen	...machen erste Erfahrungen mit der Tastatur und Erlernen die Bedienung der wichtigsten Funktionstasten (Großschreibung von Buchstaben sowie Leer-, Eingabe-, Rück- und Entferrnentaste).	...verstehen, erklären und nutzen grundlegende Fachbegriffe.
	Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen	...lernen die Computermaus mit ihren Funktionen kennen (Navigieren auf dem Desktop, Klick und Doppelklick).	...nutzen Lernprogramme selbstständiger.
	Algorithmen erkennen und formulieren		...erweitern ihre Kenntnisse einfacher Funktionen eines Textverarbeitungsprogrammes. ...speichern Dateien auf dem Computer und anderen Speichermedien ab. ...drucken Dokumente aus.
Analysieren und Reflektieren	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 am Computer zu verdeutlichen, wird angestrebt, dass jedes Kind einen persönlichen Medienpass erhält. Im Medienpass sind für jeden Jahrgang die Lernziele folgender Rubriken eingetragen:

Umgang mit Hardware, Umgang mit Betriebsprogrammen, Umgang mit Lernsoftware, Umgang mit Texten, Umgang mit Zeichenprogrammen, Internet-ABC, Teilnahme an Medienprojekten.

7. Evaluation

Das Medienkonzept der Grundschule Breitenfelde wird regelmäßig fortgeschrieben und überprüft.

Letzte Evaluation: Mai 2023.