



Medienkonzept der Grundschule Mühlenredder

Offene Ganztagschule

Stand: April 2024

Medienpädagogische Ziele.....	1
Umsetzung.....	2
1. Schülerinnen und Schüler.....	2
2. Kollegiumsfortbildung.....	2
3. Eltern.....	2
4. Infrastrukturmaßnahmen.....	3
Ausblick.....	3
Anhang.....	4

Medienpädagogische Ziele

Medienkompetenz gehört neben Schreib-, Lese- und Rechenkompetenz zu den Basiskompetenzen, die Schüler und Schülerinnen in der Grundschule erlangen sollen. Sie wird in der Lebenswirklichkeit der Kinder immer wichtiger – von Anfang an, also auch in der Grundschule. Dabei ist Medienbildung ein dauerhafter, pädagogischer, strukturierter und begleitender Prozess. Der Erwerb von Medienkompetenz bedeutet: Die Kinder sollen Fähigkeiten und Fertigkeiten entwickeln, um sachgerecht, selbstbestimmt, kreativ und sozialverantwortlich in der medialen Welt zu handeln.

Ziel ist es, die Lebenswirklichkeit der Kinder (d.h. den bereits vorhandenen Umgang mit PC, Tablet und Smartphone) ins Klassenzimmer zu holen. Dabei sollen sie dazu befähigt werden, sich verantwortungsvoll in der virtuellen Welt zu bewegen, also Chancen der digitalen Medien erkennen können, aber auch Risiken und Gefahren sehen und mit diesen sicher umgehen lernen.

Konkret bedeutet dies u.a. das Erlangen und die Erweiterung von Kompetenzen im Umgang mit

- der Hardware (PC, Tablet, digitales Whiteboard),
- den Betriebssystemen (Windows, IOS),
- den Programmen (v.a. Textverarbeitung, Präsentation),

- Lernsoftware und Apps (z.B. Anton, Grundschuldiagnose),
- dem Internet und
- Coding.

Im alltäglichen Umgang mit einfach zu handhabenden Endgeräten (v.a. Tablet-Computern) sollen sich die Kinder

- informieren (Recherche z. B. zu diversen Sachthemen, Infos über Autoren sammeln oder ein YouTube Video über einen Rechenweg ansehen),
- sie sollen kommunizieren (Emails schreiben, Brieffreundschaften knüpfen, Kontakte zu unseren Kindern der Partnerschulen in Finnland und Spanien aufbauen),
- produzieren (Klassentextbücher, Mappen zu Sachthemen, Homepagebeiträge, Artikel für die Schülerwandzeitung) und
- Ergebnisse präsentieren (im Schülerrat, auf Infoveranstaltungen oder Schulfesten)
- Programmieren (BeeBot, Box Island, Calliope)
- Sich schützen können (Gefahren kennenlernen, Datenschutz, soziale Netzwerke)

Das Ziel, die Medienkompetenz zu verbessern, gilt für die Schülerinnen und Schüler, das Kollegium und die Eltern.

Umsetzung

1. Schülerinnen und Schüler

Die Kinder sollen am Ende des 4. Schuljahres einen Medienpass erhalten, in dem die erzielten Kompetenzen dokumentiert werden. Alle Kinder werden bei uns bereits ab Klasse 1 in die Arbeit mit Maus und Tastatur eingeführt. Sie erarbeiten sich ihre Rechtschreibkompetenz u.a. mit der *Wörterklinik* am Computer, sie schreiben ihre Texte am PC. Sie arbeiten mit Lernprogrammen, z. B. *Anton*. Um individueller (fördern und fordern) und flexibler am PC arbeiten zu können – und auch damit mehrere Kinder das Medium gleichzeitig nutzen können, werden iPads und/oder Laptops in den Unterricht integriert. Mit diversen spezifischen Apps kann der Unterricht interessanter gestaltet und die Schülerinnen und Schüler werden motiviert. Hierzu gehören die sog. *Boardstories* auf *Onilo.de*, bei denen das Lesen neu erlebt wird. Ab Klasse 2 beginnen kleine Rechercheaufgaben zu Themen aus dem HWS-Unterricht. In der 3. Und 4. Klasse wird der Surfschein des *Internet ABC (internet-abc.de)* erworben. Zusammen mit dem Kreisjugendring wird das Thema „Soziale Medien“ (Nutzen und Gefahren) behandelt. Die Kinder führen von Klasse 1 bis 4 eine Medienmappe, welche die individuelle Entwicklung der Medienkompetenz aufzeigt.

2. Kollegiumsfortbildung

Der Umgang mit den modernen Medien soll für das Kollegium zu einer alltäglichen Praxis werden. Neben gemeinsamen, schulinternen Fortbildungen wird dies auch über Fachfortbildungen einzelner Lehrkräfte erreicht, die dann ihr erworbenes Wissen wieder ins Kollegium geben. Die Kommunikation durch digitale Technologien (v.a. E-Mail) ist bei uns selbstverständlich. Zur Unterstützung der Kommunikation, zum Materialaustausch und als Organisationshilfe wird ein „digitales Lehrerzimmer“ eingeführt.

3. Eltern

Eine Einbeziehung der Eltern in den Umsetzungsprozess halten wir gerade im Hinblick auf Medienbildung für besonders wichtig. Daher sind wir bestrebt, für und mit Eltern folgende Maßnahmen zu organisieren:

- Elterninformation
- Medienbildung der Eltern

- Schüler-Eltern-Kurse am Nachmittag
- regelmäßige Webinare

4. Infrastrukturmaßnahmen

Die derzeitige technische Ausstattung ist wie folgt: Es gibt einen PC-Raum mit 9 internetfähigen PCs, einen Tabletkoffer mit 10 iPads in allen Klassenräumen, einen Tabletswagen mit 20 Laptops auf jedem Flur, diese sind alle mit den gleichen Programmen (nach IQSH-Empfehlung) ausgestattet, die Oberfläche ist gleich, es können nur vom Administrator Veränderungen vorgenommen werden. Jeder Klassenraum, sowie der Kunst- und Musikraum ist mit einem Interactive-Board ausgestattet. Zudem gibt es zwei mobile Beamer, zwei Lehrer-PC-Arbeitsplätze. Über die Reinbek-Plattform lassen sich Dateien speichern und überall wieder aufrufen. WLAN-Zugang ist in allen Räumen, auch in der Mensa und Turnhalle vorhanden. Jede Schülerin und jeder Schüler hat einen eigenen Kopfhörer. Eine Dockingstation ist in jedem Klassenraum vorhanden.

Ausblick

- Server als Fileserver und als Anmeldeserver für alle Schülerinnen und Schüler sowie alle Lehrkräfte
- Eine Zugangskarte lässt Dateien am PC erstellen und an jedem Board öffnen
- Mehr Support durch den Schulträger
- Digitales Klassenbuch

Dieses Medienkonzept befindet sich aufgrund entsprechender Entwicklungsprozesse in der ständigen Weiterentwicklung.

Ansprechpartnerinnen:

T. Knabe-Wiese (Schulleiterin), A. Ottow (Medienbeauftragte)
Tel.: 040/72750610
E-Mail: Grundschule-Muehlenredder.Reinbek@schule.landsh.de
Web: www.gs-muehlenredder.de

Medienkompetenz - Rahmen

Stand 04.2024

Klasse 1 und 2		
Inhalt	Fach	KMK – Kompetenz
PC – Einführungsstunden mit folgendem Inhalt: <ul style="list-style-type: none"> - Regeln im Umgang mit PC und Tablets - An- und Ausschalten/ Standby - Programme öffnen und schließen - Nutzung der Maus 	HWS	3.1
Nutzung der Tastatur: Cursortasten, Buchstaben, Ziffern, Enter- Taste, Löschtaste, Escape-Taste	Deutsch HWS Mathe	1.2
Kennenlernen von Lernprogrammen	Deutsch Mathe	1.2
Eigenständiges Nutzen von Lernprogrammen (Antolin, Wörterklinik, Anton, LernApps...)	Deutsch Mathe HWS	5.4. 5.1
Coding <ul style="list-style-type: none"> - BeeBot - LEGO Wedo 	Mathe OGS	5.5
Texte mit Word oder Pages schreiben: <ul style="list-style-type: none"> - Übungen mit der Tastatur: einfache Texte abschreiben - Texte ausrichten: linksbündig, mittig, rechtsbündig, Blocksatz Texte öffnen, speichern und drucken	Deutsch HWS	3.1
Zeichenübungen (z.B. Paint): <ul style="list-style-type: none"> - Nutzung der Toolbox und der Farbpalette, - ausschneiden/einfügen Einsatz von Schrift und Farbe	Kunst	3.1
Einfache Internetrecherche zu Sachthemen	HWS	1.1 1.2
Umgang und Verwendung von Bildern aus pixabay	Alle Fächer	1.1 3.2

Klasse 3		
Inhalt	Fach	KMK – Kompetenz
USB-Stick anschließen und entfernen	alle Fächer	
Wie speichere ich Dokumente? <ul style="list-style-type: none"> - (und kann sie wiederfinden) - Ordner erstellen - Dateien umbenennen, kopieren und verschieben 	alle Fächer	1.3 5.3
Texte schreiben <ul style="list-style-type: none"> - Textformatierung: Schriftart, Schriftgröße, Farbe, fett, kursiv, unterstreichen - Texte bearbeiten: ausschneiden, kopieren, einfügen - Bilder / Grafiken (Cliparts) einfügen - Tabellen erstellen 	HWS Deutsch	3.1 5.2 5.3
Zeichenprogramm: <ul style="list-style-type: none"> - Importieren und verändern von Fotos - Werbung verfälscht Bilder 	Kunst	5.2
Internet ABC Modul 1: Surfen und Internet So funktioniert das Internet: <ul style="list-style-type: none"> - Browser - Suchmaschinen - Internet, die Technik 	HWS Deutsch	1.1 1.2 5.1
Internet ABC Modul 2: Mitreden und Mitmachen: <ul style="list-style-type: none"> - Email - Messenger-Dienste - Soziale Netzwerke 	HWS Deutsch	2.4
Digitale Präsentation <ul style="list-style-type: none"> - Power Point - Keynote 	HWS	1.1, 1.2, 1.3, 2.3, 3.1, 3.2
Medientagebuch Aufklärung Soziale Netzwerke (Kreisjugendring)	HWS Religion	2.5, 4.3, 6.1, 6.2
Coding <ul style="list-style-type: none"> - Calliope - LEGO Mindstorms/NXT - BlueBot 	Mathe OGS	5.5.

Klasse 4		
Inhalt	Fach	KMK - Kompetenz
Texte schreiben <ul style="list-style-type: none"> - Rechtschreib- und Grammatikprüfung in der Textverarbeitung - Wiederholung Klasse 3 	Deutsch HWS	3.1 5.3
Internetseiten gezielt Informationen entnehmen <ul style="list-style-type: none"> - vorbereitete Seite – hierzu werden direkte Fragen gestellt - offenere Suche 	Alle Fächer	5.1
Internet ABC Modul 3: Achtung, die Gefahren! So schützt du dich: <ul style="list-style-type: none"> - Lügner und Betrüger (Internetangebote für Kinder beurteilen und nutzen) - Viren - Werbung - Cybermobbing - Datenschutz 	HWS Deutsch	2.4 4.1 4.3
Internet ABC Modul 4: Lesen, Hören, Sehen – Medien im Internet: <ul style="list-style-type: none"> - Text und Bild – kopieren und weitergeben - Filme, Videos und Musik – was ist erlaubt? 	HWS Deutsch Kunst	2.1 2.2 3.3 4.2