



Grundschule Steinhude
Unter den Hestern 3
31515 Wunstorf
Tel: 05033 – 911260
info@gs-steihude.de
www.gs-steihude.de

Medienkonzept der Wunstorfer Grundschulen

1. Didaktische Begründung des Konzepts

In einer stark von Medien geprägten Gesellschaft ist die Aufgabe von Schule, ein Konzept zur Stärkung der Medienkompetenz zu entwickeln, sehr bedeutend. Medienkompetenz ist in der heutigen Zeit des immer schnelleren technologischen Fortschritts eine Schlüsselkompetenz wie Lesen, Schreiben und Rechnen¹. Der Erwerb von Medienkompetenz versteht sich als Teil von Allgemeinbildung und Voraussetzung, um am gesellschaftlichen Leben teilzunehmen. Die bedeutsame pädagogische Aufgabe von Schule ist, aus Wissen und Anwenden sowie Reflektieren und Handeln einen wichtigen Beitrag zur Medienkompetenzentwicklung der jungen Menschen zu leisten.

Im Bildungsauftrag der Schulen heißt es im Niedersächsischen Schulgesetz nach § 2 Abs. 1, Satz 3 „Die Schülerinnen und Schüler sollen fähig werden, sich umfassend zu informieren und die Informationen kritisch zu nutzen.“ Für die Schülerinnen und Schüler der Grundschule bedeutet dies, „sie werden in den Umgang mit Informations- und Kommunikationstechniken eingeführt“ (NSchG § 6, Abs.1, Satz 3). Medien sind im Unterricht jedes Fachs der Grundschule sowohl Werkzeug als auch Gegenstand des Lernens. Anknüpfend an ihre Vorerfahrungen erweitern die Kinder ihre Medienkompetenz und werden auf die selbstbestimmte Teilhabe an der multimedialen Welt vorbereitet, indem sie Gelegenheit haben, Medien aller Art sachgerecht und produktiv zu nutzen, sich Informationen zu erschließen, eigene Darstellungen und Medienbeiträge zu gestalten und zu präsentieren, multimediale Kommunikationswege zu nutzen sowie den Einsatz und die Wirkung von Medienbeiträgen zu verstehen, zu bewerten und kritisch zu reflektieren. Individuelle und kooperative Lernprozesse werden durch den sachgerechten, kreativen und zunehmend selbstbestimmten Einsatz digitaler Medien unterstützt. Schülerinnen und Schüler werden für den Schutz ihrer Persönlichkeitsrechte und den persönlichen Datenschutz sensibilisiert.²

Der Medienkompetenzbegriff stützt sich nach Prof. Dieter Baacke³ auf vier Kompetenzbereiche: Medienkunde, Mediennutzung, Medienkritik und Mediengestaltung.

¹ Niedersächsische Staatskanzlei: Medienkompetenz in Niedersachsen - Meilensteine zum Ziel, Februar 2012

² Empfehlungen zur Arbeit in der Grundschule (Beschluss der Kultusministerkonferenz vom 02.07.1970 i. d. F. vom 11.06.2015)

³ ebd.

2. Zielsetzung des Konzepts

Die folgenden Ziele sollen die Schülerinnen und Schüler der Wunstorfer Grundschulen bis zum Ende der Grundschulzeit möglichst erreicht haben.

- Die Schülerinnen und Schüler sollen über allgemeine Bedienungskompetenzen digitaler Medien verfügen. Sie sollen grundlegende Begrifflichkeiten und Funktionsweisen kennenlernen (**Medienkunde**)
- Die Schülerinnen und Schüler sollen verschiedene Möglichkeiten der Informationsbeschaffung kennen lernen und befähigt werden, sich Informationen sicher, selbstbestimmt und zielgerichtet zu beschaffen (**Mediennutzung**)
- Die Schülerinnen und Schüler sollen lernen, Medieninhalte zu prüfen und kritisch zu hinterfragen. Sie sollen selbstbestimmt, aktiv und demokratisch teilhaben und kritisch hinterfragen (**Medienkritik**)
- Die Schülerinnen und Schüler sollen eigenständige Produkte mit Hilfe des Mediums herstellen, gestalten und dadurch ihre individuellen medialen Kompetenzen erweitern. Der Lehr- und Lernprozess wird dadurch nachhaltiger und innovativer gestaltet. (**Mediengestaltung**)

Damit diese Ziele erreichbar werden, ist sowohl eine entsprechende **Ausstattung** als auch ein verbindliches **Curriculum**, das das Erreichen der Medienkompetenzen sicherstellt, notwendig. Um die Vermittlung der Medienkompetenzen zu stärken, sind verbindliche und nachhaltige medienpädagogische Qualifizierungsmaßnahmen durch entsprechende **Fortbildungen der Lehrkräfte** unablässig.

3. Medienpädagogische Schwerpunkte für die Wunstorfer Grundschulen

Einsatz digitaler Medien im inklusiven Unterricht

Im inklusiven Unterricht geht es nicht nur darum, Schüler mit sonderpädagogischem Unterstützungsbedarf angemessen zu unterrichten, sondern in erster Linie darum, präventiv zu arbeiten und so der Entstehung von sonderpädagogischem Unterstützungsbedarf vorzubeugen. Inklusiver Unterricht kann nur funktionieren, wenn Unterricht individualisiert wird, denn jeder Schüler lernt individuell im eigenen Tempo, mit Hilfe von unterschiedlichem Lernmaterial und benötigt individuelle Forderung und Förderung. Insbesondere Schüler mit sonderpädagogischem Unterstützungsbedarf benötigen veranschaulichende Darstellungen, Angebote auf unterschiedlichen Zugangsebenen und vielfache Wiederholungen, um Unterrichtsinhalte erfahren, verstehen und abspeichern zu können. Individualisierung und Visualisierung werden möglich durch den Einsatz von Tablets und entsprechende Applikationen. Die Lehrkraft kann jedem Schüler digital individuelle Aufgaben und individuelles Arbeitsmaterial interaktiv zur Verfügung stellen. Durch individuell eingesetzte Lern-Apps kann jeder Schüler in seinem Tempo am aktuellen Lerngegenstand arbeiten und erforderliche Wiederholungen gehen dabei nicht auf Kosten der übrigen Klasse.

Geeignete Applikationen

- „Klett - Blitzrechnen“
- Shapes – 3D Geometrie Lernen“
- „KARIBU Schreib-Ufo“
- „Antolin Lesespiele“
- „LÜK“
- „Erde 3D“
- „Tinybop – Das bin ich; Der menschliche Körper; Pflanzen; Säugetiere; Wetter; Die Erde; Das Sonnensystem; Die Wundermaschine“
- „Mind Node“ zur Erstellung von MindMaps zur Visualisierung
- „TeacherTool“ (zur Dokumentation der individuellen Lernstände)

3.1 Medienbezogenes Curriculum im Unterrichtsfach Deutsch

Die Vielfalt der modernen Medienwelt erfordert es, von einem erweiterten Textbegriff auszugehen, der literarische Texte sowie Sach- und Gebrauchstexte in unterschiedlichen medialen Darstellungsformen umfasst. Auch die Anbahnung des Verstehens von Visualisierungen ist eine wichtige Aufgabe des Deutschunterrichts. Die Lebenswirklichkeit der Schülerinnen und Schüler ist geprägt von einem selbstverständlichen Umgang sowohl mit analogen als auch mit digitalen Medien. Diese Vorerfahrungen werden im Deutschunterricht aufgegriffen, um den Erwerb von Medienkompetenz durch die Schülerinnen und Schüler zu fördern und eine selbstbestimmte und kritische Teilhabe an der multimedialen Welt zu ermöglichen. Medien sind gleichzeitig Werkzeug und Gegenstand des Lernens. Ein sinnvoller, kompetenter und verantwortungsbewusster Umgang mit digitalen Medien sensibilisiert Schülerinnen und Schüler sowohl für die Chancen als auch für die Risiken dieser Medien⁴.

Der Deutschunterricht führt zum genießenden, informierenden, selektiven, interpretierenden und kritischen Lesen und legt damit eine tragfähige Grundlage für weiteres Lernen, für weiteres selbstbestimmtes Lesen und eine bewusste Auswahl geeigneter Medien (vgl. Bildungsstandards im Fach Deutsch für den Primarbereich 2004, S. 9). Dazu gehören neben Literatur, Sach- und Gebrauchstexten als Printmedien ebenso digital abgefasste Texte und audiovisuelle Medien⁵.

Deutsch	Kompetenz	Inhalt	Material / Hinweis
Medienkunde	<ul style="list-style-type: none"> • allgemeine Bedienkompetenzen erwerben • Fachbegriffe kennen und zuordnen können • Navigation in der Ordnerstruktur 	<ul style="list-style-type: none"> • selbstständiges Starten und Herunterfahren des Computers / Tablets • Netzwerkanmeldung • Programme öffnen und schließen • Maus und Tastaturbedienung • Bildschirm, Maus, Tastatur, Beamerverbindung • Einführung in die Navigation im Internet • Desktop, Browser, Suchmaschine 	<ul style="list-style-type: none"> • regelmäßige Arbeit mit dem PC sowie Tablets (Internet- sowie Beamerverbindung vorausgesetzt)

⁴ Niedersächsisches Kerncurriculum für die Grundschule, Schuljahrgänge 1 – 4, Deutsch, 2017, S. 6

⁵ Ebd., S. 10

Deutsch	Kompetenz	Inhalt	Material / Hinweis
Mediennutzung	<ul style="list-style-type: none"> • sichere und selbstständige Nutzung von Lernsoftware • schreiben Briefe und E-Mails adressatengerecht und beachten dabei formale Kriterien (Appellierendes Schreiben)⁶. • schreiben verständlich, strukturiert sowie adressaten- und funktionsgerecht. • überarbeiten angeleitet ihre Texte und bereiten sie für Veröffentlichungen vor.⁷ • vergleichen Texte in unterschiedlichen medialen Darstellungsformen • kennen und nutzen einfache Präsentationsformen⁸. • erkennen Unterschiede von gesprochener und geschriebener Sprache und beurteilen die Angemessenheit von Äußerungen.⁹ 	<ul style="list-style-type: none"> • Aufgaben der Lernsoftware selbstständig bearbeiten • Steckbriefe erstellen, Briefe schreiben, E-Mails schreiben • Texte auch digital verfassen¹⁰ • z. B. auch digitale Texte unter Berücksichtigung der Rechtschreibkorrektur überarbeiten¹¹ • z. B. Märchen in unterschiedlichen medialen Darstellungsformen vergleichen (Bilderbuch, Text, Hörspiel, Film)¹² • nutzen Vortragshilfen und veranschaulichen Inhalte und Zusammenhänge mit Hilfe verschiedener Medien¹³ (Präsentationsprogramme) • z. B. in Gesprächen und Texten, in Briefen und medial schriftlichen Texten wie E-Mails oder SMS¹⁴ 	<ul style="list-style-type: none"> • iPads/Beamer/Internetverbindung zur Präsentation • Dokumentenkamera für Schüler- Lehrerbeispiele • Schülerinnen und Schüler sollen „besondere Lernaufgaben“ (siehe Deutsch-Curriculum) digital mit Hilfe der Book Creator App bearbeiten • z.B. „Microsoft Word“ • z.B. „Microsoft PowerPoint“ • z.B. „Book Creator“ • z.B. „ChatterPix-App“ • Dokumentenkamera für Schülerbeispiele • z.B. „Kahoot“ oder „GoConqr“ • gute Internets sowie Beamerverbindung der iPads notwendig

⁶ Ebd. S. 28

⁷ Ebd. S. 29

⁸ Ebd. S. 33

⁹ Ebd. S. 35

¹⁰ Ebd. S. 28

¹¹ Ebd. S. 29

¹² Ebd. S. 30

¹³ Ebd. S. 33

¹⁴ Ebd. S.35

Deutsch	Kompetenz	Inhalt	Material / Hinweis
Medienkritik	<ul style="list-style-type: none"> • Informationen sicher und zielgerichtet finden können • Medieninhalte prüfen und kritisch hinterfragen können • Medienkonsum kritisch betrachten (in Bezug auf die eigene Gesundheit) 	<ul style="list-style-type: none"> • Recherche mit Hilfe von geeigneten Suchmaschinen • aus einer umfangreichen Ergebnisliste relevante Ergebnisse filtern können • Aufbau einer Internetadresse erkennen • Internetadresse eingeben können • Vor- und Zurückblättern im Browser • Internetführerschein anbieten • Aufzeigen der Risiken der Medien (Computer/Laptop, Tablet oder Smartphone) wie z.B. Einrichten von Passwörtern, Preisgeben von Daten und Fotos, Treffen von Chatpartnern „Cybermobbing“, Nettiquette im Chat u.a. 	<ul style="list-style-type: none"> • regelmäßige Arbeit mit dem PC • z.B. „www.fragFinn“ • regelmäßige Recherche im Computerraum • internet-abc.de/kinder/surfschein • kleine Filme von: „Elli online“, www.plant-schule.de • Surfen. Aber sicher!“ (Film zur Medienkritik) • „Verklickt“ (Film zu Gefahren und Risiken im Internet) • www.klicksafe.de (Handreichungen zur Durchführung von Elternabenden) • Elternabende zu Risiken und Gefahren im Internet (Elternleitfaden: „Internetkompetenz für Eltern – Kinder sicher im Netz begleiten), www.smiley-ev.de • Präventionspuppenbühne (PPB) der Polizeidirektion Hannover „Mediensicherheit - Risiken im Internet“ www.polizei-beratung.de
Mediengestaltung	<ul style="list-style-type: none"> • eigenständige Produkte mit Hilfe des Mediums herstellen, gestalten und präsentieren können 	<ul style="list-style-type: none"> • ein Bildbearbeitungsprogramm kennen und anwenden lernen • Grundkenntnisse der Textverarbeitung kennen und anwenden lernen • Grundkenntnisse der Präsentation kennen und anwenden lernen • bearbeiten, kopieren und einfügen von Grafiken 	<ul style="list-style-type: none"> • z.B. Paint.Net • z.B. „Microsoft Word“ • z.B. „Microsoft PowerPoint“ • z.B. „Book Creator“ • z.B. „ ChatterPix-App“ • Dokumentenkamera für Schülerbeispiele • sichere Internet- und Beamerverbindungen der iPads

3.2 Medienbezogenes Curriculum im Unterrichtsfach Mathematik

Analoge und digitale Medien sind im Alltag der Schülerinnen und Schüler allgegenwärtig. Medienkompetenz ist deshalb eine Schlüsselkompetenz unserer Gesellschaft und die Entwicklung eines bewussten Umgangs mit den Medien, insbesondere einer gezielten Mediennutzung ist dafür eine Grundbedingung. Im Mathematikunterricht werden analoge und digitale Medien sowohl als Werkzeug als auch als Gegenstand des Lernens didaktisch reflektiert eingesetzt und betrachtet. Anknüpfend an ihre Vorerfahrungen erweitern die Schülerinnen und Schüler ihre Medienkompetenz und werden auf die selbstbestimmte Teilhabe an der multimedialen Welt vorbereitet, indem sie Gelegenheit haben, unterschiedliche Medien sachgerecht und produktiv zu nutzen, sich Informationen zu erschließen, eigene Darstellungen und Medienbeiträge zu gestalten und zu präsentieren. Sie verwenden multimediale Kommunikationswege und lernen zunehmend den Einsatz und die Wirkung von Medienbeiträgen zu verstehen, zu bewerten und kritisch zu reflektieren¹⁵.

Aufgrund der unterschiedlichen Lernvoraussetzungen, der individuellen Begabungen, Fähigkeiten und Neigungen sowie des unterschiedlichen Lernverhaltens sind differenzierende Lernangebote und Lernanforderungen für den Erwerb der vorgegebenen Kompetenzen unverzichtbar. Innere Differenzierung als Grundprinzip in jedem Unterricht zielt auf die individuelle Förderung der Schülerinnen und Schüler ab¹⁶. In diesem Bereich können digitale Medien sehr unterstützen.

Mathe- matik	Kompetenz	Inhalt	Material / Hinweis
Medienkunde	<ul style="list-style-type: none"> • allgemeine Bedienkompetenzen erwerben • Fachbegriffe kennen und zuordnen können • Navigation in der Ordnerstruktur 	<ul style="list-style-type: none"> • selbstständiges Starten und Herunterfahren des Computers / Tablets • Netzwerkanmeldung • Programme öffnen und schließen • Maus und Tastaturbedienung • Bildschirm, Maus, Tastatur, 	<ul style="list-style-type: none"> • regelmäßige Arbeit mit dem PC bzw. Tablet

¹⁵ Niedersächsisches Kerncurriculum für die Grundschule, Schuljahrgänge 1 – 4, Mathematik, 2017, S. 17

¹⁶ Ebd., S. 19

Mathe- matik	Kompetenz	Inhalt	Material / Hinweis
Mediennutzung	<ul style="list-style-type: none"> • sichere und selbstständige Nutzung von Lernsoftware • Erstellen von Fotos, Videos, Texten und Tonaufnahmen • Präsentation der Ergebnisse • Mathematisches Kommunizieren¹⁷ • Mathematisches Darstellen¹⁸ • Mathematisches Problemlösen¹⁹ • Mathematisches Modellieren²⁰ 	<ul style="list-style-type: none"> • Aufgaben der „Lernwerkstatt“ und der Lernsoftware WdZ selbstständig bearbeiten • „Grundschuldiagnose Online“ nutzen • Einführung in die Arbeit mit der Book Creator App • Zu bildlichen Darstellungen Aufgaben finden • Lösungswege vergleichen • Relevante Informationen entnehmen oder erheben 	<ul style="list-style-type: none"> • PC- Aufgaben regelmäßig in den Unterricht integrieren • Schülerinnen und Schüler sollen „besondere Lernaufgaben“ digital mit Hilfe der Book Creator App bearbeiten
Medienkritik	<ul style="list-style-type: none"> • Medieninhalte prüfen und kritisch hinterfragen 	<ul style="list-style-type: none"> • surfen. Aber sicher!“ (Film zur Medienkritik) • „verklickt“ Film zu Gefahren und Risiken im Internet • „Nettikette“ beim Emailverkehr kennenlernen • Regelmäßige Themen-Elternabende zu Risiken und Gefahren im Internet (Elternleitfaden: „Internetkompetenz für Eltern – Kinder sicher im Netz begleiten“) Aufzeigen der Risiken der Medien wie z.B. dem Preisgeben von Daten/Fotos, dem Treffen von Chatpartnern sowie Stichwort „Cybermobbing“ • „Chatten. Aber sicher!“ (Film zur Medienkritik) 	<ul style="list-style-type: none"> • www.polizei-Beratung.de • www.klicksafe.de (Handreichungen für Elternabende) • www.Smiley-ev.de (Verein zur Förderung der Medienkompetenz) • Präventionspuppenbühne der Polizeidirektion Hannover
Mediengestaltung	<ul style="list-style-type: none"> • eigenständige Produkte mit Hilfe des Mediums herstellen, gestalten und präsentieren können 	<ul style="list-style-type: none"> • ein Bildbearbeitungsprogramm kennen und anwenden lernen • Grundkenntnisse der Textverarbeitung kennen und anwenden lernen • bearbeiten, kopieren und einfügen von Grafiken 	<ul style="list-style-type: none"> • Grafikprogramme z.B. „paint“ • Textverarbeitungsprogramme z.B. „libre office“

¹⁷ Ebd. S. 22

¹⁸ Ebd. S. 24

¹⁹ Ebd. S. 25

²⁰ Ebd. S. 26

3.3 Medienbezogenes Curriculum im Unterrichtsfach Sachunterricht

Analoge und digitale Medien sind im Alltag der Schülerinnen und Schüler allgegenwärtig. Medienkompetenz ist deshalb eine Schlüsselkompetenz unserer Gesellschaft und die Entwicklung eines bewussten Umgangs mit den Medien, insbesondere einer gezielten Mediennutzung, ist dafür eine Grundbedingung. Medien werden im Sachunterricht sowohl als Werkzeug als auch als Gegenstand des Lernens eingesetzt und betrachtet. Darüber hinaus werden die Chancen und Risiken der Nutzung sowie der eigenen Gestaltung von Medien als Arbeits-, Informations- und Kommunikationsmittel beleuchtet. Medienbildung legt den Grundstein für die Einschätzung der Objektivität und des Wahrheitsgehalts von Nachrichten und fördert die Unterscheidung von Öffentlichkeit und Privatsphäre²¹.

Sachunterricht	Kompetenz	Inhalt	Material / Hinweis
Medienkunde	<ul style="list-style-type: none"> • allgemeine Bedienkompetenzen erwerben • Fachbegriffe kennen und zuordnen können • Navigation in der Ordnerstruktur 	<ul style="list-style-type: none"> • Starten und Herunterfahren des Computers / Laptops / Tablets • Programme öffnen und schließen • Maus-, Tastatur- Touchscreen -Bedienung • Navigation im Internet • Abspeichern und Abrufen von Arbeitsergebnissen • Desktop, Browser, Suchmaschine 	<ul style="list-style-type: none"> • PC, Laptop, Tablet, Beamer

²¹ Niedersächsisches Kerncurriculum für die Grundschule, Schuljahrgänge 1 – 4, Sachunterricht, 2017, S. 14

Sachunterricht	Kompetenz	Inhalt	Material / Hinweis
Mediennutzung	<ul style="list-style-type: none"> • Recherchieren im Internet • Arbeitsergebnisse strukturieren und dokumentieren • Lehrfilme / Informationsfilme ansehen • Nutzung von Lernsoftware 	<ul style="list-style-type: none"> • zu bestimmten Themen des Sachunterrichts (z.B. berühmte Erfindungen, Ereignisse, Personen, Tiere, Pflanzen, Lebensphasen, Umweltkunde) • zur Vorbereitung von Referaten (z.B. Sehenswürdigkeiten in Hannover, Schule heute - früher, Tiere im Winter) • Vorhaben planen, durchführen, auswerten (Informationen und Fotos heraussuchen) • Karten und Pläne lesen, Wahrnehmung von Räumen, Orientierung in Räumen (z.B. Niedersachsen, Deutschland, Bundesländer, Schulgebäude, Schulweg) • aus Suchergebnissen relevante Inhalte filtern • angeleitete Überarbeitung eigener Texte, die ausgestellt werden, Umgang mit einem Textverarbeitungsprogramm • Erstellung von Plakaten, Bestimmungsbüchern, ... • praktische Arbeitsergebnisse fotografieren (z.B. Stromkreise bauen, Versuchsdurchführungen dokumentieren,), Fotos abspeichern • kleine Filme drehen (Werbefilme, Informationsfilme, Tutorial) • Tonaufnahmen machen (z.B. Interviews führen mit bestimmten Berufsgruppen) • aus Lehrfilmen (z.B. Vom Korn zum Brot) wichtige Informationen entnehmen bzw. festigen • selbstständige Bearbeitung von Aufgaben einer Lernsoftware 	<ul style="list-style-type: none"> • Suchmaschinen • PC, Tablet, Beamer, Apps, Merlin (Lehrfilme), Dokumentenkamera • Google maps, App „Karten“ • Textverarbeitungsprogramm „Word“, • Tablet • Aufnahmegeräte • Merlin („Willi wills wissen“,...) • Beamer, Tablet, Dokumentenkamera • Lernprogramme, Apps, CD-Rom z.B. „Bausteine“

Sachunterricht	Kompetenz	Inhalt	Material / Hinweis
Medienkritik	<ul style="list-style-type: none"> • Medieninhalte prüfen und kritisch hinterfragen • Quellendokumentation und rechtliche Rahmenbedingungen erkennen und einhalten • Medienkonsum kritisch betrachten 	<ul style="list-style-type: none"> • aus dem Angebot relevante Ergebnisse auswählen und filtern • Bilder und Texte für Präsentationen mit Quellenangaben versehen • Suchtverhalten, Kaufverhalten, eigenen Medienkonsum hinterfragen • Entwicklung eines Sicherheitsbewusstseins bezüglich des eigenen Nutzungsverhaltens, Vereinbarung von Regeln zum Umgang mit Endgeräten (Verwendung von Passwörtern, Preisgeben von Daten, ...), Internetsicherheit 	<ul style="list-style-type: none"> • Regelmäßige Recherche im Computerraum • sichere Suchseiten für Kinder (fragfinn.de, blinde-kuh.de) • „Surfen. Aber sicher!“ (Film) • „Verklickt“ (Film) • Präventionspuppenbühne
Mediengestaltung	<ul style="list-style-type: none"> • eigenständige Produkte mit Hilfe von unterschiedlichen Medien herstellen, gestalten und präsentieren 	<ul style="list-style-type: none"> • Grundkenntnisse der Textverarbeitung • Grundkenntnisse der Präsentation • bearbeiten, kopieren, einfügen von Grafiken • Vorbereitung von Referaten, Redevorträgen • Plakate, Handouts erstellen • Fotowände herstellen • Lapbooks herstellen • kleine Bücher erstellen (z. B. Fachbegriffe, Pflanzen- und Tierbestimmung, ...) • Fotodokumentationen (z.B. zum Thema „Entwicklung von der Kaulquappe zum Frosch“, „Entwicklung der Feuerbohne“) • kleine Filme drehen (z.B. Anleitungen) • Interviews, Tonaufnahmen 	<ul style="list-style-type: none"> • „Word“ • „PowerPoint“ • „Excel“ • App „Book Creator“ • App „popplet“ (Mind Maps) • Grafikprogramm z.B. „Paint“ • App „socrative“ • App „plickers“ (Abstimmung, Umfrage) • App „explain everything“ • diverse Aufnahmegeräte • Fotoapparat • Tablet • PC

3.4 Medienbezogenes Curriculum im Unterrichtsfach Englisch

Englisch	Kompetenz	Inhalt	Material / Hinweis
Medienkunde	<ul style="list-style-type: none"> • allgemeine Bedienkompetenzen erweitern 	<ul style="list-style-type: none"> • Netzwerkanmeldung mit Benutzernamen und Passwort • Programme öffnen und schließen • Arbeitsergebnisse in Ordnern speichern 	
	<ul style="list-style-type: none"> • Fachbegriffe kennen und zuordnen können²² 	<ul style="list-style-type: none"> • Desktop, Browser, Suchmaschine 	
Mediennutzung	<ul style="list-style-type: none"> • recherchieren im Internet²³ • sichere und selbstständige Nutzung von Lernsoftware²⁴ 	<ul style="list-style-type: none"> • Wortschatzsuche in analogen und digitalen Medien zu einem Thema • Hintergründe und Traditionen verschiedener Kulturen • Lernprogramm Playway • Programme zur Aussprache der Wörter 	<ul style="list-style-type: none"> • geeignete Suchmaschinen, Lernprogramme
	<ul style="list-style-type: none"> • Informationen mit Textverarbeitungsprogramm Word korrekt aufschreiben²⁵ 	<ul style="list-style-type: none"> • Präsentation von Ergebnissen, die für alle gleichzeitig sichtbar sind 	<ul style="list-style-type: none"> • Textverarbeitungsprogramm Word

²² Niedersächsisches Kerncurriculum für die Grundschule, Schuljahrgänge 3 – 4, Englisch 2006, S.5

²³ Ebd. S. 5

²⁴ Ebd. S. 5

²⁵ Ebd. 7

Englisch	Kompetenz	Inhalt	Material / Hinweis
Medienkritik	<ul style="list-style-type: none"> • Informationen recherchieren, bewerten und verarbeiten²⁶ 	<ul style="list-style-type: none"> • Überprüfung der ausgewählten Inhalte 	<ul style="list-style-type: none"> • unterschiedliche Quellen
	<ul style="list-style-type: none"> • Quelldokumentation und rechtliche Rahmenbedingungen erkennen und einhalten 	<ul style="list-style-type: none"> • Bilder und Texte für Präsentationen mit Quellenangaben versehen 	
Mediengestaltung	<ul style="list-style-type: none"> • Aufnahme und Präsentation von Gesprächen, Szenen etc.²⁷ 	<ul style="list-style-type: none"> • Unterhaltungen, Verkaufsgespräche, Bestellungen im Restaurant etc. • Lautstärke, Sprechtempo, Aussprache 	<ul style="list-style-type: none"> • Geräte zum Aufnehmen und Präsentieren
	<ul style="list-style-type: none"> • Bearbeiten, kopieren und einfügen von Grafiken 	<ul style="list-style-type: none"> • Erstellung von Plakaten etc. 	

²⁶ Ebd. S. 8

²⁷ Ebd. S. 15

3.5 Medienbezogenes Curriculum im Unterrichtsfach Sport

Sport	Kompetenz	Inhalt	Material / Hinweis
Medienkunde	<ul style="list-style-type: none"> • allgemeine Bedienkompetenzen erweitern • Fachbegriffe kennen und zuordnen können • Navigation in der Ordnerstruktur 	<ul style="list-style-type: none"> • (personalisierte) Netzwerkanmeldung über IServ • Nutzung verschiedener Programme, Browser • Arbeitsergebnisse speichern und abrufen 	<ul style="list-style-type: none"> • Regelmäßige Nutzung von PCs und Tablets • Word, Browser ...
Mediennutzung	<ul style="list-style-type: none"> • sichere und selbstständige Nutzung von Software • Informationen mit Textverarbeitungsprogramm Word korrekt aufschreiben • verständlich, strukturiert und adressatengerecht schreiben • und nutzen einfache Präsentationsformen kennen • im Internet recherchieren 	<ul style="list-style-type: none"> • Software bedienen können • Fotos aufnehmen und speichern • kurze Filme erstellen • kleine Präsentationen erstellen, Inhalte zusammenfügen • Texte digital verfassen • Internetadressen eingeben • aus einem Suchergebnis relevante Inhalte filtern • Eintragen von Ergebnissen in Tabellen und deren Auswertung 	<ul style="list-style-type: none"> • IPads, Kamera, PC, Notebook • Chatterpix, Word, PowerPoint, Bookcreator • Browser (Firefox, Edge, IE) • Lernkarten/Arbeitsblätter erstellen • Aufnahme von Übungen, Choreographien • Möglichkeit der Darstellung zeitlicher und dynamischer Aspekte von Bewegungsabläufen • Demonstration von Bewegungsabläufen • Übungsinformationen im Internet suchen (z.B. Informiere dich über die Übungen des Sportabzeichens.) • Onlinerecherche zu Spielregeln, Sportarten • selbstständig Spiele oder Aufwärmübungen auswählen, vorbereiten und mit einer Gruppe/Klasse durchführen • viele Differenzierungsmöglichkeiten • Mitmachprojekt für Sportlehrer/innen – www.sportpaedagogik-online.de • Neue Medien im Sportunterricht - www.lehrer-online.de/sport • Materialien für Lehrer und Schüler - www.sportunterricht.de • Schulsport /Unterrichtsvorhaben in NRW - www.schulsport-nrw.de

Sport	Kompetenz	Inhalt	Material / Hinweis
Medienkritik	<ul style="list-style-type: none"> • Informationen recherchieren, bewerten und verarbeiten • Medieninhalte prüfen und kritisch hinterfragen können 	<ul style="list-style-type: none"> • Überprüfen ausgewählter Inhalte nach festgelegten Kriterien • Medieninhalte kritisch hinterfragen 	<ul style="list-style-type: none"> • „Profis“ einladen, z.B. Präventionspuppenbühne der Polizei oder Mitarbeiter von Smiley-e.V.
Mediengestaltung	<ul style="list-style-type: none"> • eigenständig Produkte mit Hilfe des Mediums herstellen, gestalten und präsentieren • bearbeiten, erstellen und einfügen von Objekten 	<ul style="list-style-type: none"> • Digitale Bücher/Dokumentationen/Präsentationen erstellen (Texte, Fotos, Bilder, Filme, Tonaufnahmen einfügen) • Präsentieren von Ergebnissen, (auch auf IServ für andere Zielgruppen zur Verfügung stellen/veröffentlichen) 	<ul style="list-style-type: none"> • PCs, iPads, Beamer, interaktive Tafel ... • Verschiedene Programme (s.o.) • viele Differenzierungsmöglichkeiten

3.6 Medienbezogenes Curriculum im Unterrichtsfach Musik

Musik	Kompetenz	Inhalt	Material / Hinweis
Medienkunde	<ul style="list-style-type: none"> • kennen und benennen Schulinstrumente²⁸ • wissen um den grundlegenden Umgang und die sachgemäße Handhabung von Instrumenten²⁹ • verfügen über differenzierte Spieltechniken und kennen unterschiedliche Formen der Klangerzeugung³⁰ • unterscheiden ausgewählte Schulinstrumente hörend³¹ • kennen und benennen Schulinstrumente und Orchesterinstrumente, wissen um deren Spielweise und unterscheiden sie hörend³² 	<ul style="list-style-type: none"> • Einführung von Orff-Instrumenten, z.B.: Klanghölzer, Handtrommel, Guiro, Holzblocktrommel, Schellenring, Triangel, Rassel, Becken, Klangstäbe,...³³ • experimentelle Erprobung und Einführung instrumentenspezifische Spieltechniken, z.B. Schlagen, Reiben, Schütteln ³⁴ • Aufgaben zur Klangerzeugung • Übungen und Spiele zur Unterscheidung der verschiedenen Instrumentalklänge • erproben verschiedene Formen der Klangerzeugung bei Selbstbauinstrumenten 	<ul style="list-style-type: none"> • Orff-Instrumentarium (kleines Schlagwerk, Stabspiele) • Eigenbauinstrumente

²⁸ Niedersächsisches Kerncurriculum für die Grundschule, Schuljahrgänge 1 – 4, Musik, 2006, S. 16

²⁹ Ebd. S. 16

³⁰ Ebd. S. 16

³¹ Ebd. S. 16

³² Ebd. S. 16

³³ Ebd. S. 16

³⁴ Ebd. S. 16

Musik	Kompetenz	Inhalt	Material / Hinweis
Mediennutzung	<ul style="list-style-type: none"> • setzen unterschiedliche Parameter der Musik auf Instrumenten um • realisieren einfache Instrumentalstimmen nach Vorgaben³⁵ • erkennen und unterscheiden unterschiedliche Parameter³⁶ • können einfache Notenbilder einer Musik zuordnen³⁷ 	<ul style="list-style-type: none"> • Vertonung von Klanggeschichten³⁸ • rhythmische Liedbegleitung • rhythmisch-melodische Liedbegleitung mit einfachen Bordunen • rhythmische und rhythmisch-melodische Liedbegleitung mit einfachen Rhythmen, Bordun oder Ostinati • Übungen und Spiele zur Gehörschulung der Lernsoftware „Auditorix“ durchführen • „Learning Apps“: Noten- und Pausenwerte zuordnen (Ganze, Halbe, Viertel, Achtel) 	<ul style="list-style-type: none"> • Orff-Instrumentarium (kleines Schlagwerk, Stabspiele) • Schülerinstrumente • Software „Auditorix“
Mediengestaltung	<ul style="list-style-type: none"> • kennen Klangeigenschaften und nutzen diese für die Entwicklung musikalischer Abläufe nach Vorgaben³⁹ • erproben Klangeigenschaften und nutzen diese für die Entwicklung einfacher musikalischer Abläufe nach Vorgaben⁴⁰ 	<ul style="list-style-type: none"> • eigenständige Vertonung von Klanggeschichten⁴¹ • Aufgaben zur Entwicklung von Klangverläufen selbständig erarbeiten • Eigenständige Verklanglichung von Gedichten • Eigenständige Vertonung eines Hörspiels • Aufgaben der Lernsoftware „Auditorix“ bearbeiten 	<ul style="list-style-type: none"> • Orff-Instrumentarium • Eigenbauinstrumente • Schülerinstrumente • Software „Auditorix“

³⁵ Ebd. S. 16

³⁶ Ebd. S. 14

³⁷ Ebd. S. 17

³⁸ Ebd. S. 16

³⁹ Ebd. S. 16

⁴⁰ Ebd. S. 16

⁴¹ Ebd. S. 16

3.7 Medienbezogenes Curriculum im Unterrichtsfach Kunst/Textiles Gestalten/Gestaltendes Werken

Im Unterricht der Fächer Kunst, Gestaltendes Werken und Textiles Gestalten lernen die Schülerinnen und Schüler den produktiven und erkenntnisfördernden Umgang mit ästhetischen Objekten in unterschiedlichen Bereichen⁴².

Die Auseinandersetzung mit neuen Medien ist auch in diesen Fächern unumgänglich, was im Folgenden weiter ausgeführt wird.

In der Auseinandersetzung mit audiovisuellen und neuen Medien eröffnen sich den Schülerinnen und Schülern erweiterte Möglichkeiten der Wahrnehmung, des Verstehens und des Gestaltens. Für den handelnden Wissenserwerb sind Medien daher selbstverständlicher Bestandteil des Unterrichts. Sie unterstützen die individuelle und aktive Wissensaneignung und fördern selbstgesteuertes, kooperatives und kreatives Lernen. Eine bewusste Nutzung der Medienvielfalt erfordert Strategien der Informationssuche und Informationsprüfung wie das Erkennen und Formulieren des Informationsbedarfs, das Identifizieren und Nutzen unterschiedlicher Informationsquellen, das Identifizieren und Dokumentieren der Informationen sowie das Prüfen auf sachliche Richtigkeit und Vollständigkeit. Derartige Strategien sind Elemente zur Erlangung übergreifender Methodenkompetenz, die Schülerinnen und Schüler dazu befähigt, Aufgaben und Problemstellungen selbstständig und lösungsorientiert bearbeiten zu können⁴³.

Darüber hinaus steht im Mittelpunkt des Faches Kunst das bildhafte Gestalten. Die Verfahren zum bildhaften Gestalten lassen sich in fünf Bereiche unterteilen, wobei hier der fünfte Bereich im Fokus der Aufmerksamkeit stehen soll: das Fotografieren und die Arbeit mit digitalen Medien⁴⁴. Hierbei sollen die Schüler/innen die technischen Medien, wie beispielsweise Fotoapparat, Kopierer, Scanner, Computer u.a. nutzen, um zu dokumentieren, manipulieren und Bewegungen zu verfolgen⁴⁵.

⁴² Niedersächsisches Kerncurriculum für die Grundschule. Schuljahrgänge 1-4. Kunst, Gestaltendes Werken, Textiles Gestalten. S. 7.

⁴³ Ebenda.

⁴⁴ Ebd., S. 13

⁴⁵ Ebd., S. 21

KUN TG / WER	Kompetenz	Inhalt	Material / Hinweis
Medienkunde	<ul style="list-style-type: none"> • Allgemeine Bedienkompetenzen erwerben 	<ul style="list-style-type: none"> • Selbstständiges Starten und Herunterfahren des PC/Laptops/Tablets etc. • Netzwerkanmeldung mit Benutzernamen und Passwort • Programme öffnen und schließen • Maus-/Tastatur- oder Touchscreen-Bedienung • Datenspeicherung 	<ul style="list-style-type: none"> • PC/Laptops/Tablets mit entsprechenden Programmen
Mediennutzung	<ul style="list-style-type: none"> • Verschiedene Möglichkeiten der Informationsbeschaffung kennen und nutzen lernen⁴⁶ 	<ul style="list-style-type: none"> • Recherche im Internet mit geeigneten Suchmaschinen (z.B. zur Recherche von Künstlern und deren Werken) • Sinnvolle Suchbegriffe eingeben 	<ul style="list-style-type: none"> • PC/Laptops/Tablets • Funktionierendes und stabiles WLAN in allen Bereichen der Klassenräume

⁴⁶ Ebd., S. 7

KUN TG / WER	Kompetenz	Inhalt	Material / Hinweis
Medienkritik	<ul style="list-style-type: none"> • Informationen sicher und zielgerichtet finden können⁴⁷ 	<ul style="list-style-type: none"> • Aus einer umfangreichen Ergebnisliste relevante Ergebnisse filtern können • Vor- und Zurückblättern im Browser 	<ul style="list-style-type: none"> • PC/Laptops/Tablets • Funktionierendes und stabiles WLAN in allen Bereichen der Klassenräume
	<ul style="list-style-type: none"> • Medieninhalte prüfen und kritisch hinterfragen können 	<ul style="list-style-type: none"> • Mediale Bilder (z.B. Fotos auf Zeitschriftencovern usw.) als Resultat eines technischen Bearbeitungsprozesses erkennen und wahrnehmen können 	<ul style="list-style-type: none"> • Einfach zu bedienendes Bildbearbeitungsprogramm (sollte auch Elemente der Beautyretusche enthalten)
Mediengestaltung	<ul style="list-style-type: none"> • Eigenständige Produkte mithilfe eines Mediums herstellen, gestalten⁴⁸ und präsentieren⁴⁹ können 	<ul style="list-style-type: none"> • Eine Kamera anwenden können • Ein Bildbearbeitungsprogramm kennen und anwenden lernen, um Bilder zu bearbeiten/manipulieren • Ein Präsentationsmedium kennen und anwenden können 	<ul style="list-style-type: none"> • Schülergeräte mit Kamera (beispielsweise Tablets) • Ein leicht zu bedienendes Bildbearbeitungsprogramm (sollte auch Elemente der Beautyretusche enthalten – siehe Medienkritik) • Präsentationsmedium (beispielsweise Dokumentenkamera)

⁴⁷ Ebenda.

⁴⁸ Ebd., S. 21

⁴⁹ Ebd., S. 18, 29, 40

3.8 Medienbezogenes Curriculum im Unterrichtsfach Religion

Auch der Religionsunterricht, sowohl katholisch als auch evangelisch, wird durch digitale Medien verändert und muss Anschluss an die digitale Alltagswirklichkeit von Schülern schaffen. Der Einsatz von digitalen Medien kann helfen, den Religionsunterricht positiv mit der modernen, digitalen Welt in Verbindung zu bringen.

Religion	Kompetenz	Inhalt	Material / Hinweis
Medienkunde	<ul style="list-style-type: none"> die Fähigkeit besitzen, sich erforderliches Wissen zu beschaffen⁵⁰ 	<ul style="list-style-type: none"> Biblische und ethische Recherchearbeit wird für SuS attraktiv gestaltet Die Lehrkraft stellt den SuS Arbeitsmaterial digital zur Verfügung und gibt ihnen Anregungen zur Weiterarbeit SuS können mit Hilfe von Tablets selbstständig passende Bilder, Filme, Hörspiele oder Texte zu einem Thema während der Unterrichtszeit finden 	<ul style="list-style-type: none"> Tablet-PC / PC Applikationen: Popplet (Mindmaps können erstellt werden), Explain Everything (für Vorträge und Arbeitsergebnisse der SuS, Arbeitsaufträge seitens der Lehrkraft), Youtube (kann den Unterricht bereichern, indem Filmsequenzen individuell, je nach Arbeitstempo, am Tablet angeschaut werden können), I-Movie
	<ul style="list-style-type: none"> Lösungsmöglichkeiten kreativ erproben 	<ul style="list-style-type: none"> Interaktive Kommunikation durch Interviews, Hörspiele, Diskussions- und Fragerunden, die aufgenommen und an anderen Stellen fortgesetzt bzw. genutzt werden können Rollenspiele werden in Filmsequenzen erstellt und Filme individuell genutzt Medienkritische Auseinandersetzung mit interaktiven Arbeitsergebnissen 	<ul style="list-style-type: none"> Tablet-PC / PC Applikationen: Bailboard (kollaboratives Whiteboard, an dem gleichzeitig die gesamte Klasse schreiben kann), Explain Everything (für Vorträge und Arbeitsergebnisse der SuS, Arbeitsaufträge seitens der Lehrkraft), Tellagami (Kurzvorträge und Zusammenfassungen von Arbeitsergebnissen werden anhand von Stimmaufnahmen vorgestellt, z.B. für biblische Figuren), I-Movie

⁵⁰ Niedersächsisches Kerncurriculum für die Grundschule Schuljahrgänge 1 bis 4, evangelische Religion, Seite 5, katholische Religion S.5

Religion	Kompetenz	Inhalt	Material / Hinweis
Mediennutzung	<ul style="list-style-type: none"> • beim Handeln verfügbare Kenntnisse, Fähigkeiten und Fertigkeiten einsetzen⁵¹ 	<ul style="list-style-type: none"> • Zusätzliche Darstellungsmöglichkeiten von biblischen Figuren • Digitale Mappenführung und individuelle Gestaltung von interaktiven Materialien • Darstellung von Arbeitsergebnissen durch Filme / Hörspiele / Präsentationen / Comics... 	<ul style="list-style-type: none"> • Tablet-PC / PC • Applikationen: Book Creator (digitale Mappenführung), Tellagami (Kurzvorträge und Zusammenfassungen von Arbeitsergebnissen werden anhand von Stimmnahmen vorgestellt, z.B. für biblische Figuren)

⁵¹ ebd.

4. Qualifikation und Qualifizierung

Schulung im Umgang mit den vorhandenen Medien

Ein Medien- und Fortbildungskonzept muss, um Wirkung entfalten zu können, immer auch Bestandteil der Schulentwicklung sein.

Schulungen sollten im kleinen Rahmen mit höchstens 15 Teilnehmern direkt an den vorhandenen Medien erfolgen. Dies kann in einer Grundschule, aber auch im Zusammenschluss mehrerer Grundschulen erfolgen.

Aufgabe des Arbeitskreises Medien ist es, den Bedarf an Fortbildung in den einzelnen Kollegien herauszufinden und über die Landesmedienanstalt entsprechende Fortbildungen zu ermöglichen.

5. Umsetzung des Konzepts an der Grundschule Steinhude

An der GS Steinhude wird neben den bereits beschriebenen Inhalten und deren Verankerung in den schuleigenen Arbeitsplänen der einzelnen Unterrichtsfächer zusätzlich folgende Punkte umgesetzt:

Persönliche IServ-Zugriffe der Schüler/innen in den Jahrgängen 2 bis 4

Die Schüler/innen erlernen und schulen Fähigkeiten im Umgang mit dem PC und IServ. Die Nutzung von IServ ist auch von zu Hause aus möglich. Dadurch erhalten die Schüler/innen die Möglichkeit des Ablegens/Sicherns eigener Dateien in Ordnern von zu Hause aus und deren anschließende Nutzung im Unterricht. Die Schüler/innen werden an die Kommunikation per E-Mail mit Mitschülern/Mitschülerinnen und auch Lehrkräften in einem geschützten Bereich (Schule) herangeführt. Es besteht die Möglichkeit der Nutzung der IServ-Kalenderfunktion (Schulkalender/Klassenkalender mit Einträgen zu Klassenarbeiten, Referatsterminen, Klassenveranstaltungen, Fördergruppen).

Die AG-Wahlen können über das Kurswahlmodul bei IServ durchgeführt werden. Schüler/innen ohne Zugang zu einem PC im häuslichen Bereich haben die Möglichkeit der PC-Nutzung in der Schule, z.B. im PC-Unterricht.

Alle Kollegen/innen sollten mit den Programmen vertraut sein und die Arbeit am PC möglichst oft und sinnvoll in den Unterricht einbinden.

Bei nicht sachgemäßer Nutzung der Medien wird der Account für das entsprechende Kind gesperrt. In der Regel folgt ein Elterngespräch.

Freie Nutzung von Arbeitsplätzen (PCs / Tablets)

Um jeder Schülerin und jedem Schüler den Umgang und Nutzung von Medien zu gewährleisten, werden diese in allen Unterrichtsfächern eingesetzt. Zusätzlich sollen für Schüler/innen Zeitfenster zur freien Nutzung zu Verfügung gestellt werden. Dies kann während des Unterrichts und vor allem während des PC-Unterrichts geschehen. Während dieses Unterrichts haben die Schüler/innen anderer Klassen die Möglichkeit freie PC-Arbeitsplätze zu nutzen. Das Ausdrucken von Dokumenten ist auch möglich.

Nutzung des Kurswahlprogramms bei IServ zur AG-Wahl

Die AGs werden zunächst von den AG-Leitungen den Kindern kurz vorgestellt. AGs können im Kurswahlprogramm nochmals ausführlich vorgestellt werden (AG-Leitung, max. Teilnehmerzahl, Inhalte, Ort, evtl. Kosten ...). Die Schüler/innen haben die Möglichkeit zu Hause noch einmal alle Informationen bezüglich der AGs nachzulesen. Auch die Eltern wissen über alle angebotenen AGs und deren Inhalte Bescheid und haben die gleichen Informationen wie die Schüler/innen, die Teilnahme kann zu Hause besprochen werden (z.B. Kosten...). Die Schüler/innen werden bei IServ zeitgleich benachrichtigt, welcher AG sie zugeteilt wurden. Durch den personalisierten Zugriff auf das Schulnetzwerk, welcher u.a. im PC-Unterricht erlernt und geübt wurde, sind die Schüler und Schülerinnen mit der Nutzung von IServ vertraut.

PC-Unterricht

Angelehnt an das Förderkonzept der GS Steinhude nehmen seit dem Schuljahr 2017/18 alle Schüler/innen einmal pro Schuljahr am PC-Unterricht teil. Dieser findet in Kleinstgruppen für die Dauer von ca. 6 Unterrichtseinheiten pro Gruppe statt. Erteilt wird er von der IT-verantwortlichen Lehrkraft. Die inhaltlichen Schwerpunkte sind für die einzelnen Jahrgänge festgelegt. In jeder Lerngruppe wird altersangemessen über Datenschutz (Speichern von Daten, Aufnahmen von Fotos etc.) und daraus resultierende Regeln an der GS Steinhude informiert.

In Jahrgang 1 lernen die Schülerinnen und Schüler sich im Schulnetzwerk anzumelden und verschiedene Lernprogramme zu nutzen.

In Jahrgang 2 liegt der Schwerpunkt auf der personalisierten Anmeldung im Schulnetzwerk und der Nutzung von vorhandenen Lernprogrammen.

In Jahrgang 3 liegt der Schwerpunkt auf der Nutzung von MS Office, der IServ E-Mail-Funktion und der Präsentation von Arbeitsergebnissen mit Hilfe verschiedener Projektionsmedien.

In Jahrgang 4 nutzen die Schüler/innen schwerpunktmäßig weitere IServ-Module, wie z.B. die Kalenderfunktion.

Im regulären Unterricht in verschiedenen Fächern werden Fähigkeiten wiederholt, geübt und vertieft. An der GS Steinhude wird das Beherrschen der Inhalte des PC-Unterrichts für den Unterricht anderer Fächer vorausgesetzt.

6. Evaluation

Das hier vorliegende Medienkonzept soll in regelmäßigen Abständen einer Evaluation unterzogen werden. Hierzu überprüfen die einzelnen Fachkonferenzen, in wie weit ihre Ausstattungswünsche realisiert worden sind, in wie weit Fortschritte in den intendierten Kompetenzen gemacht worden sind, wo eventuell Fehlentwicklungen festzustellen sind, die zu revidieren sind. Außerdem soll mittels Fragebogen die Nutzung der digitalen Medien im Unterricht und der Fortbildungsbedarf ermittelt werden. Die erworbenen Kenntnisse und Kompetenzen der Schülerinnen und Schüler in Bezug auf digitale Medien werden geprüft und evaluiert.

Auf diese Weise entsteht ein lebendiges Konzept, das weiter entwickelt wird und an die jeweiligen Gegebenheiten angepasst werden kann.

Anhang

7. Ist – Stand

Fortbildung Medien⁵²

Die Lehrkräfte informieren sich regelmäßig selbstständig über angebotene Fortbildungen. Bei Interesse an einer Fortbildung sollten möglichst zwei Mitglieder des Kollegiums an der Fortbildung teilnehmen und dann im Rahmen einer Dienstbesprechung berichten und Fortbildungsinhalte an das Kollegium weitergeben.

In Planung: In den regelmäßigen Dienstbesprechungen wird es je einen Tagesordnungspunkt zum Thema Medien geben. Inhalte können zum Beispiel *Mediennutzung im Schulalltag, Umsetzung im Unterricht, Vorstellen von Programmen und*

⁵² s. a. Fortbildungsmaßnahmen der GS Steinhude

Apps zur sofortigen praktischen Umsetzung, *Erfahrungsaustausch* sein. In diesem Rahmen werden u.a. verbindliche Absprachen für alle Lehrkräfte getroffen.

Die Verantwortung für die inhaltliche Gestaltung des Tagesordnungspunktes *Medien* wechselt möglichst mit jeder Sitzung. Auf diese Weise können sich einzelne Lehrkräfte mit individuellen Fähigkeiten und Kenntnissen in einzelnen Bereichen einbringen und Fachwissen weitergeben.

Abschließend wird das Thema aus dem Bereich *Medien* für die nächste Dienstbesprechung festgelegt und die verantwortliche Lehrkraft bestimmt.

Ausstattung

- ⇒ Schulserver /Serv
- ⇒ WLAN in allen Räumen
- ⇒ PC-Raum mit 25 Arbeitsplätzen
- ⇒ 10 Tablets
- ⇒ 3 DAZ-Tablets
- ⇒ 3 interaktive Tafeln
- ⇒ 1 Drucker
- ⇒ 3 Beamer
- ⇒ 4 Elmos
- ⇒ 4 AppleTVs
- ⇒ Software:
 - Diverse Apps auf den Tablets,
 - Budenberg
 - MS Office Paket
 - Lernwerkstatt 9
 - Playway 3 und 4

Schullizenzen für webbasierte Programme:

- Online-Diagnose Grundschule
- Antolin
- Zahlenzorro