

## Mediencurriculum der Grundschule Stegen



## **Ausgangslage: Der Medienalltag**

Unsere Gesellschaft ist heute umfassend medial geprägt. Dies findet über viele Altersstufen und Bevölkerungsschichten statt. Digitale Medien durchdringen den Alltag. Arbeit, Informationsbeschaffung, Bildung, Kommunikation, Kreativität, Freizeit und Unterhaltung sind ohne digitale Medien teilweise kaum noch vorstellbar. Im Berufsleben wird ein hohes Maß an Medienkompetenz vorausgesetzt, um in der Arbeitswelt mithalten zu können. Medien sind aber nicht nur allgegenwärtig, sondern auch im hohen Maße leicht verfügbar und vernetzt. Durch das Aufwachsen in der digitalen Welt werden Persönlichkeitsentwicklung und der Aufbau von Kompetenzen von Kindern und Jugendlichen maßgeblich beeinflusst. Eine zentrale Bedeutung haben hier Computer, portable Medien und Konsolen, die in der Regel alle mit Internetzugängen ausgestattet sind. Die Beschäftigung mit Spielen ist im Grundschulalter oftmals die einzige Art der Auseinandersetzung mit Computern und reduziert Mediennutzung auf Konsum und Freizeit. Der Bildungsplan nimmt diese Entwicklung auf und setzt durch Verankerung der Medienbildung, Verbraucherbildung und Prävention in den Leitperspektiven deutliche Gegenpole gerade im Hinblick auf die Nutzung digitaler Medien.

*Das Lernen mit Medien und das Lernen über Medien müssen jedoch früh in den Fokus der unterrichteten Tätigkeit rücken, um ein selbstbestimmtes und reflektiertes Medienwissen und Medienhandeln der Schüler\*innen zu gewährleisten. (siehe Bildungsplan2015/2016)*

## **Konsequenz: Entwicklung von Medienkompetenz**

Kompetenzen des kritischen Hinterfragens anzubahnen ist Aufgabe der Schule. Ein frühes Auseinandersetzen mit Nutzung und Inhalt digitaler Medien entwickelt die Medienkompetenz der Schüler\*innen und ist Teil einer selbstbestimmten Verbraucherbildung. Das Ziel der Schule muss sein, durch Bausteine der Medienbildung Schüler\*innen auf diesem Weg zu begleiten und zu unterstützen. Dazu gehört nicht nur, mit Hilfe von Medien das eigene Lernen zu unterstützen, zu veranschaulichen und zu festigen. Grundlegend ist ebenso das Lernen über Medien: Funktionsweise, Aufbau und Struktur bis hin zur Einflussnahme und Manipulation durch sie. Prozesse des Medienwissens und der Verbraucherbildung werden früh genug angebahnt, bevor der Einfluss der Medien unreflektiert Wirkung zeigt. Ein selbstbestimmtes, kritisches und reflektiertes Medienwissen aufzubauen, befähigt die Schüler\*innen, die passive Konsumentenrolle zu verlassen und aktiv das eigene Medienhandeln zu bestimmen.

## **Medienbildung und Computereinsatz in der Grundschule**

Erlebnisse der realen Welt und der direkten Kommunikation, kreative Prozesse und Handschrift, soziale Interaktion und Sinneserfahrung werden durch die Einbettung der Medien ergänzt, nicht jedoch ersetzt.

Computer sind eingebettet in den Unterricht und die täglichen Lernprozesse der

unterschiedlichen Fächer. Diese Einbindung motiviert und unterstützt das individuelle Lernen. Durch Einsatz in vielfältigen Lernsequenzen und Themenfeldern breitet sich für die Schüler\*innen ein breites Anwendungsfeld des Computers aus. Sie lernen diese zu nutzen und erweitern damit ihre eigenen Kompetenzen.

Die Individualisierung des Lernens wird durch das selbstständige und selbsttätige Lernen am Computer unterstützt und bietet zusätzliche Möglichkeiten des Förderns und Forderns. Rückmeldung und Erfolgskontrolle sind gesichert und von der Lehrkraft unabhängig. Kleingruppenarbeit wird durch Speichermöglichkeiten und Präsentationsformen am Whiteboard für alle zugänglich gemacht und das Teilen von Lernergebnissen erleichtert. In der Grundschule ist das Angebot, mit Medien zu arbeiten, eingebettet in eine Vielzahl von Angeboten und findet in diesem Zusammenhang seine Berechtigung und Gewichtung.

Gleichzeitig werden durch die Reflektion des eigenen Medienhandelns, sowie das Kennenlernen der Gefahren und Grenzen im Umgang mit digitalen Medien Meilensteine gesetzt für die Erziehung zum mündigen und selbstbestimmten Verbraucher.

### **Die Einbettung in das Profil unserer Grundschule**

Unsere Grundschule fördert die individuellen Lernwege jeder Schülerin und jedes Schülers. Lernen ist für uns „die persönliche Auseinandersetzung mit den Lerninhalten“.

Durch die Kommunikation mit den Mitschüler\*innen, das gegenseitige Helfen und Erklären werden die Erkenntnisse auf ihre Richtigkeit hin überprüft und gefestigt. Die unterschiedlichen Rollen (Fragender/Erklärender) stärken das Selbstbewusstsein und das Vertrauen in die eigenen Lernwege.

Die Lehrkraft schafft sich während der Phasen des individualisierten Lernens Freiräume für die Unterstützung Einzelner (Differenzierung).

Um Selbstständigkeit der Schüler\*innen noch mehr zu fördern und der Individualität der Schüler\*innen noch mehr gerecht zu werden, soll der Unterricht durch Medieneinsatz und Medienbildung bereichert werden. Der Einsatz digitaler Medien verbessert die Individualität und Selbststeuerung der Lernprozesse und kann jederzeit effizient Rückmeldung über den Lernerfolg geben.

Die individuellen Phasen wechseln sich stetig ab mit Phasen in Kleingruppen oder im Klassenverband. Lernschritte, Lerninhalte und Lernerfolge der Einzelnen finden zurück in die Gruppe und können dort mit allen geteilt werden. Das Sprechen über Lernen und über die Verschiedenheit der Lernwege vertieft und festigt das Wissen. Die Kinder erfahren sich wertgeschätzt und selbstwirksam.

Medien prägen unser Leben und die Mediennutzung hat sich in den letzten Jahren neben Lesen und Schreiben als wichtige Kulturtechnik etabliert. Diese Entwicklung wird sich fortsetzen und in den nächsten Jahren verstärken. Die mediale Alltagserfahrung der Kinder muss früh genutzt werden und pädagogisch thematisiert werden, nicht erst in der Sekundarstufe!

## Übersicht: Fortbildung zur Umsetzung des Bildungsplans

### Wie setze ich die Inhalte des Bildungsplanes um?

#### Informationstechnische Grundlagen

Computerführerschein

#### Mediennutzung im Unterricht

- Lernsoftware
- Schreibprogramm
- Internetrecherche
- Einsatz in den Fächern
- Präsentation

#### Produktion

Siehe schuleigenes Curriculum

- Videos erstellen  
Siehe Landesmedienzentrum  
(LMZ mediaculture)

#### Medien in der Gesellschaft

- Eigene Nutzung
- Gefahren
- Elternvortrag



#### 4.2.3.2. Medienthemenplan - Mathematik

Klassenstufe	Quartal	Bildungsplanbezug (Nummern des Bildungsplans)	Beinhaltete Medienbildungskompetenzen					Mögliche Unterrichtsthemen/ Kurzbeschreibung des Medienbildungsinhalt	Benötigte Medien
			Information + Wissen	Kommunikation + Kooperation	Produktion + Präsentation	Mediengesellschaft + -analyse	Informationstechn. Grundlagen		
3/4		3.2.1.3 In Kontexten rechnen	X		X	X	X	mathematische Darstellungen (Zeichnungen, Diagramme, Tabellen, Skalen) zur Lösung nutzen und präsentieren (zum Beispiel Tafel, Plakat, Computer, ...)	PC OOo4kids calc / Excel
		3.2.2.1 Sich im Raum orientieren	X	X	X		X	geometrische Probleme mit Hilfe ihres räumlichen Vorstellungsvermögens lösen (zwei- und dreidimensionale Darstellungen von Bauwerken in Beziehung setzen, nach Vorlage bauen, Baupläne erstellen)	<a href="http://www.mathematikus.de">www.mathematikus.de</a> Lernwerkstatt
		3.2.3.1 Größenvorstellungen besitzen	X	X	X	X	X	eigene Sachaufgaben erfinden und erfassen Fotos von Zahlbildern, Uhrenbilder  Darstellung von Zahlenräumen	PC OOo4kids writer  IPAD APP

### 4.2.3.3. Medienthemenplan - Sachunterricht

Klassenstufe	Quartal	Bildungsplanbezug (Nummern des Bildungsplans)	Beinhaltete Medienbildungskompetenzen					Mögliche Unterrichtsthemen/ Kurzbeschreibung des Medienbildungsinhalt	Benötigte Medien
			Information + Wissen	Kommunikation + Kooperation	Produktion + Präsentation	Mediengesellschaft + -analyse	Informationstechn. Grundlagen		
3/4		<b>3.2.1.3 Kultur und Vielfalt</b>	X	X	X			Lebenswelten von Kindern in Deutschland und in anderen Regionen der Erde geografisch verorten, beschreiben und mit dem eigenen Leben vergleichen	<a href="http://die-geobine.de/index_europa.htm">http://die-geobine.de/index_europa.htm</a> <a href="#">Kinder aus Europa</a> - Informationen aus Website entnehmen und für einen Länder-Steckbrief verwenden Einsatz von OOo4kids / Word
		<b>3.2.2.2 Tiere und Pflanzen in ihren Lebensräumen</b>	X	X	X		X	Tiere und Pflanzen eines Lebensraums exemplarisch beschreiben, benennen und unterscheiden  Pflanzen mit Hilfe der Dokumentenkamera untersuchen	Internetrecherche mit Kindersuchmaschinen OOo4Kids / Word zur Dokumentation der Ergebnisse <a href="http://www.hamsterkiste.de">www.hamsterkiste.de</a>
		<b>3.2.3.1 Naturphänomene</b>	X	X	X		X	den natürlichen Wasserkreislauf beschreiben und dessen Bedeutung für die belebte Natur erläutern	Experiment zum Wasser Ausgesuchte Links (Wissenskarten, Hamsterkiste Lerngeschichte Wasser, Wasservideo,...) Material auch bei <a href="http://wegerer.at/sachkunde/su_wasser.htm">http://wegerer.at/sachkunde/su_wasser.htm</a>

#### 4.2.3.4. Medienthemenplan – Deutsch

Klassenstufe	Quartal	Bildungsplanbezug (Nummern des Bildungsplans)	Beinhaltete Medienbildungskompetenzen					Mögliche Unterrichtsthemen/ Kurzbeschreibung des Medienbildungsinhalt	Benötigte Medien
			Information + Wissen	Kommunikation + Kooperation	Produktion + Präsentation	Mediengesellschaft + -analyse	Informationstechn. Grundlagen		
3/4		<b>3.2.1.1 Texte verfassen – Texte planen, schreiben und überarbeiten</b>			X			Nach Anregungen eigene Texte (z.B. Elfchen, Gedichte, Steckbriefe,..) planen und schreiben	PC, OOo4kids writer / Word Schriften verändern, Bilder einbinden
		<b>3.2.1.3 Texte verfassen – richtig schreiben</b>	X		X		X	selbstgeschriebene Texte nach einer Vorlage oder mithilfe von Nachschlagewerken überarbeiten	PC, OOo4kids / Word, Korrekturhilfe anwenden Die Schüler setzen passende Wörter ein.
		<b>3.2.1.6 Leseverstehen vertiefen</b>	X		X		X	Beiträge aus verschiedenen Medien nutzen: z. B. Zeitungen und Zeitschriften, Hörfunk und Fernsehen, Theater, Ton- und Bildträger sowie aus dem Netz – wenn vorhanden – und begründet auswählen (zum Beispiel Projekte, Aktionen, Wettbewerbe rund um das Buch, Besuch in der Bücherei, Autorenlesung)	Umgang mit Suchmaschinen, Vorteile und Gefahren Internet-Recherche zu einem Buch, einem Autor, eines Films, z.B. über Internetseiten <a href="http://www.Hamsterkiste.de">www.Hamsterkiste.de</a> , <a href="http://www.blindekuh.de">www.blindekuh.de</a> , <a href="http://www.fragFinn.de">www.fragFinn.de</a> , ...



## 4.2.4 Mediencurriculum der Grundschule Stegen

### Klassen 1,2

<b>Kompetenz</b> <i>Die Schülerinnen und Schüler können</i>	<b>Mögliche Inhalte</b>
<b>1. Information und Wissen</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• analoge und digitale Medien als Informationsquelle kennenlernen</li><li>• Lernprogramme, bzw. Apps für altersbezogene Entwicklungsaufgaben nutzen</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>○ Themen, Interessen und Fragen der Kinder mit Hilfe von Webseiten und Kindersuchmaschinen (internet-abc, fragfinn, blinde kuh, planet-wissen) aufgreifen</li><li>○ Kindersachsendungen</li><li>○ Arbeiten mit altersgerechten Lernprogrammen, bzw. Apps</li></ul>
<b>2. Kommunikation und Kooperation</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• ausgehend von eigenen Erfahrungen aus dem häuslichen Umfeld verschiedene analoge und digitale Kommunikationsformen im geschützten Raum erfahren</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>○ Aufgreifen vorhandener digitaler Kommunikationserfahrungen</li><li>○ Nutzung kindgerechter Plattformen für den Unterricht (z.B. <a href="http://www.antolin.de">www.antolin.de</a>)</li><li>○ erste Schritte des kooperativen Lernens am Tablet/ Computer ausprobieren</li><li>○ für den Einstieg in die selbstbestimmte Nutzung: Datenschutz thematisieren, z.B. Passwörter sind Geheimwörter</li></ul>
<b>3. Produktion und Präsentation</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• eigene Texte am Computer verfassen, dabei einzelne Funktionen eines Visualisierungsprogramms kennenlernen</li><li>• Interessen und Themen aus dem eigenen Lebensumfeld mit Hilfe von Medienprodukten zum Ausdruck bringen</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>○ sich selbst und das eigene Lebensumfeld mit Hilfe von Texten, Fotos und Audioaufnahmen darstellen (mögliche Apps: Comic Life, stop motion studio)</li><li>○ Gestaltungs- und Präsentationsmöglichkeiten entdecken und mit ihnen experimentieren</li><li>○ Zum Thema Selbstdarstellung und Jugendschutz: <i>Was gebe ich von mir preis?</i></li></ul>

<p><b>4. Mediengesellschaft und Analyse</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Medienangebote ausgehend von eigenen Medienerfahrungen entdecken. Sich eigener Bedürfnisse bewusst werden und davon ausgehend Orientierungshilfen für den Umgang mit Medien entwickeln</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ über eigene Medienerfahrungen sprechen, Medienerlebnisse spielerisch und gestalterisch verarbeiten</li> <li>○ Medieneinflüsse und -botschaften in Bildern und Filmen entdecken – insbesondere Werbung</li> <li>○ Situationen beschreiben, in denen Medien für unterschiedliche Bedürfnisse genutzt werden (z.B. für Kommunikation, Unterhaltung, Information)</li> <li>○ mit den Schülerinnen und Schülern ausgehend von Ihren Bedürfnissen und ihrer Entwicklung Regeln für die Mediennutzung in Familie und Schule aushandeln</li> </ul>
<p><b>5. Informationstechnische Grundlagen</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• einfache Funktionen eines Betriebssystems / eines Tablets erkunden und beherrschen lernen, verschiedene Standardprogramme und/ oder Apps ausprobieren</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Erste Schritte im Internet: ausgehend von den Themen der Kinder und Unterrichtsinhalten den Computer/ das Tablet mit Hilfestellung als Werkzeug nutzen: <ul style="list-style-type: none"> <li>⇒ Tablet: Touchscreen, Apps auswählen, benutzen, z.B. per AirDrop innerhalb des Zimmers Bilder versenden</li> <li>⇒ PC: Tastatur, Computermaus, hochfahren, anmelden, Symbole auf dem Desktop, Dateien öffnen, schließen</li> </ul> </li> </ul>

## Klassen 3,4

<b>Kompetenz</b> <i>Die Schülerinnen und Schüler können</i>	<b>Mögliche Inhalte</b>
<p><b>1. Information und Wissen</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• aus vielfältigen analogen und digitalen Medien gezielt Informationen finden, entnehmen, zusammenfassen und erste Bewertungen durchführen.</li> <li>• Standard- und Lernprogramme / Apps in individualisierten und kooperativen Lernprozessen nutzen.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Informationen auf zuvor festgelegten Seiten recherchieren</li> <li>○ Informationen kopieren und in ein anderes Programm einfügen</li> <li>○ Informationen aufbereiten (Plakatgestaltung mit Ausdrucken, einfache Text- und Präsentationsprogramme nutzen)</li> <li>○ Manipulation durch Bilder thematisieren</li> <li>○ gezielte Nutzung von online verfügbaren Informationen oder auch Kindersachsendungen in offenen Unterrichtssituationen</li> <li>○ Nutzung von Standardprogrammen/ Apps in kooperativen Lernsituationen</li> <li>○ Werbeangebote im Internet thematisieren</li> </ul>
<p><b>2. Kommunikation und Kooperation</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• digitale Kommunikationsformen im geschützten Raum entdecken und weiterentwickeln, einzelne Funktionen kennenlernen und einordnen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Unterrichtsangebot kooperativ anlegen</li> <li>○ die Perspektive anderer in Kommunikationssituationen wahrnehmen und berücksichtigen</li> <li>○ sichere Online-Plattform für gemeinsame Einträge, Kommentare zu schulischen Aktivitäten und Projekten nutzen</li> <li>○ Dateien im Zimmer mit AirDrop versenden</li> <li>○ Mit wem kommuniziere ich? Wie kommuniziere ich respektvoll? Was gebe ich von mir preis?</li> </ul>
<p><b>3. Produktion und Präsentation</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Themen und Unterrichtsinhalte am Computer/ Tablet erarbeiten</li> <li>• digitale Medienprodukte erstellen und individuell gestalten</li> <li>• eigene digitale Präsentationen und Medienproduktionen präsentieren, Gestaltungsmöglichkeiten entdecken und Kompetenzen weiterentwickeln</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Für die Erarbeitung und Verarbeitung von Unterrichtsinhalten Funktionen verschiedener Programme / Apps verwenden</li> <li>○ Texte, Bilder, Audioproduktionen und kurze Trickfilmszenen am Tablet erstellen, bearbeiten und präsentieren (z.B. Buch-/ Kinderfilmvorstellungen, Trickfilme, Hörspiele, Themenerarbeitungen, multimediale Steckbriefe)</li> <li>○ Gestaltungsrichtlinien für Präsentationen entdecken, erproben und diskutieren</li> <li>○ explorative Natur- und Welterkundung mit Unterstützung auch von digitalen Medien</li> <li>○ sprachliche Ausdrucksformen mit visuellen und audiovisuellen Ausdrucksformen gezielt verknüpfen (Förderung von Sprachkompetenz in Verbindung mit visueller und audiovisueller Kompetenz)</li> <li>○ Bedeutung von Urheberrecht für eigene Medienprodukte erkennen</li> </ul>

<p><b>4. Mediengesellschaft und Analyse</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Auseinandersetzung mit eigenen Medienerfahrungen, Medienerlebnissen und -kompetenzen, ausgehend von Themen und Interessen Medien als Ressourcen entdecken, die bewusste und kritische Auswahl erfordern.</li> <li>● Bedeutung von Datenschutz und Datensicherheit für die eigene Mediennutzung erkennen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ sich über eigene Medienerfahrungen spielerisch, gestalterisch und in Gesprächen austauschen: z.B. Fernsehen, Kino, PC/ Tablet, Computerspiele, Handy und Werbung</li> <li>○ Orientierungshilfen für die Mediennutzung in Familie und Schule ausarbeiten, Regeln im Umgang mit Medien in der Schule und im Alltag bewusst achten und einhalten</li> <li>○ Grundzüge des Urheberrechts und Datenschutzes ausgehend von der Mediennutzung der Schülerinnen und Schüler thematisieren (z.B. Auseinandersetzung mit Quellenangaben und Zitaten)</li> <li>○ Gemeinsam Verhaltensregeln für einen respektvollen Umgang im Netz erarbeiten</li> </ul>
<p><b>5. Informationstechnische Grundlagen</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● einfache Grundfunktionen eines Betriebssystems und von Programmen, bzw. eines Tablets und von Apps verantwortungsbewusst erkunden und beherrschen lernen</li> <li>● Inhalte und Themen mit ausgesuchten Standardprogrammen/ Apps erarbeiten</li> <li>● Internetbrowser und kindgerechte Webseiten und Kindersuchmaschinen selbstbestimmt und bedürfnisorientiert nutzen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ für die Erarbeitung, Verarbeitung und Präsentation von Unterrichtsinhalten Programme, Apps bedienen können und Dokumente (Bild, Text, Audio) verwalten</li> <li>○ einfache schriftliche oder multimediale Tutorials für das Erlernen von Funktionen in Standardprogrammen nutzen</li> <li>○ bedürfnisorientiertes Navigieren und Orientieren auf Webseiten, Auseinandersetzung mit dem Aufbau und den Inhalten, (z. B. Lesemodus benutzen um Werbeinhalte auszuschalten)</li> <li>○ für selbstbestimmte Nutzung Regeln für Passwörter, Online-Zugänge, Virenprogramme erarbeiten</li> </ul>