

Wenn wir Lernende heute so unterrichten,  
wie wir gestern unterrichtet wurden,  
nehmen wir ihnen ihr Morgen.

(John Dewey)

## Medienbildungskonzept der Grundschule Mühlenweg

### I. Vorbemerkungen

Die Förderung von Medienkompetenz, im Bereich der traditionellen als auch digitalen Medien, ist eine der wichtigsten Bildungsaufgaben unserer Zeit. Schulische Medienbildung hat zur Aufgabe, den Kindern einen dauerhaften, pädagogisch strukturierten und begleiteten Prozess der konstruktiven und kritischen Auseinandersetzung mit der Medienwelt zu vermitteln. Ziel ist die fortlaufende Erweiterung der Medienkompetenz, also jener „Kenntnisse, Fähigkeiten und Fertigkeiten, die ein sachgerechtes, selbstbestimmtes, kreatives und sozial verantwortliches Handeln in der medial geprägten Lebenswelt ermöglichen.“<sup>1</sup>

Medienkunde im schulischen Umfeld soll dabei die Medien und ihre Funktionsweise, aber auch die Bedienung von Hard- und Software umfassen. Sie bedeutet die bewusste Auswahl von Medieninhalten und die Fähigkeit der interaktiven Nutzung in Kommunikationsprozessen. Die Bewertung und Beurteilung von Medieninhalten (Medienkritik) sowie die eigenständige Mediengestaltung und die Produktion von Medien sind ebenfalls Ausdruck von Medienkompetenz.“<sup>2</sup>

Schülern soll ermöglicht werden, sich in der rasch verändernden Medienwelt zu orientieren und diese mitzugestalten.

Die curricularen Vorgaben Grundschule der einzelnen Unterrichtsfächer wurden hinzugezogen. Dieses Konzept legt den Schwerpunkt auf die digitalen Medien (z.B. Computer und Zubehör, Laptops (nach Anschaffung), Beamer, Interaktive Whiteboards, Dokumentenkamera, Digitalkamera).

„Traditionelle Medien“ wie zum Beispiel Bücher, Tafel, etc. werden in diesem Medienkonzept nicht weiter aufgeführt, werden aber nach wie vor im Unterricht zielgerichtet und sachgerecht in den einzelnen Fächern miteinbezogen. Zur Erweiterung der Medienkompetenz sollen das Lernen mit Medien und das Lernen über Medien in unseren Schulalltag fächerübergreifend und spiralcurricular integriert werden.

<sup>1</sup> Kultusministerium 2012, S. 3.

<sup>2</sup> Nds. Staatskanzlei (2016): Medienkompetenz in Niedersachsen - Ziellinie 2020, Hannover, S.3

Das Lernen mit Medien meint eine Ausweitung der Bedingungen für den Erwerb fachlichen Wissens, indem digitale Medien zur Veranschaulichung von Unterrichtsinhalten, zur Recherche und Informationsbeschaffung sowie zur aktiven Auseinandersetzung mit fachlichen Inhalten als auch zu Übungszwecken spezifischer Themenschwerpunkte genutzt werden.

Beim Lernen über Medien wird das Medium selbst zum Gegenstand. Hierbei wird die Medienbotschaft hinterfragt und ein sachgerechter, selbstbestimmter, kreativer und sozial verantwortlicher Umgang mit digitalen Medien angebahnt. Der alltägliche Umgang unserer Schülerinnen und Schüler mit den neuen Medien wird in den Fokus gestellt, ihre Erfahrungen und Vorkenntnisse thematisiert und dadurch ihre Teilnahme- sowie Unterrichtskompetenz erweitert.

## II. Zielsetzungen der schulischen Medienerziehung

Zentrale Zielsetzungen der schulischen Medienerziehung sind der Aufbau und die Weiterentwicklung einer umfassenden Medienkompetenz seitens der Schülerinnen und Schüler. Diese Kompetenz ist nicht nur Vermittlungsgegenstand, sondern sie wird vor allem in einem aktiven und reflexiven Lernprozess auf verschiedenen Ebenen erworben und entwickelt. Schorb definiert in diesem Zusammenhang die drei Lernbereiche Wissen, Bewerten und Handeln<sup>3</sup>, die sich wechselseitig bedingen und beeinflussen. Genauer geht es hier um die Kenntnis, Nutzung, Wahrnehmung, Bewertung, Verarbeitung und Gestaltung von Medien durch die Lernenden. Das Ziel eines schulumfassenden Medienkonzeptes ist es dabei, Lernen mit Medien systematisch in Lernprozesse zu integrieren, so dass den Schülern die oben genannten medialen Lernerfahrungen auch tatsächlich ermöglicht werden. Nur so sind sie den Herausforderungen in einer von Medien beeinflussten Welt nachhaltig gewachsen.

Die Schulen haben außerdem die Aufgabe, auf bildungsrelevante Umweltveränderungen zu reagieren. Medien und der technische Fortschritt sind im stetigen Wandel, weshalb Schulen sich in diesem Bereich besonders weiterentwickeln, auf Veränderungen reagieren und interne Standards evaluieren müssen. Heute alltägliche Hardware wie beispielsweise Tabletcomputer waren vor 15 Jahren noch nicht einmal flächendeckend auf dem Markt.

Unterricht kann durch den Einsatz moderner Lernsoftware auf die individuellen Kompetenzstufen einzelner Kinder abgestimmt werden. Zum einen können Lerninhalte für leistungsschwächere Kinder angepasst und von diesen in individueller Geschwindigkeit bearbeitet werden. Zum anderen besteht die Möglichkeit zusätzliches Arbeitsmaterial für leistungsstärkere Kinder bereitzustellen. Wochenplanarbeit, freie Arbeitsphasen sowie ein differenziertes Angebot an Lehrwerken und Lernmaterialien sind fester Bestandteil des Unterrichts.

---

<sup>3</sup> vgl. Schorb, Bernd: Herausforderung durch das Internet. Wissen Jugendlicher und Medienkompetenz <http://slideplayer.org/slide/2287852/> (zuletzt aufgerufen am 23.04.2019)

### III. Kompetenzentwicklung und Medien im Unterricht

Bevor es um die Kompetenzentwicklung im Einzelnen geht, muss es vor der detaillierten Kompetenzentwicklung darum gehen, dass die Schüler in die Arbeit am PC eingeführt werden.

Hierzu gehören z.B. die Bereiche: Bedienungselemente am PC (Ein- und Ausschalten der Geräte), Umgang mit der Maus, erste Orientierung auf der Tastatur (Kenntnis wichtiger Tasten und deren Funktionen).

Das niedersächsische Landesinstitut für schulische Qualitätsentwicklung sieht folgende sechs Aspekte medialer Kompetenzentwicklung für den unterrichtlichen Bereich vor:<sup>4</sup>

#### 1. Recherchieren, Erheben, Verarbeiten und Sichern

##### - Schülerinnen und Schüler

informieren sich unter Anleitung mit Hilfe von Medien (z.B. Suchmaschinen).  
entnehmen zielgerichtet Informationen aus altersgerechten Informationsquellen und entwickeln erste Such- und Verarbeitungsstrategien. (z.B. Speichern von Daten und Informationen).

##### - Unterrichtliche Verankerung:

z.B. Erarbeitung von Referaten

Deutsch: z.B. Buchvorstellungen → Informationen über Autoren finden

Mathematik: z.B. besondere Lernaufgabe 4

Sachunterricht: z.B. Erstellen von Referaten oder Steckbriefen

Klassengemeinschaft: z.B. Erstellung von Lernplakaten

#### 2. Kommunizieren und Kooperieren

##### - Schülerinnen und Schüler

kommunizieren und interagieren mit Hilfe digitaler Kommunikationsmöglichkeiten.

kennen Verhaltensregeln bei digitaler Interaktion und Kooperation und wenden diese an.

##### - Unterrichtliche Verankerung:

z.B. Chancen und Risiken der Kommunikation im Internet (z.B. Messenger-Dienste)

#### 3. Produzieren und Präsentieren

##### - Schülerinnen und Schüler

erarbeiten unter Anleitung altersgemäße Medienprodukte und stellen ihre Ergebnisse vor.

nutzen Medien kreativ, um eigene Ideen und Themen darzustellen.

kennen einfache technische Bearbeitungswerkzeuge sowie Gestaltungsmittel und wenden diese zu fachbezogenen Inhalten an.

stellen eigene Medienprodukte innerhalb der Klasse dar.

##### - Unterrichtliche Verankerung:

z.B. Handouts für Referate

z.B. Tastaturschreibkurs/Einführung Power Point

Deutsch: z.B. eigene Texte (ab)tippen und gestalten

Mathematik: z.B. Tabellen, Diagramme zur Veranschaulichung (Statistik), Übungsblätter selbst erstellen

Sachunterricht: z.B. digitale Themenbücher, PowerPoint Präsentationen (z.B. für Referate)

---

<sup>4</sup> <http://nibis.de/nibis.php?menid=10293> (zuletzt aufgerufen am 28.02.2024)

#### 4. Schützen und sicher Agieren

##### - Schülerinnen und Schüler

kennen Risiken und Gefahren digitaler Umgebungen und wenden grundlegende Strategien zum Schutz an.  
sprechen über ihr eigenes Nutzungsverhalten und entwickeln ein grundlegendes Sicherheitsbewusstsein.  
kennen den Umgang mit personalisierten Accounts.

kennen erste Strategien zum Merken und Verwalten sicherer Zugangsdaten.

sprechen über Art und Umfang der Nutzung von Endgeräten und haben Regeln zum Umgang mit ihnen vereinbart.

kennen grundlegende Strategien zur Wahrung von Privatsphäre und Gerätesicherheit.

Prävention als wichtiger allg. Punkt.

##### - Unterrichtliche Verankerung:

z.B. Umgang mit Passwörtern z.B. bei Antolin und später bei der Schulcloud

#### 5. Problemlösen und Handeln

##### - Schülerinnen und Schüler

kennen Grundfunktionen von digitalen Werkzeugen zur Verarbeitung von Daten und Informationen.

wenden grundlegende Funktionen von digitalen Werkzeugen unter Anleitung an.

identifizieren einfache technische Probleme und ermitteln Bedarfe für Lösungen.

##### - Unterrichtliche Verankerung:

z.B. Übungssoftware zu den schulischen Lehrwerken, Erklärfilme nutzen

Deutsch: z.B. Nutzung von Textverarbeitungsprogrammen, Üben mit Lernsoftware, Schreiben mit Rechtschreibkorrektur

Mathematik: z.B. Tabellen erstellen, Üben mit Lernsoftware

Sport/Musik: z.B. bei Choreographie (z.B. Cupsongs) Videos für Bewegungsabläufe nutzen

#### 6. Analysieren, Kontextualisierung und Reflektieren

##### - Schülerinnen und Schüler

beschreiben ihr eigenes Medienverhalten und kennen die Vielfalt der digitalen Medienlandschaft.

setzen sich mit ihrem eigenen Medienverhalten auseinander und kennen erste Strategien zum Selbstschutz und zur Selbstkontrolle.

verarbeiten ihre Medienerlebnisse und entwickeln Regeln für den bewussten Umgang mit Medien.

vergleichen und bewerten altersgemäße Medienangebote und deren Gestaltungsmittel.

setzen sich mit dem Problem der ständigen Verfüg- und Erreichbarkeit kritisch auseinander.

##### - Unterrichtliche Verankerung:

z.B. Medienkonsum überdenken, Werbung hinterfragen, Schutz vor den Risiken im Internet,

Problematik der Ablenkung durch Medien → Techniken zur Entspannung, Mobbing, eigene

Medieneinflüsse erkennen, Chancen und Risiken wahrnehmen und nutzen – sich aktiv schützen

Alles, was auf der Welt passiert, ist zeitnah im Internet dokumentiert. Aktuell Geschehenes kann spontan als Unterrichts Anlass genutzt werden und verfügt über eine hohe Authentizität.

## IV. Internetseite

Die Grundschule Mühlenweg führt eine Homepage unter [Start - Grundschule Mühlenweg \(gs-muehlenweg.de\)](http://www.gs-muehlenweg.de). Die Seite wird regelmäßig aktualisiert. Ziel der Homepage ist es, Eltern, Freunde und Kollegen der Schule über das Schulleben und aktuelle Termine zu informieren. Dazu gehört auch u.a. die Darstellung des Leitbildes, der Konzepte, der schuleigenen Arbeitspläne, ...

## V. Technische Ausstattung

Hardware	Ort	Anzahl
Lehrercomputer inkl. Maus, Tastatur und Bildschirm teilw. Drucker	Lehrerarbeitszimmer Schulsozialarbeit SGV Bücherei Sekretariat Büro (Schulleitung, Vertretung)	11
Lehrer-Laptops	Lehrer	21
Klassencomputer inkl. Maus und Tastatur über das Activeboard bedienbar	Klassenräume	17
Schülercomputer inkl. Maus, Tastatur, Bildschirm und Kopfhörern	Differenzierungsräume zwischen zwei Klassen 4 PCs für 2 Klassen	32
Activeboards mit Beamer und Lautsprechern, Dokumentenkameras	Klassenräume	17
Kopierer	Kopierraum	2
Leinwand + Beamer	Aula	1
Bluetooth-Lautsprecher	Büro Schulleitung Tragbar Schulhof, Sport, Aula, etc.	1
Wlan Netzwerk	Der Internetzugang ist ein (mit mehreren Schulen geteilter) Internetzugang mit 1GB/s (synchron). Die Geschwindigkeit des Access-Point beträgt mind. 100 Mbit/s.	

Software	Beschreibung	Lizenz
<b>Anwendungsprogramme</b>		
Microsoft Office	u.a. Textverarbeitung	Microsoft
Worksheet Crafter	u.a. Erstellung von Arbeitsblättern	Cleverbridge Schullizenz
Internetbrowser (z.B. Mozilla Firefox, Edge)	Internet Browser	
Active Inspire	u.a. interaktive Tafelbilder	Schullizenz
<b>Lernprogramme</b>		
Antolin	Antolin	Land Niedersachsen
Lernwerkstatt	Lernwerkstatt	Land Niedersachsen
Playway Interaktive Tafelbilder	Playway Interaktive Tafelbilder	GS Mühlenweg (gekauft)
Denken und Rechnen	Denken und Rechnen	GS Mühlenweg (gekauft)
Fara und Fu	Fara und Fu	GS Mühlenweg (gekauft)
Programm	Ausleihe Bücherei	Stadt WHV/GS Mühlenweg

## VI. Künftiger Ausstattungsbedarf

2 Laptopwagen mit mind. je 26 PCs,  
1 Drucker pro Laptopwagen - von allen Laptops anwählbar  
Möglichkeit, Laptops am Laptopwagen zu laden.

Durch einen Laptopwagen besteht die Möglichkeit, mit allen Schülern einer Klasse gleichzeitig verschiedene Unterrichtsinhalte

- z.B. Einführung in die Arbeit mit und am PC,
- z.B. Umgang mit dem Internet (Regeln, Gefahren, Abläufe bei Recherche im Netz, Antolin, ...)
- z.B. Umgang mit Office Anwendungen,
- z.B. Umgang mit dem Pädagogischen Netzwerk,

innerhalb des Klassenverbandes zu erarbeiten. Die individuelle und flexible Einsetzbarkeit durch transportable Laptops ist hierfür unerlässlich.

Uns ist ein wichtiges Anliegen, eine Möglichkeit zu haben, bei der wir im Klassenverband z.B. auf Konflikte zwischen der virtuellen und der realen Welt eingehen können.

Folgende Fragestellungen müssen dringend im Klassenverband thematisiert werden:

- z.B. Wie grenze ich mich im Netz ab?
- z.B. Wie erkenne ich Fake-News?
- z.B. Wie schütze ich mich?
- z.B. Welche Medieneinflüsse gibt es?
- z.B. Wann nutze ich das Internet? (Spiele/Messenger-Dienste sind auch Internet)
- z.B. Welche Spiele nutze ich in welchem Alter? (Konsole, Onlinespiele, Handyspiele, ...)
- z.B. Wie lange nutze ich täglich das Internet/den PC? (Konsole, Onlinespiele, Handyspiele, ...)

Soziale Medien (Instagram, Facebook, WhatsApp-Gruppen, TikTok, YouTube...)

Derzeit keine Möglichkeit im Klassenverband

## VII. Kenntnisstand der Lehrkräfte und geplante Fortbildungsmaßnahmen

Das Kollegium der Grundschule Mühlenweg verfügt grundlegend über:

- Bedienkompetenz von der oben beschriebenen Hardware.
- Kenntnisse in der Anwendung und dem Umgang mit den Programmen (siehe Punkt V).

Lehrerinnen und Lehrer werden zielgerichtet über Fortbildungsangebote informiert bzw. informieren sich selbstständig. Die Fortbildungen werden bei der Schulleitung beantragt. Des Weiteren könnten Experten zum Thema z.B. im Rahmen einer SchiLF eingeladen werden.

## VIII. Support

First Level und second Level Support wäre von SDW nötig.

Medienbeauftragte der GS Mühlenweg sind Frau Klostermann und Herr Schmerdtmann.