

# Medienbildungskonzept

der



## Grundschule an der Linde

Leck / Enge-Sande



**- Offene Ganztagschule -**

E-Mail: [grundschule.leck@schule.landsh.de](mailto:grundschule.leck@schule.landsh.de)

[www.grundschule-leck.de](http://www.grundschule-leck.de)

Stand Schuljahr 2023/24

## Inhalt

1. Grundsätzliches.....	3
2. Schulbeschreibung .....	3
3. Technische Ausstattung / Digitales Arbeiten.....	4
3.1. Derzeitige mediengestützte Unterrichtseinheiten.....	4
4. Medienpädagogische Zielsetzungen / Entwicklung der Medienkompetenz .....	5
4.1 Fachanforderungen.....	5
4.2 Wartung / Anpassung / Verbesserung der Ausstattung.....	11
5. Fortbildungen und Konferenzen.....	11
Anhang 1: Mediencurriculum (fächerübergreifend) .....	13
Anhang 2: Fachbezogene Mediencurricula.....	15
1. Deutsch .....	15
Deutsch Klasse 1 .....	15
Deutsch Klasse 2 .....	16
Deutsch Klasse 3 .....	17
Deutsch Klasse 4 .....	18
2. Mathematik.....	19
3. Sachunterricht.....	20

## 1. Grundsätzliches

„Der Bildungs- und Erziehungsauftrag der Schule besteht im Kern darin, Schülerinnen und Schüler angemessen auf das Leben in der derzeitigen und künftigen Gesellschaft vorzubereiten und sie zu einer aktiven und verantwortlichen Teilhabe am kulturellen, gesellschaftlichen, politischen, beruflichen und wirtschaftlichen Leben zu befähigen. Dabei werden gesellschaftliche und wirtschaftliche Veränderungsprozesse und neue Anforderungen aufgegriffen.

Da die Digitalisierung auch außerhalb der Schule alle Lebensbereiche und – in unterschiedlicher Intensität – alle Altersstufen umfasst, sollte das Lernen mit und über digitale Medien und Werkzeuge bereits in den Schulen der Primarstufe beginnen. Durch eine pädagogische Begleitung der Kinder und Jugendlichen können sich frühzeitig Kompetenzen entwickeln, die eine kritische Reflektion in Bezug auf den Umgang mit Medien und über die digitale Welt ermöglichen.“<sup>1</sup>

Die Kultusministerkonferenz hat sich zum Ziel gesetzt, bis möglichst 2021 „jede Schülerin und jeder Schüler jederzeit, wenn es aus pädagogischer Sicht im Unterrichtsverlauf sinnvoll ist, eine digitale Lernumgebung und einen Zugang zum Internet nutzen können sollte.“<sup>2</sup>

Die neuen Fachanforderungen aller Fächer verankern die Leitperspektive Medienbildung bereits vom Anfangsunterricht an in der Grundschule. Um dieser gerecht zu werden benötigt die Schule eine funktionierende Infrastruktur hinsichtlich ihrer Medienausstattung, Rechtssicherheit (z.B. in Hinblick auf Datenschutz, Urheberrecht, Lernmaterialien), geschulte und qualifizierte Lehrkräfte sowie eine Weiterentwicklung des Unterrichts in Fragen der Didaktik und Methodik.

## 2. Schulbeschreibung

Mit dem Schuljahr 2009/10 wurden die Grundschule an der Linde in Leck und die Grundschule Enge-Sande zusammengeschlossen zur Offenen Ganztagschule „Grundschule an der Linde Leck/Enge-Sande“.

Beide Schulstandorte gewinnen durch gemeinsame pädagogische Arbeit und lebendigen Informationsaustausch aller an Schule Beteiligten. Wir bewahren aber dennoch die Kultur und die Besonderheiten der unterschiedlichen Standorte, die tief mit den örtlichen Gegebenheiten ihrer Gemeinden verwurzelt sind.

Im Schuljahr 2020/21 besuchen 235 Schülerinnen und Schüler den Standort Leck; am Standort Enge werden 68 Schülerinnen und Schüler beschult.

Der pädagogische Mitarbeiterpool beider Schulstandorte umfasst ca. 20 Lehrkräfte, 3 Sonderpädagogen zzgl. LiVs, eine Schulsozialarbeiterin, 3 Schülertextistentinnen und 8 Schulbegleiterinnen.

### 3. Technische Ausstattung / Digitales Arbeiten

Am Standort Leck ist bereits jeder, in Enge bisher zwei Klassenräume mit einem Smartboard (ausgetauscht 2022) ausgestattet.

Als Endgeräte werden an beiden Standorten ipads eingesetzt - vornehmlich in den Fächern Deutsch, Mathematik, Sachunterricht und DaZ, aber gemäß schulinterner Fachcurricula auch in allen anderen Fächern für Aufgabenstellungen und Übungen, ebenso für den Einsatz differenzierter Aufgaben bzw. Methoden. Jeder Klasse verfügt fortwährend über 5 ipads in ipad-Koffern oder Rollwagen, die aber auch für einzelne Unterrichtssequenzen aufgestockt werden können.

Beide Schulen verfügen über sehr gute WLAN-Verbindungen in allen Räumen (2022 neu überarbeitet).

In Leck steht jeder Etage ein Drucker für den Unterricht zur Verfügung.

#### 3.1. Derzeitige mediengestützte Unterrichtseinheiten

Entsprechend der Fachcurricula, in denen die Mediennutzung in den Fächern implementiert und detailliert erörtert wird, **bereiten wir unsere Schüler und Schülerinnen auf den Umgang mit dem ipad vor:**

- durch den ipad-Führerschein
- dem Internet-ABC-Unterricht
- Wahlkurse zu versch. Ipad-Themen.

**Die Schülerinnen und Schüler bearbeiten individuelle Aufgabenstellungen** oder auch themenbezogene Aufgaben selbstständig auf dem ipad z.B. bei/beim

- **Antolin** (Leseförderung; Lesefertigkeit und Textverständnis werden geschult; Schülerinnen und Schüler lesen zuhause oder in der Schule Bücher und können dann online Fragen zum Text beantworten),
- **Oriolus** (Programm für die Fächer Deutsch, Mathematik, Englisch und DaZ, bei dem inhaltlich passend zum Unterrichtsstoff gearbeitet werden kann),
- **Flex und Flora / Denken und Rechnen** (beides passend zum Deutsch-/ Mathematik-Lehrwerk),
- **ANTON** – Lernapp (Einsatz vornehmlich in den Fächern Deutsch, Mathematik, Englisch, Sachunterricht und DaZ; inhaltliche Vertiefung des Unterrichts und differenzierte Arbeit über individuelle sogenannte Pins);

- **Erstellen von Textproduktionen** (Schreiben und Überarbeiten), auch z.B. Diktieren von Textproduktionen im Rahmen der Differenzierung
- Lesen und **Vorlesen**
- **Recherchen** zu Unterrichtsthemen,
- **Vorträge** z.B. Erstellen von **Keynote-Präsentationen** (ipad, in Verbindung mit dem Smartboard), **Power-Point**, oder aber auch **Stop-Motion-Filme** uvm.
- **Bearbeiten / Verfremden** von Gemälden u. ä. (Grafikprogramm / Kunstunterricht).

Für digitales Arbeiten, Kommunikation und unser Konzept „Lernen auf Distanz“ (Austausch von Informationen, Lerninhalten, Bearbeiten von Aufgaben, Elternkontakte, Home-Learning etc.) verwenden wir „Iserv“ in der Vollversion mit eigenem Server. Hiermit halten wir die direkte Verbindung zu Schülern/Schülerinnen und Eltern, ermöglichen im Schulnetzwerk das digitale Arbeiten der Schüler/innen und Lehrer/innen zu Hause und in der Schule und reduzieren die Anzahl der Kopien (Elternbriefe etc.) im Sinne der Nachhaltigkeit.

## 4. Medienpädagogische Zielsetzungen / Entwicklung der Medienkompetenz

### 4.1 Fachanforderungen

Die Fachanforderungen für alle Fächer der Grundschule enthalten Maßgaben zur Erlangung von Medienkompetenzen.

Um diese zu erreichen, muss Unterricht einen Grundstein für eine kompetente und sichere Umgangsweise mit digitalen Medien legen und digitale Bildung damit fester Bestandteil des Unterrichtsalltags sein.

Darüber hinaus muss die Grundschule den Schülerinnen und Schüler digitales Grundwissen vermitteln, denn auch die weiterführenden Schulen legen einen Schwerpunkt auf die Arbeit mit digitalen Medien.

In den folgenden Tabellen sind die fächerübergreifend angestrebten Medienkompetenzen beschrieben, die am Ende der Jahrgangsstufe 4 erreicht sein sollen. Sie sind sechs verschiedenen Bereichen zugeordnet und stufenbezogen konkretisiert.

(vgl. Fachanforderungen Primarstufe, Ministeriums für Bildung, Wissenschaft und Kultur des Landes Schleswig-Holstein)

<b>K 1</b>	<b>Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren</b>	<b>Jahrgangsstufe 4</b>
<b>1.1.</b>	<b>Browsen, Suchen und Filtern</b>	<b>Die Schülerinnen und Schüler können ...</b>
1.1.1.	Arbeits- und Suchinteressen klären und festlegen	— mit Unterstützung aufgabenbezogene Suchinteressen klären und diese festlegen
1.1.2.	Suchstrategien nutzen und weiterentwickeln	— einfache Suchstrategien nutzen und entwickeln und diese unter Anleitung weiterentwickeln

1.1.3.	in verschiedenen digitalen Umgebungen suchen	— für ihre Suche im Internet angeleitet einen Internetbrowser, die Funktion von Links und Internetadressen (URL) nutzen — altersgerechten digitalen Medien gezielt Informationen entnehmen und diese verwenden
1.1.4.	relevante Quellen identifizieren und zusammenführen	— mithilfe vorgegebener Informations- und Lernportalen lernen — Informationen zu einem bestimmten Thema zusammenstellen — Suchergebnisse (z. B. Bilder, Textpassagen), kopieren und diese in eigene Dateien einfügen und das Ergebnis ausdrucken
<b>1.2.</b>	<b>Auswerten und Bewerten</b>	<b>Die Schülerinnen und Schüler können ...</b>
1.2.1.	Informationen und Daten analysieren, interpretieren und kritisch bewerten	— Suchergebnisse aus verschiedenen Quellen zusammenführen und diese darstellen
1.2.2.	Informationsquellen analysieren und kritisch bewerten	— zwischen Informations- und Werbebeiträgen unterscheiden
1.3.	Speichern und Abrufen	Die Schülerinnen und Schüler können ...
1.3.1.	Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen	— Dokumente an einem vorgegebenen Ort speichern und diese wiederfinden

<b>K 2</b>	<b>Kommunizieren und Kooperieren</b>	<b>Jahrgangsstufe 4</b>
<b>2.1.</b>	<b>Interagieren</b>	<b>Die Schülerinnen und Schüler können ...</b>
2.1.1.	mit Hilfe verschiedener Kommunikationsmöglichkeiten kommunizieren	— altersgemäße Möglichkeiten der digitalen Kommunikation anwenden
2.1.2.	digitale Kommunikationsmöglichkeiten zielgerichtet und situationsgerecht auswählen	— digitale Medien und Netzwerke nutzen, um bestehende Kontakte zu pflegen
<b>2.2.</b>	<b>Teilen</b>	<b>Die Schülerinnen und Schüler können ...</b>
2.2.1.	Dateien, Informationen und Links teilen	— mit Unterstützung Dateien, Inhalte und Internetadressen (URL) mittels

		vorgegebener Kommunikationsprogramme austauschen
<b>2.3.</b>	<b>Zusammenarbeiten</b>	<b>Die Schülerinnen und Schüler können ...</b>
2.3.1.	digitale Werkzeuge für die Zusammenarbeit bei der Zusammenführung von Informationen, Daten und Ressourcen nutzen	— mit Unterstützung altersgemäße Medien zur Zusammenarbeit bei schulischen Arbeitsaufträgen oder Projekten nutzen
<b>2.4.</b>	<b>Umgangsregeln kennen und einhalten</b>	<b>Die Schülerinnen und Schüler können ...</b>
2.4.1.	Verhaltensregeln bei digitaler Interaktion und Kooperation kennen und anwenden (Netiquette)	— einfache Regeln der Kommunikation bei Nutzung digitaler Medien angeleitet einhalten (z. B. SMS, E-Mail, Chat)
<b>2.5.</b>	<b>An der Gesellschaft aktiv teilhaben</b>	<b>Die Schülerinnen und Schüler können ...</b>
2.5.2.	Medienerfahrungen weitergeben und in kommunikative Prozesse einbringen	— ihre Medienerfahrungen weitergeben

<b>K 3</b>	<b>Produzieren und Präsentieren</b>	<b>Jahrgangsstufe 4</b>
<b>3.1.</b>	<b>Entwickeln und Produzieren</b>	<b>Die Schülerinnen und Schüler können ...</b>
3.1.1.	mehrere technische Bearbeitungswerkzeuge kennen und anwenden	— Basisfunktionen digitaler Medien anwenden (z. B. Computer, Tablet, Anmeldung, Passwort, Drucker, digitales Fotografieren, einfache Formatierungen, Rechtschreibhilfe, Einfügen von Grafiken, Speichern und Öffnen von Dateien) — mit grundlegenden Elementen von Bedienungsoberflächen umgehen
3.1.2.	eine Produktion planen und in verschiedenen Formaten gestalten, präsentieren, veröffentlichen oder teilen	— die Grundfunktionen von Geräten und Programmen zur Erstellung und Bearbeitung von Texten und Bildern anwenden
<b>3.2.</b>	<b>Weiterverarbeiten und Integrieren</b>	<b>Die Schülerinnen und Schüler können ...</b>
3.2.1.	Inhalte in verschiedenen Formaten bearbeiten, zusammenführen, präsentieren und veröffentlichen oder teilen	— einfache digitale Medienprodukte in mindestens einem Format mittels digitaler Werkzeuge produzieren

3.2.2.	Informationen, Inhalte und vorhandene digitale Produkte weiterverarbeiten und in bestehendes Wissen integrieren	— Vor- und Nachteile unterschiedlicher Medienprodukte benennen (z. B. in Hinblick auf Weiterverarbeitung, Gestaltungs- und Distributionsmöglichkeiten)
<b>3.3.</b>	<b>Rechtliche Vorgaben beachten</b>	<b>Die Schülerinnen und Schüler können ...</b>
3.3.1.	Bedeutung von Urheberrecht und geistigem Eigentum kennen	— mit Unterstützung elementare rechtliche Grundlagen im Umgang mit digitalen Medien einhalten (z. B. Persönlichkeitsschutz)
3.3.2.	Urheberrecht und Lizenzen bei eigenen und fremden Werken berücksichtigen	
3.3.3	Persönlichkeitsrechte beachten	

<b>K 4</b>	<b>Schützen und sicher agieren</b>	<b>Jahrgangsstufe 4</b>
<b>4.1.</b>	<b>In digitalen Umgebungen agieren</b>	<b>Die Schülerinnen und Schüler können ...</b>
4.1.1.	Risiken und Gefahren in digitalen Umgebungen kennen, reflektieren und berücksichtigen	— Risiken und Gefahren von Schadsoftware benennen (z. B. Viren, Trojaner)
4.1.2.	Strategien zum Schutz entwickeln und anwenden	— angeleitet Geräte und Produkte vor Schadsoftware schützen
<b>4.2.</b>	<b>Persönliche Daten und Privatsphäre schützen</b>	<b>Die Schülerinnen und Schüler können ...</b>
4.2.1.	Maßnahmen für Datensicherheit und Datenmissbrauch berücksichtigen	— angeleitet Gefahren von Datenmissbrauch und -verlust vermeiden
4.2.2.	Privatsphäre in digitalen Umgebungen durch geeignete Maßnahmen schützen	— angeleitet die Bedeutung von Passwörtern und Pseudonymen erläutern und diese nutzen
4.2.3.	ständige Aktualisierung von Sicherheitsrisiken vornehmen	— angeleitet grundlegende Sicherheitsregeln in der Nutzung von Netzwerken beachten (z. B. zurückhaltende Preisgabe persönlicher Daten)
<b>4.3.</b>	<b>Gesundheit schützen</b>	<b>Die Schülerinnen und Schüler können ...</b>

4.3.1.	Suchtgefahren vermeiden, sich selbst und andere vor möglichen Gefahren schützen	<ul style="list-style-type: none"> <li>— angeleitet ihre eigene Mediennutzung beobachten und reflektieren</li> <li>— bei sich selbst und in ihrer sozialen Umgebung schädliche Entwicklungen im Umgang mit digitalen Medien erkennen und darauf aufmerksam machen (z. B. Cyberbullying, Sucht)</li> </ul>
4.3.2.	digitale Technologien gesundheitsbewusst nutzen	
4.3.3.	digitale Technologien für soziales Wohlergehen und Eingliederung nutzen	
<b>4.4.</b>	<b>Natur und Umwelt schützen</b>	<b>Die Schülerinnen und Schüler können ...</b>
4.4.1.	Umweltauswirkungen digitaler Technologien berücksichtigen	<ul style="list-style-type: none"> <li>— Beispiele für einen ressourcensparenden Beitrag bei der Nutzung digitaler Medien benennen (z. B. Papier sparen beim Verzicht von Ausdrucken, digitale Steuerung der Raumtemperatur)</li> </ul>

<b>K 5</b>	<b>Problemlösen und Handeln</b>	<b>Jahrgangsstufe 4</b>
<b>5.1.</b>	<b>Technische Probleme lösen</b>	<b>Die Schülerinnen und Schüler können ...</b>
5.1.1.	Anforderungen an digitale Umgebungen formulieren	<ul style="list-style-type: none"> <li>— ihren Unterstützungsbedarf bei technischen Problemen beschreiben</li> </ul>
5.1.3.	Bedarfe für Lösungen ermitteln und Lösungen finden bzw. Lösungsstrategien entwickeln	<ul style="list-style-type: none"> <li>— einfache, wiederkehrende technische Probleme lösen</li> </ul>
<b>5.2.</b>	<b>Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen</b>	<b>Die Schülerinnen und Schüler können ...</b>
5.2.1.	eine Vielzahl von digitalen Werkzeugen kennen und kreativ anwenden	<ul style="list-style-type: none"> <li>— gezielt Werkzeuge für die Bearbeitung von Texten und Bildern sowie die Nutzung des Internets benennen und auswählen</li> </ul>
5.2.4.	digitale Umgebungen und Werkzeuge zum persönlichen Gebrauch anpassen	<ul style="list-style-type: none"> <li>— angeleitet grundlegende Einstellungen von Programmen für ihren Gebrauch anpassen (z. B. Schrift, Farbe, Formatierungen bei Texten und Grafiken)</li> </ul>

<b>5.3.</b>	<b>Eigene Defizite ermitteln und nach Lösungen suchen</b>	<b>Die Schülerinnen und Schüler können ...</b>
5.3.1.	eigene Defizite bei der Nutzung digitaler Werkzeuge erkennen und Strategien zur Beseitigung entwickeln	— Bedarfe zur Weiterentwicklung bei der Nutzung digitaler Werkzeuge erkennen und nach Lösungen suchen
5.3.2.	eigene Strategien zur Problemlösung mit anderen teilen	— Lösungen anderen mitteilen
<b>5.4.</b>	<b>Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen</b>	<b>Die Schülerinnen und Schüler können ...</b>
5.4.1.	effektive digitale Lernmöglichkeiten finden, bewerten und nutzen	— effektive, digitale Lernumgebungen zur Unterstützung ihres schulischen Lernens auswählen und diese nutzen (z. B. Lernspiele, E-Book, Rechentrainer)
<b>5.5.</b>	<b>Algorithmen erkennen und formulieren</b>	<b>Die Schülerinnen und Schüler können ...</b>
5.5.1.	Funktionsweisen und grundlegende Prinzipien der digitalen Welt kennen und verstehen	— angeleitet formale Abläufe erkennen (z. B. beim Handy, mp3-Player)
5.5.3.	eine strukturierte, algorithmische Sequenz zur Lösung eines Problems planen und verwenden	— sich mit einfachen Abläufen und Systematiken auseinandersetzen (z. B. durch Veranschaulichung des Programmierens)

<b>K 6</b>	<b>Analysieren und Reflektieren</b>	<b>Jahrgangsstufe 4</b>
<b>6.1.</b>	<b>Medien analysieren und bewerten</b>	<b>Die Schülerinnen und Schüler können ...</b>
6.1.1.	Gestaltungsmittel von digitalen Medienangeboten kennen und bewerten	— beschreiben, was ihnen an genutzten digitalen Medien gefällt oder missfällt
6.1.2.	interessengeleitete Setzung, Verbreitung und Dominanz von Themen in digitalen Umgebungen erkennen und beurteilen	— erkennen, dass mediale und virtuelle Konstrukte und Umgebungen nicht eins zu eins in die Realität umsetzbar sind
6.1.3.	Wirkungen von Medien in der digitalen Welt (z. B. mediale Konstrukte, Stars, Idole, Computerspiele, mediale Gewaltdarstellungen) analysieren und konstruktiv damit umgehen	— erklären, wie Wirkungen von digitalen Medien ihre eigene Mediennutzung beeinflussen (z. B. digitale Spiele)

6.2.	Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren	Die Schülerinnen und Schüler können ...
6.2.1.	Vielfalt der digitalen Medienlandschaft kennen	— ihre Medienerfahrungen sowie Erfahrungen in virtuellen Lebensräumen darstellen
6.2.2.	Chancen und Risiken des Mediengebrauchs in unterschiedlichen Lebensbereichen erkennen, eigenen Mediengebrauch reflektieren und ggf. modifizieren	— reale Folgen medialer und virtueller Handlungen (z. B. Social Media, Cybermobbing) benennen und ggf. mit Unterstützung modifizieren — über den eigenen Mediengebrauch berichten und diesen einschätzen (z. B. Medientagebuch)

Um die Digitalisierung im Unterricht zu erweitern, haben die Fachkonferenzen für die Fächer Deutsch, Mathematik, und Sachunterricht spezifische, speziell auf das jeweilige Unterrichtsfach ausgerichtete Medienkompetenzen in die schulinternen Fachcurricula eingearbeitet.  
(Siehe Fachcurricula)

#### **4.2 Wartung/Anpassung/ Verbesserung der Ausstattung:**

Das Inventar wird durch das Schul-IT-Team des Amtes Südtondern und die Lehrkräfte für Digitalisierung fortlaufend auf dem neuesten Stand gehalten. Im Etat steht uns jederzeit ein „Fond“ für Reparaturen und Neuanschaffungen zur Verfügung.

### **5. Fortbildungen und Konferenzen**

Durch regelmäßige Fortbildungen der Lehrkräfte werden die medialen Unterrichtsangebote kontinuierlich überarbeitet und erweitert (siehe TPEK)

Die Fachkonferenzen, in denen vorrangig die Planung zur Umsetzung der medialen Anforderungen ausgearbeitet wurde, tagen turnusgemäß und modifizieren das mediale Angebot.

Dabei werden die Anforderungen der Fachcurricula in die schulinternen Arbeitspläne fortlaufend integriert. Es wurde festgelegt, in welcher Form Unterrichtsinhalte zukünftig medial gestützt unterrichtet werden sollen.

Der Austausch über Erfahrungen mit dem Mediencurriculum soll darüber hinaus als fester Bestandteil in die Lehrerkonferenzen integriert werden.

Innerhalb des Teams gibt es fortwährend Mini-Fortbildungen durch Kolleginnen. Darüber hinaus nutzen die Lehrkräfte auch die Fortbildungen des IQSH.

Derzeit bilden sich 2 Lehrkräfte zum Internet-ABC fort, sodass wir zum Ende dieses Schuljahres **Internet-ABC-Schule** werden.

Folgende Module unterrichten wir im **3.Jahrgang**:

<b>Surfen und Internet – so funktioniert das Internet</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Unterwegs im Internet – so geht`s!</li> <li>- Suchen und Finden im Internet</li> <li>- So funktioniert das Internet – die Technik</li> <li>- Mobil im Internet – Tablets und Smartphones</li> </ul>
<b>Mitreden und Mitmachen – selbst aktiv werden</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- E-Mail – Post für dich</li> <li>- Chatten und Texten – WhatsApp und mehr</li> <li>- Soziale Medien – TikTok, Instagram und mehr</li> <li>- Online-Spiele – sicher spielen im Internet</li> </ul>

Folgende Module unterrichten wir im **4.Jahrgang**:

<b>Achtung, die Gefahren! – So schützt du dich</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Fiese Tricks, Lügen und Betrug im Internet</li> <li>- Viren und andere Computerkrankheiten</li> <li>- Werbung, Influencer und Gewinnspiele</li> <li>- Cybermobbing – kein Spaß!</li> <li>- Datenschutz – das bleibt privat!</li> </ul>
<b>Lesen, Hören, Sehen – Medien im Internet</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Text und Bild – kopieren und weitergeben</li> <li>- YouTube, Streaming und Bildschirmzeiten</li> </ul>

Bei Bedarf erfolgen weitere Schulentwicklungstage.

Strategie der Kultusministerkonferenz „Bildung in der digitalen Welt“ Beschluss der Kultusministerkonferenz vom 08.12.2016 in der Fassung vom 07.12.2017, S. 10, (2) Schule und Berufliche Bildung (2.1) Bildungsauftrag der Schule in der digitalen Welt (2.1.1) Allgemeinbildende Schulen

2 ebda.

## Anhang 1: Mediencurriculum (fächerübergreifend)

Kl.	Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren		Kommunizieren und Kooperieren	Produzieren und Präsentieren	Analysieren und Reflektieren / Problemlösen und Handeln / Schützen und sicher agieren
	Bedienen und Anwenden	Informieren und Recherchieren			
1	<p>SuS nutzen analoge Medien (z.B. Zeitungen, Fernsehen, Radio, Lernkarteien) zur Unterhaltung und Information</p> <p>Benennen der Komponenten des ipads</p> <p>Erste Bedienungsgrundlagen beherrschen</p> <p>Finden, anwenden und beenden der fachspezifischen Lern-Apps</p> <p>Lernsoftware</p>	<p>SuS formulieren ihren Wissensbedarf (z.B. Mindmaps, Cluster)</p>	<p>Die SuS beschreiben ihr eigenes Kommunikationsverhalten (Telefon, SMS, Email, WhatsApp),</p>	<p>SuS beschreiben unterschiedliche Arten der Präsentationen von Informationen (z.B. Plakat, Bildschirmpräsentation, Audio und Videobeitrag)</p>	<p>SuS beschreiben die eigene Mediennutzung und Erfahrung und erkennen daraus resultieren Chancen und Risiken für ihren Alltag</p>
2	<p>Die SuS wenden Basisfunktionen digitaler Medien (z.B. Computer, Radio Fernsehen, Zeitung Handy) an.</p> <p>Laptop-Führerschein Kl. 2</p> <p>Lernsoftware</p>	<p>SuS recherchieren unter Anleitung in altersgemäßen Lexika, Kindersuchmaschinen und Bibliotheksangeboten.</p> <p>Bücherei-Führerschein Kl.2</p> <p>Internet-ABC</p>	<p>SuS wenden altersgemäße Möglichkeiten der Onlinekommunikation an (Chat, Email)</p> <p>Internet-ABC</p>	<p>SuS beschreiben Vor- und Nachteile unterschiedlicher Medienprodukte ( z.B. im Hinblick auf Zielgruppe, Gestaltung und Distributionsmöglichkeiten)</p>	<p>SuS kennen Regeln zum sinnvollen Umgang mit Unterhaltungsmedien</p> <p>Internet-ABC</p>

<p><b>3</b></p>	<p>SuS wenden Basisfunktionen eines Textverarbeitungsprogramms an (einfache Formatierungen, Rechtschreibhilfe, Einfügen von Grafiken, Druckfunktion)</p> <p>Grundlagen des 10-Fingerschreibsystems</p> <p>Grundkenntnisse des Dateimanagements</p> <p>Lernsoftware</p>	<p>SuS entnehmen Medien gezielt Informationen und geben sie wieder (Texte, Zeitungen, Internet).</p>	<p>SuS entwickeln Regeln und Empfehlungen für eine sichere Kommunikation im Internet</p> <p>Internet-ABC</p>	<p>SuS erstellen unter Anleitung ein einfaches Medienprodukt (Plakat, Bildschirmpräsentation, Trickfilm, Hörspiel)</p>	<p>SuS vergleichen und bewerten altersgemäße Medienangebote und stellen die Vielfalt der Medienangebote und ihre Zielsetzung dar.</p> <p>Internet-ABC</p>
<p><b>4</b></p>	<p>SuS wenden Basisfunktionen des Internets an (Angabe der vollständigen URL, Nutzung von Links, Suchmaschinen)</p> <p>SuS wenden Basisfunktionen eines Präsentationsprogramms an (z.B. Powerpoint)</p> <p>Internet-ABC</p> <p>Sortieren, Speichern und Zusammenfassen digitaler Inhalte</p> <p>Lernsoftware</p>	<p>SuS unterscheiden zwischen Informations- und Werbebeiträgen</p>	<p>SuS nutzen unter Anleitung altersgemäße Medien (Wiki, Lernplattformen) zur Zusammenarbeit bei schulischen Projekten</p>	<p>SuS stellen ihre Arbeitsergebnisse vor.</p> <p>SuS erstellen eigene Beiträge für die Schulhomepage</p>	<p>SuS beschreiben an ausgewählten Beispielen (z.B. Film oder Werbung) die Wirkung stilistischer Merkmale</p> <p>SuS reflektieren den eigenen Medienkonsum kritisch</p>

## Anhang 2: Fachbezogene Mediencurricula (als Beispiele)

### 1. Deutsch

#### Deutsch Klasse 1

Kompetenzen	Unterrichtsinhalte	Beitrag zur Medienkompetenz	eingesetzte Technik
<b>Sprechen und Zuhören</b>	- Erfolgt in den mündlichen Phasen des Deutschunterrichts	Kommunizieren und Kooperieren	Smartboard – Bilder als Sprechimpulse
<b>Schreiben</b>	- Ab Plan „E/e“ erste Wörter und Namen Ab Plan „Ei/ei“ kurze Sätze - Fortlaufend durch alle Arbeitspläne mit steigendem Schwierigkeitsgrad bis hin zu eigenen kurzen Texten am Ende von Stufe 3	Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren	Ab Plan P/p Schreibübungen mit der Lernsoftware
<b>Rechtschreiben</b>	- Ab Plan „T/t“ fortlaufend mit steigendem Schwierigkeitsgrad - Durchgängig durch alle Pläne von Stufe 1-3	Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren	Von Beginn an Rechtschreib-Übungen mit der Lernsoftware
<b>Lesen</b>	- Ab Plan „A/a“ fortlaufend mit steigendem Schwierigkeitsgrad	Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren, Produzieren und Präsentieren, Kommunizieren und Kooperieren	Ab Plan „A/a“ Leseübungen mit der Lernsoftware  Leseübungen mit Smartboard
<b>Sprache und Sprachgebrauch</b>	- Punkt und Fragezeichen als Satzschlusszeichen erkennen und anwenden - Satzanfänge groß schreiben (vor allem beim Abschreiben) - Ab Plan „Ei/ei“	Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren	Übungen mit der Lernsoftware

Deutsch Klasse 2

<b>Kompetenzen</b>	<b>Unterrichtsinhalte</b>	<b>Beitrag zur Medienkompetenz</b>	<b>eingesetzte Technik</b>
<b>Sprechen und Zuhören</b>	-erfolgt in den mündlichen Phasen des Unterrichts	Kommunizieren und Kooperieren	Smartboard – Bilder als Sprechimpulse
<b>Schreiben</b>	-Kleine eigene Texte verfassen -Satzschlusszeichen -Einen Schluss schreiben -Bildergeschichten -Fantasie-geschichten -Sachtexte -Gedichte -Wortfelder -(Methoden und Techniken)	Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren  Kommunizieren und Kooperieren  Produzieren und Präsentieren	Lernsoftware  Texte am Computer schreiben
<b>Rechtschreiben</b>	-Alphabet -Selbstlaute -Silben -RS Regeln und Strategien (z.B. Merkwörter/Nachdenkwörter) -Wortbausteine (Abschreiben von Vorlagen) -Wortfamilien (Abschreiben von Vorlagen)	Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren	Lernsoftware
<b>Lesen</b>	-Lesetraining zum flüssigen, betonten, sinnentnehmenden Lesen	Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren  Kommunizieren und Kooperieren	Antolin Online-Leseförderungsprogramm  Smartboard und Laptop gemeinsames Lesen  Lernwerkstatt
<b>Sprache und Sprachgebrauch untersuchen</b>	-Wortarten (Nomen, Adjektive, Verben) -Satzschlusszeichen	Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren	Lernsoftware

<b>Kompetenzen</b>	<b>Unterrichtsinhalte</b>	<b>Beitrag zur Medienkompetenz</b>	<b>eingesetzte Technik</b>
<b>Sprechen und Zuhören</b>	-Erfolgt in den mündlichen Phasen des Unterrichts	Kommunizieren und Kooperieren	Smartboard – Bilder und Videos als Sprechimpulse
<b>Schreiben</b>	-Texte in fünf Schritten planen -Geschichten entwickeln -Texte überarbeiten -Fantasiegeschichten schreiben -Gedichte verfassen -Märchen verstehen und schreiben -Briefe schreiben -Vorgangsbeschreibung anfertigen -Methoden	Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren  Kommunizieren und Kooperieren  Produzieren und Präsentieren	Lernsoftware  Texte am Computer schreiben  E-Mails schreiben
<b>Rechtschreiben</b>	-Lange und kurze Selbstlaute unterscheiden -Nachdenkwörter mit tz und ck -Nachdenkwörter mit ß und ss -Wortbildung (Wortfamilien, Wortbausteine, Wortmuster) -Nachdenkwörter ableiten -Nachdenkwörter mit h -Merkwörter üben (doppelte Vokale) -Methoden	Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren	Lernsoftware  Lernwerkstatt-Programm am Computer
<b>Lesen</b>	-Sinnentnehmen-des Lesen üben -Texte verstehen -Märchen und Geschichten lesen -Tabellen und Grafiken lesen -Bücher lesen und vorstellen -Gedichte lesen -Methoden	Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren  Kommunizieren und Kooperieren  Produzieren und Präsentieren	Antolin Online-Leseförderungsprogramm  Lernwerkstattprogramm am Computer  Smartboard und Laptop (Lesen)  Lernwerkstatt
<b>Sprache und Sprachgebrauch untersuchen</b>	-Wortarten (Nomen, Adjektive, Verben, Pronomen) -Satzzeichen -Satzglieder / - Methoden	Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren	Lernsoftware

<b>Kompetenzen</b>	<b>Unterrichtsinhalte</b>	<b>Beitrag zur Medienkompetenz</b>	<b>eingesetzte Technik</b>
<b>Sprechen und Zuhören</b>	-Referate vortragen	Kommunizieren und Kooperieren Produzieren und Präsentieren	Beamer – Bilder und Videos als Sprechimpulse Referate mit Power-Point und Beamer
<b>Schreiben</b>	-Texte schreiben und überarbeiten -Sachtexte / Texte zusammenfassen -Fabeln und Sagen -Wegbeschreibung -Unfallbericht	Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren  Kommunizieren und Kooperieren  Produzieren und Präsentieren  Problemlösen und Handeln	Lernsoftware Pustebume  Texte am Computer schreiben  E-Mails schreiben  Sachtexte durch Internetrecherche verfassen
<b>Rechtschreiben</b>	-Doppelte Konsonanten -Nachdenkwörter ableiten -Merkwörter und Fremdwörter	Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren	Lernsoftware Pustebume Lernwerkstatt-Programm am Computer
<b>Lesen</b>	-Lesen üben und richtig betonen -Genau lesen -Informationen in Texten finden -Tabellen und Grafiken -Lesestrategien -Gedichte	Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren  Kommunizieren und Kooperieren  Produzieren und Präsentieren	Antolin Online-Leseförderungsprogramm Lernwerkstatt-Programm am Computer Beamer und Laptop gemeinsames Lesen Lernwerkstatt Pustebume
<b>Sprache und Sprachgebrauch untersuchen</b>	-Wortarten (Nomen, Adjektive, Verben, Pronomen) -Satzzeichen -Wörtliche Rede -Satzglieder, 4 Fälle des Nomens	Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren	Lernsoftware Pustebume

## 2. Mathematik

Klasse 1-4

Kompetenzen	Unterrichtsinhalte	Beitrag zur Medienkompetenz	eingesetzte Technik
Muster und Strukturen	-z.B. in der Addition, Subtraktion, Geometrie	-Kommunizieren und Kooperieren	-lehrwerkbegleitende Software am Computer (Flex und Flo)
Zahlen und Operationen	-z.B. Wiederholung in den Zahlenräumen, Addition, Subtraktion, Multiplikation, Division	-Kommunizieren und Kooperieren	Übungsaufgaben zu den Basiskompetenzen durch: -Tablets oder Laptops mit passender Lernsoftware wie z.B. Flex und Flo -Computer mit Lernprogrammen wie Budenberg, Zahlensorro und Lernwerkstatt
Raum und Form	-z.B. Geometrie, Symmetrie	-Suchen und Arbeiten -Kommunizieren und Kooperieren -Produzieren und Präsentieren	-lehrwerkbegleitende Software am Computer -Körper und Formen im Internet suchen, darüber referieren
Größen und Messen	-z.B. Zeit, Geld, Sachaufgaben	-Produzieren und Präsentieren	-Sachaufgaben digital erarbeiten und anschließend präsentieren mit Laptop/Computer/Tablet
Daten, Häufigkeit, Wahrscheinlichkeit		-Suchen und Arbeiten	-Daten aus dem Internet nutzen

### 3. Sachunterricht

Klasse 1-4

Kompetenzen	Unterrichtsinhalte	Beitrag zur Medienkompetenz	eingesetzte Technik
<p>Fachspezifische Arbeitsweisen (experimentieren, herstellen, beobachten)</p>	<p>-Experimente zu naturwissenschaftl. und technischen Themen  -Pflanzenwachstum und Tierverhalten beobachten</p>	<p>-Produzieren und Präsentieren  -Kommunizieren und Kooperieren  -Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren</p>	<p>-Video ( z.B. Ablauf filmen und nach-experimentieren)  -Videomaterial als Einstieg ins Thema  -Foto-dokumentation und Filmmaterial</p>
<p>Übergreifende Denk-, Arbeits- und Handlungsweisen (Informationen finden, ordnen und präsentieren, Zusammenhänge entdecken)</p>	<p>Tiere, Pflanzen, naturwissenschaft-liche, historische, technische, sozial-wissenschaftliche und geographische Themen</p>	<p>-Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren  -Kommunizieren und Kooperieren  -Produzieren und Präsentieren</p>	<p>-Internet-recherche  -digitale Präsentation (z.B. Power-Point)  -Lernwerkstatt  -Lernsoftware (z.B. Pustebly)  -Online-Programme (z.B. Ollis Wilde Welt, Medienwerkstatt-Online)</p>
<p>Grundlegende, naturwissenschaftl., geographische, sozialwissenschaftl., historische, technische Kenntnisse  Eigene Fragen und Vorwissen aktivieren  (Fragehaltung, Interesse für Sach-themen aufbauen)</p>	<p>Pflanzen, Tiere, Verkehrserziehung, menschlicher Körper, Kartenkunde, Schleswig-Holstein,...</p>	<p>-Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren  -Kommunizieren und Kooperieren  -Produzieren und Präsentieren  -Problem lösen und Handeln (Klasse 3+4)</p>	<p>-Internet-recherche  -Digitale Präsentation ( in Form von z.B. PowerPoint)  -Online Programme  -Lernwerkstatt  -Lernsoftware (z.B. Pustebly)  -Online-Programme (z.B. Ollis Wilde Welt)</p>