

## 1. Einleitung

In unsere Lebensumwelt sind digitale Medien inzwischen ein selbstverständlicher Bestandteil geworden. Sowohl im Arbeitsleben, in unserem Alltag als auch in der Freizeit sind digitale Medien nicht mehr weg zu denken. Digitale Medien bringen uns in vielen Bereichen Erleichterungen und beschleunigen Arbeitsprozesse, sie gehen aber auch mit Risiken einher, denen man sich bewusst sein sollte. Deshalb sollte es *„...Schülerinnen und Schülern ermöglicht werden, Kenntnisse, Fähigkeiten und Fertigkeiten zu erlangen, mit denen sie sachgerecht, selbstbestimmt, kreativ und sozial verantwortlich in der medial geprägten Lebenswelt handeln können „(S.7 Praxisleitfaden Medienkompetenz 2019).*

Der Auftrag zur Medienbildung ist auch im Hess. Schulgesetz als eine besondere Bildungs- und Erziehungsaufgaben verankert (§6 Abs. 4).

## 2. Übergeordnete Ziele des Medienbildungskonzepts

Die beiden übergeordneten Ziele der Medienbildung teilen sich grundsätzlich in 2 Bereiche auf. Diese Bereiche sind nicht getrennt voneinander zu betrachten, vielmehr sind sie ineinander verzahnt.

- Zum einen haben wir den Umgang und das Lernen mit digitalen Medien. Die Schüler\*innen lernen die Hardware kennen und können digitale Werkzeugen nutzen. Dazu gehört z.B. das Nutzen von Lernprogrammen, Recherchen zu bestimmten Themen durchführen können, Kenntnisse in Textverarbeitung, digitale Werkzeuge sinnvoll einsetzen können, usw.
- Zum anderen geht es um den kritischen, verantwortlichen und sicheren Umgang mit digitalen Medien. Hierzu gehört z.B. der reflektierte und bewusste Umgang mit digitalen Medien. Außerdem die Kenntnisse darüber, wie ich mich in digitalen Umgebungen schützen und sicher bewegen kann.

Die beiden übergeordneten Ziele werden im Folgenden näher in Kompetenzbereiche und in konkrete Ziele aufgegliedert.

### **3. IT-Rahmenbedingungen**

#### **Zusätzlich installierte Apps auf Geräten der Lernenden:**

- Scratch (auch Laptop)
- Einspluseins
- Fingerzahlen – Fingermengen
- Einmaleins Einsdurcheins
- Rechnen mit Wendi
- Die Zahlenjagd
- Zahlensucher
- Malrechnen – Multiplikation verstehen
- Blitzrechnen 1+2
- Taschenrechner

### **3.1. Standort Cyriaxweimar**

#### 3.1.1. IT-Ausstattung:

- WLAN in jedem Klassenraum durch Access-Points
- Ein iPad-Koffer mit 16 iPads für den Einsatz im Distanzunterricht. Die iPads können aber für den Präsenzunterricht verwendet werden, solange sie nicht im Rahmen des Distanzunterrichts ausgeliehen werden.
- 2 Dokumentenkameras mit Beamer und Apple-TV in den beiden Klassenräumen
- im dritten Klassenraum Apple-TV, Stativ für iPad und Fernseher an der Wand
- 1 Lehrerlaptop ohne Internetmöglichkeit zum Arbeiten und für Präsentationen im Rahmen von Konferenzen und Elterninformationsveranstaltungen. Er wird auch für die Bücherei verwendet.
- drei Verwaltungsrechner, die miteinander vernetzt sind und die an den Kopierer angeschlossen sind
- Laptopwagen mit 16 Laptops vorhanden
- Dienstgeräte für Lehrkräfte von jeder Lehrkraft beantragt und größtenteils auch ausgehändigt
- Word auf Dienstipads
- schwarz weiß Drucker für Schüler in der Bücherei

#### 3.1.2. Notwendige Ergänzungen, Erneuerungen und Veränderungen

- digitale Tafeln in allen Klassenräumen

## **3.2. Standort Einhausen**

### 3.2.1. IT-Ausstattung:

- WLAN ist in jedem Klassenraum verfügbar durch Access-Points
- Ein iPad-Koffer mit 16 iPads für den Einsatz im Distanzunterricht. Die iPads können aber für den Präsenzunterricht verwendet werden, solange sie nicht im Rahmen des Distanzunterrichts ausgeliehen werden.
- 2 Dokumentenkameras mit Beamer, 2 Stative für iPads mit Beamer, 4 Apple-TVs
- Ein Laptopwagen mit 16 Laptops und Mäusen
- 1 fest installierter Beamer in einem ehemaligen Klassenraum
- im ehemaligen SL-Büro ist ein PC für das Kollegium mit schwarz weiß Drucker
- Kopierstation über WLAN nutzbar

### 3.2.2. Notwendige Ergänzungen und Erneuerungen

- digitale Tafeln in allen Klassenräumen

## 4. Kompetenzbereiche und ausformulierte Kompetenzen

### 4.1. Übersicht

Jahrgang	Grundkompetenzen			Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren			Kommunizieren und Kooperieren					Produzieren und Präsentieren			Schützen und sicher Agieren			
	Hardware benennen	Hardware bedienen	Lernprogramme nutzen	Suchen und Filtern	Auswerten und Bewerten (z.B. auch ein Textverarbeitungsprogramm verwenden)	Speichern und Abrufen	Interagieren (z.B. digitale Kommunikationsmöglichkeiten sinnvoll auswählen)	Teilen (z.B. Daten teilen, Links teilen, Quellenangaben)	Zusammenarbeiten (z.B. digitale Werkzeuge bei der gemeinsamen Erarbeitung von Dokumenten nutzen)	Informationskritik, Umgangsregeln kennen und einhalten	An der Gesellschaft aktiv teilhaben (z.B. Medien-erfahrungen weitergeben)	Entwickeln und Produzieren (technische Werkzeuge kennen lernen)	Weiterverarbeiten und Integrieren	Rechtliche Vorgaben beachten (z.B. Urheberrecht, Persönlichkeitsrecht)	Sicher in digitaler Umgebung agieren	Persönliche Daten und Privatsphäre schützen	Gesundheit schützen	Natur und Umwelt schützen
1	x	x	x													x	x	
2	x	x	x													x	x	
3				x	x	X			x	x	x	x		x	x	x		
4				x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x

4.2. Ausformulierte Kompetenzen, mit der Zuordnung zum Jahrgang, in dem sie hauptsächlich erworben werden sollen.

<b>Grundkompetenzen</b>	
<b>Bedienen und Anwenden</b>	
<b>Klassenstufe</b>	<b>Beschreibung</b>
1/2	Medien kennen
1/2	Teile des Computers kennen (Monitor, Maus, Tastatur)
1/2	Einen Computer einschalten und herunterfahren können
1/2	Ein Lernprogramm nutzen können, sich anmelden und abmelden können
3/4	Dateien drucken können

### 1. Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren

<b>Klassenstufe</b>	<b>Beschreibung</b>
<b>1.1 Suchen und Filtern</b>	
3/4	Kindersuchmaschinen vergleichen
3/4	verschiedene Suchmaschinen kennenlernen und Ergebnisse vergleichen
3/4	Kindergerechte Internetseiten aufsuchen, Ergebnisse austauschen, Lernerfolge dokumentieren (z.B. Anton, schlaukopf.de)
<b>1.2 Auswerten und Bewerten</b>	

3/4	Mit dem Computer schreiben/ Texte verändern: Grundkenntnisse im Umgang mit Textverarbeitung haben (Groß/- Kleinschreibung, Absätze und Leertaste)
4	Weiterführende Kenntnisse im Umgang mit Textverarbeitung haben (Bilder einfügen können)
4	Informationsquellen beurteilen und kritisch bewerten (Internet ABC)
3/4	digitale Informationen vergleichen und beurteilen (vers. Steckbriefe hinsichtlich der Dateninformation vergl.)

### 1.3 Speichern und Abrufen

3/4	Texte schreiben und speichern, abrufen weiterschreiben
3/4	Dokumente abrufen, bearbeiten und speichern (Ordner und Dateien anlegen, drucken und präsentieren)

## 2. Kommunizieren und Kooperieren (Informieren und Recherchieren)

Klassenstufe	Beschreibung
<b>2.1 Interagieren (Informationsrecherche)</b>	
3/4	Elektronische Post, Emails (Klassenintern, Schulintern) über das Mailprogramm der Lernwerkstatt auswählen und nutzen können
<b>2.2 Teilen (Informationsauswertung)</b>	

3/4	Informationen, Ergebnisse (z.B. bei einer Gruppenarbeit) teilen und gemeinsam bewerten
-----	--

### 2.3 Zusammenarbeiten (Informationsbewertung)

	In Partner- und Gruppenarbeit können Informationen, Ergebnisse ausgetauscht, bewertet und präsentiert werden
--	--

### 2.4 Informationskritik

3/4	email (Lernwerkstatt) angemessener Sprachgebrauch, Regeln der Höflichkeit erlernen
-----	--

### 2.5. An der Gesellschaft aktiv teilhaben

SchoolFox verwenden können

## 3. Produzieren und Präsentieren

Klassenstufe	Beschreibung
--------------	--------------

### 3.1 Entwickeln und Produzieren

3/4	Drucker, Beamer, Dokumentenkamera, Aufnahmegerät für Audioaufnahmen zur Gestaltung einer Textproduktion nutzen können
-----	---

3	Informationstexte und Plakate gestalten: Mit Hilfe der Instrumente der Textverarbeitung (Wordart, Legenden, Quadrate, Rechtecke, Ovale) können Texte gestaltet werden.
---	---

### 3.2 Weiterverarbeiten und Integrieren

4	Die Textproduktion (z.B.- Märchen, Fantasiegeschichte...) wird durch die Integration von Bildern und bspw. Cliparts weiterverarbeitet und vorgestellt, (Power-Point Präsentationen).
---	--

### 3.3 Rechtliche Vorgaben beachten

4	Urheberrechtliche Vorgaben der Inhalte müssen dabei beachtet werden.
---	--

## 4. Schützen und sicher Agieren

Klassenstufe	Beschreibung
--------------	--------------

### 4.1 Sicher in digitalen Umgebungen agieren

3/4	Beim Internet-ABC (insbesondere Themenbereich 3 „Achtung – die Gefahren des Internets) werden spezifische Inhalte vertieft.
3/4	<b>Passwörter speichern</b> auf unterschiedlichen Geräten. Passwörter sollen nicht auf dem Computer, dem iPad oder dem Laptop gespeichert werden, da sonst Dritte auf den Zugang (Account) der angemeldeten Kinder zugreifen können.

### 4.2 Persönliche Daten und Privatsphäre schützen

3/4	Im Einzel- und Gruppengespräch wird auf die Bedeutsamkeit hingewiesen, sich immer richtig abzumelden. Das <b>An- und Abmelden</b> in verschiedenen Anwendungen wird thematisiert. Für die Laptops und I-Pads ist dies von Bedeutung, da jedes Kind jede Woche an einem anderen Gerät sitzt. Es sollen keine Nachnamen der Kinder angegeben werden. Die Bedeutung von <b>Fantasy-Namen und Zifferncodes</b> wird besprochen.
-----	---

1-4	<b>Die Bedeutung von Passwörtern</b> für verschiedene Lern-Apps wie z.B. Antolin.de oder die Anton-App werden besprochen. Es wird über deren <b>Aufbewahrung</b> und die <b>Zahlen- und Ziffernkombinationen</b> und deren <b>Sicherheit</b> gesprochen. Dies findet sowohl im Einzel- als auch im Gruppengespräch statt. Die Kinder überlegen sich einen <b>sicheren Aufbewahrungsort</b> (z.B. im Mäppchen hinter einer Folie oder zuhause auf dem Schreibtisch) für ihre Passwörter und erkennen die Bedeutsamkeit, sich ein Passwort im Kopf zu behalten.
1-4	Bei der Eingabe der Passwörter sollen andere Kinder nach Möglichkeit nicht zusehen. Auch wenn die Lehrkräfte ihre Passwörter eingeben, sollen die Kinder nicht schauen. Der <b>Respekt vor der Privatsphäre und der Schutz von Daten</b> sind elementar für die Lebenswelt der Kinder.

#### 4.3 Gesundheit schützen

1-4	<b>Computer-Spiele</b> werden thematisiert und es wird auf <b>Sucht-Gefahren</b> hingewiesen. Nachrichten über entsprechende Themen werden in den Unterricht mit einbezogen. Das <b>Internet-ABC</b> ab Klasse 3 soll zur Aufklärung beitragen (Bildschirmzeiten/Bewegungsfaktor).
1-4	Die Bedeutung der Strahlung von Bildschirmen verschiedenster Art wird thematisiert. (U.a. PC, Fernseher, Tablet, Blaulichtbrillen etc.).

#### 4.4 Natur und Umwelt schützen

4	In den Bereichen „Umwelterziehung“ und Bildung für Nachhaltigkeit und Entwicklung (BNE) im Rahmen des Sachunterrichts werden der <b>Stromverbrauch von digitalen Medien</b> thematisiert und auch die <b>Produktion und Entsorgung</b> entsprechender Geräte.
---	---

### **4.3 Liste der verwendeten Lernprogramme und Suchmaschinen**

#### 4.3.1. Lernprogramme:

- Tuxpaint (Malprogramm)
- Lernwerkstatt
- Libre Office
- Blitzrechnen
- Anton App
- Antolin
- Oriolus

#### 4.3.2. Suchmaschinen:

- Blinde-kuh.de (Startseite)
- fragfinn.de
- medienwerkstatt-online.de
- helles-koepfchen.de
- klexikon.zum (Kinderlexikon)

### **5. Organisation**

Die Medienbildung soll fächerübergreifend stattfinden und ist somit von allen in einer Klasse unterrichtenden Lehrer\*innen gemeinsam zu tragen. Dies geschieht, indem die Behandlung einzelner Kompetenzbereiche auch von Fachlehrer\*innen übernommen wird. Am Anfang des Schuljahres spricht sich die Klassenlehrer\*in mit den Fachlehrer\*innen bezüglich der zu erwerbenden Kompetenzen ab, so dass die Fachlehrer\*innen ihren Beitrag zur Medienbildung leisten können. Die Klassenlehrer\*in hat das Ganze im Blick und hakt ggf. auf der Übersicht die behandelten Kompetenzen ab. Die Schüler\*innen können ihre gesammelten Arbeitsergebnisse in einem PC-Schnellhefter sammeln.

## **6. Regeln im Umgang mit den digitalen Medien**

Für den Umgang mit den digitalen Medien wurden vom Kollegium Regen aufgestellt. Diese Regeln werden mit den Schüler\*innen im Unterricht besprochen. Zusätzlich werden die PC-Regeln mit nach Hause gegeben, dort werden sie nochmals von den Eltern mit ihren Kindern besprochen. Die Eltern bestätigen mit ihrer Unterschrift, dass die Regeln besprochen wurden und das Kind bestätigt mit seiner Unterschrift, dass es sich an die Regeln halten wird.

## **7. Beratungsangebote für Eltern**

Alle 2 Jahre bietet die Schule für interessierte Eltern ein Beratungsangebot zu digitalen Medien an. Dies kann z.B. im Rahmen eines jahrgangs- und standortübergreifenden Elternabends für Jahrgang 3 und 4 mit außerschulischen Experten geschehen.

## **8. IT-Weiterbildung des Kollegiums**

Die Schulleitung informiert das Kollegium über Fortbildungsangebote im IT-Bereich und unterstützt Kolleg\*innen dabei, IT-Fortbildungen wahrzunehmen. Einzelne Kolleg\*innen, die IT-Fortbildungen besuchen, berichten auf einer folgenden Konferenz von der Fortbildung und geben ihre neu dazu gewonnenen Kenntnisse an das Kollegium weiter.

Außerdem gibt es schulinterne Einweisungen in den Umgang mit der Kombination aus Dokumentenkamera + Beamer bzw. iPad + Apple-TV + Beamer zur Präsentation von Arbeitsergebnissen oder von Unterrichtsmedien.

## **9. Evaluation**

Da die Entwicklung im digitalen Bereich sehr rasch geschieht, findet eine jährliche Evaluation unter Anleitung des IT-Beauftragten unter Einbeziehung des Kollegiums statt.

## **10. Ausblick**

Die Medienbildung ist eine notwendige und sinnvolle Ergänzung des bisherigen Unterrichts. Es gilt allerdings ein sinnvolles Maß für die digitalen Medien im Unterrichtsalltag zu finden. Viele Dinge müssen unsere Schüler\*innen erst einmal "analog und handelnd " lernen, wie z.B. soz. Lernen im Spiel mit anderen Kindern, Einhalten von Regeln, die motorische Entwicklung, der Schriftspracherwerb und mathematische Einsichten und nicht zuletzt die Verwendung von Büchern, Schreibheften und Füller.

Als zusätzliches digitales Angebot sollte auch das Programmieren angebahnt werden. Dazu eignen sich z.B. iPads im Zusammenhang mit Legotech Fahrzeugen.

Mit Blick auf den Ganztagsbetrieb der Schule ab voraussichtlich 2022, können digitale Angebote auch im Rahmen des Ganztags in Form von AG's angeboten werden.

Quellenangabe:

„Praxisleitfaden Medienkompetenz – Bildung in der digitalen Welt“, Hess. Kultusministerium, 1. Auflage August 2019

## **Anhang**

Regeln im Umgang mit iPads und Laptops