



GUSTAV-STRESEMANN-SCHULE

Medienkonzept

Entwicklung eines schuleigenen Mediencurriculums



1. Unsere Schule im Profil

1.1. Aktuelle Unterrichtssituation im Umgang mit digitalen Medien¹

Die Gustav-Stresemann-Schule hat zwei Standorte. Das **Hauptgebäude** mit einer Dreizügigkeit in allen Jahrgängen und zwei Deutschintensivklassen, einem Vorlaufkurs, der Hausmeisterei, der Verwaltung und der Betreuenden Grundschule und die **Pavillons** mit einer Einzügigkeit in allen Jahrgängen, der Vorklasse und einem Vorlaufkurs. Der medientechnische Einsatz unterscheidet sich an beiden Standorten und wird im Folgenden separat aufgeführt. An beiden Standorten findet in den Jahrgangsstufen 3 und 4 PC-Unterricht statt. Alle Schülerinnen und Schüler der entsprechenden Jahrgangsstufe nehmen pro Schuljahr halbjährlich mit einer Schulstunde pro Woche teil.

Seit 2020 arbeiten die Lehrkräfte der Gustav-Stresemann-Schule mit den vom Land gestellten I-Pads und Laptops. Viele Lehrkräfte bereiten ihren Unterricht digital vor und nach. Zudem wurde im Jahr 2022 das Schulportal für alle Lehrkräfte eingeführt. Eine Kollegin und das Sekretariat sind mit der Pflege der Inhalte betraut und die Lehrkräfte werden entsprechend geschult. Seitdem wird die Terminkalender der Schule und die Raumnutzung nur noch online auf dem Schulportal zur Verfügung gestellt. Weitere Bereiche (Kacheln) aus dem Schulportal sollen zeitnah zur alltäglichen Nutzung folgen.

Die I-Pads dominieren derzeit das digitale Unterrichtsgeschehen. Der Einsatz erstreckt sich von der Nutzung von Lernapps (z.B. Meister-Cody (Namagi und Talasia) AntonApp...), der Einbindung in Stationenarbeiten (z.B. Filmsequenzen mit Verständnisaufgaben) bis zur Verwendung der Kamerafunktion (z.B. zur Dokumentation von Lernprodukten, Videoaufnahmen im Fremdsprachenunterricht, beim szenischen Spiel, betonten Lesen, Stop-Motion Filmen im Kunstunterricht). Auch zur Internetrecherche, dem Vorbereiten und Einüben von Präsentationen werden die I-Pads regelmäßig genutzt.

Auch nutzen die Schülerinnen und Schüler I-Pads für die Freiarbeit (Vertiefen von Inhalten, Recherche) oder zur Leistungsdiagnostizierung durch die Anwendung Quop. Jedes I-Pad verfügt über eine Tastatur. Alle Klassen sind ausschließlich mit digitalen Tafeln ausgestattet. Auch hier haben die Schülerinnen und Schüler die Möglichkeit, ihr Mediengeschick weiterzuentwickeln. Durch interaktive Lernapps (hier Flex und Flora), lernen die Schülerinnen und Schüler Buchstaben zu schreiben oder Matheaufgaben digital zu lösen. Durch die Touchfunktion an den interaktiven Tafeln haben die Schülerinnen und Schüler bereits ab der 1. Klasse die Möglichkeit, die Apps selbstständig im Unterricht anzuwenden und Inhalte zu üben.

1.2. Ausstattung der Standorte der Gustav-Stresemann-Schule

Hauptgebäude:

Die Klassenräume sind mit digitalen interaktiven Tafeln ausgestattet. Auch verfügt jede Klasse über vier bis sechs I-Pads mit Tastatur.

Seit dem Ausbau der Glasfaserinternetleitungen innerhalb des Schulgebäudes verfügt das Hauptgebäude und die Mensa über eine starke und sichere Internetleistung.

Im Zuge des Medienentwicklungsplans wurde der Standort im Herbst 2019 mit zwei Laptop Wagen ausgestattet. Diese werden für den PC-Unterricht in einem dafür extra ausgestatteten Fachraum genutzt.

Im Jahr 2025 sollen noch Dokumentenkameras zur Verfügung gestellt werden.

¹ Im folgenden Fließtext werden unter dem Überbegriff Medien nur digitale Medien eingeschlossen.

Außenstelle Pavillon:

Die Klassenräume sind mit digitalen interaktiven Tafeln ausgestattet. Auch verfügt jede Klasse über vier bis sechs I-Pads mit Tastatur.

Es wurden Glasfaserkabel verlegt, so dass eine konstante und stabile Internetleitung verfügbar ist. Durch den Medienentwicklungsplan konnten wir 2019 fünf der sieben Klassenräume mit interaktiven Tafeln und Beamer ausstatten. 2024 wurden die restlichen 2 Klassenräume mit interaktiven Whiteboards ausgestattet.

Zudem wurden über den Digitalpakt Dokumentenkameras angeschafft. Diese sind im Pavillon bereits fest installiert. Alle Lehrkräfte können diese im Klassenraum sicher anwenden. Im Hauptgebäude erfolgt die Installation in diesem Schuljahr.

Außerdem gibt es einen PC-Raum mit 12 Stand PCs, die per Lan-Steckdose mit dem Internet verbunden sind. Der PC-Raum wird vor allem für den PC-Unterricht mit Kleingruppen genutzt. Ein weiterer Ausbau der Leitungen zur Sicherung der Internetstabilität ist bis Ende 2026 geplant.

1.3. Wie soll die Medienbildung fortgeführt werden?

Unterstützung und Schulungen für Lehrkräfte:

Aktuell beherrschen alle Lehrkräfte den sicheren Umgang mit den interaktiven Tafeln. Hierzu wurden die Lehrkräfte intern und extern vom Medienzentrum geschult. Innerhalb des Kollegiums dienen die geschulten Lehrkräfte als Multiplikatoren, um auch neue Lehrkräfte weiterzubilden. Folgende Medien können von allen Lehrkräften bedient werden: Interaktive Tafeln und Beamer, PC/Laptop, I-Pad (grundlegende Kenntnisse ohne Apps), Dokumentenkameras (Pavillon).

Für die Zukunft sind jährlich regelmäßige schulinterne Schulungen vor den Herbstferien geplant. Zudem erhält die Schule besondere Unterstützung durch regelmäßige Fort- und Weiterbildungen durch das Medienzentrum Wiesbaden. Auch externe Experten werden eingeladen. Bei situativem und kurzfristigem Bedarf schult auch der IT-Beauftragte. Besonders in der Arbeit mit dem I-Pad und den Lernapps ist es wichtig, die Lehrkräfte der Schule zu unterstützen und zu schulen. Das Arbeiten mit den neusten digitalen Ansätzen ist uns sehr wichtig.

Medienkompetenz der Schülerinnen und Schüler erweitern:

Schülerinnen und Schülern sollen erste Erfahrungen mit dem Programmieren ermöglicht werden. Das Programmieren (kann z.B. mit Roboterkäfern für Klasse 1 und 2 und mit Lego Spike für Klasse 3 und 4 durchgeführt werden) fördert das technische und mathematische Wissen.

Problemlösestrategien werden von den Schülerinnen und Schülern erarbeitet und angewandt. Der Begriff Programmieren wird erfahrbar gemacht.

In Klasse 4 soll immer zwischen Sommer- und Herbstferien eine Woche lang programmiert werden. Hierzu ist eine Zusammenarbeit mit dem Medienzentrum Wiesbaden vorgesehen. Eine geschulte Lehrkraft führt die Projekttag mit täglich vier Unterrichtsstunden durch. Die Vertretung wird entsprechend eingerichtet. Das Jahrgangsteam entscheidet über den personellen Einsatz und legt ihn mit der Schulleitung fest.

Gerne möchten wir als Schule eine Medien-AG anbieten, die allen teilnehmenden Schülerinnen und Schülern den sicheren Umgang mit dem Internet näherbringt. Die meisten Schülerinnen und Schüler sind bereits in jungen Jahren im Umgang mit dem I-Pad vertraut, so dass sie unterstützt werden können, digitale Medien sicher anzuwenden. Besonders Klasse 4 sollte hier in den Fokus genommen werden. Auch der Schutz und die Prävention vor sexuellen Übergriffen steht im Fokus einer Medien-AG.

Das Thema Medien soll strukturierter in den Unterricht und den PC Unterricht eingebunden werden. Dazu soll der PC Unterricht ausgebaut werden in seiner Struktur und seinem Inhalt: Dazu wird künftig im Februar ein Medienprojekttag angeboten. In einem vorangegangenen Elterninformationsabend wird hierzu informiert. Dieser wird ab Klasse 3 verbindlich durchgeführt. Außerdem wird die Schule das Siegel: Internet- ABC- Schule² durch das Besuchen von Fortbildungen und Anbieten von Elternabend erlangen. Diese Qualifikation fließt in die Arbeit des PC-Unterrichts mit ein.

Elternarbeit:

Die Aufklärung der Eltern auf Elternabenden, über Expertenvorträge an der Schule oder im Schulverbund AKK und die über zum Beispiel das Medienzentrum angebotenen Schulungen und Fortbildungen für Eltern wollen wir aktiv angehen. Jährlich soll eine Veranstaltung zum Thema Umgang mit Medien stattfinden.

2. Medienpädagogische Leitlinien

„Neue Medien“ sind fester Bestandteil der Lebenswelt der Schülerinnen und Schüler. Im familiären Umfeld werden diese allerdings in unterschiedlicher Art und Weise genutzt. So können sich Schülerinnen und Schüler aus finanziell schwächeren Familien keine so hochwertige Medienausstattung leisten, wie etwa jene von finanziell starken Familien. Deshalb sollte es zur Aufgabe der Grundschule gehören, allen Schülerinnen und Schüler eine kompetente Nutzung der neuen Medien zu ermöglichen und sie in den richtigen Umgang mit „neuen Medien“ einzuführen. Dabei werden die Medien nicht immer als zusätzliches Unterrichtsfach, sondern vor allem als sinnvolle Erweiterung der didaktischen Möglichkeiten in den bisherigen Unterricht integriert.

Der Computer und das I-Pad werden von Schülerinnen und Schüler zielorientiert benutzt:

- als zusätzliches Arbeitsmittel (z.B. beim Verfassen von Texten für Präsentationen)
- als zusätzliches Lernwerkzeug (z.B. durch den Einsatz von Lernprogrammen zur Differenzierung)
- als Instrument zur Informationsbeschaffung (z.B. zur Internetrecherche im Sachunterricht)

Alle Schülerinnen und Schüler sollen durch den Umgang mit „Neuen Medien“ eine grundlegende Medienkompetenz entwickeln. Medienkompetenz ist laut Baacke *die Fähigkeit, Medien und Medieninhalte den eigenen Zielen und Bedürfnissen entsprechend nutzen zu können* (Vgl. Baacke: Medienkompetenz). Dabei beinhaltet Medienkompetenz vier Bereiche:

- Medienkritik
Hier sollte das vorhandene Wissen über Medien reflektiert und erweitert werden.
- Medienkunde
Dies umfasst das Wissen über Medien sowie die Fähigkeit, sich der Medien zu bedienen.
- Mediennutzung
Es werden zwei Dimensionen unterschieden: Zum einen die Nutzungs- und Rezeptionskompetenz, d.h. der Umgang jedes einzelnen Menschen mit den Medien. Zum anderen das interaktive Handeln in der Medienwelt (z.B. Teleshopping, Onlinebanking)
- Mediengestaltung
Medien verändern sich ständig weiter, jedem Menschen steht es frei, sich bei neuen Inhalten gestaltend einzubringen

² <https://www.internet-abc.de/iabc-schule-hessen/>

Im hessischen Kerncurriculum für die Primarstufe beschreiben die Bildungsstandards und Inhaltsfelder verbindlich die Leistungserwartungen am Ende der Jahrgangsstufe 4. Hier wird explizit darauf hingewiesen, dass der Einsatz unterschiedlicher Medien und elementarer technischer Anwendungen, der Einsatz von Medien zur Information und Präsentation sowie eine kritische Mediennutzung die Voraussetzung schaffen, um in der heutigen Informations- und Mediengesellschaft kompetent und verantwortungsvoll zu handeln.

Medienkompetenz wird in diesem Zusammenhang wie folgt definiert:

Die Lernenden nutzen anforderungsbezogen unterschiedliche Medien gestalterisch und technisch. Sie dokumentieren ihre Lern- und Arbeitsergebnisse auch prozessbezogen und präsentieren Lern- und Arbeitsergebnisse mithilfe geeigneter Medien. Sie nutzen Neue Medien verantwortungsvoll und kritisch

3. Einbindung des Medienbildungskonzepts in unserem Schulcurriculum – Eine Übersicht

Schulprofil	Päd. Schwerpunkte	Schulleben	Konzepte	Übergänge	Öffnung nach Außen
Die GSS stellt sich vor	Fordern und Fördern	Schulfeste	Förder- und Forderkonzepte	Übergang Kita - GS	Schulhomepage
Zusammenarbeit mit externen Kooperationspartnern	Gesunde Schule: Bewegung, Ernährung, zahnmedizinische Vorsorge, Gesundheit	Frühlingsbasar	Ganztagskonzept		Kooperation mit außerschulischen Kooperationspartner: Reduit (Kinder- und Jugendzentrum), Sportvereine, Musikschulen, Kirche, BGS
Schulgremien	Medienerziehung	Projektwoche	Lesekonzept		Schulsozialarbeit
Schule ohne Rassismus	Mensa	Schulgottesdienste	Verkehrskonzept		Förderverein
Vorklasse	Gewaltprävention Stärkung von Schülerinnen und Schüler: Schulsanitäter, Mensascout, Spieleausleihe, Klassenrat, Schülerrat, Streitschlichter, Projekttag	Theaterbesuche	Konzept zu Schule und Gesundheit:		Bezirkssozialarbeit
2 deutsch intensiv Klassen		Schulchor/ Schulkonzerte	Vertretungskonzept	Übergang GS – weiterführende Schule	Zusammenarbeit mit benachbarten Schulen
Vorlaufkurse		AGs im Ganztag	Konzept zum Übergang Kita - GS		Zusammenarbeit mit der städtischen Polizei
Gesunde Schule		Brauchtumpflege: Fastnacht, Lieder und Tänze, Adventssingen, Lied, St-Martin	Mensakonzept		
Ganztagsschule		Bundesjugendspiele	Krisenkonzept		
		Sportturniere			
		Förderverein			

4. . Medienbildungskonzept

Das Medienbildungskonzept stellt eine Zusammenführung von technischem Wissen und der Bildung im Umgang mit verschiedenen Medien dar. Medien sind in der heutigen Gesellschaft zu einem festen Bestandteil des beruflichen, privaten und sozialen Lebens geworden. Sie dienen der Unterhaltung und Entspannung, der sozialen Interaktion und Kommunikation, der Informationsbeschaffung und dem Lernen, der Textverarbeitung u.v.m.

Der Umgang mit Tablet, Computer, Smartphone und dem Internet sind zu einem festen Bestandteil der Lebenswelt der Schülerinnen und Schüler geworden. Deshalb stellen sie einen wichtigen Baustein auf dem Weg zum selbstständigen Lernen und Arbeiten in der heutigen Gesellschaft dar. Mit der Anwendung von KI gestützten Tools werden zudem neue Wege des Lernens ermöglicht. Wir möchten unsere Schülerinnen und Schüler auf den unterschiedlichsten Lernwegen begleiten. Neben vielen grundlegenden Aspekten des Umgangs mit der Hardware, möchten wir zukünftig das Thema Mediensicherheit – sicheres Agieren mit Medien sowie die Elternarbeit in den Fokus nehmen. Außerdem ist es uns wichtig, die Arbeitsplatzsituation für das Kollegium effizienter zu gestalten und dadurch die Unterrichtsvor- und nachbereitung der Lehrkräfte zu verbessern.

5. Medienkompetenzraster

In den hessischen Kerncurricula zur Medienkompetenz befindet sich lediglich ein recht allgemeingehaltener Abschnitt im Kapitel der überfachlichen Kompetenzen, der vielen Kolleginnen und Kollegen in dieser Form für die tägliche Unterrichtsarbeit wenige praktische Anregungen und Hilfestellungen liefert:

„Die Lernenden nutzen Anforderungsbezogen unterschiedliche Medien gestalterisch und technisch. Sie dokumentieren ihre Lern- und Arbeitsergebnisse auch prozessbezogen und präsentieren Lern- und Arbeitsergebnisse mithilfe geeigneter Medien. Sie nutzen neue Medien verantwortungsvoll und kritisch.“³

Unser Kollegium hat sich für das vorliegende Raster entschieden, welches von einer Arbeitsgruppe bestehend aus IT Beauftragten und Fachberatern zur Medienbildung für Grund- und Förderschulen im Schulamtsbezirk Wiesbaden und dem Rheingau-Taunus-Kreis entwickelt wurde. Es schafft einen Überblick über die verschiedenen Dimensionen der Medienkompetenz. Grundlage bildet der Medienpass NRW⁴, der die Medienkompetenz in fünf Dimensionen untergliedert und das Strategiepapier der Kultusministerkonferenz „Bildung in der digitalen Welt“⁵ (Dezember 2016) mit den sechs Kompetenzbereichen.

Darüber hinaus soll das Raster eine Sammlung von Umsetzungsmöglichkeiten und Ideen sowie praktische Tipps und Beispiele für den Unterricht liefern, die jederzeit schulintern ergänzt, erweitert oder angepasst werden können. Daneben kann es eine



³ Hessisches Kultusministerium (2011): Bildungsstandards und Inhaltsfelder – Das neue Kerncurriculum für Hessen, Teil A – Kapitel 2: Überfachliche Kompetenzen

⁴ www.medienpass.nrw.de

⁵ <https://www.kmk.org/themen/bildung-in-der-digitalen-welt/strategie-bildung-in-der-digitalen-welt.html>

Kommunikationsgrundlage bilden, um schulinterne Entwicklungsprozesse bzgl. des Medien- und Methodencurriculums als einen notwendigen Baustein des Schulcurriculums zu initiieren.

5.1. Kompetenzbereich Bedienen und Anwenden⁶

Kompetenzbereich	Bildungsstandard	
Bedienen / Anwenden	SuS kennen unterschiedliche Nutzungsmöglichkeiten analoger und digitaler Medien und wenden sie zielgerichtet an.	
Teikompetenzen	Unterrichtsinhalt	Materialien, Tipps & Beispiele
SuS nutzen analoge Medien (Radio, Fernseher, etc.).	- HR2 Radio (Hörgeschichten) -> Klassenprojekt	
SuS wenden Basisfunktionen digitaler Medien (Tablet, Laptop, interaktive Tafel) an.	Die SuS... - bedienen den PC sachgerecht (An- und Ausschalten, Anwendung von Tastatur und Maus, Öffnen und Schließen von Programmen und Dateien, Einlegen einer CD, Anschließen eines USB-Sticks, Speichern und Drucken von Dateien) - bedienen die Digitalkamera sachgerecht (An- und Ausschalten, Herstellen von Fotos und kleinen Filmsequenzen) - erstellen mit einem Aufnahmegerät eine Tonaufnahme	- Einführen der Quop-Diagnostik: Präsentation Funktionsweise Quop (siehe Antolin) - Lernen die Bestandteile und deren Bezeichnungen kennen (Bildschirm, Drucker, Maus Tastatur, Desktop) - Wissen um die Regelungen am Arbeitsplatz - Wenden weitere Lernprogramme an (Anton, Budenberg etc.) - Anwenden von Lernprogrammen (Quop, Anton App, Antolin, Budenberg, Lernwerkstatt, Alfons) - Computerführerschein erwerben → Medienkompetenzpass (RLP) - Arbeitskarten: Beispielsweise Springseildiplom Umgang mit interaktiven Stiften - Schulbuchsoftware (denken und Rechnen) an der interaktiven Tafel
SuS wenden Basisfunktionen eines Textverarbeitungsprogramms an.	- kennen die Funktion wichtiger Tasten (Leer-, Großschreib-, ESC-, Enter-Taste, etc.) - finden sich in der Menüleiste in WORD zurecht - speichern Daten/Dateien - nutzen Rechtschreibhilfen - fügen Bilder oder Cliparts und Tabellen ein	- PC Kurs in Klasse 3 / 4: - Lernen die wesentlichen Funktionen eines Textverarbeitungsprogramms kennen. PowerPoint Präsentationen (Zusätzliches, freiwilliges Nachmittagsangebot)
SuS wenden Basisfunktionen des Internets an.	- kennen die Funktion eines Browsers - geben eine http-Adresse ein und navigieren auf einer Internetseite	- Quop, Anton App: Können über Desktopverknüpfung auf eine Internetseite gehen

⁶ Das folgende Kompetenzraster bezieht sich auf alle Medien.

5.2. Kompetenzbereich Informieren und Recherchieren

Kompetenzbereich	Bildungsstandard	
Informieren/Recherchieren	SuS entnehmen zielgerichtet Informationen aus altersgerechten Informationsquellen	
Teilkompetenz	Unterrichtsinhalt	Materialien, Tipps & Beispiele
SuS formulieren ihren Wissensbedarf.	Die SuS... - aktivieren ihr Vorwissen - erstellen eine „Checkliste“, mit der sie ihr weiteres Vorgehen (Informationsbeschaffung,...) strukturieren	- Sachunterricht, Mathe: Abfragen von Vorwissen (Mindmaps, Fragen aufschreiben)
SuS recherchieren unter Anleitung zielgerichtet in altersgemäßen Lexika, Kindersuchmaschinen und Bibliotheksangeboten.	- finden Seiten bzw. Informationen zu einem Thema im Internet mithilfe von Kindersuchmaschinen - können die Wissenskarten der Lernwerkstatt nutzen - können verschiedene Kindersuchmaschinen nutzen - können mit dem I-pad einen QR -Code scannen und gezielt nach Informationen suchen.	- Fragfinn.de / helles-koepfchen.de / https://kiwithek.kidsweb.at - Sicherer Umgang mit Google (ab Klasse 4) - Wörterbucharbeit digital (Ende Klasse 2) für die Rechtschreibung und Begriffsklärung
SuS entnehmen Medien gezielt Informationen und geben sie wieder.	- finden Schlüsselbegriffe - markieren und unterstreichen Textstellen, - schreiben wichtige Inhalte heraus	Lesefächer
SuS unterscheiden zwischen Informations- und Werbebeiträgen.	- untersuchen verschiedenen Medien - Algorithmusunabhängige Informationsbeschaffung	Schüler lesen Zeitung: Unterscheiden zwischen Informations- und Werbebeiträgen (auch in digitalen Zeitungen)

5.3. Kompetenzbereich Kommunizieren und Kooperieren

Kompetenzbereich	Bildungsstandard	
Kommunizieren / Kooperieren	SuS wenden grundlegende Regeln für eine sichere und zielgerichtete Kommunikation an und nutzen sie zur Zusammenarbeit.	
Teilkompetenz	Unterrichtsinhalt	Materialien, Tipps & Beispiele
SuS beschreiben ihr eigenes Kommunikationsverhalten (z.B. Telefon, SMS, E-Mail, Chat, TV, soziale Medien).	Die SuS... führen ein Medientagebuch und reflektieren im Anschluss ihren Umgang mit Mediennutzung	Projekttag 1x pro Schuljahr
SuS wenden altersgemäße Möglichkeiten der Online-Kommunikation (z.B. Chat, E-Mail) an.	- schreiben sich gegenseitig oder auch der Lehrkraft Nachrichten	- Deutsch: Einheit Briefe
SuS entwickeln Regeln und Empfehlungen für eine sichere Kommunikation im Internet.	Die SuS... - führen ein Medientagebuch und reflektieren im Anschluss ihren Umgang mit Mediennutzung	- Internet- ABC Einheiten

5.4. Kompetenzbereich Produzieren und Präsentieren

Kompetenzbereich	Bildungsstandard	
Produzieren / Präsentieren	SuS erarbeiten unter Anleitung altersgemäße Medienprodukte und stellen ihre Ergebnisse vor.	
Teilkompetenz	Unterrichtsinhalt	Materialien, Tipps & Beispiele
SuS beschreiben und bewerten unterschiedliche Arten der Präsentation von Informationen	Die SuS... - kennen eine ausgewählte Präsentationsarten - bewerten anhand von Kriterien Präsentationsformen hinsichtlich ihrer Wirkung	- Plakat, Steckbrief - Referate, Plakate, PPP
SuS erstellen unter Anleitung ein einfaches Medienprodukt und präsentieren dieses (z.B. Plakat, Bildschirmpräsentation, Audiobeitrag, Handy-Clip)	- erstellen nach erarbeiteten Kriterien ein eigenes Medienprodukt - präsentieren ihr Medienprodukt	- Plakat, Steckbrief, Referat - Programmieren - Formatieren einer Word- Datei (kriterienorientiert)

5.5. Kompetenzbereich Analysieren und Reflektieren

Kompetenzbereich	Bildungsstandard	
Analysieren / Reflektieren	SuS beschreiben und hinterfragen ihr eigenes Medienverhalten. Sie unterscheiden verschiedene Medienangebote und Zielsetzungen.	
Teilkompetenz	Unterrichtsinhalt	Materialien, Tipps & Beispiele
SuS beschreiben eigene Mediennutzung und- Erfahrung und erkennen daraus resultierende Chancen und Risiken für ihren Alltag.	Die SuS... - kennen die Vor- und Nachteile verschiedener Medien - wissen um deren Wirkung - kennen mögliche Gefahrenquellen	- Internet ABC
SuS kennen Regeln zum sinnvollen Umgang mit Unterhaltungsmedien.	- kennen Kriterien für einen sinnvollen und sicheren Umgang mit Medien	- Internet ABC Einheit

6. Mögliche Dokumentation der Verteilung von Unterrichtseinheiten / -inhalten auf die Fächer und in Jahrgangsstufen

Klassenstufe 1/2	Deutsch	Sachunterricht	Mathe	Kunst	Musik
Bedienen / Anwenden	Einführung in Lernverlaufsdiagnostik Quop und die Lernprogramme Anton und Antolin. Schreibprogramme anwenden (Word)	Lernapps Anwenden: Anton	Einführung in Lernverlaufsdiagnostik Quop und das Lernprogramm Anton.	Anwenden der Apps: Tayasu Sketches oder Procreate digitale Zeichnungen anfertigen. Bilder fotografieren und digital verändern	
Informieren / Recherchieren	Recherche für Schreibprojekte und Online Wörterbücher	Handout erstellen (digital) Thema: Brücken. Kindgerechte Suchmaschinen	Mathematische Begriffe nachschlagen und Erklärungen finden	Informationen über berühmte Künstler und deren Werke suchen	
Kommunizieren / Kooperieren	Einheit Briefe: elektronische Briefe verschicken. Geschichten schreiben	Briefe an Forscher und Experten, um Fragen zu Sachthemen zu stellen.	Padlets und digitale Whiteboards, um gemeinsam an einer Aufgabe zu rechnen		
Produzieren / Präsentieren	Geschichten schreiben, Präsentation erstellen zu Lieblingsbuch oder Lektüre, Hörbuch erstelle	Steckbriefe zu Tieren erstellen und präsentieren.	Eigene Rechenaufgaben mit Mal- und Notizapps erstellen (mit Lösung)	Steckbriefe zu Künstlern	
Analysieren / Reflektieren	Geschriebene Texte überprüfen und reflektieren Leseverständnis analysieren	Videos bei Ausflügen um anschließend zu besprechen und zu analysieren	Fotografieren von Rechenaufgaben oder Aufnahmen von Erklärvideos können SuS Lernfortschritt festhalten	Digitale Kunstmappe erstellen und Fortschritte festhalten	Musikstücke hören und darüber sprechen, welche Instrumente sie hören, welche Gefühle die Musik weckt

Klassenstufe 3 / 4	Deutsch	Sachunterricht	Mathe	Kunst	Musik
Bedienen / Anwenden	Selbstständiges Lernen mit Anton Budenberg, Alfons, Lernwerkstatt		Selbstständiges Lernen mit Anton Budenberg, Alfons, Lernwerkstatt	Anwenden der Apps: Tayasu Sketches oder Procreate digitale Zeichnungen anfertigen. Bilder fotografieren und digital verändern	Kompinieren eigener Lieder: Garage Band, Lernen wie Melodien und Rhythmen entstehen
Informieren / Recherchieren	SuS recherchieren Informationen zu Präsentationen, Lektüre	Im Internet für ein Referat auf ausgewählten Kinderwebsites recherchieren, Bilder ausdrucken.		Virtueller Museumsrundgang im Louvre	Sich über Komponisten oder Werke im Internet informieren. Recherchieren von Hörproben verschiedener Musikstile
Kommunizieren / Kooperieren	Mail schreiben über Antolin			SuS arbeiten gemeinsam an einem digitalen Bild und fügen Teile zusammen	Gemeinsam als Gruppe ein Musikstück erstellen, indem verschiedene Tonspuren und
Produzieren / Präsentieren	SuS können mit Textverarbeitungsprogrammen Eigene Texte schreiben und formatieren. Geschichten schreiben, Präsentation erstellen zu Lieblingsbuch oder Lektüre, Hörbuch erstelle			Mit MS Paint Bilder zeichnen und ausdrucken. Stop Motion Animationen erstellen	
Analysieren / Reflektieren		Klassenrat: Mediennutzung und Medienkonsum Sichere Nutzung des Internets: Internet ABC			Musikstücke hören und darüber sprechen, welche Instrumente sie hören, welche Gefühle die Musik weckt