



Medienkonzept der ***Grundschule Bönebüttel***

Pädagogische Zielsetzung

Ausstattung und Nutzung

Fachliche Einbindung

Planung

Fortbildung und Evaluation

Pädagogische Zielsetzung

Die technische Entwicklung ist auch Aufgabe in der Grundschule. Durch die voranschreitende Digitalisierung müssen Kinder lernen, verantwortungsbewusst mit den Medien umzugehen. Die Schulkinder sollen an einen sicheren und angemessenen Umgang mit den Medien herangeführt werden. Medienbildung ist in den neuen Fachanforderungen und im Schulprogramm enthalten. Medienkompetenz ist in allen Fachbereichen zu vermitteln.

Medienkompetenz ist die Fähigkeit durch und mit Medien Inhalte effektiv und sinnvoll zu vermitteln.

Der Begriff Medienkompetenz besteht aus:

- Medienkunde
- Mediennutzung
- Mediengestaltung
- Medienkritik

Im Grundschulbereich liegt der Schwerpunkt der Medienkompetenz im Umgang mit den neuen Medien. Neben der praktischen Handhabung sollen folgende Fähigkeiten berücksichtigt werden:

- Persönliche Medienkompetenz
- Verantwortungsbewusster Umgang
- Selbständigkeit und produktive Nutzung neuer Medien
- Kommunikationsfähigkeit
- Teamfähigkeit

Ausstattung und Nutzung

In der Grundschule Bönebüttel sind vier Klassen in der Hauptstelle und zwei jahrgangsübergreifende Klassen in der Außenstelle Großharrie. Insgesamt werden ca. 135 Schulkinder beschult.

Die Medienausstattung sieht wie folgt aus:

Im Computerraum der Grundschule Bönebüttel befinden sich 10 Laptops, die regelmäßig für den Computerkurs in Klasse 3 und Klasse 4 genutzt werden.

Weiterhin werden dort 25 Tablettts gelagert, die die Schule angeschafft hat. Dieser Klassensatz kann regelmäßig in allen Klassen zum Einsatz kommen.

Einmal pro Woche kann die Außenstelle Großharrie die Geräte nutzen. In der Außenstelle stehen den Kindern acht Geräte aus dem Klassensatz leihweise zur Verfügung.

Durch technische Probleme ist der digitale Einsatz im PC Raum mitunter eingeschränkt möglich, da bei 10 Laptops, die nicht immer alle funktionieren, nur wenige Schulkinder gleichzeitig digital arbeiten.

In allen Schulräumen ist Internet bzw. WLAN, das jetzt mit der neuen Infrastruktur zuverlässig sein sollte.

Der Schulträger hat die Schule in ihren Veränderungen und der Gestaltung der Infrastruktur unterstützt.

Fachliche Einbindung

Überfachliche Medienkompetenzen sind:

- Suchen und verarbeiten (Suchstrategien entwickeln, Informationen und Daten analysieren, sichern, speichern und strukturieren)
- Kommunizieren und kooperieren (Informationen kommunizieren, gemeinsame Erarbeitung digitaler Dokumente)
- Produzieren und präsentieren (Lernprodukte herstellen und präsentieren, rechtliche Vorgaben kennen und beachten)
- Schützen und sicher agieren (Gefahren mit digitalem Umgang erkennen und beachten, sozialen Umgang lernen, Umweltauswirkungen beachten)
- Problemlösen und handeln (Digitale Werkzeuge sinnvoll einsetzen, Lernressourcen einsetzen, digitale Welt verstehen und nutzen)
- Analysieren und reflektieren (Themen in digitaler Umgebung einschätzen, Wirkung von Medien erfassen, Meinungsbildung und Entscheidungsfindung)

Es ist vorgesehen, dass die Schülerinnen und Schüler ab Klasse 1 und Klasse 2 einfache Grundkenntnisse zum Umgang mit digitalen Geräten lernen. Sie können im Unterricht fachspezifische Apps und digitale Lernsoftware nutzen.

Ab Klasse 3 und Klasse 4 sollen Schülerinnen und Schüler mit Textverarbeitungsprogramme und Browser arbeiten und kindgerechte Webseiten und Kindersuchmaschinen selbstbestimmt nutzen können.

In den Fächern Deutsch, Mathematik, Sachunterricht und Englisch werden insbesondere je nach Fachcurriculum die Themen mit digitalen Möglichkeiten methodisch genutzt.

Klasse 1 / 2: Lernprogramme zum Üben, zur Differenzierung etc.

Klasse 1

Verbindliche Inhalte:

- Begleitende Übungen zum Lese- Schreiblehrgang
- Übungsphasen mit der Anton App

Weitergehende Vorschläge:

- Kennenlernen der Tastatur
- Erste Übungen mit Word
- Erstellung von kleinen Texten mit der Anlauttabelle

Klasse 2

Verbindliche Inhalte:

- 1 x 1 und weitere mathematische Inhalte, Logik- und Konzentrationsübungen
- Übungsphasen mit der Anton App

Weitergehende Vorschläge:

- Sprachförderung mit Antolin und Förderung des sinnentnehmenden Lesens
- Fortsetzung der Arbeit mit den Lernprogrammen
- Einübung mathematischer Inhalte

Klasse 3 / 4:

Lernprogramme zum Üben und zur Differenzierung. Word Nutzung, Recherchen, interaktive Seiten, Kinderseiten, Dokumente drucken, Überarbeitung von Texten, Lernspiele, Videos.

Klasse 3

Verbindliche Inhalte:

- Benutzung von Word: Öffnen, Speichern, Formatieren
- Übungsphasen mit der Anton App

Weitergehende Vorschläge:

- Internet ABC
- Fortsetzung der Arbeit mit den Lernprogrammen
- Training mit den Lernprogrammen in Deutsch, Sachkunde und Mathematik
- Vertiefung der Grundfunktionen der Textverarbeitung

Klasse 4

Verbindliche Inhalte:

- Benutzung von Word: Wiederfinden einer Datei, Einfügen von Bildern und Grafiken
- Recherche und Bewertung von Informationen (Tiere, Wattenmeer, Schleswig-Holstein)
- Umgang mit Suchmaschinen
- Erweiterung der Kenntnisse im Umgang mit Textverarbeitungsprogramme
- Erstellen einer einfachen Tabelle, Kombinatorik-Übungsphasen mit der Anton App

Weitergehende Vorschläge:

- Fortsetzung der Arbeit mit den Lernprogrammen

Planung

- 1 weiteres Activboard
- 20 Endgeräte inklusive Kopfhörer in Großharrie zur unterrichtlichen Nutzung in den verschiedenen Methodensituationen

Fortbildung und Evaluation

Das Kollegium der Grundschule Bönebüttel hat Modellschulen besucht und das Fortbildungsangebot genutzt. Es findet ein regelmäßiger Erfahrungsaustausch statt. Dies wird weiterhin fortgesetzt.

Das Kollegium bzw. die Fachkollegen nutzen regelmäßig Angebote vom IQSH.

Das erstellte Medienkonzept wird regelmäßig in den Fachkonferenzen vorgestellt und evaluiert. Es ist in dem jeweiligen Fachcurriculum aufgenommen.

Die Schulkinder werden in verpflichteten Computerstunden für Klasse 3 und 4 in eine sinnvolle Mediennutzung eingeführt und erproben sich. So gewinnen die Schulkinder Sicherheit in der Mediennutzung und können ihre Erfahrungen anwenden und umsetzen.