

Grundschule Ulzburg

Medienkonzept



Medienkonzept für die Grundschule Ulzburg

Unsere Grundschule versteht Medienbildung als eine zentrale Bildungsaufgabe. Ziel ist es, die Schülerinnen und Schüler zu einem reflektierten, kreativen und verantwortungsvollen Umgang mit digitalen und analogen Medien zu befähigen. Medienkompetenzen sollen altersgerecht, handlungsorientiert und fächerübergreifend vermittelt werden - unter Berücksichtigung der Lebenswelt der Kinder.

1. Präambel und Leitbild

Die Grundschule Ulzburg versteht Medienkompetenz als zentrale Säule einer ganzheitlichen Bildung. In einer von digitalen Medien geprägten Welt wollen wir unsere Schülerinnen und Schüler befähigen, digitale und analoge Medien nicht nur sicher und kritisch zu nutzen, sondern sie auch selbstbestimmt zu gestalten. Unser Konzept ist fest im Schulprogramm verankert und berücksichtigt die Fachanforderungen Deutsch (2024), Mathematik (2024) und Sachunterricht (2024), sowie die aktuellen Vorgaben zur Digitalen Bildung des Landes Schleswig-Holstein.

2. Ziele der Medienbildung und Kompetenzbereiche

Wir orientieren uns an den sechs Kompetenzbereichen der **KMK-Strategie "Bildung in der digitalen Welt"** und den entsprechenden Ausführungen der Fachanforderungen SH:

1. Bedienen und Anwenden:

- Schülerinnen und Schüler können grundlegende Funktionen von digitalen Geräten (Tablets und Desktop-PC) und altersgerechter Software (Textverarbeitung, Lern-Apps, einfache Kreativtools) sicher und zielgerichtet nutzen.

2. Informieren und Recherchieren:

- Schülerinnen und Schüler können altersgerechte Suchstrategien anwenden, um Informationen in digitalen und analogen Quellen zu finden.
- Sie lernen, die Glaubwürdigkeit und Relevanz von Informationen kritisch zu hinterfragen und Quellenangaben zu beachten.

3. Kommunizieren und Kooperieren:

- Sie kennen Regeln für eine positive digitale Kommunikation (Netiquette) und können Konflikte im digitalen Raum erkennen und ansprechen.

4. Produzieren und Präsentieren:

- Schülerinnen und Schüler können eigene Medienprodukte (Texte, Bilder, Töne, kurze Videos) erstellen und dabei verschiedene Medienformate nutzen.
- Sie können ihre Arbeitsergebnisse mithilfe digitaler/analoger Medien präsentieren und reflektieren den Herstellungsprozess.

5. Analysieren und Reflektieren:

- Schülerinnen und Schüler entwickeln ein Bewusstsein für die Wirkung von Medien auf sich selbst und andere.
- Sie entwickeln ein Bewusstsein Medienbotschaften kritisch zu hinterfragen.

6. Problemlösen und Modellieren:

- Schülerinnen und Schüler können digitale Werkzeuge nutzen, um Probleme zu lösen und Denkmodelle zu entwickeln (z.B. erste Schritte im Bereich des Programmierens mit kindgerechten Anwendungen wie Scratch Jr.).

3. Curriculare Verankerung und Fächerintegration

Medienbildung ist integraler Bestandteil des Unterrichts und wird nicht als separates Fach behandelt. Die Kompetenzen werden spiralcurricular in allen Jahrgangsstufen und Fächern entwickelt. Beispielhaft für die Fächer Deutsch, Mathematik, Sachunterricht und Englisch

- **Deutsch:** Nutzung von Textverarbeitung, Lern-Apps (z. B. Anton, Antolin), Erstellung digitaler Texte und Hörgeschichten, Recherche für Referate, Präsentationen
- **Mathematik:** Einsatz von Lernsoftware (z. B. Anton), erste Programmierlogik (z. B. Scratch Jr.)
- **Sachunterricht:** Recherche für Projektarbeiten, Erstellung von Plakaten und Präsentationen, Nutzung von Lernvideos
- **Englisch:** Nutzung von sprechenden Stiften (Tellimero, Kopfhörer)

4. Ausstattung und Infrastruktur

Um die Medienbildung umfassend zu ermöglichen, stellen wir folgende Ressourcen bereit:

Klassenräume:

- Jeder Klassenraum ist mit einem Whiteboard und Beamer mit Dokumentenkamera und Lehrer-PC ausgestattet
- Flächendeckendes und stabiles WLAN in allen Klassenräumen und Fachräumen
- Ausreichende Anzahl an Stromanschlüssen und Ladeinfrastruktur für mobile Geräte

Mobile Endgeräte:

- Mehrere Tablet-Wagen (mit iPads), die klassenübergreifend genutzt werden können, inklusive Kopfhörer

Spezialräume:

- Ein Computerraum mit fester PC-Ausstattung

Software und Plattformen:

- Schulnetzwerk (Nextcloud): Materialverteilung und Organisation
- Lizenzierte Lernsoftware und Lern-Apps: Fachspezifische und fächerübergreifende Programme, die die Curricula unterstützen
- Sichere Suchmaschinen für Kinder (z. B. Frag Finn)
- Content-Filter und Virenschutz: Umfassender Schutz vor unerwünschten Inhalten und Bedrohungen

5. Fortbildung und Professionalisierung der Lehrkräfte

Die kontinuierliche Weiterentwicklung der Medienkompetenz der Lehrkräfte ist essenziell:

- **Medienbeauftragte/r:** Benennung einer Lehrkraft als zentrale Ansprechperson
- **Regelmäßige interne Schulungen:** Fokus auf didaktische Potenziale digitaler Medien, Software-Anwendungen, Mediensicherheit und den Umgang mit neuen Geräten
- **Externe Fortbildungen:** Teilnahme an regionalen und landesweiten Angeboten der Bildungsministerien und Kooperationspartner
- Förderung des Wissensaustauschs innerhalb des Kollegiums

6. Methoden und Didaktik der Medienbildung

Wir fördern einen vielfältigen, schüler:innenzentrierten und handlungsorientierten Medieneinsatz:

- **Forschendes und entdeckendes Lernen:** Schülerinnen und Schüler erkunden unter Anleitung digitale Tools und Inhalte eigenständig
- **Projektbasiertes Lernen:** Schülerinnen und Schüler recherchieren, planen, produzieren und präsentieren eigene Medienprojekte
- **Kooperatives Lernen:** Digitale Tools unterstützen die Zusammenarbeit und den Wissensaustausch in Gruppen
- **Differenzierung und Individualisierung:** Lernsoftware und vielfältige Medienangebote ermöglichen individuelle Lernwege
- **Produktionsorientierung:** Schülerinnen und Schüler gestalten eigene Medienprodukte
- **Reflexion:** Regelmäßige Reflexion über die eigene Mediennutzung, die Wirkung von Medien und ethische Aspekte
- **Ausgleich:** Bewusster Umgang mit Bildschirmzeiten und die Förderung analoger Lern- und Freizeitaktivitäten

7. Regeln, Nutzungsordnung und Sicherheit

Ein sicherer und verantwortungsvoller Umgang mit Medien ist uns besonders wichtig:

- **Mediennutzungsvereinbarung:** Eine gemeinsam mit Schülerinnen, Schülern und Eltern erarbeitete und unterschriebene Nutzungsordnung für digitale Geräte und das Internet in der Schule
- **Datenschutz:** Sensibilisierung und Aufklärung über den Schutz persönlicher Daten, den Umgang mit Passwörtern und das Recht am eigenen Bild
- **Cybermobbing-Prävention:** Regelmäßige Aufklärung und Präventionsmaßnahmen gegen Cybermobbing und andere Risiken im Netz
- **Jugendschutz:** Einhaltung der gesetzlichen Jugendschutzbestimmungen, Einsatz von Filtern und Überwachung der Internetnutzung im schulischen Kontext
- **Urheberrecht und Netiquette:** Vermittlung grundlegender Prinzipien des Urheberrechts und Regeln für einen respektvollen Umgang im digitalen Raum
- **Umgang mit privaten Geräten:** Verbot der Nutzung privater Smartphones/Tablets/Smartwatches in der Schule

8. Einbindung der Eltern

Die Zusammenarbeit mit Eltern ist ein wichtiger Baustein in der Medienbildung:

- Regelmäßiger Informationsaustausch zu Medienthemen (z. B. sicherer Umgang mit dem Internet, Altersfreigaben, Spielzeiten)
- Unterstützung der Eltern bei der Medienerziehung zu Hause
- Offene Kommunikation über die Mediennutzung im Unterricht und die Lernfortschritte der Kinder
- Zusammenarbeit mit Bibliotheken und ggf. externen Partnern (z. B. ATS Suchthilfezentrum)

9. Evaluation und Weiterentwicklung

Das Medienkonzept ist ein dynamisches Dokument, das regelmäßig überprüft und angepasst wird:

- Kontinuierliche Anpassung an neue technologische Entwicklungen, veränderte curriculare Vorgaben und gesellschaftliche Anforderungen
- Regelmäßige Dokumentation der umgesetzten Maßnahmen

Dieses Medienkonzept ist der Fahrplan unserer Grundschule Ulzburg, um alle am Schulleben Beteiligten sicher und kompetent durch die digitale Welt zu navigieren und unsere Schülerinnen und Schüler auf eine erfolgreiche Zukunft vorzubereiten.