



## Kapitän-Koldewey- Grundschule Bücken

Himmelreich 1, 27333 Bücken  
Tel. 04251/2953 Fax 04251/671571  
[verwaltung@gs-buecken.de](mailto:verwaltung@gs-buecken.de)  
[www.grundschule-buecken.de](http://www.grundschule-buecken.de)



### **Medienbildungskonzept der Kapitän-Koldewey-Grundschule Bücken, Beschluss der Gesamtkonferenz vom 11.06.20**

## **1. Medienbildungskonzept der Grundschulen in der Trägerschaft der Samtgemeinde Grafschaft Hoya – Allgemeiner Teil**

### **1.1. Ausgangslage**

Medienbildung wird in den Grundschulen in Trägerschaft der Samtgemeinde Grafschaft Hoya verstanden als ein Teil der Allgemeinbildung (vgl. § 2 NSchG, Bildungsauftrag der Schule).

Wesentliche Aspekte allgemeiner Bildung sind:

- Verantwortung für sich selbst und andere übernehmen
- Kooperationsfähigkeit (auch interkulturell)
- Fähigkeit zu kritischem Denken und Problemlösen
- Eigeninitiative
- Kreativität / Erweiterung künstlerisch-ästhetischer Ausdrucksformen

Diese Aspekte sind auch Bestandteil der Medienbildung.

Außerschulisch durchdringt die Digitalisierung alle Lebensbereiche und alle Altersstufen immer stärker. Daher ist Medienbildung zunehmend relevant. Der ‚Orientierungsrahmen Medienbildung in der allgemein bildenden Schule‘ bildet die Grundlage für die Einbindung von Medienbildung in Unterricht und Schulentwicklung bis alle Kerncurricula entsprechend überarbeitet wurden. Im Orientierungsrahmen heißt es:

„Wenn sich Technologien und Gesellschaft verändern, müssen sich auch Schule und Bildung verändern. Stillstand wäre ein Rückschritt. Hier gilt es mutig zu sein und Veränderungen aktiv zu gestalten.“<sup>1</sup>

Der Orientierungsrahmen Medienbildung fußt auf der KMK-Strategie zur ‚Bildung in der digitalen Welt‘, auf dem im Niedersächsischen Schulgesetz festgelegten Bildungsauftrag und auf dem niedersächsischen Landeskonzept ‚Medienkompetenz in Niedersachsen – Ziellinie 2020‘.

Das Kompetenzmodell des Orientierungsrahmens Medienbildung in der Schule strukturiert den Kompetenzerwerb in sechs Bereichen<sup>2</sup>:

1. Suchen, Erheben, Verarbeiten und Aufbewahren
2. Kommunizieren und Kooperieren
3. Produzieren und Präsentieren
4. Schützen und sicher Agieren
5. Problemlösen und Handeln
6. Analysieren, Kontextualisieren und Reflektieren

Jeder Bereich ist in drei Kompetenzstufen untergliedert, wobei Stufe 1 für den Primarbereich vorgesehen ist. Im Kontext des individualisierten Lernens ist es allerdings auch möglich, dass auch Schülerinnen und Schüler der Grundschule in Teilbereichen höhere Anforderungen bewältigen.

---

1 Niedersächsisches Kultusministerium (Februar 2020) Orientierungsrahmen Medienbildung in der allgemein bildenden Schule, S. 4

2 Niedersächsisches Kultusministerium (Februar 2020) S. 10 - 15

## 1.2. Eckpunkte zur Ausstattung

Folgende Eckpunkte zur Ausstattung der Grundschulen müssen erfüllt sein, um die untergeordneten Kompetenzen der oben genannten Kompetenzbereiche zu erreichen:

- Breitbandanschluss der Schulen
- Netzinfrastruktur und WLAN in allen allgemeinen Unterrichtsräumen, Fachunterrichtsräumen, Funktionsräumen (Schulleitung, Lehrerzimmer, Besprechungsraum)
- Präsentationstechnik (optisch, akustisch) in jedem Raum (allgemeiner Unterrichtsraum und Fachunterrichtsraum) inklusive Endgeräte
- Endgeräte für die Schülerinnen und Schüler (Art und Anzahl siehe individuelle Medienbildungskonzepte der Grundschulen der Samtgemeinde Grafschaft Hoya)

Vor diesem Hintergrund setzt jede Schule in ihrer Arbeit auch Aspekte des eigenen Leitbildes um.

Fachliche Aspekte einer insgesamt integriert gedachten und angelegten Medienbildung werden auf der Ebene der Fachkonferenzen entwickelt und im Sinne eines Qualitätszyklus stetig überprüft und angepasst

## **2. Medienbildungskonzept der Grundschule Bücken**

### **2.1 „Entdeckerschule“ / Einbindung in das Schulprogramm**

Mit Blick auf ihren Namenspatron, den in Bücken geborenen Arktis- und Nordpolarforscher Kapitän Karl Koldewey (1837 – 1908), gründet sich ein großer Teil der pädagogischen Arbeit an der Grundschule Bücken auf den Begriff und das pädagogische Konzept einer „Entdeckerschule“. Handlungsleitend für die konkrete Arbeit mit den Schulkindern sind dabei die Qualitäten der Neugier und Horizonsweiterung, die Entwicklung der Fähigkeit zu Forschung, Dokumentation und Präsentation sowie zur Verantwortung gegenüber den Menschen und der Natur in der kleinen Welt der Grundschule Bücken sowie darüber hinaus in den größeren Welten<sup>3</sup>, von denen die Schule ein kleiner Teil ist.

Dieser konzeptionelle Ansatz der „Entdeckerschule“ wird auch im Bereich der Medienbildung verfolgt: Gilt es zunächst, elementare Grundlagen im Umgang mit digitalen Medien altersangemessen zu Grunde zu legen, so wird mit zunehmendem Alter und Erkenntnisfortschritt im Lauf der Grundschulzeit an immer komplexeren Forscherfragen gearbeitet. Im Umgang mit diesen Forscherfragen und zugleich im Umgang mit digitalen Optionen und Herausforderungen erlernen und entdecken die Kinder auch neue digitale Horizonte. Anhand der Forscherfragen wird recherchiert, es werden Ergebnisse auf unterschiedliche Weise zur Präsentation für andere (in der Klasse, im Schulforum, ggfs. erweiterte Öffentlichkeit bei besonderen Projekten) aufbereitet. Analoge Präsentationsformate sind dabei auch weiterhin keineswegs ausgeschlossen.

Im Rahmen eines solchen eher offenen unterrichtlichen Ansatzes verändert sich auch die Rolle der Lehrkraft weg von einer reinen Wissensvermittlung (Lehren) hin zu einer Begleitung der Kinder („Scouting“) bei der Sichtung, Erkundung, Aufarbeitung und Präsentation. Die Lehrkraft wird tendenziell eher zum Lernbegleiter, dessen Aufgabe es ist, Kriterien wissenschaftlichen Arbeitens schon auf elementarer Ebene gut anzubahnen.

Dazu gehören als zentrale Elemente der Umgang mit Möglichkeiten der Recherche, die Text- und Bildbearbeitung, Umgang mit diversen Präsentationsmedien und ggfs. auch die Quellenkritik.

---

<sup>3</sup> lokale, regionale, landes- und bundesweite, europäische, globale Perspektive

Wichtig bleibt, dass bei all der Arbeit an äußeren Phänomenen immer auch die inneren Entdeckungen mitbedacht werden. Was bedeuten die gewonnenen Erkenntnisse für mich, kann ich mich daran entwickeln, kann ich daran wachsen, muss ich etwas tun oder verändern? Erst die Einbindung dieser Dimension des Reflektierens vor dem Hintergrund der eigenen Persönlichkeitsentwicklung kann den erforderlichen kritischen Umgang mit den Herausforderungen der neuen digitalen Welt und die Frage nach ihrer jeweiligen Sinnhaftigkeit begründen und schafft somit die Voraussetzung, neben den Möglichkeiten auch die Grenzen digitaler Medien gesichert wahrzunehmen und auch vor Risiken des Internets zu warnen.

Die vor diesem konzeptionellen Hintergrund zu gründenden konkreten Kompetenzen im Bereich der Medienbildung sind dargestellt im „Orientierungsrahmen Medienbildung“ (Niedersächsisches Kultusministerium, Februar 2020) und umfassen:

- Suchen, Erheben, Verarbeiten und Aufbewahren
- Kommunizieren und Kooperieren
- Produzieren und Präsentieren
- Schützen und sicher agieren
- Problemlösen und Handeln
- Analysieren, Kontextualisieren und Reflektieren

Diese sechs Kompetenzbereiche sind in jeweils drei aufeinander aufbauende Kompetenzstufen gegliedert. Für die Arbeit im Primarbereich ist jeweils die Kompetenzstufe 1 vorgesehen, teilweise werden die Kompetenzen in dieser Stufe 1 auch nur angebahnt und nicht vollständig erreicht. Im Einzelfall kann in der konkreten Arbeit im Grundschulbereich aber im Rahmen individualisierter Zugänge gegebenenfalls auch schon die Kompetenzstufe 2 erreicht werden. Dieser Arbeit im Rahmen der Medienbildung werden an der Kapitän-Koldewey-Grundschule Bücken die nachfolgend dargestellten Schwerpunkte zu Grunde gelegt, regelmäßig evaluiert und vor dem Hintergrund stetigen technologischen und sozialen Wandels auch angepasst. Dabei bilden sich Lehrkräfte, gestützt auf das schulische Fortbildungskonzept, auch in diesem Bereich regelmäßig fort.

**2. 2. Kompetenzraster Medienbildung<sup>4</sup> / Unterrichtliche Einbindung**  
 (aufgelistet sind jeweils die Unterkompetenzen der Kompetenzstufe 1)

Kompetenzbereich 1: Suchen, Erheben, Verarbeiten und Aufbewahren

Zu erwerbende Medien-kompetenz: Schülerinnen und Schüler...	Teilkompetenzen	Verknüpfung zum schuleigenen Arbeitsplan im Fach...	Mögliche Aufgaben/Inhalte Hinweise	Einge-führt ...
... informieren sich unter Anleitung mithilfe von Medien.	Einsatz der Dokumentenkamera: Arbeits- /und Herstellungsprozesse anleiten Grafiken Informationen entnehmen Bildbetrachtung Nutzen Texte, Videos oder Audio -(aufnahmen)	Mathematik	Falten nach Anleitung, eine Tabelle lesen	Ab Jg 1
		Sachunterricht	Betrachten/beschreiben Grafiken und Bilder (z.B. Ernährungspyramide)	Ab Jg 1
		Deutsch	Schriftbetrachtung: Buchstaben, Silben, Wörter etc.	Ab Jg 1
		Religion, Kunst	Beschreiben und deuten Werke der Kunst	Ab Jg 1
		Versch. Fächer	Sachinformationen erhalten	Ab Jg 1
		Musik	Einbeziehung und Nutzung von Online-Musikportalen	Ab Jg 1
		Sport	Video und Ton zur Anleitung von Tänzen, Geräteaufbauten, Bewegungsabläufen, sportlichen Darbietungen im Forum usw.	Ab Jg 1
... beherrschen den Umgang mit altersgerechten Suchmaschinen.	Finden mithilfe einer Kinder-Suchmaschine Bilder, Filme und Texte zu vorgegebenen Suchbegriffen	Sachunterricht	Informieren sich mit Hilfe einer Kindersuchmaschine z.B. zu einem ausgewählten Haustier und erstellen einen Steckbrief z.B. zu einem ausgewählten Wetterphänomen und kopieren dazu einen Text/ein Bild	Ab Jg 3
		Religion	Recherche zu den verschiedenen Weltreligionen (Referate)	Jg 4
		Englisch	Bräuche und Traditionen/Feste in englischsprachigen Ländern	Ab Jg 3

<sup>4</sup>Niedersächsisches Kultusministerium (Februar 2020) Orientierungsrahmen Medienbildung in der allgemeinbildenden Schule

		Deutsch	Informieren sich mit Hilfe einer Kindersuchmaschine zu einem Autor	Ab Jg 3		
... entwickeln erste Suchstrategien.	Entwickeln Forscherfragen und Mindmaps in kooperativen Verfahren	Sachunterricht Religion	Einstieg in ein neues Thema	1 und 2		
			Entwicklung einer Gliederung für Forscherhefte etc.	3 und 4		
	Kennen verschiedene Informationsquellen (verschiedene Medien, Experten) und nutzen sie	Verschiedene Fächer	Nutzen bei der Erstellung von Forscherheften Arbeitsblätter, Bücher, Internetquellen, Interviews, Filme, Online-Wörterbücher		Aufbauend ab Jg 1	
			Alle Fächer	Halten Ordnung und finden sich in Schulbüchern zurecht	Ab Jg 1	
	Nutzen das Inhaltsverzeichnis, Register usw. bei Büchern	Sachunterricht Deutsch	Informationen in einem Sachbuch finden		Ab Jg 2	
			Einführung Arbeit mit dem Wörterbuch		Ab Jg 2	
		Englisch	Nutzen ein Bild-Wörterbuch		Ab Jg 3	
		Religion, SU	Inhaltsverzeichnis für die Mappe anlegen		Ab Jg 3	
		Erkennen am Tablet Apps wieder	Mathe	Nutzen Blitzrechnen-App, nutzen ANTON-App, um Lerninhalte selbstständig zu üben		Ab Jg 1
				Deutsch	Nutzen ANTON-App, um Lerninhalte selbstständig zu üben	
	Finden passende Lerninhalte	Sachunterricht	Nutzen Apps wie ANTON oder Schlaukopf		Ab Jg 2	
			Sachunterricht	Einführung „Arbeit am PC“: Nutzen Rechner, Paint, Word, PPP		3 und 4
	Nutzen bei der Arbeit mit dem PC das Menü und die Suchleiste des Startmenüs und Menüs verschiedener Programme	Englisch	Nutzen das Online-Wörterbuch		3 und 4	
		Deutsch	Nutzen Antolin (Förderung Lesefähigkeit)		Ab Jg 2	
Sachunterricht		Internetrallye zur Homepage der Samtgemeinde		Jg 3		
... entnehmen zielgerichtet	Recherchieren in Sachbüchern, in der	Sachunterricht	Recherche zu Dinosauriern, Haustieren, Fledermaus, Weltall,...	Ab Jg 2		

Informationen aus altersgerechten Informations-quellen.	Schulbücherei um Forscherfragen zu beantworten.	Sport	Recherche zu Sportspielen und Gerätekombinationen	Ab Jg 3
		Religion	Recherche zu verschiedenen Religionen und Festen	Jg 3
		Musik	Recherche zu Sachthemen, u.a. Instrumentenkunde, Thema „Schall – wie entstehen Töne?“	Ab Jg 3
	Markieren wichtige Textstellen, notieren Stichworte, zeichnen ab	verschiedene Fächer	Bei jedem Sachtext	Ab 2
	Wählen passende Suchbegriffe bei der Nutzung von Kinder-Suchmaschinen	Sachunterricht	Recherche zur Fledermaus, Weltall,...	3 und 4
		Sport	Recherche zu Sportspielen und Gerätekombinationen	3 und 4
		Religion	Recherche zu verschiedenen Religionen und Festen	3 und 4
		Kunst, Musik	Recherche zu verschiedenen Künstlern, Komponisten	3 und 4
	Nutzen bei der Arbeit mit dem PC Befehle wie kopieren und einfügen	SachunterrichtDeutsch	Fügen bei der Produktion eigener Texte und Präsentationen Bilder und Texte ein.	3 und 4
	Verstehen Symbolsprache	Mathematik	E-I-S Prinzip	Ab Jg 1
Musik		Notation	Ab Jg 3	
... erarbeiten Kriterien zur Bewertung von Informationsquellen.	Woran erkenne ich Fakenews?	Deutsch Sachunterricht	Untersuchen und testen der Fakenews-App (Fälschen Tonaufnahmen und Texte)	Ab Jg 3
		Englisch	Videos in Originalsprache mit lehrwerkzugehörigen Videos vergleichen	Jg 4
		Kunst	Erstellen eigene Trickfotos	3 und 4
	Vergleich Sachbuch und Informationen aus dem Netz	Deutsch Sachunterricht	Vor erster Internetrecherche	3 und 4
... speichern Daten und Informationen sicher und auffindbar.	Kennen die Ordnung auf der Festplatte Nutzen eigenen USB-Stick zum Speichern von Inhalten	Sachunterricht	Einführung Arbeit am PC	Ab Jg 3



## Kompetenzbereich 2: Kommunizieren und Kooperieren

Vorrangiges Bildungsziel an unserer Schule ist es, dass Kinder lernen, im realen Leben miteinander zu kommunizieren und kooperieren. Dies tun sie im Erzählkreis, im Klassen- und Schülerrat und bei Konflikten jeder Art, die es zu lösen gilt. Darauf aufbauend folgen die Inhalte dieses Kompetenzbereichs.

Zu erwerbende Medien-kompetenz: Schülerinnen und Schüler...	Teilkompetenzen	Verknüpfung zum schuleigenen Arbeitsplan im Fach...	Mögliche Aufgaben/Inhalte Hinweise	Einge-führt...
... kommunizieren und interagieren mit Hilfe verschiedener digitaler Kommunikations-möglichkeiten.	Austausch über Bilder/Texte/Arbeitsergebnisse via Dokumentenkamera (Kommunikation erfolgt analog im Gespräch)	Verschiedene Fächer	Arbeitsergebnisse beschreiben, präsentieren und vergleichen	Jg 1
		Mathematik, Deutsch	Präsentation besonderer Lernaufgaben	Ab Jg 2
		Kunst, Religion	Bildanalyse	Ab Jg 2
	Videochat in schul-/länderübergreifenden Projekten	Projektwoche, Ganztage	z.B. in Zusammenarbeit mit außerschulischen Organisationen (z.B. außerschulischer Lernort „Catucho“)	
	Erstellen von Erklärvideos	Versch. Fächer	Zu bestimmten Themen Erklärvideos erstellen für andere, z.B. jüngere Schüler	
	Nutzen von Telefon, Videos, Tonaufnahmen, E-Mail um zu kommunizieren	Deutsch, Projektwoche, Ganztage, Englisch	Brieffreundschaften mit anderen Schulen via E-Mail Zusatz: Videochat mit Schülern aus dem englischsprachigen Ausland	Ab Jg3 für D, Mitte Jg 4 für E
Englisch		Sprachaufnahmen durch Easi Speak Mikrofone,	3, Mitte 4	

... sprechen über Medienerfahrungen und tauschen sich über Wahrnehmung und Wirkung von medialer Kommunikation aus.	Teilen von häuslichen Medienerfahrungen im Erzählkreis	Deutsch, Sachunterricht	Reflexion über häusliches Medienverhalten im Erzählkreis Klasse 2000	Jg 4
	Reflexion zu analoger und digitaler Kommunikation	Sachunterricht	Verankerung eines regelmäßigen Interaktionstages im Schulprogramm	Jg 4
	Reflexion über Unterschiede zwischen direktem Vorlesen/Vorspielen und selbst erstellten Ton- oder Videoaufnahmen	Deutsch, Religion	Direkter Vergleich zwischen beiden Arten und Herausarbeiten der jeweiligen Vor- und Nachteile	Ab Jg 3
... formulieren Verhaltensregeln für digitale Umgebungen und wenden diese an.	Erstellen von Regeln für die Benutzung der vorhandenen Medien	Alle Fächer	Sobald ein neues Medium eingeführt wird, wird über die korrekte Verwendung gesprochen und Regeln festgelegt	Ab Jg 1
	Erstellen von Regeln für die Kommunikation in sozialen Netzwerken und Messengerdiensten	Sachunterricht	Internetaktionstag	Jg 4
... nutzen in kooperativen Arbeitsprozessen digitale Werkzeuge.	Teilen Aufgaben auch bei der Nutzung digitaler Werkzeuge (z.B. Video, App „book creator“, Adobe Spark Page/Post/Video, answergarden.ch oder Powerpoint) sinnvoll auf.	Sachunterricht, Religion, Deutsch	In kooperativen Lernformen erfolgt die Rollenverteilung nach Kompetenzen der SuS	Jg 3
		Deutsch, Sachunterricht, Religion	In Gruppenarbeit: z.B. Erstellen und überarbeiten von PPP, Referaten, Fotostories, Geschichten, Rollenspiele, Erklärvideos oder Kurzfilmen zu bestimmten Themen	Ab Jg 3
		Deutsch	Silbenschwingübungen im Tandem z.B. mit dem Book Creator	Jg 2
	Nutzung von Tonaufnahmen, Easi Speak Mikrofonen zur Erarbeitung und Reflexion einer Lernaufgabe, z.B. zur Verbesserung der Aussprache	Englisch	Schüler nehmen im Tandem Dialoge auf und reflektieren über ihre Aussprache und inhaltliche Darstellung	Ab Jg 3

		Deutsch	Zur Unterstützung beim Einüben von Gedichtvorträgen (besondere Lernaufgaben) Eine Geschichte erzählen, ein Hörspiel aufnehmen Umfangreiche Ideen können anstelle der Verschriftlichung in eine Audiodatei gesprochen werden (Differenzierung, z.B. bei LRS).	Ab Jg 2
	Schüler kooperieren bei Rechercharbeiten, indem sie Arbeitsaufträge arbeitsteilig bearbeiten und anschließend zusammenführen.	verschiedene Fächer	Recherche in Gruppenarbeit zu Forscherfragen und nutzen dabei Kindersuchmaschinen wie fragfinn.de oder blind Kuh.de sowie geeignete Informationsportale für Kinder wie logo! oder PUR+	Ab Jg 2
... teilen Dateien, Informationen und Links (inkl. Quellenangabe).	Speichern und Abrufen von Dateien auf verschiedenen Medien	verschiedene Fächer	Speichern und Abrufen von Bildern, Texten, Videos und Tonaufnahmen	Ab Jg 1
		Sachunterricht	Einführung in der PC-Stunde: Nutzung eines Speichermediums, z.B. USB-Stick	Ab Jg 3
	Anbahnung der Quellenangabe (Verweis auf Internetseite, Buchseite)	Alle Fächer	Bei der Erstellung von Präsentationen, besonderen Lernaufgaben etc. wird die verwendete Quelle am Ende benannt	Ab Jg 3

### Kompetenzbereich 3: **Produzieren und Präsentieren**

<b>Zu erwerbende Medien-kompetenz: Schülerinnen und Schüler...</b>	<b>Teilkompetenzen</b>	<b>Verknüpfung zum schuleigenen Arbeitsplan im Fach...</b>	<b>Mögliche Aufgaben/Inhalte Hinweise</b>	<b>Eingeführt...</b>
--------------------------------------------------------------------	------------------------	------------------------------------------------------------	-------------------------------------------	----------------------

... sammeln und führen vorhandene Inhalte in verschiedenen Formaten zusammen.	Sammeln Zwischen- und Teilergebnisse in einer Mappe, Ablage oder Ähnlichem.	Sachunterricht, Musik, Deutsch, Mathematik	z.B. Lernwerkstatt zum Apfel Sachthemen (u.a. Komponisten, Instrumentenkunde) z.B. Gedichtwerkstatt Forscherhefte z.B. Symmetrie, Portfolio zu individuellen Lernaufgaben in geometrischen Bereichen	Ab Jg 1
	Behalten einen Überblick über bereits bearbeitete Aufgaben, indem sie beispielsweise Arbeitspläne oder eine Checkliste nutzen.	Deutsch, Mathematik, Sachunterricht	Arbeits- bzw. Wochenpläne bearbeiten, abhaken und eigenständig kontrollieren	Ab Jg 1
	Wählen zum Thema passende Inhalte anhand vorher formulierter Forscherfragen oder erstellter Mindmaps aus. Achten auf die Verständlichkeit von Texten und auf Bildqualität.	Sachunterricht, Deutsch, Religion	Bei allen offenen Rechercharbeiten: z.B. Fledermaus, Weltall, Weltreligionen	Ab Jg 3
	Sie sichten und wählen Texte, Zeichnungen, Grafiken und Fotos ... a) ...aus bereit gestellten Kopien. Sie schneiden aus oder schreiben ab. b) ...aus verschiedenen Printmedien. Sie zeichnen und schreiben ab oder nutzen Kopien. c) ...aus verschiedenen digitalen Medien. Sie kopieren und fügen sie ein oder drucken aus.	Verschiedene Fächer	Quellensuche und -recherche in Verbindung mit Quellenkritik (wie geeignet sind die gefundenen Suchergebnisse zur Klärung?)  Beispiele: a) Lernbuffet b) Büchertisch/Bücherkiste aus Bücherei c) Internetrecherche	Ab Jg 1

	Sammeln Beobachtungen und Versuchsergebnisse. Die Ergebnisse werten sie aus.	Sachunterricht	Fertigen saubere Skizzen an.  Nutzen Fotografien oder Videos, um Beobachtungen und Ergebnisse festzuhalten	Ab Jg 1
		Mathematik	Fertigen Strichlisten an, zeichnen Säulen- und/oder Balkendiagramme	Ab Jg 1
... planen und entwickeln unter Anleitung Medienprodukte in vorgegebenen Formaten.	Gliedern und strukturieren gesammelte Formate.	verschiedene Fächer	z.B. Forumsvorbereitung, Erstellung von Forscherheften, Lapbooks	Ab Jg 1
	Überprüfen ihre Zwischenergebnisse auf Vollständigkeit anhand von Checklisten oder Arbeitsplänen	verschiedene Fächer		Ab Jg 2
	Achten auf Sauberkeit und ansprechende Gestaltung bei der Erstellung von Produkten.	verschiedene Fächer	z.B. Besondere Lernaufgaben, Gestaltungskriterien festlegen für Plakate, Lapbooks und Forscherhefte	Ab Jg 3
	Achten auf passende Schriftarten und ansprechende Gestaltung bei der Erstellung von Worddokumenten (auch als Teil eines Plakates, Forscherheftes, Lapbooks usw.).	verschiedene Fächer	z.B. bei freien Texten, Tabellen oder kopierten Texten und Bildern	Ab Jg 3, eher 4
	Achten auf passende Schriftarten und ansprechende Gestaltung bei der Erstellung von Bildschirmpräsentationen	verschiedene Fächer	z.B. book creator, powerpoint, prezi	ab Jg 3

	Entwickeln ein Skript, bevor sie Erklärvideos, Rollen-spiele, eigene Erzählungen filmen	verschiedene Fächer		ab Jg 3
... präsentieren, veröffentlichen oder teilen ihre Medienprodukte.	Stellen die oben genannten Medienprodukte z.B. den Eltern, der Klassen- oder Schulgemeinschaft vor. Veröffentlichen ggf. auf der Homepage oder stellen Ergebnisse bei Wettbewerben vor	verschiedene Fächer	z. B. Schulforum, klasseninterne Präsentationen, Projektwoche mit Darstellung der Ergebnisse und ggf auch des Prozesses (was und wie), Kapitän-Koldewey-Reporter auf der Homepage, Schatzkistengespräche	Ab Brücken-jahr
... beachten den Unterschied zwischen eigenen und fremden Medienproduktionen.	Gehen mit fremden und den eigenen Medienproduktionen achtsam um	Alle Fächer	Etablierung einer Kultur der Wertschätzung, respektvoll formuliertes Feedback	ab Jg 1
	Vergleichen verschiedene Medienproduktionen	Alle Fächer	Wertfreie Benennung von Unterschieden und Gemeinsamkeiten	ab Jg 1
	Benennen Quellen, beachten das Urheberrecht. Achten auf die Glaubhaftigkeit fremder Quellen	Alle Fächer	Quellenangaben werden angebahnt	ab Jg 4

#### Kompetenzbereich 4: Schützen und sicher Agieren

Zu erwerbende Medien-kompetenz:	Teilkompetenzen	Verknüpfung zum schuleige-	Mögliche Aufgaben/Inhalte Hinweise	Einge-führt...
---------------------------------	-----------------	----------------------------	------------------------------------	----------------

<b>Schülerinnen und Schüler...</b>		<b>nen Arbeitsplan im Fach...</b>		
... benennen Risiken und Gefahren digitaler Umgebungen und entwickeln ein grundlegendes Sicherheitsbewusstsein.	Achtsamer Umgang mit eigenen Daten Achtsames Verhalten gegenüber unbekanntem Identitäten Achtsame Weitergabe von Fotos und Dokumenten	Sachunterricht	u.a. Inhalte des Internet-Aktionstag, evtl Kooperation mit der Polizei  kann nur angebahnt werden	Jg 4
... wenden einfache Strategien zum Merken und Verwalten sicherer Zugangsdaten an (zum Beispiel personalisierte Accounts).	Sensibilisierung für das Erstellen von geeigneten Passwörtern	Angebot im Ganztage oder während der Projekttag	optional Eigenes Passwort für Lernplattformen erstellen nach eingeführter Methode (z.B. Anfangsbuchstaben eines Satzes nutzen, Zahlen und Sonderzeichen verwenden.)	Jg 4
... nutzen Strategien zur Herstellung von Gerätesicherheit (Virens Scanner, Firewall, Zugangssicherung etc.).		Angebot im Ganztage oder während der Projekttag	optional	Jg 4
... benennen die Chancen und Risiken (finanziell, sozial, gesundheitlich)	Folgen für die Gesundheit bei zu großem Medienkonsum	Sachunterricht	Klasse 2000 Was passiert im Gehirn, wenn ich zu lange Medien nutze Selbstreflektion Medienzeit	Jg 4
	Gruppendruck aushalten	Sachunterricht	Klasse 2000	Jg3

digitaler Umgebungen.	(neues Handy, Tablet, Spiele...)			
	Reflektieren ihre Mediennutzung	verschiedene Fächer	Situativ, z.B. im Morgenkreis Strukturiert, z.B. Internetaktionstag, AG, Projekte, Unterrichtsthemen in D	Ab Jg 1 Ab Jg 3
...beschreiben die Auswirkungen digitaler Technologien auf Natur und Umwelt.	Vergleich früher und heute	Sachunterricht	Landwirtschaft früher und heute Zusammenarbeit von Forschern	Ab Jg 2

#### Kompetenzbereich 5: Problemlösen und Handeln

Die dargestellten Teilkompetenzen sind nicht als abschließend zu verstehen und können ggfs. durch weitere Aspekte ergänzt werden.

<b>Zu erwerbende Medien-kompetenz: Schülerinnen und Schüler...</b>	<b>Teilkompetenzen</b>	<b>Verknüpfung zum schuleigenen Arbeitsplan im Fach...</b>	<b>Mögliche Aufgaben/Inhalte Hinweise</b>	<b>Einge-führt ...</b>
... beachten die Unterschiede verschiedener digitaler Umgebungen (z. B. Apps, Webseiten, Textverarbeitung, Tabellenkalkulation).	Wissen, wie verschiedene digitale Umgebungen geöffnet und geschlossen werden. Wenden digitale Umgebungen zweckgebunden an.	verschiedene Fächer	Einführung Blitzrechnen, ANTON Einführung Paint, Word, Book Creator, Antolin Einführung Internetrecherche (Kindersuchmaschinen: fraginn.de, blindekuh.de), Nutzen von Datenbanken (wie z.B. openclipart, photosforclass, pixabay)	Ab Jg 1 Ab Jg 3
		verschiedene Fächer	Weiterführung der erlernten Inhalte	Ab Jg 3
... benennen einfache	Wenden Grundfunktionen an	Sachunterricht	Einführung Arbeit am PC	Ab Jg 3



Grundfunktionen von digitalen Werkzeugen (zur Verarbeitung von Daten und Informationen).	und übertragen Wissen auf andere Bereiche. Z.B. Suchfunktionen, Menüleiste oder Schnellauswahl	Deutsch	Text- und Bildbearbeitung z. B. anhand des Book Creators	
		Alle Fächer	Weiterführung der erlernten Inhalte	3 und 4
... wählen altersgemäße digitale Lernmöglichkeiten aus.	Nutzen selbstständig Lernapps	Mathematik	Einführung der Blitzrechnen-App mit den verschiedenen Übungen Nutzen der Blitzrechnen-App und Auswahl der passenden Übung	Ab Jg 1
		verschiedene Fächer	Einführung und Nutzung verschiedener Lernapps und Auswahl der passenden Übungen, z.B. Anton, Antolin, learningapps.org	Ab Jg 1
	Wählen selbstständig Übungsmöglichkeiten aus, z.B. Apps, Film, Audio oder Internetangebote zum Thema Entscheiden sich auch bewusst gegen ein digitales Angebot, wenn andere Medien sinnvoller erscheinen.	verschiedene Fächer	Arbeit an Stationen, Arbeitspläne, Fachspezifische Aufgaben	Ab Jg 3
... wenden einfache Funktionen von digitalen Werkzeugen (unter Anleitung) an.	Können Lernapps selbstständig bedienen	verschiedene Fächer	z.B. Blitzrechnen, ANTON, Antolin, learningapps.org	Ab Jg 1
	Umgang mit Textverarbeitungsprogrammen (z.B. Word)	Sachunterricht	Einführung PC	Ab Jg 3
		Versch. Fächer	Erstellen von Word-Dokumenten zu verschiedenen Themen	Ab Jg 3
	Umgang mit Präsentationsprogrammen (z.B. Powerpoint)	Versch. Fächer	Vorbereitung Schulforum	Ab Jg 3
		Sachunterricht	Einführung in der PC-Stunde	Ab Jg 3
Versch. Fächer	Erstellen von Präsentationen zu verschiedenen Themen, Vorbereitung Schulforum	Ab Jg 3		
... identifizieren technische Probleme.	Können benennen, wenn ein Gerät nicht funktioniert.	Alle Fächer		Ab Jg 1

	Helfen Mitschülern bei der Behebung technischer Probleme	AG	z.B. AG Medienexperten	Ab Jg 3
... erkennen eigene Defizite bei der Nutzung digitaler Werkzeuge.	Können benennen, was sie noch lernen bzw üben müssen bei der Handhabung digitaler Werkzeuge.	Alle Fächer		Ab Jg 1
	Können um Hilfe bitten.	Alle Fächer		Ab Jg 1

### Kompetenz 6: Analysieren, Kontextualisieren und Reflektieren

Besonders in diesem Kompetenzbereich ist die gemeinsame Verantwortung von Erziehungsberechtigten und der Schule in den Blick zu nehmen. Möglichkeiten, Grenzen und Gefahren von Mediennutzung werden anlässlich von Elternabenden thematisiert. Dafür gibt es vorbereitete Präsentationen, anlassbezogen werden auch Referenten von außen einbezogen.

<b>Zu erwerbende Medien-kompetenz: Schülerinnen und Schüler...</b>	<b>Teilkompetenzen</b>	<b>Verknüpfung zum schuleigenen Arbeitsplan im Fach...</b>	<b>Mögliche Aufgaben/Inhalte Hinweise</b>	<b>Einge-führt ...</b>
...stellen die Vielfalt der altersgemäßen Medienangebote und ihre Zielsetzung dar.	Kennen und benennen verschiedene Medienangebote	Deutsch, Sachunterricht	Analoge und digitale Medien	Ab Jg 2
	Erkennen und benennen Zielsetzung von - Verschiedenen Printmedien - Werbung, versteckter Werbung	Sachunterricht, Deutsch	Fächerübergreifende Unterrichtseinheit zu den Themen „Werbung und Medien“, „Mediennutzung – Medienkonsum“ Klasse 2000 (Jg 4)  Kritischer Umgang mit Werbung in sozialen Medien (z.B. Youtube, Instagram, Tik Tok)	Ab Jg 3

	Vergleichen „kostenfreie“ Apps mit LernApps		Daten als versteckte Kosten	Jg 4
... erkennen die Wirkung unterschiedlicher Darstellungsmittel in und durch Medien	Beschreiben die Wirkung verschiedener Darstellungsmittel auf sich selbst	Deutsch, Kunst, Sachunterricht	Eigene Werbung nach vorgegebenen Kriterien erstellen	Jg 4
	Kennen erste „Marketingstrategien“	Deutsch, Sachunterricht	Fächerübergreifende Unterrichtseinheit zu den Themen „Werbung und Medien“, Klasse 2000	Jg 4
... beschreiben ihr eigenes Medienverhalten.		verschiedene Fächer	Erzählkreis, Umfragen	Ab Jg 1 Ab Jg 2
		Sachunterricht	Klasse 2000, Thema „Mediennutzung – Medienkonsum“	Jg 4
... setzen sich mit ihrem eigenen Medienverhalten auseinander.		Sachunterricht	Klasse 2000, Thema „Mediennutzung – Medienkonsum z.B. Medienkonsumtagebuch führen mit Auswertung	Jg 4
... verarbeiten ihre Medienerlebnisse, indem sie Regeln für den bewussten Umgang mit Medien entwickeln.		Sachunterricht, Deutsch	Thema „Gefahren im Netz, für den Körper, Suchtgefahr, Mobbing...“	Jg 4
			Informationen über Altersbeschränkungen Durchführung regelmäßiger Elterninformationsveranstaltungen als Anregung, um in einen Austausch mit den eigenen Kindern zu gehen.	Ab Jg 1

## **2.3 Erforderliche Ausstattung / Anlage zum Medienbildungskonzept**

Eine Ausstattung im Bereich digitaler Medien ist mit Hilfe und mit Mitteln des Schulträgers im Bereich der Digitalisierung der Kapitän-Koldewey-Grundschule Bücken in den vergangenen Jahren in ersten Schritten bereits Zug um Zug erfolgt. Vor dem Hintergrund ist bei der Aktualisierung des schuleigenen Medienbildungskonzeptes eine grundlegende Erneuerung nicht in allen Bereichen erforderlich, sondern es ist möglich, an teilweise bereits vorhandene digitale Infrastruktur anzuschließen. Das betrifft insbesondere die Präsentationstechnik in den acht allgemeinen Unterrichtsräumen (AUR). Alle Klassenräume sind bereits mit einer Dokumentenkamera, mit einer manuell zu bedienenden Leinwand über der Klassenraumtafel, mit einem Beamer und einer kleinen Audioeinheit inkl. der dafür erforderlichen Zuleitung und Verkabelung ausgestattet. Die erforderliche technische Weiterentwicklung im Rahmen der Aktualisierung des Medienkonzeptes kann daran anschließen und darauf aufbauen.

Nach Erhebung in den einzelnen Fachkonferenzen der Kapitän-Koldewey-Schule ergibt sich in der Umsetzung des schuleigenen Medienbildungskonzeptes folgender Ausstattungsbedarf:

### **2.3.1. Vernetzung**

Ein stabiles und leistungsfähiges einheitliches schuleigenes Netz zur Verbindung aller Endgeräte in allen allgemeinen Unterrichtsräumen (AUR) und Fachunterrichtsräumen (FUR) sowie im Verwaltungsbereich, im Lehrerzimmer und der Pausenhalle mit dem Internet ist aufzubauen und vorzuhalten. Die einzuhaltenden Standards dazu sind in der Anlage zur „Richtlinie über die Gewährung von Zuwendungen zur Verbesserung der IT-Infrastruktur und der IT-Ausstattung in Schulen (RdErl. d. MK v. 08. 08. 2019)“ definiert. Die Einrichtung einer digitalen Plattform zur Sicherstellung der Kommunikation und zum Austausch von Lehrkräften, Eltern und ggfs. Kindern des 3./4. Jahrgangs (z. B. I-Serv) wird angestrebt.

### **2.3.2. Ausbau der vorhandenen Präsentationstechnik**

Um in den Klassen und Fachräumen die Möglichkeit zu haben, auf digitale Inhalte im Internet zuzugreifen und diese auch zu präsentieren, ist zusätzlich zur bereits vorhandenen Technik die Beschaffung von stationären Laptops erforderlich. In den FUR (Musikraum, „Entdeckerraum“, Sporthalle), in denen die Grundausstattung zur Präsentation bislang nicht zur Verfügung steht, ist sie zukünftig vorzuhalten. Die Audioeinheit im Musikraum muss eine hochwertige sein. Die Audioeinheit für den Sportbereich muss für die Größe der Halle ausgelegt sein. Für die Pausenhalle ist die Neubeschaffung eines Powermischers (12-Kanal) erforderlich. Die derzeitige Anlage ist noch eingeschränkt funktional, aber mehr als 15 Jahre alt. Eine Neubeschaffung von Lautsprechern für die Pausenhalle ist nicht erforderlich. Diese wurden zwischenzeitlich aus laufenden Mitteln ersetzt. Für den Bereich

der Präsentationstechnik ergibt sich ein Beschaffungsbedarf von

- 12 Laptops (8 AUR, 3 FUR, Pausenhalle)
- 3 Leinwände (FUR)
- 3 Beamer (FUR)
- 3 Dokumentenkameras (FUR)
- 3 Audioeinheiten (angepasst an den jeweiligen Fachbedarf (FUR))
- Powermischer (12-Kanal / Pausenhalle)
- Zuleitungen und Verkabelung

### **2.3.3. Dokumentieren und Präsentieren erlernen**

Um den Anforderungen gerecht zu werden, die eine digitalisierte Welt mit sich bringt, erfordert es eine Ausstattung, mit welcher die Schülerinnen und Schüler alle Kernkompetenzen für den Umgang in der digitalen Welt erlangen können.

Dazu gehört unter anderem auch die Fähigkeit, mit Programmen wie Word oder PowerPoint arbeiten zu können. Den Umgang mit diesen Programmen erlernen unsere Schülerinnen und Schüler bereits seit vielen Jahren während ihrer Grundschulzeit. Sie nutzen sie, um fachspezifische Lernnachweise in Form von schriftlichen Ausarbeitungen und Vorträgen u. a. bei der Bearbeitung von Forscherfragen zu erarbeiten. Sie präsentieren ihre Entdeckungen und Ergebnisse klassenintern, im Schulforum der gesamten Schülerschaft oder im Rahmen von besonderen Projekten und Wettbewerben auch darüber hinaus.

Damit wird ein wichtiger Beitrag geleistet, dass die Kinder für den Übergang auf die weiterführende Schule mit all den neuen Anforderungen, die an sie gestellt werden, gut vorbereitet sind.

Momentan arbeiten wir mit stark veralteten, technisch abgängigen Computerarbeitsplätzen, viele sind nur noch beschränkt oder gar nicht mehr nutzbar.

Um sicherzustellen, dass wir auch in Zukunft unsere bewährte Arbeit fortführen können, benötigen wir für die individuelle Arbeit der Schülerinnen und Schüler im Kompetenzbereich „Produzieren und Präsentieren“ einen Klassensatz an Laptops mit entsprechendem Office-Paket. Für diesen Bereich ergibt sich ein Beschaffungsbedarf von

- 26 Laptops als mobiler Klassensatz (onlinetauglich und mit entsprechendem Office-Paket)

### **2.3.4. Differenzierung**

In Übungsphasen sollen Kinder möglichst selbstständig an Lerninhalten arbeiten, die auf ihren Wissensstand zugeschnitten sind. Dies

wird durch die Nutzung von Tablets mit entsprechenden Apps (ANTON, Blitzrechnen, usw.) erreicht. Die Lehrkraft hat hierdurch die Möglichkeit, sich intensiver um Kinder zu kümmern, die besondere Hilfestellung benötigen. Bisherige Erfahrungen in diesem Bereich mit speziell kindergesicherten I-Pads sind wegen ihrer unkomplizierten Bedienbarkeit sehr positiv. Zudem gestalten sich Pflege und Wartung als vergleichsweise wenig aufwändig. Für diesen Bereich ergibt sich ein Beschaffungsbedarf von

- 8 I-Pads (1 Gerät je Stammklasse) zzgl. Schutzhüllen und Grundausstattung mit Lern- und Anwendungssoftware

### **2.3.5. Sonderpädagogische Förderung**

Im Rahmen der Inklusion bedarf es neben der oben beschriebenen Binnendifferenzierung zusätzlicher Förderangebote. Diese finden in Kleingruppen statt, um bestehenden Konzentrationsproblemen entgegenzuwirken. Auch hier gibt es einen Bedarf an Tablets, mit denen nicht nur gezielt gefördert sondern auch gut der Lernstand erfasst werden kann. Außerdem wirken die Geräte sehr motivierend, so dass die Aufmerksamkeitsspanne der Kinder verlängert wird. Für diesen Bereich gibt es einen Beschaffungsbedarf von

- 7 I-Pads zzgl. Schutzhüllen und Grundausstattung mit Lern- und Anwendungssoftware (1 Gerät je Kind in der sonderpädagogischen Förderung)