



MEDIENKONZEPT

Grundschule Sterley

Stand Mai 2024

Grundschule.Sterley@schule.landsh.de

Inhalt

Inhalt.....	1
1. Rahmendaten der Schule	2
2. Vorüberlegungen.....	2
3. Bestandsaufnahme.....	3
3.1 Vorhandene Ausstattung und Infrastruktur	3
3.2 Geplante Ausstattung.....	3
3.3 Beteiligungsstrukturen	4
4. Mediacurriculum Klassen 1 bis 4.....	5
4.1 Allgemeine Ziele	5
4.2 Klassenbezogene Kompetenzen und Inhalte	6

1. Rahmendaten der Schule

An der Grundschule Sterley unterrichten zusammen mit der Schulleitung und der Konrektorin 17 Lehrkräfte. Zurzeit besuchen 234 Schülerinnen und Schüler in insgesamt 11 Klassen die Schule. Die Grundschule ist zwei- bis dreizügig. Es gibt zwei Trakte mit jeweils sechs Klassenräumen, wovon einer für den DaZ-Unterricht genutzt werden. Ein weiterer Trakt steht derzeit überwiegend der Offenen Ganztageschule (OGS), dem Förderunterricht und der Schulsozialarbeit zur Verfügung. Neben diesen Räumlichkeiten gibt es eine Schulküche mit Nebenraum, eine Mensa sowie eine Zweifeldsporthalle. In einem Fachraumtrakt befinden sich ein Kunst-, ein Werk-, ein Musik- und ein Forscherraum, welche täglich von den Klassen genutzt werden.

2. Vorüberlegungen

Digitale Medien unterstützen das Lernen und Lehren schulischer Inhalte. Sie finden sich mittlerweile in allen Lebensbereichen unserer Gesellschaft wieder. Darüber hinaus haben digitale Medien Einfluss auf unser Kommunikationsverhalten, schaffen neue Möglichkeiten kreativen Arbeitens und verändern Arbeitsabläufe in der Berufs- und Arbeitswelt und damit auch in der Schule. Diesen Veränderungen tragen wir Rechnung, indem wir unseren Schülerinnen und Schülern die Möglichkeit bieten, die notwendigen Kompetenzen im Umgang mit digitalen Medien zu erlernen. Dabei ist uns die Ausschöpfung der sich durch neue Medien bietenden Möglichkeiten genauso wichtig wie die Vermittlung eines kritischen Umgangs mit ihnen, der auch vorhandene Gefahren digitaler Medien einschließt. Das Ziel eines schulischen Medienkonzeptes ist es, das Lernen mit digitalen Medien systematisch in Lernprozesse zu integrieren. Schülerinnen und Schüler erwerben so Kenntnisse, Einsichten, Fähigkeiten und Fertigkeiten, um den Herausforderungen in einer von digitalen Medien beeinflussten Welt gerecht zu werden. Das schulische Medienkonzept schafft durch Austausch und Einigung aller in der Schule Beteiligten eine gemeinsame Basis für die aktive Gestaltung der Lernumgebung und Unterrichtsorganisation.

Hierzu gehören an der Grundschule Sterley die Kompetenzbereiche:

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

Wenn die Grundschule an die Lebens- und zukünftige Arbeitswelt der Kinder anknüpfen soll, dann müssen die Chancen der neuen digitalen Medien frühzeitig aufgegriffen und in den Schulalltag implementiert werden. Wichtig erscheint uns auch die unterrichtliche

Anwendung digitaler Medien aller an Schule Beteiligten. Dabei werden wir uns in unserem Medienkonzept im Rahmen der Erreichung der Schlüsselqualifikation „Medienkompetenz“ hauptsächlich auf die digitalen Medien iPads und Activpanels konzentrieren. Das Lernen „mit und über Medien“ wird selbstverständlich auch weiterhin die bisher verwendeten Medien im Sinne einer Medienintegration sinnvoll berücksichtigen.

3. Bestandsaufnahme

3.1 Vorhandene Ausstattung und Infrastruktur

Die Grundschule Sterley verfügt über 40 iPads, die für die unterrichtliche Nutzung zur Verfügung stehen. In vier Klassenräumen wurden bereits Activpanels der Firma Promethean angebracht. Die neun restlichen Klassenräume werden noch in diesem Schuljahr ausgestattet. Der Musikraum verfügt seit 2020 über einen an der Decke befestigten Beamer. Im Verwaltungstrakt sind fünf PC-Arbeitsplätze vorhanden: Schulsekretariat, Büro Schulleiter und Stellvertreterin sowie zwei Arbeitsplätze im Lehrerzimmer.

Alle Lehrkräfte verfügen über ein Dienstgerät des Landes Schleswig-Holstein.

Die WLAN-Versorgung der Schule wurde professionell aufgerüstet, so dass mittlerweile alle Bereiche der Schule gut versorgt sind. Zum Einsatz kommen dabei moderne controllergesteuerte Hochleistungsaccesspoints.

Das Lernmanagementsystem itslearning steht seit Februar 2024 zur Verfügung.

3.2 Geplante Ausstattung

Zunächst sind wir weiterhin bemüht, unsere fünf PC-Arbeitsplätze in benutzbarem Zustand zu halten. Regelmäßig werden sie den neuesten Entwicklungen entsprechend angepasst.

Die Anschaffung weiterer iPads ist geplant, sodass bald in jeder Klasse genügend Geräte zur Verfügung stehen.

Die Installation eines allgemeinen Infobildschirmes im Eingangsbereich für Kinder, Eltern und Lehrkräfte ist geplant.

Es ist geplant, einen Druckerzugang für alle Geräte der Schule zu ermöglichen.

3.3 Beteiligungsstrukturen

Die Grundschule Sterley wird die Umsetzung der Ziele mit digitalen Medien in unterschiedlichen Vorhaben verankern:

- Im Schulentwicklungsprozess stellt die intensive Weiterentwicklung der „Digitalen Schullandschaft“ unserer Schule ein zentrales Thema dar.
- Es wird ein Medienteam aus digital kompetenten Kolleginnen gebildet, welches die digitale Entwicklung im Blick hat und den übrigen Kolleginnen und Kollegen zur Seite steht.
- In Fachkonferenzen werden unter Beteiligung von Eltern digital unterstützte Unterrichtskonzepte und –einheiten exemplarisch erarbeitet, sowie Programme, bzw. Apps vorgestellt.
- Alle Lehrkräfte werden sich im Rahmen von Schulentwicklungstagen und anderen Fortbildungsmaßnahmen (IQSH) weiterbilden.
- Kinder bilden Kinder im Rahmen von FIT-Gruppen fort.
- Kinder bilden Lehrkräfte im Rahmen eines unterrichtlichen Austausches fort.
- Die digitale Unterstützung und Hilfe der Kolleginnen und Kollegen untereinander wird über einen „best practice“ Austausch u.a. auf Lehrerkonferenzen erfolgen.
- Die Lehrkräfte nutzen das Lernmanagementsystem itslearning zur besseren Kommunikation und zur Bereitstellung von Material für die Schülerinnen und Schüler.
- Die Offene Ganztagschule bietet Nachmittagskurse zum Umgang mit digitalen Medien an.

Dass wir im Juni 2025 erfolgreich sind, werden wir daran erkennen, dass ...

- jeder Klassenraum mit einem Activpanel ausgestattet ist.
- in jeder Klasse digitale Medien angewendet und als kommunikatives Medium genutzt werden.
- die Lehrkräfte den Umgang mit digitalen Medien als eine Kulturtechnik einbeziehen und regelmäßig anwenden.
- das Kollegium an mindestens einer digitalen Fortbildung teilgenommen hat.

4. Mediencurriculum Klassen 1 bis 4

4.1 Allgemeine Ziele

Digitale Medien unterstützen das Lernen und Lehren schulischer Inhalte. Sie finden sich in allen Lebensbereichen unserer Gesellschaft wieder. Darüber hinaus haben digitale Medien Einfluss auf unser Kommunikationsverhalten, schaffen neue Möglichkeiten, kreativen Arbeitens und verändern Arbeitsabläufe in der Berufs- und Arbeitswelt und damit auch in der Schule. Diesen Veränderungen tragen wir Rechnung, indem wir unseren Schülerinnen und Schülern die Möglichkeit bieten, die notwendigen Kompetenzen im Umgang mit digitalen Medien zu erlernen. Dabei ist uns die Ausschöpfung der sich durch neue Medien bietenden Möglichkeiten genauso wichtig, wie die Vermittlung eines durchaus kritischen Umgangs mit ihnen, der auch vorhandene Gefahren digitaler Medien einschließt.¹ Dabei bewegen wir uns in einem Spannungsfeld zwischen den mittlerweile nahezu unbegrenzt erscheinenden Möglichkeiten der digitalen Medien einerseits und den begrenzten Ressourcen, die Lehrkräfte, Schülerinnen und Schüler auf der Anwendungsebene mitbringen.

Das Ziel eines schulumfassenden Medienkonzeptes ist es, Lernen mit Medien systematisch in Lernprozesse zu integrieren. Schülerinnen und Schuler erwerben so Kenntnisse, Einsichten, Fähigkeiten und Fertigkeiten, um den Herausforderungen in einer von Medien beeinflussten Welt gerecht zu werden. Das schulische Medienkonzept schafft durch einen Austausch aller in der Schule Beteiligten eine gemeinsame Basis für die aktive Gestaltung der Lernumgebung und Unterrichtsorganisation.

Grafik aus den Fachanforderungen Deutsch²

Suchen und Arbeiten (K1)	Kommunizieren und Kooperieren (K2)	Produzieren und Präsentieren (K3)	Schützen und sicher Agieren (K4)	Problemlösen und Handeln (K5)	Analysieren und Reflektieren (K6)
Browsen, Suchen, Filtern	Interagieren	Entwickeln und Produzieren	Sicher in digitalen Umgebungen agieren	Technische Probleme lösen	Medien analysieren und bewerten
Auswerten und Bewerten	Teilen	Weiterverarbeiten und Integrieren	Persönliche Daten und Privatsphäre schützen	Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen	Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren
Speichern und Abrufen	Zusammenarbeiten	Rechtliche Vorgaben beachten	Gesundheit schützen	Eigene Defizite ermitteln und nach Lösungen suchen	
	Umgangsregeln kennen und einhalten		Natur und Umwelt schützen	Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen	
	An der Gesellschaft aktiv teilhaben			Algorithmen erkennen und formulieren	

¹ Vgl. Hentig, Hartmut von (2002): Der technischen Zivilisation gewachsen bleiben. Beltz Verlag

² Ministerium für Bildung, Wissenschaft und Kultur des Landes S-H: (2018): Fachanforderungen Deutsch, Primarstufe/Grundschule. S. 7

4.2 Klassenbezogene Kompetenzen und Inhalte

Folgende Tabelle verdeutlicht, welche der oben aufgeführten Kompetenzen in den einzelnen Klassenstufen angebahnt werden sollen. Zudem gibt sie einige Unterrichtsbeispiele.

Klassenstufen 1/2	Mögliche Inhalte
<p>K1: Suchen und Arbeiten Die Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> • lernen analoge und digitale Medien als Informationsquelle kennen. • nutzen Apps für altersbezogene Entwicklungsaufgaben oder zur Festigung von Unterrichtsinhalten • begreifen das iPad als Arbeitsgerät. 	<ul style="list-style-type: none"> • Themen, Interessen und Fragen der Kinder mit Hilfe von Kindersuchmaschinen (internet-ABC, fragfinn.de, planet-wissen) aufgreifen • Kindersachsendungen • arbeiten mit altersgerechten Apps
<p>K2: Kommunizieren und Kooperieren Die Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> • können ausgehend von eigenen Erfahrungen aus dem häuslichen Umfeld verschiedene analoge und digitale Kommunikationsformen im geschützten Raum erfahren. • lernen die Regeln im Umgang mit den iPads kennen. • teilen den Bildschirm des iPads mit dem Activpanel. 	<ul style="list-style-type: none"> • Aufgreifen vorhandener digitaler Kommunikationserfahrungen • Nutzung kindgerechter Plattformen für den Unterricht (z.B. Antolin, Anton, Internet-ABC) • Erste Schritte des kooperativen Lernens am Tablet ausprobieren • Datenschutz thematisieren (Beispiel Passwörter)
<p>K3: Produzieren und Präsentieren Die Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> • bringen Interessen und Themen aus dem eigenen Lebensumfeld mit Hilfe von Medienprodukten zum Ausdruck. 	<ul style="list-style-type: none"> • sich selbst und das eigene Lebensumfeld mit Hilfe von Texten, Fotos und Audioaufnahmen darstellen (Apps: stop motion studio, garage band, book creator) • Gestaltungs- und Präsentationsmöglichkeiten

Klassenstufen 1/2	Mögliche Inhalte
	entdecken und mit ihnen experimentieren
<p>K4: Schützen und sicher Agieren Die Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> • begreifen das Internet als offenen, oft ungeschützten Raum. • kennen den Sinn von Passwörtern. • gehen altersentsprechend verantwortungsbewusst mit ihren Daten um. 	<ul style="list-style-type: none"> • thematisieren, was man von sich preisgeben sollte und was nicht • „Mein erstes Internet-ABC“
<p>K5: Problemlösen und Handeln Die Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> • wenden sich bei Problemen im Umgang mit den digitalen Medien an Erwachsene. • verbinden die Tablets mit den Aktivpanels. • beherrschen einfache Funktionen eines Tablets und ausgewählter Apps. 	<ul style="list-style-type: none"> • erste Schritte im Internet • Tablet ein- und ausschalten • Apps öffnen und schließen • QR-Codes lesen
<p>K6: Analysieren und Reflektieren Die Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> • gehen kritisch mit den Inhalten des Internets um und fragen bei Unsicherheit einen Erwachsenen. 	<ul style="list-style-type: none"> • Paulnewsman.com: Einen erfundenen Zeitungsartikel auf Echtheit überprüfen.

Klassenstufe 3/4	Mögliche Inhalte
<p>K1: Suchen und Arbeiten</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> • können aus vielfältigen analogen und digitalen Medien gezielt Informationen suchen, entnehmen, zusammenfassen und erste Bewertungen durchführen. • Apps und Lernprogramme in individualisierten und kooperativen Lernprozessen nutzen. • Suchmaschinen nutzen. 	<ul style="list-style-type: none"> • Informationen auf zuvor festgelegten Seiten recherchieren • Informationen kopieren und in ein anderes Programm einfügen • Informationen aufbereiten (z.B. Plakat, einfache Präsentationsprogramme) • gezielte Nutzung von online verfügbaren Informationen oder Kindersachsendungen in offenen Unterrichtssituationen • sichere Nutzung der auf den iPads vorhandenen Lernapps • Modul 1 und 4 des Internet-ABC
<p>K2: Kommunizieren und Kooperieren</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> • entdecken digitale Kommunikationsformen im geschützten Raum. • reflektieren ihr Nutzungsverhalten digitaler Kommunikationsformen und passen es an. 	<ul style="list-style-type: none"> • Nachrichtendienst von itslearning einführen und nutzen • Junait durchspielen • Internet-ABC Modul 2 • E-Mails schreiben (Deutschunterricht)

<p>K3: Produzieren und Präsentieren</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> • erarbeiten Themen und Inhalte am Tablet. • erstellen, präsentieren und entwickeln digitale Medienprodukte weiter. • erarbeiten Grundlagen des Programmierens. 	<ul style="list-style-type: none"> • Kurzfilme, Audios und Präsentationen am Tablet erstellen • code.org • Urheberrecht thematisieren
<p>K4: Schützen und sicher Agieren</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> • agieren sicher in der digitalen Umgebung. • schützen ihre Privatsphäre. • erkennen KI als Chance, sehen aber auch die Gefahren. 	<ul style="list-style-type: none"> • Modul 3 des Internet-ABC • Cyber Mobbing thematisieren • Mediennutzungsvertrag mit den Eltern vereinbaren • Verhaltensregeln für den Umgang im Internet erarbeiten
<p>K5: Problemlösen und Handeln</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> • lösen einfache technische Probleme selbstständig oder untereinander. • nutzen digitale Werkzeuge und Medien auch zum Problemlösen. • erkennen Algorithmen. 	<ul style="list-style-type: none"> • Modul 1 des internet-ABC • eine Online-Anleitung befolgen oder nach einem Video handeln

<p>K6: Analysieren und Reflektieren</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> • reflektieren die digitalen Medien kritisch, analysieren und bewerten sie 	<ul style="list-style-type: none"> • Untersuchung von Fake-News • Untersuchung von KI-generierten Produkten
---	---

Literaturverzeichnis

Hentig, Hartmut von (2002): Der technischen Zivilisation gewachsen bleiben. Beltz Verlag

Institut für Qualitätsentwicklung an Schulen in Schleswig-Holstein (Hrsg.) (2018): Digitale Medien im Fachunterricht.

Ministerium für Bildung, Wissenschaft und Kultur des Landes S-H: (2018): Fachanforderungen Deutsch, Primarstufe/Grundschule. S. 7