



1. Vorbemerkung

Aufgabe der Grundschule ist die Vermittlung grundlegender Fähigkeiten, Kenntnissen und Fertigkeiten in einer Form, die den individuellen Lernmöglichkeiten des einzelnen Kindes angepasst ist. Unsere Grundschule sieht sich zunehmend mit der Aufgabe konfrontiert, Schülerinnen und Schüler auf die Digitalisierung vorzubereiten. Das Leben der Kinder ist immer mehr durch das Digitale geprägt. Dieser Fortschritt bringt aber nicht nur Vorteile mit sich, sondern birgt auch viele Gefahren. In diesem Zusammenhang bietet der Einsatz neuer Medien die Chance, Kinder gezielt sowie differenziert zu fördern und sie ihren Lernprozess selbstständig organisieren zu lassen. Zudem erwarten wir nicht nur in der Realität einen respektvollen und kooperativen Umgang, sondern auch in den digitalen Medien, was leider dort häufig nicht beachtet wird. Beide Seiten sollen den Schülerinnen und Schülern nähergebracht werden. Dafür ist eine Medienkompetenz notwendig, deren Grundlage das Medienbildungskonzept bietet. Schülerinnen und Schüler sollen lernen selbstständig und reflektiert im Internet zu recherchieren. Ihnen soll ermöglicht werden, die Gestaltung und die Wirkung von Medienangeboten zu analysieren und deren Bedeutung zu reflektieren. Sie sollen in der Lage sein, eigene Arbeitsergebnisse unter Einsatz medialer Werkzeuge sachgerecht darzustellen und zu präsentieren.

Um diesen Anforderungen gerecht zu werden, legt die Grundschule Lohne folgendes Medienkonzept zu Grunde.

2. Unterrichtliche Kompetenzentwicklung

Folgende sechs Aspekte medialer Kompetenzentwicklung sieht das niedersächsische Landesinstitut für schulische Qualitätsentwicklung für den unterrichtlichen Bereich vor²:

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

In der folgenden Übersicht ist festgehalten, in welchen Fächern die Kompetenzentwicklung wie berücksichtigt wird:

¹ **Bezug:**

§ 2 NSchG (Bildungsauftrag der Schule); **§ 32 Abs. 2 Satz 2 NSchG** (Eigenverantwortung der Schule), hier: Erfüllung des Bildungsauftrags;

Orientierungsrahmen Schulqualität, QB 5: 5.2 Schuleigenes Curriculum; **Kernaufgabenmodell:**

Kernaufgabe B 1 (Die Schule verbessert ihr schuleigenes Curriculum)

Leitbild der Grundschule Lohne: Leitsatz Nr. 4 (Vielfältige Formen des Lernens bestimmen unsere Unterrichtsqualität.)

² Niedersächsisches Kultusministerium, 2020, S.9-15

1. Suchen, Erheben, Verarbeiten und Aufbewahren			
Fach	Jahrgang	Unterrichtliche Verankerung	Beispiele
Deutsch	2-4	... schlagen Wörter im Wörterbuch nach.	
	2-4	...informieren sich zu einem Autor (z.B. Umgang mit Suchmaschinen, Lexikon).	Plakate zum Autor erstellen / Referate halten
	2-4	... nutzen ggf. Suchmaschinen in der Bücherei, um Standorte der Bücher zu finden.	in der Bücherei den Umgang mit der Suchmaschine besprechen
	2-4	...finden Informationen in Sachtexten.	wichtige Informationen aus Sachtexten digital erfassen
Mathe	2+3	... erheben Informationen für Umfragen, erstellen Tabellen und Diagramme.	Lieblingssportart, -tier, -farbe
Sachunterricht	1-4	... informieren sich zu einem Sachthema (z.B. Umgang mit Suchmaschinen (Klexikon, Blinde Kuh) und Lexikon).	Plakate (Haustiere, Tiere des Waldes, Erfindungen usw.)
	3+4		Referate (Nahrungsmittel, Landschaften in Niedersachsen, Kinderrechte usw.)
	3+4	... recherchieren über abstrakte Inhalte (Schaubilder, Erklärvideos, edupool).	Magnetismus, Wasserkreislauf
	3+4	... arbeiten mit Satellitenbildern.	Google Maps oder Open Street Maps für Kartographie
	3+4	... entnehmen aus der Tiere-im-Wald- oder Bienen-App zielgerichtet Informationen.	
	1+2	... nutzen interaktive Lexika.	„Entdecke das Land“

Religion	2-4	... informieren sich unter Anleitung mithilfe von Medien.	Kirchliche Feste im Jahreskreis, kirchliche Einrichtungen und Projekte, Umgang mit dem Tod, Weltreligionen
Englisch	3+4	... informieren sich unter Anleitung mithilfe von Medien über Themen.	London oder allgemein englische sprachige Länder
	3+4	... entnehmen aus altersgerechten Informationsquellen zielgerichtet Informationen und halten diese z.B. auf Plakaten fest.	Padlet (von Lehrkräften bereitgestellt)
Textiles Gestalten	4	... informieren sich über Textilien, um diese zu klassifizieren in ihren Erscheinungsformen und ihrer Herkunft.	<ul style="list-style-type: none"> • Ober- / Unterbekleidung oder Raum- / Gebrauchstextilien / Bekleidung nach Gruppenzugehörigkeit / Nationalität / Beruf, Signalwirkung / Schutz • historische Kinderkleidung
	4	... recherchieren über die Entwicklung einer textilen Technik.	Weben
	4	...sammeln Informationen (auch fachübergreifend) über Textilien in ihren Erscheinungsformen oder ihrer Herkunft, entscheiden sich dazu für geeignete Informationsquellen und entwickeln dabei eine fachspezifische Lesekompetenz.	
Werken	4	... recherchieren über verschiedene Werkstoffe (und deren Eigenschaften).	Holz, Metall, Glas, Kunststoff usw.
Musik	3+4	... informieren sich über Komponisten.	Beethoven, Camille Saint-Saëns, Mozart usw.

2. Kommunizieren und Kooperieren			
Fach	Jahrgang	Unterrichtliche Verankerung Die Schülerinnen und Schüler...	Beispiele
Fächerübergreifend	1-4	... kennen die Verhaltensregeln für digitale Umgebungen.	Verhaltensregeln für das Schreiben von E-Mails/Nachrichten und die Teilnahme an Videokonferenzen aufstellen
Deutsch	2-4	... schreiben Kurznachrichten über Antolin. ... laden andere auf „Meine Lieblingsbücher“-Seiten ein	Fragen, Apell: Löschung von Minuspunkten
	2-4	... schreiben E-Mails über Antolin oder IServ mit Informationen für andere auf.	Nachrichten / eigene Schreibprodukte an Lehrkräfte, Mitschülerinnen und Mitschüler verschicken
Mathe	2-4	... nutzen in kooperativen Arbeitsprozessen digitale Werkzeuge.	Zufall und Wahrscheinlichkeit: u. A. digitales Glücksrad, Mentimeter
Sachunterricht	1-4	... erarbeiten Internet-/ iPad-Regeln, bevor gearbeitet wird.	ABC-Internet-Führerschein, „Nutzungsvertrag“ erstellen
	3+4	... sammeln von Vorwissen mit Apps	Mentimeter, Popplet
	1-4	... lernen den richtigen Umgang mit IServ.	
Englisch	3+4	... kommunizieren und interagieren mit Hilfe verschiedener digitaler Kommunikationsmöglichkeiten.	Easy-Speak
	3+4	... wenden festgelegte Verhaltensregeln für digitale Umgebungen an.	
	3+4	... nutzen digitalen Werkzeuge in kooperativen Arbeitsprozessen.	Partnerinterviews

3. Produzieren und Präsentieren			
Fach	Jahrgang	Unterrichtliche Verankerung	Beispiele
Deutsch	2-4	... erstellen eigene Audioaufnahmen.	Geschichte oder Gedicht vortragen
	2-4	... erfassen ihre Texte auch digital.	eigene Texte (Erlebniserzählungen, Sachtexte, Inhaltsangaben usw.) digitalisieren, überarbeiten und vorstellen
	2-4	... überarbeiten ihre digitalen Texte mit Hilfe der Rechtschreibkorrektur.	Mindmaps erstellen
	2-4	... bereiten ihre Texte für Veröffentlichungen vor.	Bücher vorstellen
Mathe	2-4	... sammeln, produzieren und entwickeln vorhandene Inhalte in verschiedenen Formaten.	Zahlenraumerweiterung auf 100, 1000, 1 Mio.
	2-4	... präsentieren und teilen ihre Medienprodukte.	Zahlenraumerweiterung auf 100, 1000, 1 Mio.
Sachunterricht	3+4	... erstellen Lernplakate.	Haustiere/Zootiere, Waldtiere, Landschaften in Niedersachsen, Bundesländer
	3+4	... erstellen Wandzeitungen.	Wald, Ernährungstipps
	3+4	... formulieren und präsentieren Kinderrechte in Plakatform, in Videos etc.	
	3+4	... erstellen Zeitleisten.	Schule früher-heute
	3+4	... dokumentieren Experimente.	
	3+4	... nutzen Apps zum Präsentieren.	Popplet

	2-4	... fotografieren selbsterstellte Bauwerke für die Präsentation.	Fotofunktion auf dem iPad
	2-4	... fotografieren Pflanzen und Tiere bei Unterrichtsgängen und stellen diese anschließend vor bzw. recherchieren gemeinsam.	
Englisch	3+4	... sammeln und führen Inhalte in verschiedenen Formaten zusammen und präsentieren diese.	Bild-Wörterbücher, Plakate
Musik	2-4	...erstellen eigene Instrumentalvertonungen und nehmen diese auf.	Gedicht vertonen

4. Schützen und Agieren			
Fach	Jahrgang	Unterrichtliche Verankerung Die Schülerinnen und Schüler...	Beispiel/e
Fächerübergreifend	1-4	... kennen ausführliche Sicherheitsregeln zu Internetnutzung und Recherchen im Internet (altersangemessene Suchmaschinen nutzen).	den Schülerinnen und Schülern verschiedene altersangemessene Suchmaschinen an die Hand geben (z.B. Blinde Kuh, Frag Finn)
Deutsch	2-4	... verwalten ihre Passwörter/QR-Codes für Antolin, Anton und Iserv sicher.	Passwörter ggf. individualisieren und einfache Strategien zum Merken und Verwalten besprechen oder sichere Orte (z.B. Schulplaner) nutzen
Sachunterricht	1-4	... reflektieren die Medien.	Rechte und Pflichten im Umgang mit Medien, Werbung
	3+4	... beschreiben durch den Vergleich von früher zu heute die Auswirkungen digitaler Technologien auf Natur und Umwelt.	Schule damals, Landwirtschaft früher-heute, Erfindungen
	3+4	... benennen Risiken und Gefahren im Umgang mit dem Internet und digitaler Medien und entwickeln ein grundlegendes Sicherheitsbewusstsein.	Internetführerschein Fortbildung: Internettag Klasse 4
	1-4	... wenden einfach Strategien zum Merken und Verwalten von Zugangsdaten von Apps und Lernsoftware an.	Anton, Antonlin
Englisch	3+4	... besprechen auf Deutsch die Chancen sowie Risiken und Gefahren (finanziell, sozial, gesundheitlich) digitaler Umgebungen und entwickeln ein grundlegendes Sicherheitsbewusstsein. Anfänglich werden zudem die Auswirkungen digitaler Technologien auf Natur und Umwelt thematisiert.	
Sport	1-4	... beschreiben Auswirkungen digitaler Technologien auf den Menschen.	Bewegungsmangel

5. Problemlösen und Handeln			
Fach	Jahrgang	Unterrichtliche Verankerung Die Schülerinnen und Schüler ...	Beispiele
Fächerübergreifend	1-4	... wählen altersgemäße digitale Lernmöglichkeiten aus.	Antolin, Anton
Deutsch	3+4	... erstellen Tabellen/Grafiken und Diagramme und entnehmen Informationen aus Tabellen, Grafiken, Diagrammen und Karten.	Steckbriefe, Mindmaps, Tabellen zu verschiedenen Themen (Wortarten /Konjugationsformen von Verben /Steigerung von Adjektiven) erstellen; Tagesplan/Wochenplan etc. lesen
		... nutzen verschiedene Apps (Antolin, Anton).	Apps im Unterricht einführen, erklären und anwenden
Sachunterricht	1-4	... arbeiten mit Lernsoftware.	Anton, Antolin, etc.
	1-4	... beachten die Unterschiede verschiedener digitaler Umgebungen.	Computerführerschein / iPad-Führerschein
	1-4	... nutzen Suchmaschinen als Digitale Werkzeuge.	Klexikon, Frag Finn, Blinde Kuh
Englisch	3+4	... lernen die Unterschiede verschiedener digitaler Umgebungen kennen. Hier wenden sie einfache Funktionen von digitalen Werkzeugen (unter Anleitung) an. Darüber hinaus wenden sie erste Problemlösestrategien bei technischen Schwierigkeiten an, erkennen aber auch eigene Defizite bei der Nutzung digitaler Werkzeuge.	Apps zum Lehrwerk oder zur Wortschatzerweiterung sowie Webseiten
Sport	3-4	... wenden einfache Funktionen von digitalen Werkzeugen unter Anleitung an.	Video für die Analyse verlangsamen

6. Analysieren, Kontextualisieren und Reflektieren			
Fach	Jahrgang	Unterrichtliche Verankerung Die Schülerinnen und Schüler ...	Beispiele
Deutsch	2-4	... entnehmen unterschiedlichen Medien Informationen und Wirkungen.	z.B. Märchen/Ganzschriften in unterschiedlichen Darstellungsformen vergleichen (Bilderbuch, Text, Hörspiel, Film)
	3+4	... setzen sich mit eigenem Medienverhalten auseinander und entwickeln Regeln.	Fragebögen am Computer erstellen / Schülerinnen und Schüler interviewen / Antworten auswerten
Mathe	1-4	... erkennen die Wirkung unterschiedlicher Darstellungsmittel in und durch Medien.	Zahldarstellungen, Formen und Körper, Würfelgebäude, Diagramme, Zeit, Größen: Hohlmaße, Brüche
Sachunterricht	1-4	... beschreiben Medienkonsum, besprechen Risiken, streben Verhaltensänderungen an.	Gesundheit, Skelett/ Körperhaltung, Sport und Bewegung
	3+4	... analysieren Werbung, z.B. Vergleich: Versprechen und Realität, initiieren gesundes Frühstück.	Gesunde Ernährung
	4	... beschreiben ihr eigenes Medienverhalten und setzen sich mit ihrem eigenen Medienverhalten auseinander. Regeln für den bewussten Umgang mit Medien werden entwickelt.	Internettag
Englisch	3+4	... nehmen die Vielfalt und unterschiedliche Wirkung der altersgemäßen Medienangebote und ihre Zielsetzungen wahr. Anfänglich wird auf Deutsch der Umgang mit ihnen reflektiert.	
Sport	3+4	... erkennen die Wirkung unterschiedlicher Darstellungsmittel durch	Videoanalyse für Bewegungsabläufe,

		Medien.	Schwimmtheorie
Textiles Gestalten	4	...erwerben an einem ausgewählten Beispiel elementare Kenntnisse hinsichtlich Produktion, Konsumtion und Ökologie und bewerten Zusammenhänge in Ansätzen.	Massenproduktion aus Billiglohnländern, Kunstfaserprodukte – Entsorgungsproblematik

Zudem gehören für uns als Schule auch analoge Medien wie Bücher, Arbeitsblätter usw. weiterhin dazu. Die Schülerinnen und Schüler informieren sich parallel zu den digitalen Medien in Lexika, Sachtexten usw.

Die Lehrkräfte und Schülerinnen und Schüler verwenden zum Präsentieren das SMART-Board. Dieses ist neben den iPads für die Medienbildung notwendig, um so den Schülerinnen und Schülern die einzelnen Kompetenzen gut vermitteln zu können.

3. Vorhandene Ausstattung

Um dieses Konzept realisieren zu können, wurden in den letzten Jahren bereits folgende Anschaffungen getätigt.

- **WLAN:**

Unsere Schule verfügt über einen Glasfaseranschluss mit 100 Mbit/s. Flächendeckendes WLAN ist vorhanden, muss teilweise aber noch durch Access-Points verstärkt werden.

- **Lernplattform IServ:**

IServ wurde für die einfache und automatische Installation und Wartung der Computer durch Lehrkräfte angeschafft. Zusätzlich wird die Plattform für Datenaustausch und -speicherung, zu Kommunikation (dienstliche E-Mail-Adresse) und Terminabsprache verwendet. Des Weiteren finden Videokonferenzen über die Plattform statt.

- **Mobile Geräte:**

In den letzten Jahren wurden insgesamt drei Klassensätze iPads (74 Stück) angeschafft. Diese ermöglichen den Schülerinnen und Schülern zu recherchieren und erleichtert den Lehrkräften den Unterricht in Kombination mit den SMART-Boards. So können Unterrichtsinhalte für alle Kinder sichtbar gemacht werden, Ergebnisse besser verglichen und auch der Umgang mit Medien geschult werden.

- **Ausstattung der Klassenräume:**

Fünf Klassenräume sind mit Whiteboards, interaktiven Beamern, Notebooks und AppleTV ausgestattet. In zwei Klassenräumen befinden sich anstatt der Whiteboard-Beamer-Lösung leihweise zur Erprobung zwei SMART-Boards. Diese haben uns in ihrer Funktionalität sehr überzeugt. Daher sind unsere vier neuen und fünf weitere Klassenräume mit interaktiven Displays (SMART-Boards) sowie Notebooks und Apple-TV ausgestattet worden, sodass der Umgang mit Medien ganzheitlich geschult werden kann. Zudem erleichtert das SMART-Board in Kombination mit dem iPad, Tablet-Stage oder dem Laptop das gemeinsame Bearbeiten und Besprechen von Aufgaben.

- **Material/Software:**

Für die sinnvolle Nutzung wurde interaktives Material sowie Apps für die iPads und die SMART-Boards angeschafft und installiert.

- **Wartung:**

Die Wartung der medialen Ausstattung wird durch die Medienbeauftragte und den Hausmeister der GS Lohne sowie eine externe Fachkraft in Kooperation mit dem Schulträger Gemeinde Wietmarschen übernommen.

4. Weitere notwendige Ausstattung:

Um dieses Konzept weiterhin realisieren zu können, wird folgende Ausstattung zeitnah benötigt:

- **Mobile Geräte:**

Da die Schule vierzünftig ist, fehlt noch mindestens ein Klassensatz iPads, damit im Jahrgang parallel gearbeitet werden kann. Zudem befinden sich einzelne iPads in den Klassenräumen mit interaktiven Tafeln oder SMART-Boards, um den Unterricht medial zu gestalten. Außerdem werden die iPads zur Förderung und Forderung (z.B. DaZ) genutzt oder sozial schwächeren Schülerinnen und Schülern ausgeliehen. Somit sind circa 25 iPads immer im Umlauf.

- **Bluetooth- Lautsprecher:**

Da immer weniger Material zum Abspielen digital zur Verfügung gestellt wird, sind Bluetooth-Lautsprecher zusammen mit iPads oder mit dem Laptop eine gute Einsatzmöglichkeit.

- **Tablet-Stages:**

Statt Dokumentenkameras sollen Tablet-Stages den Unterricht optimal unterstützen. So kann die Lehrkraft den Schülerinnen und Schülern Arbeitsschritte genau vormachen und die Kinder beobachten dies über das SMART-Board.

5. Fortbildungen

Für eine gelungene Medienbildung ist die Schulung der Lehrkräfte unerlässlich. Für die Nutzung der Tablets

im Schulalltag und das Erlernen der Grundlagen wurde eine Schulinterne Lehrerfortbildung (SchILf) veranstaltet. Nach der Installation der SMART-Boards wurden die Lehrkräfte für die Nutzung geschult. Weiterhin nehmen einzelne Lehrkräfte an Fortbildungen z. B. zu IServ und zur fächerspezifischen Nutzung der Tablets teil und stellen diese dem Lehrerkollegium vor.

Lehrerinnen und Lehrer nehmen gemeinsam mit ihren Klassen im Jahrgang 4 am Aktionstag Internet sowie den zugehörigen Fortbildungen, wie Medienkompetenz in der Grundschule teil.

6. Umsetzung des Datenschutzes

Um im Zuge der Digitalisierung die Daten der Schülerinnen und Schüler zu schützen, unterschreiben die Erziehungsberechtigte einen Mediennutzungsvertrag. Zudem wurden mit den Softwareanbietern Verträge zur Auftragsverarbeitung abgeschlossen.

7. Literaturverzeichnis

Niedersächsisches Kultusministerium (2020): Orientierungsrahmen Medienbildung in der allgemeinbildenden Schule. Hannover. Letzter Zugriff am 24.06.2021 unter https://www.nibis.de/uploads/nlq-proksza/Orientierungsrahmen_Medienbildung_Niedersachsen.pdf

Schuleigener Arbeitsplan Deutsch (2020)

Schuleigener Arbeitsplan Englisch (2018)

Schuleigener Arbeitsplan Mathe (2019)

Schuleigener Arbeitsplan Musik (2015)

Schuleigener Arbeitsplan Religion (in Überarbeitung)

Schuleigener Arbeitsplan Sachunterricht (in Überarbeitung)

Schuleigener Arbeitsplan Sport (in Überarbeitung)

Schuleigener Arbeitsplan Textiles Gestalten (2020)

Dieses Medienbildungskonzept wurde im Juli 2021 erstellt, im September 2021 aktualisiert und durch die Gesamtkonferenz am 27.09.2021 beschlossen.

Wietmarschen-Lohne, 27.09.2021

gez. Maren Voet, Schulmedienbeauftragte

gez. Beate Breitenbach-Jost, Schulleiterin