



Medienbildungskonzept der Grunewald-Grundschule

Gliederung

1. Übersicht der pädagogischen Zielsetzungen
2. Grundlagen des Arbeitens mit digitalen Medien an der Grunewald-Grundschule (GGG)
 - 2.1. Infrastruktur (ausführlicher beschrieben im Medienkonzept)
 - 2.2. Bausteine des Medienkompetenzerwerbs im Modell
3. Angestrebter Kompetenzerwerb der Schülerinnen und Schüler
 - 3.1. Themenschwerpunkte der Kompetenzbereiche
 - 3.2. Strukturelle Verankerung: aufeinander aufbauende Themen und Kompetenzerwerb
4. Konkretisierte Lernziele in den Jahrgangsstufen und mögliche Umsetzungen
5. Medienkompetenz der Lehrenden: Fortbildungen des pädagogischen Personals
6. Beurteilung der aktuellen Medienkompetenz an der GGG und Zielsetzungen
 - 6.1. Beurteilung der aktuellen Medienkompetenz
 - 6.2. Langfristige Ziele hinsichtlich der Medienkompetenz der Lehrenden und der Medienbildung im Unterricht





Medienbildungskonzept der Grunewald-Grundschule (GGG)

1. Übersicht der pädagogischen Zielsetzungen

Medienkompetenz und digitale Grundbildung

Die Schüler und Schülerinnen (SuS) lernen die grundlegende Nutzung von digitalen Endgeräten (z.B. Computer, Tablets), die Bedienung von Betriebssystemen sowie das Speichern und Bearbeiten von Daten.

(kollaboratives) Lernen und kreatives Gestalten mit digitalen Medien

Die SuS lernen die vielfältigen Lernmöglichkeiten mittels digitaler Medien kennen. Darüber hinaus sollen sie ihre Kreativität durch digitale Werkzeuge ausleben können. Dies umfasst die Gestaltung von Textdokumenten, Bildern, Postern, Präsentationen sowie das Erstellen von Videos und Audioaufnahmen.

Sicheres Verhalten im Internet und Datenschutz

In diesem Themenbereich lernen die SuS, wie sie sicher im Internet surfen und welche Gefahren dort lauern. Außerdem werden sie über die wesentlichen Rechte im digitalen Raum aufgeklärt und zum Reflektieren des eigenen Medienkonsums angeregt.

Recherchieren und Bewerten von Informationen

Die SuS lernen, verlässliche Quellen zu erkennen und die Glaubwürdigkeit von Informationen zu bewerten. Dies soll in den jüngeren Klassenstufen durch die Nutzung von kindgerechten Suchmaschinen und Informationsplattformen erfolgen. In den höheren Klassenstufen werden für die Recherche stets mehrere wissenschaftliche Quellen herangezogen und auch KI-Tools, wie Chat GPT kritisch betrachtet.

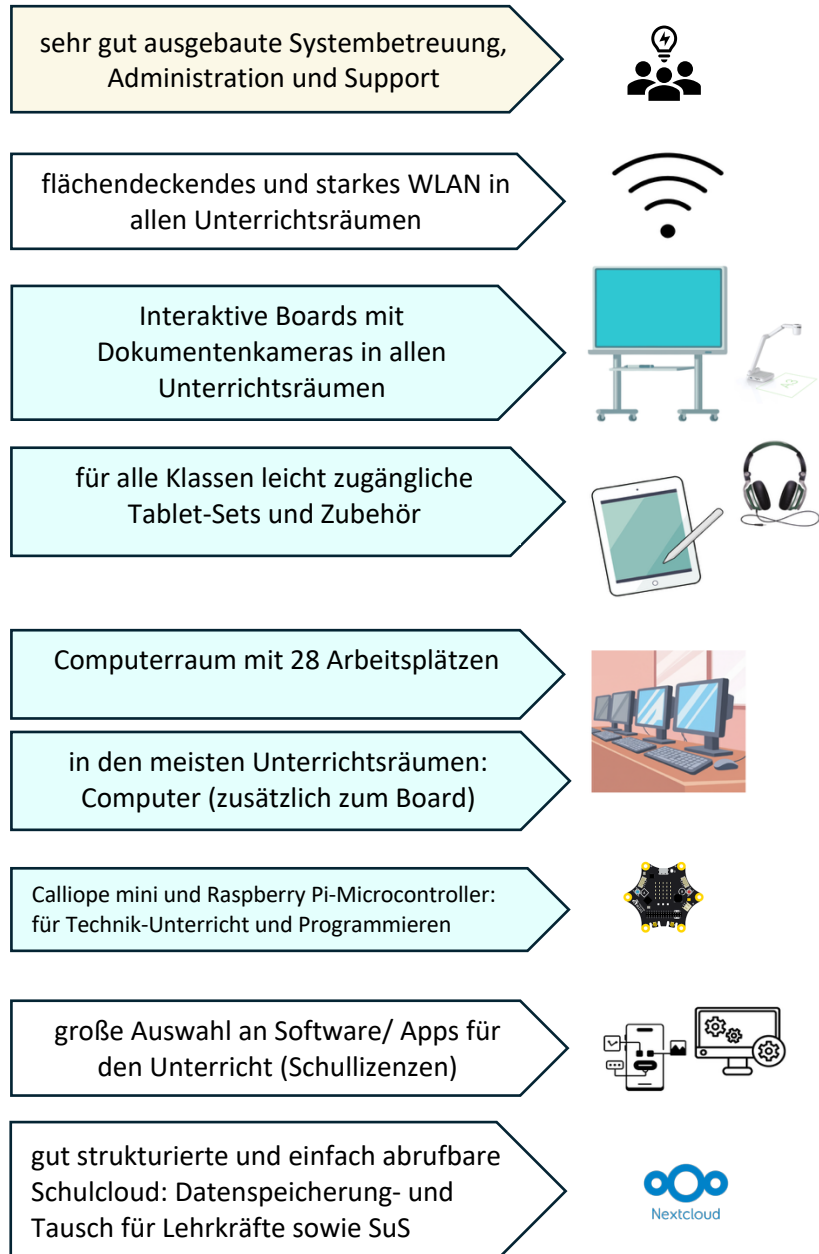
ergänzend:

Technik-Verständnis und Programmieren für Kinder

Durch den Einsatz von Programmierumgebungen wie „Raspberry Pi“ oder „Calliope mini“ lernen die SuS spielerisch die Grundlagen des Programmierens.

2. Grundlagen des Arbeitens mit digitalen Medien an der GGG

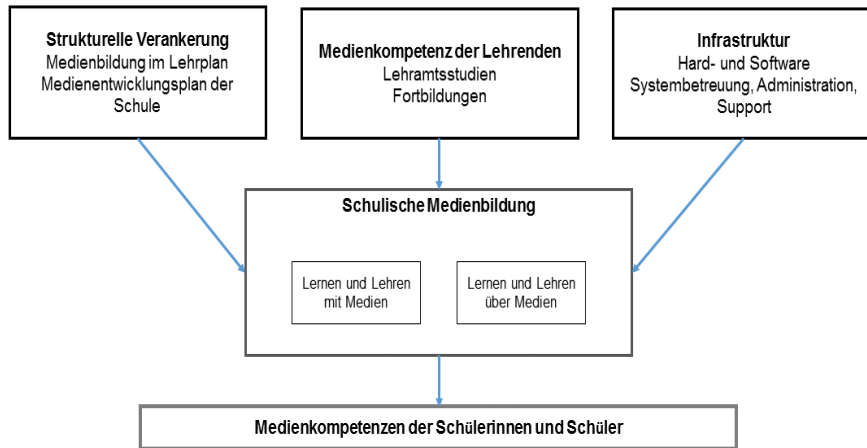
2.1. Infrastruktur (ausführlicher beschrieben im Medienkonzept)





2.2. Bausteine des Medienkompetenzerwerbs im Modell

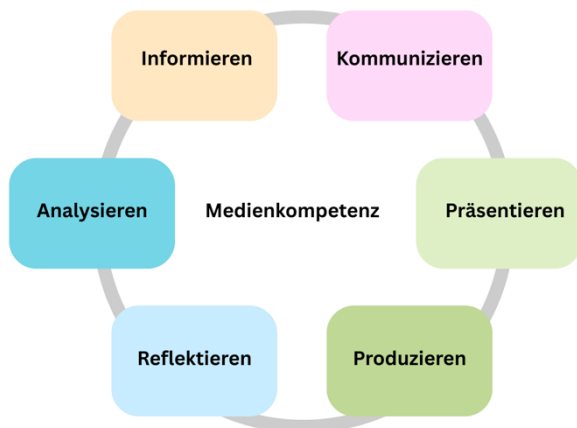
Neben der „Infrastruktur“ bilden auch die „strukturelle Verankerung“ sowie die „Medienkompetenz der Lehrenden“ weitere Grundlagen des Medienkompetenzerwerbs der Schülerinnen und Schüler. Das folgende Modell macht dies nachvollziehbar:



Bildquelle: schultech.de/medienbildung

3. Angestrebter Kompetenzerwerb der Schülerinnen und Schüler

Der angestrebte Kompetenzerwerb richtet sich an den im Teil B des Rahmenlehrplans- Basiscurriculum Medienbildung- angegebenen Standards der Medienbildung aus.



Bildquelle verändert nach: Rahmenlehrplan Berlin

3.1. Themenschwerpunkte der Kompetenzbereiche

Informieren

- Informationsquellen kennen und bewerten
- Suchstrategien
- Informationsverarbeitung

Kommunizieren

- mediale Werkzeuge für Lernprozesse (auch im Team) nutzen
- Regeln für verantwortungsbewusste Kommunikation im digitalen Raum
- Datenschutz

Präsentieren

- Präsentationsarten kennen und sachgerecht Auswählen
- medienspezifische Gestaltungsprinzipien
- Durchführung einer Präsentation mit Hilfe von Medien

Produzieren

- Text-, Bild- und Videoverarbeitungsprogramme nutzen
- Medienproduktion als planvoller Prozess
- Gestaltung, Herstellung und Veröffentlichung von Medienprodukten

Reflektieren

- eigener Mediengebrauch (z.B. soziale Netzwerke, Social Media, Computerspiele)
- die Konstruktion von Wirklichkeit durch Medien
- Cybermobbing

Analysieren

- Medienangebote situations- und bedürfnisbezogen auswählen
- Unterscheidung fiktionaler und nicht-fiktionaler Medienangebote

Lernen mit Medien

Lernen über Medien



3.2. Strukturelle Verankerung: aufeinander aufbauende Themen und Kompetenzerwerb

orientiert am Medienkompetenzrahmen NRW, abgestimmt mit dem RLP Medienbildung Berlin, Brandenburg

Stufe	Technische Grundlagen: Bedienen und Anwenden digitaler Medien	Kommunizieren und Kooperieren	Informieren und Recherchieren	Produzieren und Präsentieren	Analysieren und Reflektieren
1/ 2	<p>digitale Medianausstattung kennen und anwenden, mit dieser verantwortungsvoll umgehen <i>(Dokumentenkamera, interaktive Boards, Tablets)</i></p> <p>Digitale Werkzeuge kennen und verwenden können <i>((Lern)-Apps, ggf. mit Log-in, QR-Codes)</i></p>	<p>Austausch über Regeln im Umgang mit Medien <i>(Dokumentenkamera, interaktive Boards, Tablets)</i></p> <p>Digitale Werkzeuge für Lernprozesse (auch im Team) nutzen <i>((Lern)-Apps, Lernvideos, ggf. mit Log-in, QR-Codes)</i></p>			
3/ 4	<p>digitale Medianausstattung kennen, anwenden und mit dieser verantwortungsvoll umgehen <i>(Dokumentenkamera, interaktive Boards, Tablets, Computer + Zubehör, Log-in)</i></p> <p>Digitale Werkzeuge kennen, kreativ und zielgerichtet einsetzen <i>(Kinder- Suchmaschinen, (Lern) -Apps, ggf. mit Log-In, QR-Codes, Schreib- und Präsentationsprogramme am Computer)</i></p> <p>Datenorganisation Daten/ Infos/ Aufgaben sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen <i>(Schul-Server, Nextcloud, Log-In)</i></p> <p>Datenschutz kennen und beachten</p>	<p>Austausch über Regeln im Umgang mit Medien <i>(Siehe Stufe 1/2 + Computerraum)</i></p> <p>Digitale Werkzeuge für Lernprozesse (auch im Team) nutzen <i>(Siehe Stufe 1/2)</i></p> <p>digitale Produkte und Infos teilen <i>(Schulserver, Nextcloud)</i></p> <p>Kommunikations- und Kooperationsregeln (inkl. Datenschutz) kennen/ formulieren und einhalten <i>(Dateien in der Nextcloud, Recherche-Quellen, Bilder, bei Bedarf: Klassenchat)</i></p>	<p>Informationsrecherche zielgerichtet durchführen <i>(z.B. über Kinder-Suchmaschinen oder über Lernapps)</i></p> <p>Informationsauswertung Infos aus Medienangeboten herausfiltern, sortieren und umwandeln <i>(z.B. Sätze zu eigenen Stichpunkten, Quellenangaben)</i></p>	<p>Medienproduktion und Präsentation zielgerichtet planen, gestalten, speichern, und präsentieren <i>(z.B. Textdokument, Folien-Präsentation, Erklärfilm)</i></p> <p>Gestaltungsmittel kennen und reflektiert anwenden <i>(z.B. Schrift- und Bildauswahl in Schreib-/ Präsentationsprogrammen)</i></p> <p>Quellen der Informationsrecherche benennen</p>	<p>Medienanalyse Vielfalt der digitalen Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen und reflektieren</p> <p>bei Bedarf: Risiken übermäßiger bzw. unangemessener Mediennutzung kennen</p>
5/ 6	<p>digitale Medianausstattung kennen, auswählen und anwenden, mit dieser verantwortungsvoll umgehen <i>(Siehe Stufe 3/4)</i></p> <p>Digitale Werkzeuge kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen <i>(Siehe Stufe 3/4 + Programme am Tablet)</i></p> <p>Datenorganisation Daten/ Infos sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen <i>(Siehe Stufe 3/4)</i></p> <p>Datenschutz kennen und beachten</p>	<p>digitale Produkte und Informationen teilen <i>(Nextcloud, optional auch über: itslearning, taskcard oder Airdrop)</i></p> <p>Digitale Werkzeuge für Lernprozesse (auch im Team) nutzen <i>(Siehe Stufe 3/4)</i></p> <p>Kommunikations- und Kooperationsregeln (inkl. Datenschutz) kennen/ formulieren und einhalten <i>(Siehe Stufe 3/4 + optional: itslearning)</i></p> <p>Austausch über Cybermobbing und kritischen Medienkonsum</p>	<p>Informationsrecherche zielgerichtet + reflektiert durchführen <i>(über Kinder-Suchmaschinen und gängige Internet-Browser)</i></p> <p>Informationsauswertung Infos aus Medienangeboten herausfiltern, sortieren und umwandeln <i>(Siehe Stufe 3/4)</i></p> <p>Informationsbewertung und Informationskritik, z.B. wissenschaftliche Quellen erkennen, Infos verschiedener Quellen vergleichen</p>	<p>Medienproduktion und Präsentation zielgerichtet planen, gestalten, speichern und präsentieren <i>(Siehe Stufe 3/4 + Stop - Motion-Film)</i></p> <p>Gestaltungsmittel kennen und reflektiert anwenden <i>(Siehe Stufe 3/4 + Programme für Tabellen/ Diagramme)</i></p> <p>Regeln zu Quellenangaben kennen und anwenden</p>	<p>Informationsbewertung und Informations-kritik unangemessene, gefährdende und falsche Medieninhalte (Fake News) erkennen und einschätzen, KI-Chatbots hinterfragen</p> <p>Meinungsbildung durch Medieninhalte erkennen und beurteilen</p> <p>Risiken übermäßiger bzw. unangemessener Mediennutzung kennen und selbstverantwortlich regulieren</p>

**Medienbildung, außerhalb des regulären Unterrichts**

- regelmäßige Projektwochen, die Angebote der Medienbildung enthalten
- AGs: Calliope-mini-AG, Tech 4 Girls: Coding/ Website bauen; Medienbildung im Bereich der NaWi-Begabungsförderung (z.B. Raspberry Pi)
- Einladung eines Experten/ einer Expertin zum Medienumgang für Lehrkräfte, Schülerinnen und Schüler sowie Eltern/ Erziehungsberechtigte
- Projekte im Rahmen der eFöB, z.B. Stop-Motion-Film-Projekt während der Ferienbetreuung

4. Medienkompetenz der Lehrenden: Fortbildungen des pädagogischen Personals

Fortbildungsinhalte	Zielgruppe	Zeitpunkte	Anbieter/ Hinweise
Arbeiten mit den Interaktiven Whiteboards	alle neuen Lehrkräfte	vor/ zu Beginn eines Schul(halb)jahres	IT-Betreuerin bzw. Experten/Expertinnen der jeweiligen Firmen
Grundlagen- Lernapps und andere Software im Unterricht nutzen	alle neuen Lehrkräfte	vor/ zu Beginn eines Schul(halb)jahres	IT-Betreuerin bzw. Kollegen/ Kolleginnen mit Kenntnissen
Neuerungen zu Lernapps und anderer Software	alle Lehrkräfte	z.B. während monatlich stattfindender Teamsitzungen, Studientagen, Konferenzen	
generelles Arbeiten mit Tablets, Anwendungsmöglichkeiten im Unterricht, Verwaltung der SuS-Tablets über die Classroom-App	alle neuen Lehrkräfte	vor/ zu Beginn eines Schul(halb)jahres	IT-Betreuerin bzw. Kollegen/ Kolleginnen mit Kenntnissen
Neuerungen bzgl. der Tablets	alle Lehrkräfte	z.B. während monatlich stattfindender Teamsitzungen, Studientagen, Konferenzen	
Nutzung einzelner Apps auf den Tablets	interessierte Lehrkräfte	z.B. im Rahmen von Fachkonferenzen	Kollegen/ Kolleginnen mit Kenntnissen
regelmäßig: Risiken im Umgang mit (sozialen) Medien (Mediensucht, Cybermobbing, Fake News)	das gesamte pädagogische Personal	während d. gesamten Schuljahres möglich	Angebote von Multiplikatoren
nach Bedarf: Calliope Mini und Raspberry Pi	interessierte Lehrkräfte (v.a. Fachbereichs NaWi)	z.B. im Rahmen von Fachkonferenzen	Angebote von Multiplikatoren
medienbezogene Fortbildungsangebote der Senatsverwaltung, z.B. zu KI im Unterricht	interessiertes pädagogisches Personal	während d. gesamten Schuljahres bzw. zu Beginn eines Kalenderjahres im Rahmen der Digitalen Bildungswochen	z.B. Angebote der BLiQ, Angebote der Digitalen Bildungswochen



5. Beurteilung der aktuellen Medienkompetenz an der GGS und Zielsetzungen

5.1. Beurteilung der aktuellen Medienkompetenz

Die drei Bereiche „strukturelle Verankerung“, „Medienkompetenz der Lehrenden“ sowie „Infrastruktur“ sind an der Grunewald-Grundschule (GGS) zum aktuellen Zeitpunkt insgesamt bereits gut entwickelt.

Die einzelnen Fachbereiche haben in den schulinternen Curricula digitale Unterrichtsvorhaben vereinbart.

Seit dem Schuljahr 2021/2022 wird in Jahrgang 4 eine der fünf wöchentlichen Sachunterrichtsstunden als fest im Stundenplan verankerte Medienkompetenzstunde unterrichtet. Kompetenzen und Inhalte des Sachunterrichts werden in dieser Stunde mediengestützt vermittelt und Grundlagen für die Mediennutzung in Stufen 5/6 gelegt.

Um die Medienkompetenz der Lehrenden stetig zu verbessern, werden an der Grunewald-Grundschule regelmäßig schulinterne Schulungen und Fortbildungen angeboten und Lehrkräfte auf sonstige Fortbildungsangebote hingewiesen. Neu an die Schule kommende Lehrkräfte werden in die Arbeit mit digitalen Medien eingeführt.

Die Schule weist eine besonders gute Infrastruktur auf. Im Medienkonzept der Schule ist diese genauer erläutert.

5.2. Langfristige Ziele hinsichtlich der Medienkompetenz der Lehrenden und der Medienbildung im Unterricht

- Verfügbare Medienkompetenz der Lehrkräfte bzw. verfügbarer Multiplikatoren wird regelmäßiger geteilt und somit vermehrt.
- Die Medienbildungsstunde wird in Klassenstufe 4 verbindlich und unter Berücksichtigung der angestrebten Kompetenzziele umgesetzt.
- Die Medienbildung an der GGS wird stetig evaluiert und weiterentwickelt.