



Titelbild erstellt mit künstlicher Intelligenz (<https://legacy.midjourney.com/showcase/recent/>)

Medienkonzept

Grundschule Marienwerder

Inhaltsverzeichnis

1	Ziele des Medienkonzepts	1
1.1	Medienpädagogische Zielstellung unserer Schule.....	2
1.2	Thematische Zielstellung und inhaltliche Gliederung.....	2
1.2.1	Klasse 1/2	2
1.2.2	Klasse 3/4	3
1.2.3	Klasse 5/6	3
1.3	Grundsätze	3
1.4	Klassifikation von Medien	4
2	Mediennutzungsverhalten unserer Schüler:innen	5
3	Beiträge der einzelnen Fächer zur Medienbildung aufgrund der Standards des Rahmenplanes Medien	5
3.1	Beitrag des Faches Deutsch zur Medienbildung	5
3.2	Beitrag des Faches Englisch zur Medienbildung	6
3.3	Beitrag des Faches Mathematik zur Medienbildung	8
3.4	Beitrag des Faches LER zur Medienbildung	9
3.5	Beitrag der Fächer Sachunterricht und Naturwissenschaften zur Medienbildung	11
3.6	Beitrag des Faches GEWI zur Medienbildung	13
3.7	Beitrag des Faches WAT zur Medienbildung	14
3.8	Beitrag des Faches Kunst zur Medienbildung	15
3.9	Beitrag des Faches Musik zur Medienbildung	16
3.10	Beitrag des Faches Sport zur Medienbildung	17
4	Wiederkehrende schulinterne Medienbildung.....	19

1 Ziele des Medienkonzepts

Im Zeitalter der digitalen Medien und der immer alltäglicher werdenden Informationsbeschaffung via Internet ist eine möglichst frühzeitige Vermittlung medialer Grundkompetenzen im Umgang mit dem Computer unumgänglich. Nach Einschätzung von Arbeitsmarktexperten wird künftig niemand mehr eine berufliche Chance haben, der nicht mit dem Computer und dem Internet umgehen kann. Diesen in den letzten Jahren immer deutlicher werdenden Veränderungen in der Alltagswelt muss sich jede Schule anpassen und ihr Lernkonzept dementsprechend umgestalten. Dazu gehört die Förderung von Medienkompetenz, die sowohl traditionelle als auch digitale Medien umfasst.

Medien dienen der Verbreitung von Informationen und Inhalten durch Sprache, Text, Töne, Bilder und bewegte Bilder, unterstützen Kommunikations- und Verständigungsprozesse und erweitern die individuellen Ausdrucksmöglichkeiten der Menschen. Zugleich werden durch Medien auch Werte, Normen und Orientierungen für unsere Schüler:innen gegeben.

Der Medienbegriff schließt alle Medienarten vom gedruckten Buch über Zeitungen, Radio, Film/ Fernsehen bis hin zu den digitalen Medien (z.B. Internet, Soziale Netzwerke, Smartphones, Tablets und Computerspiele) ausdrücklich mit ein. Schulische Medienbildung ist ein dauerhafter, pädagogisch strukturierter Prozess der kritischen Auseinandersetzung mit der Medienwelt, ihren Medientechnologien und –inhalten in allen Medienarten sowie mit dem eigenen Mediengebrauch.

Das schulische Medienkonzept schafft durch einen Austausch aller an der Schule Beteiligten eine gemeinsame Basis für die aktive Gestaltung der Lernumgebung und der Unterrichtsorganisation. Unsere pädagogische Konzeption im Umgang mit dem Computer zur Entwicklung einer umfassenden Medienkompetenz basiert auf den Zielsetzungen **Lernen mit Medien und Lernen über Medien.**

Unsere Schüler:innen kommen mit unterschiedlichen Lernvoraussetzungen und unterschiedlichen Vorkenntnissen über den Gebrauch eines Computers in die Schule. Im Einzugsgebiet unserer Grundschule verfügt die Mehrheit der Eltern über einen PC mit Internetanschluss, so dass einige Kinder bereits über Grundkenntnisse verfügen.

Medienbildung knüpft ausdrücklich an die Alltagserfahrungen der Schüler:innen an. Sie eröffnet zahlreiche Gelegenheiten vielfältiger individueller und kollektiver Kompetenzentwicklung, ist unverzichtbarer Bestandteil der Berufsorientierung, essenzielle Voraussetzung für Ausbildungs- und Studierfähigkeit und Grundlage lebenslangen Lernens in einer demokratischen Gesellschaft.

1.1 Medienpädagogische Zielstellung unserer Schule

Wesentliches Ziel unserer schulischen Medienarbeit ist der Aufbau von Medienkompetenz als Befähigung zum Umgang mit Medien, die Nutzung der Medien zum Lernen und Gestalten sowie das Anbahnen von Urteilsfähigkeit gegenüber den Botschaften von Medien. Dieses Lernen mit den Medien, muss in systematische Lernprozesse integriert werden.

Für den Einsatz der „Neuen Medien“ nutzen wir offen konzipierte Unterrichtsformen, welche die spezifischen Lerninteressen und die individuelle Förderung sowie die Selbsttätigkeit und Selbstständigkeit unserer Schüler:innen beim Lernen ermöglichen. Vorrangig sollen unsere Schüler:innen begleitend lernen, wie man eigenständig Fakten sammelt, diese sachbezogen aufbereitet und ordnet. Die kompetente Nutzung der passenden Medien ist unser Ziel, sowie die Ausprägung fachlicher Kompetenzen didaktisch zu unterstützen und methodisch zu bereichern.

Mit dem Ziel der Förderung von Medienkompetenz in schulischen und außerschulischen Bildungszusammenhängen werden der Medienerziehung an unserer Schule fünf Aufgabenbereiche zugeordnet:

1. Medienangebote sinnvoll auswählen und nutzen sowie Informationen gezielt recherchieren
2. Medienbeiträge selbst gestalten (Erstellen von Lern-Apps, Präsentationen, Texten, Protokollen, etc.)
3. Mediengestaltung verstehen und bewerten (inklusive Erlernen der Grundlagen für das Erstellen von Präsentationen o.ä.)
4. Medieneinflüsse erkennen und aufarbeiten (inklusive sachgerechte Nutzung der KI)

1.2 Thematische Zielstellung und inhaltliche Gliederung

1.2.1 Klasse 1/2

- Einführung in die Arbeit am Computer: Bedienungselemente: (An- und Ausschalten der Geräte, Beenden von Programmen, Startleiste/Desktop)
- Erste Orientierung auf der Tastatur (Kenntnis wichtiger Tasten und deren Funktionen: Großschreibung von Buchstaben mit der Umschalttaste, Leer-, Eingabe-, Rück-, Entfernen- und Escape-Taste)
- Erste Wörter und Sätze mit dem Computer schreiben, Erweiterung der Rechtschreibkompetenzen
- Umgang mit der PC-Maus: (Navigieren auf dem Desktop, Klick und Doppelklick)
- Schulspezifische Offline- Lernprogramme (z.B. „Lesen macht Schlau“ u.a.) bedienen können

- Nutzung von ILeAplus, Antolin und Anton-App

1.2.2 Klasse 3/4

- Erweiterung und Sicherung der Grundkenntnisse bei der Computerbedienung
- Weitere Lernprogramme für die Fächer Deutsch, Englisch, Mathematik und Sachunterricht nutzen
- Einführung in ein Schreibprogramm: Texte schreiben, Schrift/Zeichen formatieren (Schriftgröße und -art auswählen, Blocksatz etc.)
- Grundkenntnisse: Daten speichern und öffnen, Umgang mit dem USB- Stick
- Sicherheitstipps zur Internetnutzung beachten
- Erste Recherchen im Internet (Suchmaschinen für Kinder nutzen)
- Nutzung von ILeAplus, Antolin und Anton-App, Bettermarks

1.2.3 Klasse 5/6

- Medientechnik einschließlich Hard- und Software nach Vorgaben
- Erstellen von Ordnern, verschiedene Dateiformate
- Deckblätter gestalten (Formatierung, Einfügen von Bildern)
- Übungen zur Textverarbeitung (korrigieren, Texte ausschneiden und einfügen, Texte markieren)
- Textformatierung (Sachtexte gestalten)
- Rechtschreibung (Korrektur, Leerzeichen setzen, Sonderzeichen)
- Ordnen (Texte übersichtlich machen, Nummerierung, Aufzählungszeichen, Absatz-/Wortverschiebung, alphabetisches Sortieren)
- Textgestaltung (Brief, Einladung)
- Herstellung von Medienprodukten
- Kreativität (Gedichtprojekt)
- Erstellen einer Klassen- bzw. Abschlusszeitung
- Selbstständig Medienangebote der Bibliothek nutzen
- Selbstständige Auswahl geeigneter Medien zu Informationssuche und Präsentation
- Nutzung von ILeAplus, Antolin und Anton-App, Bettermarks, learningapps.org, etc.
- Einbeziehung/Schulung von/durch externe(n) Fachleute(n) hinsichtlich der Vor-/Nachteile der neuen Medien (v.a. Smartphones), Reflexion des eigenen Mediengebrauchs
- Medien in Politik und Gesellschaft auf ihre Wirkung hin untersuchen

1.3 Grundsätze

Unserem Medienkonzept liegen folgende Punkte zu Grunde:

- Die Schüler:innen erhalten eine informationstechnologische Grundausbildung, d.h. sie erlernen, sich Informationen über das Internet zu beschaffen und verschiedene Suchstrategien zur Gewinnung von Informationen aus verschiedenen Quellen zu nutzen.

- Die Schüler:innen sollen die Fähigkeit erlangen, mit dem Computer kritisch umzugehen, indem sie Informationsquellen in Bezug auf Inhalte, Struktur und Darstellung kritisch bewerten die Glaubwürdigkeit und Wirkung von Informationsquellen kritisch beurteilen.
- Sie festigen und vertiefen mit Lernprogrammen selbstständig und kooperativ ihr Wissen und ihre Sprachbildung.
- Im Lehrkräftekollegium wird Computer- und Medienkompetenz durch ein umfassendes Fortbildungsangebot geschaffen.
- Die systematische Einbeziehung von Medien in Schule und Unterricht unterstützt eine Lernkultur, in deren Mittelpunkt problemorientiertes, selbstgesteuertes, kooperatives, kreatives und individuelles Lernen stehen.
- Die Computer der Schule werden integrativer Bestandteil des Förderkonzeptes und könnten zunehmend auch im diagnostischen Bereich eingesetzt werden.
- Die Grundschule Marienwerder präsentiert sich im Internet auf der Webseite: www.grundschulemarienwerder.de.

1.4 Klassifikation von Medien

Der Begriff Medien stammt von dem lateinischen Begriff „medium“ ab und bedeutet so viel wie „Vermittler“. Der Begriff „Medien“ ist in der Fachliteratur sehr weit gefasst. In unserer Schule nutzen wir folgende herkömmliche Unterrichtsmedien:

- Bücher (Bibliothek, Lesecke, Klassenliteratur, Ganzlesestoffe, Vorlesetag, Vorlesewettbewerb, Lesepaten, etc.)
- Zeitungen und Zeitschriften
- Film, Fernsehen und Hörspiel
- Darstellende Medien (bspw. Gemälde, Grafiken, Flugblätter, Plakate, Wandkarten)
- Theater
- PCs / Laptops
- Tablets
- Smartphones
- Beamer, Overheadprojektor, Fernseher, DVD

Aufgabe der Medien ist es,

- Informationen zu vermitteln,
- methodische Fähig- und Fertigkeiten zu vermitteln,
- Kommunikationsprozesse in Gang zu setzen,
- Einstellungen und Haltungen zu fördern,
- Handlungsabläufe in Gang zu setzen.

2 Mediennutzungsverhalten unserer Schüler:innen

Wir nutzen einen standardisierten Fragebogen¹, um das Nutzungsverhalten unserer Schülerinnen und Schüler im Bereich digitale Medien regelmäßig zu ermitteln. Der Fragebogen wird im Schuljahr 2019/20 erstmalig in den 4.-6. Klassen eingesetzt und ausgewertet und in den Folgejahren regelmäßig evaluiert.

3 Beiträge der einzelnen Fächer zur Medienbildung aufgrund der Standards des Rahmenplanes Medien

3.1 Beitrag des Faches Deutsch zur Medienbildung

Informieren	Kommunizieren	Präsentieren	Produzieren	Analysieren	Reflektieren
<ul style="list-style-type: none"> Bilderbuch Bildergeschichte Comic Film Hörspiel Hörbuch Wörterbuch Lexikon Glossar Internetrecherche bspw. zur Geschichte der Werbung Suchstrategien anwenden 	<ul style="list-style-type: none"> über eigene (Vor-) Lese und Medienerfahrungen sprechen und beschreiben eigene Lese- und Medienerfahrungen sowie Lese- und Medieninteresse (bevorzugte Genres, mediale Angebote, Themen, Autoren) beschreiben und bewerten 	<ul style="list-style-type: none"> beschreiben ihre Eindrücke und Gefühle zum Film die für die Präsentation notwendige Medientechnik nach Vorgaben einsetzen 	<ul style="list-style-type: none"> Gestaltungsmittel in TV- Werbung beschreiben und eigene Werbebeiträge gestalten bzw. Werbeanzeigen gestalten Mini-Lexikon erstellen Buchvorstellungen am PC erstellen Vorträge und Plakate gestalten 	<ul style="list-style-type: none"> Filme, Bilder, Geräusche, Musik und Hörtexte voneinander unterscheiden und Merkmale zuordnen die Figurengestaltung in Texten unterschiedlicher medialer Formen beschreiben (z.B. Musik, Farben, Bilder) 	<ul style="list-style-type: none"> vergleichen verschiedener Webseiten vergleichen verschiedener Kinder- Radio- oder TV- Sendungen, Kurznachrichten unterscheiden Realfilm und Animationsfilm ausgewählte Filmgattungen anhand spezifischer

¹ Fragebogen zum Mediennutzungsverhalten siehe Anhang

<ul style="list-style-type: none"> Nutzung von Suchmaschinen 				<ul style="list-style-type: none"> Filmanalyse: Figur, Rolle, Kostüm, Requisiten Lautstärke, Ton, Tempo, Betonung, Stimmung, Sprechweise Gestaltungsmittel und Wirkung von Text in TV- Werbung und Audio- Werbung zum selben Produkt unterscheiden 	<p>Merkmale unterscheiden</p> <ul style="list-style-type: none"> Einfluss der Werbung auf Wahrnehmung und Wertvorstellung untersuchen und bewerten
---	--	--	--	---	---

3.2 Beitrag des Faches Englisch zur Medienbildung

Informieren	Kommunizieren	Präsentieren	Produzieren	Analysieren	Reflektieren
<ul style="list-style-type: none"> bekannte digitale und analoge Medien zur Informationsentnahme nutzen elementare Vorkenntnisse und Erfahrungen zu Texten und Medien nutzen, um angeleitet 	<ul style="list-style-type: none"> mithilfe von analogen und digitalen Medien kommunizieren E-Mail, SMS SuS können Kommunikationsmedien aus ihrer Lebenswelt auswählen und diese 	<ul style="list-style-type: none"> einfache Präsentationsformen unter Anleitung verwenden Präsentationsformen zunehmend selbstständig und funktional in Bezug auf einfache bzw. 	<ul style="list-style-type: none"> ihre Vorkenntnisse und Erfahrungen zu Texten nutzen, um angeleitet Rückschlüsse über Inhalt und Funktion von fremdsprachigen Texten zu ziehen 	<ul style="list-style-type: none"> ihre elementaren Vorkenntnisse und Erfahrungen zu Texten und Medien nutzen, um angeleitet auf Inhalt und Funktion von fremdsprachigen Texten zu schließen 	<ul style="list-style-type: none"> Places in London Listen and tick: Which place in London is it? Bilder / Modelle von Gebäuden / Sehenswürdigkeiten / Verkehrsmitteln entsprechend der

<p>auf Inhalt und Funktion von fremdsprachigen Texten zu schließen</p> <ul style="list-style-type: none"> • unter Anleitung ausgewählte digitale und analoge Medien altersentsprechend für den Umgang mit der Fremdsprache nutzen • Wörterbuch, auch elektronisches, zum Nachschlagen wichtiger unbekannter Wörter nutzen • Suchstrategien anwenden 	<p>sachgerecht anwenden</p> <ul style="list-style-type: none"> • SuS können Regeln der verantwortungsbewussten Kommunikation mit Medien aus ihrer Lebenswelt heraus benennen und diese anwenden • Kommunikationsmedien sozial verantwortungsbewusst nutzen 	<p>komplexe Inhalte anwenden</p>	<ul style="list-style-type: none"> • einfache vertraute Textsorten benennen und mit Hilfe von Vorlagen produzieren 	<ul style="list-style-type: none"> • unter Anleitung ausgewählte digitale und analoge Medien altersentsprechend für den Umgang mit der Fremdsprache nutzen • kurzen Hör- und Lesetexten Informationen entnehmen bzw. Handlungen erkennen, einfache Hörtechniken und Strategien anwenden; • mit einem Repertoire an Hörtechniken und Strategien umgehen • Wort-Bild-Zuordnung mit PPT 	<p>gehörten Informationen (LV) auswählen</p> <ul style="list-style-type: none"> • At a London Tourist Information Office • Plan two interesting days in London. Choose which sights you want to see. • aus angebotenen Texten, Flyern, Büchern, Videos, Websites, LB, unter Anleitung (Tabelle mit Plan) einzelne Informationen entnehmen und über diese sprechen, Notizen machen
--	--	----------------------------------	---	--	--

3.3 Beitrag des Faches Mathematik zur Medienbildung

Informieren	Kommunizieren	Präsentieren	Produzieren	Analysieren	Reflektieren
<ul style="list-style-type: none"> relevante Informationen aus Sachtexten und anderen Darstellungen entnehmen mathematische Informationen in mathemathhaltigen Darstellungen und in nicht aufbereiteten, authentischen Texten erfassen Suchstrategien anwenden 	<ul style="list-style-type: none"> mathematisch kommunizieren mathematische Zusammenhänge adressatengerecht beschreiben eigene Problembearbeitungen und Einsichten dokumentieren und darstellen 	<ul style="list-style-type: none"> SuS können Daten strukturieren und in Tabellen, Schaubildern und Diagrammen nach Vorgabe darstellen SuS können mit Hilfe von Stichworten, Anschauungsmaterialien und Medien Ergebnisse präsentieren geeignete Darstellungen für das Bearbeiten mathematischer Sachverhalte und Probleme auswählen, nutzen und entwickeln mathematische Hilfsmittel und Werkzeuge sachgerecht 	<ul style="list-style-type: none"> Daten darstellen, z. B. Aufbereiten und Präsentieren von Daten Daten darstellen - Diagramme, Tabellen unter Nutzung von Tabellenkalkulationen Nutzen von Geometriesoftware zum Konstruieren von Abbildungen SuS können Daten strukturieren und in Tabellen, Schaubildern und Diagrammen nach Vorgabe darstellen und in multimedialen Darstellungsformen gestalten 	<ul style="list-style-type: none"> Daten erheben, z. B. Sammeln von Daten Nutzung mathematischer Hilfsmittel: Taschenrechner, Tabellenkalkulationen, Geometriesoftware Analysieren, Interpretieren von Mittelwerten: arithmetisches Mittel, Median, Modalwerte und Streumaßen z.B. Spannweite mediale Symbole und Zeichensysteme aus ihrem unmittelbaren Lebensweltbezug beschreiben Verwendung medialer Symbole u.a. untersuchen und 	<ul style="list-style-type: none"> Übersetzen zwischen sprachlicher, tabellarischer und grafischer Form Darstellen von Daten in Diagrammen, Vergleich verschiedener Darstellungsformen Bildbearbeitung, Scannen, Grafiken und Tabellen erstellen, zeichnen

		auswählen und flexibel einsetzen <ul style="list-style-type: none"> • mathematische Zusammenhänge unter Nutzung von Fachsprache und geeigneten Medien mündlich und schriftlich präsentieren • Daten darstellen, z. B. Aufbereiten und Präsentieren von Daten in geeigneten Darstellungsformen 		ihre Auswirkungen auf Aussage und Botschaft bewerten	
--	--	---	--	--	--

3.4 Beitrag des Faches LER zur Medienbildung

Informieren	Kommunizieren	Präsentieren	Produzieren	Analysieren	Reflektieren
<ul style="list-style-type: none"> • den Zusammenhang zwischen dem Wahrgenommenen und den Erfahrungen herstellen • und zum Ausdruck bringen 	<ul style="list-style-type: none"> • SuS können aus ihrer Lebenswelt heraus Medien als Mittel zur Herstellung von Öffentlichkeit benennen • SuS können mediale Gewalt aus ihrer 	<ul style="list-style-type: none"> • verschiedene Formate in der Aufbereitung von Lern- und Arbeitsergebnissen anwenden (z.B. Zeichnung, Plakat, 	<ul style="list-style-type: none"> • Lernplakate mithilfe von Medien erstellen 	<ul style="list-style-type: none"> • erschließen, deuten, interpretieren eigene und fremde Lebensentwürfe, Sinnkonstruktionen, Handlungen, Emotionen und Gefühle 	<ul style="list-style-type: none"> • die Unterschiede zwischen Information, Nachricht und Daten beschreiben, die Datentypen für Text, Zahl und Wahrheitswert

<ul style="list-style-type: none"> • und mit den kulturellen und religiösen Hintergründen mithilfe von selbst recherchiertem Fachwissen darstellen • Suchstrategien anwenden 	<p>Lebenswelt und ihre Wirkungen beschreiben, analysieren und ihre Wirkung untersuchen</p> <ul style="list-style-type: none"> • SuS können mediale Darstellung von Motiven der Werbung (Gesundheit, Sexualität, Mobilität u.a.) beschreiben • SuS können an aktuellen regionalen Beispielen den Einfluss von Medien auf die öffentliche Meinungsbildung beschreiben 	<p>Tabelle, Kurzvortrag, szenisches Spiel)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ergebnisse unter Einbezug von Medien präsentieren • Lern- und Arbeitsergebnisse sachangemessen und zusammenhängend vortragen 		<ul style="list-style-type: none"> • an aktuellen und historischen Beispielen den Einfluss der Medien auf Meinungsbildungsprozesse analysieren • den Zusammenhang von Gestaltung und Funktion von Medienangeboten (Information, Unterhaltung, Werbung, Manipulation) untersuchen und bewerten 	<p>unterscheiden, Beispiele für Codierungen beschreiben</p>
--	---	--	--	---	---

3.5 Beitrag der Fächer Sachunterricht und Naturwissenschaften zur Medienbildung

Informieren	Kommunizieren	Präsentieren	Produzieren	Analysieren	Reflektieren
<ul style="list-style-type: none"> • Materialien z.B. aus Bildern oder Objekten einzelne Informationen entnehmen • vorgegebene Medien (z.B. Sachtexte, Bilder, Karten, Skizzen) zur Informationsentnahme nutzen • Medien (z.B. Karten und Tabellen) zielgerichtet zur Informationsentnahme nutzen • Recherche und Mindmap: bspw. „Was wird alles vom Rind wofür verwendet“ • Recherche von Erfindungen z.B. Schrift, Buchdruck, 	<ul style="list-style-type: none"> • angeben woher oder von wem sie Informationen gewonnen haben • das eigene Lern- und Arbeitsverhalten anhand von vorgegebenen Kriterien bewerte • Kartenarbeit üben • Werbung untersuchen • Kartierung von Wegen (z.B. Einkaufsmöglichkeiten in der Umgebung) • Ernährungspyramide bauen • Tiermodell bauen • unterschiedliche Wege in Karten erkennen und einzeichnen 	<ul style="list-style-type: none"> • Ergebnisse mithilfe von Bildvorlagen ggf. Wortkarten gestalten • verschiedene Formate in der Aufbereitung von Lern- und Arbeitsergebnissen anwenden (z.B. Zeichnung, Plakat, Tabelle, KV, szenisches Spiel) • Ergebnisse unter Einbezug von Medien präsentieren • Lern- und Arbeitsergebnisse sachangemessen und zusammenhängend vortragen • Arbeit mit dem Globus 	<ul style="list-style-type: none"> • Steckbriefe/ Plakate für Menschen, Tiere, Pflanzen in ihren Lebensräumen erstellen und mit einer Weltkarte verknüpfen • Schulplan/ Stadtplan zeichnen, ergänzen • Prospekt/ Plakat zum Wohnort erstellen • Bildreihe erstellen: Von der Wirklichkeit zur Karte • Fotobox zusammenstellen • Sinnenatlas erstellen • Versuche zu den Sinnen durchführen • Ausstellung zum Thema Zusammenleben 	<ul style="list-style-type: none"> • Unterschiede und Gemeinsamkeiten von Modell und Original benennen • zum Thema Wetter Messungen und Untersuchungen durchführen • Naturbeobachtungen durchführen und dokumentieren • Plan eines Einkaufszentrums/ Supermarktes zeichnen • Werbung (z.B. Plakat, Jingle, Spot für ein Produkt) gestalten • Smartphone zur Geschwindigkeitsbestimmung bzw. zur Wegverfolgung erproben 	<ul style="list-style-type: none"> • Materialien, Instrumente, Geräte, Apparate und Medien selbstständig und zielgerichtet auswählen und nutzen • Womit kennen wir uns aus: Computer und Internet • Internetführerschein erwerben • Recherchen durchführen: Wie funktionieren Computer, Handy, Roboter u.a. • Werkzeugführerschein erwerben • Schlussfolgerungen mit Verweis auf Daten oder auf der Grundlage von naturwissenschaftlich

<p>Linsenoptik, Uhr, Fotografie, Rundfunk, Computer</p> <ul style="list-style-type: none"> • Internetrecherche zu naturwissenschaftlichen Sachverhalten • sexualisierte Inhalte in SMS, sozialen Netzwerken und anderen Medien untersuchen • aus technischen Zeichnungen Informationen entnehmen • Suchstrategien anwenden 	<ul style="list-style-type: none"> • Wetterbeobachtungen 	<ul style="list-style-type: none"> • Zeitfries mit Daten, Bildern und Begriffen versehen • Jahreszeitenkalender führen • Ausstellung (z.B. mit Familienfotos) erarbeiten • Medien nutzen, um eigene Ideen und Themen darzustellen • MindMap zu naturwissenschaftlichen Themen erstellen • mithilfe von Stichworten, Anschauungsmaterialien und Ergebnisse präsentieren 	<ul style="list-style-type: none"> • Regeln erarbeiten und im Schulhaus präsentieren • Dinosaurier-Lexikon/ Lernspiel erarbeiten • Elektrolernspiel/ Quiz erstellen 	<ul style="list-style-type: none"> • verschiedene Darstellungen über Geschichte vergleichen (Comic, Film) • Ergebnisse der Arbeit an den mit geeigneten bildlichen, sprachlichen, symbolischen oder mathematischen Darstellungsformen veranschaulichen 	<p>en Informationen ziehen</p> <ul style="list-style-type: none"> • -Darstellungen von Sexualität in den Medien reflektieren
--	---	--	--	--	---

3.6 Beitrag des Faches GEWI zur Medienbildung

Informieren	Kommunizieren	Präsentieren	Produzieren	Analysieren	Reflektieren
<ul style="list-style-type: none"> mit historischen Quellen (Bild-, Sach- und Textquellen) arbeiten eine Recherche zu bestimmten Themen durchführen Medien und Materialien (z.B. Bilder, Karten) nach vorgegebenen Schrittfolgen untersuchen Quellen zu Reiseberichten untersuchen Massenmedien untersuchen Medien und Kommunikationsvielfalt (Printmedien, elektronische M.) Suchstrategien anwenden 	<ul style="list-style-type: none"> an einem Bsp. aus ihrer Lebenswelt, z.B. Umgang mit digitalen Medien, ein Problem benennen aktuelle Zeitungsartikel und Berichte mit Texten von antiken Autoren vergleichen Fahrpläne und Reisekataloge auswerten Präsentationen in Gruppen erarbeiten Chancen und Gefahren moderner Medien diskutieren, Formen kreativer Mediennutzung erkunden und diskutieren Soziale Netzwerke und aktuelle 	<ul style="list-style-type: none"> Informationen und Standpunkte mittels verschiedener Darstellungsformen präsentieren (z.B. Plakat, Modell) Bildquellen auswerten Wegekarten/ Fahrplan auswerten Artikel für die Schülerzeitung verfassen bzw. Vortrag zum Thema Mode und Konsum Tagebuch zur Mediennutzung führen und vorstellen Steckbriefe auf einer Weltkarte verorten Aufgaben und Verantwortung von 	<ul style="list-style-type: none"> eine Präsentation, ein Referat mit analogen und digitalen Medien anfertigen und darbieten Informationsplakate (z.B. zu den Kennzeichen von Hochkulturen) erarbeiten Informations- und Werbeflyer erarbeiten Informationsbroschüren entwerfen, erstellen Mental Map, erstellen, Collage (Bild und Text) ein Portfolio zu einem Thema anlegen 	<ul style="list-style-type: none"> mit dem Zeitfries arbeiten verschiedene Darstellungsarten von Karten (z.B. thematisch, physisch) unterscheiden aus Karten Informationen entnehmen und Kartenskizzen anfertigen Werbefilme und-plakate analysieren Fotos, Filme und topografische Karten auswerten Text- und Bildquellen auswerten Filmmaterial auswerten und in verschiedenen 	<ul style="list-style-type: none"> Darstellungen (z.B. Bilder, Texte, Filme) beschreiben, untersuchen, auswerten und beurteilen) verschiedene geschichtskulturelle Darstellungsarten aus ihrem Alltag (z.B. Film, Spielzeug) nennen und beschreiben thematische Weltkarte auswerten Klimadiagramme auswerten von der Erfindung der Schrift und des Papyrus über den Buchdruck bis zu den modernen Medien (Erfindungen, Techniken,

	Probleme (z.B. Cybermobbing) untersuchen und diskutieren	Massenmedien untersuchen	<ul style="list-style-type: none"> digitale Karten: Chancen und Gefahren der mobilen Karten und Ortungstechnologie 	Quellen recherchieren <ul style="list-style-type: none"> Kommunikation rund um den Globus untersuchen 	gesellschaftliche Auswirkungen = Zeitfries)
--	--	--------------------------	---	---	---

3.7 Beitrag des Faches WAT zur Medienbildung

Informieren	Kommunizieren	Präsentieren	Produzieren	Analysieren	Reflektieren
<ul style="list-style-type: none"> Informationen mit selbst entwickelten Aufträgen und selbst erschlossenen Informations-orten sammeln, aufbereiten und präsentieren Informationen aus symbolischen und bildhaften Darstellungen (Piktogramme) entnehmen und für eigenes Handeln nutzbar machen 	<ul style="list-style-type: none"> Chancen und Risiken digitaler Kommunikation erläutern Persönlichkeitsrechte beim Nutzen digitaler Kommunikationsmittel berücksichtigen Technische Kommunikation: fachsprachliche, grafische und multimediale Informationen und Darstellungen 	<ul style="list-style-type: none"> in Dokumentationen und Präsentationen einen umfangreichen Fachwortschatz einsetzen Dokumentation, Präsentation und Bewertung von Arbeitsprozessen 	<ul style="list-style-type: none"> technische Skizzen und technische Zeichnungen als Planungshilfen mit Zeichengeräten bzw. unter Einsatz von Software anfertigen grafische Darstellungen unter Einsatz von Software erstellen und für Planungen nutzen 	<ul style="list-style-type: none"> vorgegebene Medien zur Bewältigung eines Arbeitsauftrages nutzen Vergleich manuelle Fertigung und computergestützte Fertigung Berufsbilder im Bereich der computergesteuerten Fertigung 	<ul style="list-style-type: none"> Planen und Dokumentieren von Besuchen bei berufsorientierenden Veranstaltungen Auswirkungen einer automatisierten und computergestützten Produktion auf verschiedene Arbeits- und Lebensbereiche

<ul style="list-style-type: none"> • Internetrecherche bspw. zur Geschichte der Werbung • Suchstrategien anwenden 					
---	--	--	--	--	--

3.8 Beitrag des Faches Kunst zur Medienbildung

Informieren	Kommunizieren	Präsentieren	Produzieren	Analysieren	Reflektieren
<ul style="list-style-type: none"> • Rechercheergebnisse zu ästhetischen und künstlerischen Strategien in eigenen Gestaltungsabsichten einsetzen • eigene Recherchen durchführen und Rechercheergebnisse in ihren Gestaltungen sichtbar machen • Suchstrategien nutzen 	<ul style="list-style-type: none"> • analysieren und diskutieren Prozesse und Ergebnisse • unterschiedliche Erfahrungen mit künstlerischen Prozessen, Kunstwerken und kulturellen Phänomenen diskutieren 	<ul style="list-style-type: none"> • Präsentationsformen für individuelle oder gemeinsame Vorhaben finden und realisieren • ein eigenes Repertoire an zeichnerischen, malerischen, plastischen, performativen und medialen Gestaltungsfähigkeiten planvoll verwenden und erweitern 	<ul style="list-style-type: none"> • Inszenieren: verschiedene Werkzeuge • Bühnen und Kostüme entwickeln • mit fotografischen Methoden abbilden - Licht und Schatten • Fotostories anfertigen; Figuren, Objekte und Landschaften erfinden, kopieren oder fotografieren • Werkzeuge: Videokamera, Scheinwerfer, 	<ul style="list-style-type: none"> • Verschiedene Materialien analysieren: Bilderbücher, Pop-ups, Fotos, Bücher, Karten, Bilder, Animationen, Ausstellungen • die für ihre eigenen Vorhaben durchgeführten Recherchen z.B. in Museen, Bibliotheken und Werkstätten beschreiben 	<ul style="list-style-type: none"> • Animationen und Videoclips • Verfahren: ästhetische Praktiken, Techniken und künstlerische Strategien z.B. Drucken-Kopieren • Inszenieren-Licht, Schatten, Objekt, Raum

		<ul style="list-style-type: none"> • unterschiedliche Präsentationsformen entwickeln, Schnitt- und Präsentationsprogramme, Aufzeichnungsgeräte 	<p>Computer, Scanner, Drucker, Animationsprogramme</p> <ul style="list-style-type: none"> • Selfies, soziale Netzwerke, Serien, Comics 	<ul style="list-style-type: none"> • Medien: Mobiltelefon, Notizbuch, Flyer, Blog, Clip 	
--	--	---	---	--	--

3.9 Beitrag des Faches Musik zur Medienbildung

Informieren	Kommunizieren	Präsentieren	Produzieren	Analysieren	Reflektieren
<ul style="list-style-type: none"> • Musik von Tonträgern abspielen und dabei eine situationsangemessene, gesundheitsbewusste Lautstärke wählen • für verschiedene Anlässe geeignete Musik aus dem Medienangebot auswählen • beim Herunterladen von Musik und Videos die Grundlagen des 	<ul style="list-style-type: none"> • ein musikalisches Geschehen in einer Geschichte nacherzählen oder szenisch interpretieren 	<ul style="list-style-type: none"> • Musikstücke den eigenen Fähigkeiten entsprechend anpassen, in Gruppen einstudieren (z.B. mithilfe von Musik-Apps) und präsentieren • für verschiedene Anlässe geeignete Musik aus dem Medienangebot auswählen • selbstgewählte Musikstücke mit 	<ul style="list-style-type: none"> • kurze Klangverläufe innerhalb spezifischer Vorgaben erfinden und notieren • digitale Medien beim Aufnehmen, Bearbeiten bzw. Produzieren von Musik gezielt einsetzen • musikalische Abläufe innerhalb spezifischer Vorgaben erfinden und notieren 	<ul style="list-style-type: none"> • beschreiben, in welchen Lebenssituationen Musik für sie eine Rolle spielt 	<ul style="list-style-type: none"> • Musik und musikalische Aktivitäten für die eigene Lebensgestaltung bewusst auswählen • den Umgang mit Musik im Familien- und Freundeskreis untersuchen und Einflüsse auf die eigene Person beschreiben • Möglichkeiten und Manipulationen medial vermittelter

<p>Urheber- und Persönlichkeitsrechts berücksichtigen</p>		<p>erkennbarer Gestaltungsabsicht präsentieren</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bewegungsfolgen aus Videos oder anderen Vorlagen selbstständig einstudieren 	<ul style="list-style-type: none"> • kurze Klangverläufe erfinden und mit eigenen Zeichen festhalten • Texte vertonen, eigene Melodien entwickeln und notieren • digitale Medien beim Aufnehmen, Bearbeiten bzw. Produzieren von Musik gezielt einsetzen 		<p>bzw. produzierter Musik kritisch reflektieren</p>
---	--	--	---	--	--

3.10 Beitrag des Faches Sport zur Medienbildung

Informieren	Kommunizieren	Präsentieren	Produzieren	Analysieren	Reflektieren
<ul style="list-style-type: none"> • SuS können Informationen aus Medien entnehmen und in Bewegungshandlungen umsetzen • Informationen von Bewegungs- 	<ul style="list-style-type: none"> • Sport im Familien- und Freundeskreis untersuchen und Einflüsse auf die eigene Person beschreiben • SuS können Wertvorstellungen 	<ul style="list-style-type: none"> • SuS können eine unter Anleitung erarbeitete Bewegungsfolge mit Roll-, Dreh- und Überschlagsbewegungen flüssig und mit 	<ul style="list-style-type: none"> • SuS können Bewegungsfolgen mit Elementen unterschiedlicher Elementgruppen unter Anleitung gestalten und präsentieren 	<ul style="list-style-type: none"> • SuS können themenbezogen zu sportlichen Anlässen in verschiedenen Quellen recherchieren • SuS filmen Bewegungsabläufe 	<ul style="list-style-type: none"> • SuS können unterschiedliche Zugangsmöglichkeiten zu Sport und Bewegung erkennen und eigene Zugänge einordnen sowie

<p>beschreibungen entnehmen und ihre sport- und bewegungs-bezogenen Handlungen planen und ausführen</p> <ul style="list-style-type: none"> • SuS können die Seriosität und fachliche Relevanz von Informationen in verschiedenen Medien bewerten und/ hinterfragen 	<p>von Meinungen, Aussagen oder Emotionen</p> <ul style="list-style-type: none"> • SuS können wesentliche Informationen aus Medien und Bewegungs-beschreibungen entnehmen, anderen vermitteln und diese in Bewegungshandlungen umsetzen 	<p>Körperspannung präsentieren</p> <ul style="list-style-type: none"> • SuS können eine Bewegungsfolge nach einem Rhythmus mit einem Partner oder in der Gruppe gestalten und präsentieren 	<ul style="list-style-type: none"> • SuS filmen Bewegungsabläufe mit dem Handy, Smartphone oder Tablett und stellen Videosequenzen für die Analyse her • SuS können digitale Medien bei der Gestaltung von Bewegungsfolgen gezielt einsetzen. 	<p>z.B. beim Hochsprung und analysieren ihre eigenen sportlichen Bewegungsabläufe</p> <ul style="list-style-type: none"> • SuS nutzen Bildreihen und Animationen zur Bewegungsanalyse und –beschreibung 	<p>kriteriengeleitet hinterfragen</p> <ul style="list-style-type: none"> • auf der Grundlage von Reflexionen können die SuS Bewegungsabläufe gezielt wahrnehmen, auswerten und gegebenenfalls Korrekturen vornehmen • SuS können eigene Wertvorstellungen in Bezug auf Werte anderer und Normen der Gesellschaft reflektieren • beim Herunter- und Hochladen von Musik, Videos und Animationen für die Gestaltung von Bewegungsfolgen beachten die SuS die Grundlagen des Urheber- und Persönlichkeitsrechts
---	--	---	---	--	---

4 Wiederkehrende schulinterne Medienbildung

- Nutzung von ILeA plus, Bettermarks, der Anton-App und Antolin
- Nutzung der Lernsoftware zu den Lehrwerken ab Klasse 1
- Erwerb von Grundlagenwissen über den PC im Sachunterricht ab Klasse 2. (eine Sachunterrichtsstunde in den Klassen 2 bis 4 wird als Teilungsunterricht für den Erwerb grundlegender Computerkenntnisse genutzt)
- Leseförderung über das Internetprogramm www.antolin.de in den Klassen 1 bis 6 sowie Schreiben von E-Mails
- in den Klassen 5 und 6 erwerben die Schüler:innen u.a. Kenntnisse zur Gestaltung und Präsentation eigener Medienbeiträge und Arbeitsergebnisse mit einem Präsentationsprogramm sowie die Darstellung von MindMaps mit dem Programm Mindmaster
- die Schüler:innen erwerben im Fachunterricht Kompetenzen in den Bereichen Informieren, Kommunizieren, Präsentieren, Produzieren, Reflektieren und Analysieren
- entsprechend ihrer Lebensumwelt, ihrer Erfahrungen und der zukünftigen Anforderungen wollen wir die Schüler:innen zu einem offenen, kreativen und konstruktiven Umgang sowie zur kritischen Auseinandersetzung mit den Medien anhalten und erziehen
- Nutzung von DAZ-Materialien zur Sprachbildung der Schüler:innen, deren Muttersprache nicht Deutsch ist
- Nutzung von Lernsoftware und interaktiven Materialien, passend zu den Lehrbüchern oder passend zu den Lehrplananforderungen
- Nutzung zur Diagnostik, Leistungsüberprüfung und Förderung
- Nutzung von Nachschlagewerken wie Kinderlexika und Encarta
- Informationsbeschaffung zu einzelnen Unterrichtsthemen und Projekten
- entsprechend der Unterrichtsthemen werden die Schüler:innen mit bestimmten Seiten oder einer KI vertraut gemacht und der Nutzen des Umgangs verdeutlicht
- rechtliche Aspekte, Fragen des Schutzes der Persönlichkeit, der Daten usw. werden im Unterricht und bei Projekten thematisiert
- Nutzung weiterer elektronischer Geräte:
 - Mikrofone und Aufnahme- sowie Abspielgeräte für die Schülerhand sowie Kopfhörer
 - transportable CD-Player
 - Video- und DVD-Abspielgeräte

- jährliche ein- bis zweistündige Veranstaltung zum Thema Medienbildung in den 4.-6. Klassen durch das KULTI Biesenthal im Herbst
- Elternversammlung zum Thema Medienbildung in Abhängigkeit des vermittelten Themas durch das KULTI Biesenthal
- Schach-AG am PC

Dieses Konzept wurde in der Schulkonferenz am 21.10.2019 beschlossen und durch die Lehrkräftekonferenz am 04.12.2023 evaluiert und angepasst.

Datum: 04.12.2023

Unterschrift Schulleitung:

