

Bildungsverbund Verden

Grundschule am Lönsweg, Grundschule am Sachsenhain, Grundschule Jahnschule, Grundschule Nicolaischule, Grundschule Walle, Stadt Verden (Aller)



Medienbildungskonzept der Verdener Grundschulen

#Grundschule am Lönsweg



Inhaltsverzeichnis

1. Allgemeines zur Schule	2
2. Die Bedeutung der Medienbildung in der Schule.....	2
3. Die Grundschulen im Profil und technische Bedarfe.....	4
4. Betriebs- und Servicekonzept.....	5
5. Schul- und Unterrichtsentwicklung	6
6. Fortbildungskonzept.....	8
7. Anlagen	10
6.1. Erhebungsbogen von individuellen Qualifizierungsbedarfen.....	10
6.2. Kompetenzanforderungen in der Primarstufe	12

1. Allgemeines zur Schule

Unsere Schule wurde 1994 gegründet und ist aus einer englischen Schule hervorgegangen. Heute sind wir eine zweizügige Offene Ganztagsgrundschule und kooperieren mit zwei Grundstufen der Lebenshilfe unter einem Dach. Unsere Schule könnte auch "Stadtwaldschule" heißen, so markant ist die Nähe zum großen Stadtwald. Neben dem Wohngebiet rund um den Lönsweg wird die Schule umgeben von der Kreisverwaltung, dem Ökozentrum und der Kreisvolkshochschule sowie einem großen Sportplatz. Wir beschulen im Moment rund 150 Grundschülerinnen und Grundschüler. Medien spielen im Laufe der Zeit eine immer wichtigere Rolle im Schulalltag. Mittlerweile sind alle Klassen mit Smartboards ausgestattet. Differenziertes Arbeiten ist mit mobilen Geräten möglich (Laptop/ iPad) und auch im Klassenverband ist im PC-Raum Platz für Medienunterricht.

2. Die Bedeutung der Medienbildung in der Schule

In ihrem im Jahr 2012 verabschiedeten Landeskonzept „Medienkompetenz in Niedersachsen, Meilensteine zum Ziel“ beschreibt die Niedersächsische Landesregierung notwendige Wege in Bildungseinrichtungen, um dem Anspruch der Vermittlung von Medienkompetenz in der heutigen Gesellschaft gerecht werden zu können. Medienbildung wird heute weltweit als vierte Kulturtechnik wie Lesen, Schreiben und Rechnen verstanden.¹

» Medienkunde umfasst das Wissen um die Medien und ihre Funktionsweise, aber auch die Bedienung von Hard- und Software. Sie bedeutet die bewusste Auswahl von Medieninhalten und die Fähigkeit der interaktiven Nutzung in Kommunikationsprozessen. Die Bewertung und Beurteilung von Medieninhalten (Medienkritik) sowie die eigenständige Mediengestaltung und die Produktion von Medien sind ebenfalls Ausdruck von Medienkompetenz. «²

Medienbildung geht demnach weit über das Erlernen von Anwendungsprogrammen hinaus. Insbesondere die Reflexion über Wirkungen von Medien auf unser Alltagsleben wird zunehmend zum

¹ Landeskonzept „Medienkompetenz in Niedersachsen, Meilensteine zum Ziel“, 2012, S.3

² ebenda, 8.3

Unterrichtsinhalt. Um mit Medien kompetent umgehen zu können, benötigt der Nutzer daher *weitgehende Kompetenzen*.

Auf der Basis des Orientierungsrahmens „Medienbildung in der Schule“³ und seiner Vorläufer hat das Land Niedersachsen sechs verbindliche Kompetenzbereiche als Bildungsziel eingeführt und in seinen Kerncurricula verankert. Dies sind „Suchen, Erheben, Verarbeiten und Aufbewahren“, „Kommunizieren und Kooperieren“, „Produzieren und Präsentieren“, „Schützen und sicher Agieren“, „Problemlösen und Handeln“, „Analysieren, Kontextualisieren und Reflektieren“ oder kurz:



Das in diesem Rahmen entwickelte Verständnis für digitale Medien ist als allgemeiner Bildungsauftrag zu verstehen, der nicht nur von außen von der Gesellschaft an Schule herangetragen wird, sondern der auch die einzelnen fachwissenschaftlichen und -didaktischen Perspektiven aller Fächer miteinschließt. So verstandene Medienbildung ist somit als Querschnittsaufgabe aller Fächer und des allgemeinen Unterrichts zu verstehen.

Die Arbeit mit digitalen Medien ist an allen Grundschulen der Stadt Verden Alltag. Computer sind im Einsatz, sei es als *Lernmedium* im Unterricht, als *Kommunikationsplattform*, als anwendungsbezogenes *Werkzeug* oder unter den Gesichtspunkten einer technischen und medienpädagogischen *Grundbildung*. Damit die im Grundschul-Erlass verankerten Ziele erreicht werden können, dass nämlich Kinder „in den Umgang mit Medien, Informations- und Kommunikationstechniken eingeführt“ werden, müssen allerdings einige grundlegende Rahmenbedingungen erfüllt sein.

Klassenräume sind so einzurichten, dass sie den notwendigen Ansprüchen zur Umsetzung der gesetzlich geforderten Medienbildung genügen. Somit sollte sich die technische Vielfalt der digitalen Medien auch in der Ausstattung jeder Schule widerspiegeln. Neben einer schulweiten Vernetzung und WLAN-Abdeckung sollte auch ein klassischer PC-Raum vorhanden sein sowie in jeder Klasse die Möglichkeit bestehen feste oder mobile PC-Systeme wie Laptops oder Tablets zu nutzen. Smartboards sind eine sinnvolle Erweiterung und ermöglichen den alltäglichen Einbezug digitaler Medien in den Unterricht.

Neben der technischen Ausstattung darf aber auch die organisatorische Verankerung in den Schulalltag nicht fehlen. Der Medienbildung muss sowohl ein gewisser Zeitrahmen eingeräumt werden für eine gesonderte unterrichtliche Behandlung und ist aber auch integraler Bestandteil einiger Fächer, die Medienkompetenz entwickeln und aufbauen helfen (z.B. Deutsch und Sachunterricht), so dass sich in den schuleigenen Lehrplänen der Fächer einzelne inhaltliche Bausteine einpflegen lassen.

³ Anlage: Kompetenzmatrix/ Orientierungsrahmen Medienbildung in der Schule, https://www.nibis.de/uploads/nlq-proksza/Orientierungsrahmen_Medienbildung_Niedersachsen.pdf, Stand. 02/2020, NLQ Hildesheim



Im Zuge der Entwicklung der digitalen Medien und deren Bedeutsamkeit für die Grundschulen darf die Fortbildung der Lehrkräfte nicht fehlen, da die Sicherheit im Umgang mit den neuen Techniken, neben dem Vorhandensein der Geräte selbst, eine der wichtigsten Grundvoraussetzung für den Erfolg der Kompetenzvermittlung ist. Ein gemeinsames konzeptionelles Vorgehen bei der Ermittlung des Fortbildungsbedarfes der Grundschulen in Verden ist hier das Ziel.

3. Die Grundschulen im Profil und technische Bedarfe

Name der Schule	GS Löns		GS Sachsen		GS Jahn		GS Nico		GS Walle	
	IST	SOLL	IST	SOLL	IST	SOLL	IST	SOLL	IST	SOLL
Anzahl SuS	145		310		240		192		93	
Anzahl Lehrkräfte	10		30 inkl. Vertr.kräfte		22		15		6	
Medienbeauftragte/r	Hr. Ommen		Fr. Windhorst		Fr. Fischer		Hr. Lingener		Fr. Grotheer	
Steuergruppe Medien	nein		nein		nein		nein		nein	
Anzahl AUR	8		15		19		10		6	
AUR mit LAN-Dose	8	8	20	20	8	19	10	10	0	6
AUR mit WLAN-Zugang	8	8	0	20	8	19	10	10	4	6
Breitband-Geschw. Mbit/s	16	100	16	100	16	100	16	100	16	100
PC-Räume	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1
Medienlabore	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Mobile Klassenzimmer	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0
PC-Anzahl für SuS	12	20	38	0	26	26	28	28	8	20
Laptop/ Netbook Zahl	18	18	14	30	0	0	0	0	0	0
Tablets Anzahl	80	80	80	80	80	80	80	80	64	80
Interaktive Tafeln	9	9	3	16	8	12-15	3	12	0	7
Beamer-PC-Kombis	2	3	0	0	1	1	0	0	1	3
Dokumentenkameras	1	8	3	16	2	12-15	0	12	0	6
Netzwerk-Drucker	5	5	5	7	3	4	8	8	4	4
Digitale Fotokamera	2	4	1	1	0	0	1	1	1	4
Digitale Videokamera	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1
Digitaler Audiorecorder	1	1	4	4	0	0	0	0	0	1
Digitales Schwarzes Brett	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1
Netzwerkserver	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Netzwerkbetriebssystem	Linux		Linux		Linux		Linux		Linux	
Office	MS Office		MS Office		MS Office und Libre Office		MS Office		MS Office	
Geometrie-Software	--		--		--		--		--	
Simulationssoftware	Stellarium		--		--		--		--	



Weitere App's und fachspezifische Software (Stand heute):

- Grundschule am Lönsweg: Lernwerkstatt 9, Budenberg, Antolin, Merlin, Paint.NET, SMART-Notebook, Schulschriftenpaket, Playway Englisch, MS Word
- Grundschule am Sachsenhain: Lernwerkstatt 8, Budenberg, Antolin, Merlin, Paint.NET, SMART-Notebook, Playway Englisch, Flex und Flora Deutsch, Nussknacker Mathematik, MS Word, VLC Player, Online-Lizenz für Zaubereinmaleins
- Grundschule Jahnschule: Lernwerkstatt 7, Budenberg, Antolin, Merlin, Flex und Flo, Flex und Flora, Paint.NET, PAINT, SMART-Notebook, Denken und Rechnen Interaktive Whiteboard-Software 3 + 4, Schulschriftenpaket, MS Office, Libre Office, Scratch und ab Sommer 2020: Playway Englisch
- Grundschule Nicolaischule: MS Office, SMART-Notebook, Antolin, Meine Lernburg, Anton, Merlin, Oriolus-Lernwerkstatt = Mathematik GS, Deutsch GS, Sachunterricht GS, Englisch GS, Französisch GS, Übertrittstraining Deutsch und Übertrittstraining Mathematik (PC), Schulware = 1x1 Olympiade, 1+1 Olympiade, 1x1 Strategie, Lernwerkstatt, Onlinediagnose, Playway Englisch 3 und 4, Paint; App's: Anton (Lernwerkstatt), Blitzrechnen für die Klassen 1-4, Einmaleins trainieren, Plus und Minus trainieren, Uhrzeiten trainieren, Mathe mit dem Känguru, Wörter schreiben mit dem Zebra 1, Lesen lernen 1 mit dem Zebra, Lesen lernen 2 mit dem Zebra, Deutsch 2 mit dem Zebra, Blitzlesen, ScreenSharePro, Classroom, IServ, Stadtbibliothek Verden, Sphero Edu, Evo by Ozobot, Sphero Play, SMART Notebook, iMovie, Stop Motion Studio
- Grundschule Walle: Lernwerkstatt 9, Antolin, Merlin, Paint.NET, Schulschriftenpaket, Playway Englisch, MS Word

Die in der Tabelle oben gerechneten SOLL-Bedarfe ergeben sich aus den allgemeinen und fachspezifischen Anforderungen an Unterricht mit digitalen Medien, wie er in Kapitel 4 ausgeführt werden wird.

4. Betriebs- und Servicekonzept

Die Ausstattung der Schulen ist Angelegenheit des Schulträgers. Die Einrichtung und Wartung der gesamten technischen Infrastruktur der Schule erfolgt daher auf der Grundlage des Medienentwicklungsplanes (MEP). Aus dem dort formulierten technischen Konzept, dem Betreuungskonzept und dem Fortbildungskonzept ergeben sich für den Schulträger folgende Aufgaben:

Einrichtung, Wartung und Pflege der Rechnersysteme

- Realisierung der logischen und physikalischen Netzwerkstruktur nach den Vorgaben des Medienbildungskonzeptes der Schule
- Hard- und Software-Beschaffung jeglicher Art
- Installation und Konfiguration der notwendigen IT-Infrastruktur und Peripheriegeräte
- Allgemeine Einweisung der Lehrkräfte in die Bedienung neuer Hard- und Software
- Konfiguration und Dokumentation des Schulnetzes auf der Grundlage der pädagogischen Anforderungen
- Prüfung der Einsetzbarkeit von Unterrichtssoftware auf der vorhandenen Rechenanlage
- Reparatur- bzw. Wartungsarbeiten an Hard- und Software (mit kurzen Reaktionszeiten)



Informationssicherheit und Datenschutz

Im Rahmen der Gewährleistung der Informationssicherheit und des Datenschutzes werden durch den Schulträger folgende Aufgaben erfüllt:

- Erstellung eines Konzeptes zur Informationssicherheit und zum Datenschutz
- Einrichtung der dazu notwendigen Hard- und Software
- Konzeption, Überwachung und Durchführung von Datensicherungsarbeiten
- Beratung bei der Einrichtung und Pflege von Kennwörtern, persönlichen Datenbereichen und Gruppenarbeitsbereichen

Ausstattung und Infrastruktur sowie der pädagogisch sinnvolle Einsatz digitaler Medien und digitaler Endgeräte im Unterricht bedingen einander. Eine wichtige und verantwortungsvolle Aufgabe im Zusammenhang mit schulischen IT-Systemen liegt deshalb in der Schnittstelle zwischen Pädagogik und Technik und erfordert neben hoher pädagogischer Kompetenz und Erfahrung auch technische Kenntnisse. Ohne die Absicherung der Aufgaben eines „Erstansprechpartners“ innerhalb der Schule kann die Einsatzbereitschaft der schulischen IT-Infrastruktur durch den Schulträger kaum abgesichert werden.

Die Aufgaben eines Erstansprechpartners in der Schule sind:

Bedarfserfassung von Hard- und Software-Anschaffungen

- Erarbeitung und Abstimmung pädagogischer Vorgaben für die Hard- und Software-Struktur der Schule
- Begleitung der Entscheidungsprozesse in den Fachschaften bzw. Fachbereichen über die Auswahl von Hardware und Unterrichtssoftware
- Koordination der Bedarfsermittlung zwischen den einzelnen Fachschaften bzw. Fachbereichen

Begleitung des EDV-Beauftragten des Schulträgers

- Meldung technischer Probleme beim Schulträger
- Begleitung bei der Erarbeitung von Strategien zur Vergabe und Pflege von Kennwörtern, persönlichen Datenbereichen und Gruppenarbeitsbereichen auf der Grundlage pädagogischer Überlegungen⁴

5. Schul- und Unterrichtsentwicklung

Die Arbeit mit digitalen Medien ist an den Grundschulen der Stadt Verden Alltag. In allen Schulen sind Computer im Einsatz, sei es als *Lernmedium* im Unterricht, als *Kommunikationsplattform*, als anwendungsbezogenes *Werkzeug* oder unter den Gesichtspunkten einer technischen und medienpädagogischen *Grundbildung*.

Im Folgenden werden die *Kompetenzziele* des Mediencurriculums nach Jahrgängen aufgeschlüsselt. Es wird von zu konkreten inhaltlichen oder methodischen Festlegungen abgesehen, sondern eher kompetenzorientiert aufgelistet, was die Kinder am Ende der Klassenstufen können sollten.

⁴ Vgl. gesamtes Kapitel: Handreichung zur Entwicklung eines schulischen Medienbildungskonzeptes als Bestandteil der Fortschreibung des Schulprogramms einer Schule in Mecklenburg-Vorpommern S. 24 f, Hsg. Ministerium für Bildung, Wissenschaft und Kultur Mecklenburg-Vorpommern 2018



Die genauere Ausgestaltung der Inhalte liegt in der Verantwortlichkeit jeder einzelnen Schule und kann dort in die schuleigenen Lehrpläne der Fächer integriert werden. Bei der Einrichtung einer separaten Medienstunde kann das AG-Band genutzt oder es kann eine Stunde Fachunterricht umgewandelt werden. Dabei sollte der primäre Fachbezug von Sachunterricht und Deutsch Berücksichtigung finden.

	Suchen, Verarbeiten, Sichern	Kommunizieren und Kooperieren	Produzieren und Präsentieren	Schützen und sicher agieren	Problemlösen und Handeln	Analysieren und Reflektieren
Thema Klasse 1 / 2						
Erst unter Anleitung und dann immer sicherer und selbstständiger mit digitalen Lernmitteln arbeiten.					5.4	
Einen Rechner selbstständig ein- und ausschalten, sich anmelden und die Lernprogramme mit Hilfe von Maus und Tastatur sicher bedienen.					5.3	
Thema Klasse 3 / 4						
Zu ausgewählten Fragen oder Themen selbstständig Informationen im Internet mit Hilfe von Suchmaschinen finden und auswerten.	1.1 (1.2)					
Selbst erstellten Daten, wie zum Beispiel Texte und Bilder, sicher abspeichern und wiederfinden sowie eigene Ordner zur Ablage anlegen und verwalten.	1.3					
Mit einer Computertastatur sicher umgehen. Teile eines PC-Systems kennen und elementare Grundlagen zur technischen Entwicklung der Computer und des Internets benennen.			3.1		5.1	
Mit Hilfe einer Textverarbeitung einen selbst geschriebenen Text angemessen gestalten und in diesen Text Bilder einfügen, die mit einem Bildbearbeitungsprogramm erstellt oder verändert wurden.			3.1		5.2	
Im Bereich des Schulnetzes Informationen mit Mitschüler/innen per E-Mail oder Chat austauschen und sich dabei an Regeln halten		2.1 2.4			5.2	



Mit Hilfe des Schulnetzwerks E-Mails empfangen und verschicken.		2.2				
Gefahren und Riskiken von Computernetzwerken erkennen und entsprechende Schutzmaßnahmen anwenden lernen (Passwort, Virenschutz, Datenschutz). Wissen, dass man seine persönlichen Daten schützen muss.				4.1 4.2		
Anhand konkreter, aktueller Beispiele die Struktur eines Computerspieles analysieren und kritisch hinterfragen (Abhängigkeit, Kosten,...)						6.1 6.2

Die Zuordnung der einzelnen Kompetenzpunkte erfolgt zu der Zusammenfassung der „Kompetenzanforderungen in der Primarstufe“ vgl. 6.2 im Anhang

Weitere thematische Angebote, die je nach Schule variieren können:

- Glaubwürdigkeit von Informationen einschätzen lernen („Faktenchecker“)
- Kollaborations-Werkzeuge kennenlernen und nutzen (z.B. „IServ-Texte“)
- Eigene Medienerfahrungen und den Anteil der eigenen Mediennutzung in der Freizeit im Klassenverband reflektieren (Medientagebuch)
- Mit elementaren Algorithmen umgehen lernen (z.B. Legorobotik)
- Grundlagen zum Urheberrecht und dem geistigen Eigentum kennenlernen

6. Fortbildungskonzept

Wie schon eingangs erwähnt, darf die Fortbildung der Lehrkräfte nicht fehlen, um eine Sicherheit im Umgang mit den neuen Techniken zu gewährleisten. Ein abgestimmtes konzeptionelles Vorgehen bei der Ermittlung des Fortbildungsbedarfes der Grundschulen in Verden soll durch das Verwenden eines gemeinsam entwickelten Fragebogens gewährleistet werden (s. Anlage 6.1). Durch die Auswertung der Ergebnisse lassen sich Fortbildungsschwerpunkte herausfinden und bei Bedarf auch schulübergreifende Fortbildungen organisieren, z.B. auf einem der Pädagogischen Fachtage des Bildungsverbundes Verden.



Selbsteinschätzung einer hohen Kompetenz in den Bereichen...

	GSaL	GSaS	GSJ	GSN	GSW
Internet – Recherche mit Browser	X	X	X	X	X
Internet – Download und Entpacken von Dateien			X	X	
IServ – Kommunizieren	X	X	X	X	X
Methodik/ Didaktik – Internet als Wissensquelle	X		X	X	X
Methodik/ Didaktik – Medien und Gesellschaft	X		X	X	X
Software – Textverarbeitung		X		X	
Software – Präsentationsprogramme				X	
Geräte – Scanner, Kamera, Tablet		X		X	



Selbsteinschätzung einer niedrigen Kompetenz und hohen Dringlichkeit in den Bereichen...



	GSaL	GSaS	GSJ	GSN	GSW
Software – Präsentationsprogramme	X	X	X		X
Software – Bildbearbeitung	X				X
Methodik/ Didaktik – Mediennutzung zur Inklusion	X	X	X	X	X
Methodik/ Didaktik – Medienbasierte Unterrichtsmethoden	X	X	X		X
Methodik/ Didaktik – Merlin			X		
Interaktives im Web – onlinebasierte Aufgaben/ AB's		X	X		
Medienrecht/ Prävention – Medienrecht, Datenschutz		X			
IServ – Kommunizieren					X

Wichtig ist weiterhin Lehrkräften regelmäßig kleinere Hilfestellungen zu leisten, die den Workflow im Schulalltag erleichtern. Ein monatliche halbstündige Kurz-DB zum Thema „Digitales“ kann hier beispielsweise zur Aufarbeitung praxisorientierter Kleinstmodule dienen, wie z.B. „Wie funktioniert das Spiegeln von Inhalten und der Projektions-Modus unter Windows?“ oder „Wie kann man in ein PDF schreiben?“ usw.

Bei der Neuanschaffung von Geräten, die bisher an einer Schule noch nicht genutzt worden sind, erfolgt eine grundlegende technische Einweisung durch den EDV-Beauftragten des Schulträgers oder einer Fachkraft der liefernden Firma.



7. Anlagen

6.1. Erhebungsbogen von individuellen Qualifizierungsbedarfen

Einschätzung der eigenen Kompetenz zur technischen Handhabung folgender Medien		Kompetenzgrad				Fortbildungsbedarf			
		sehr sicher	sicher	unsicher	sehr unsicher	sofort	mittelfristig	langfristig	kein
Software (stationär/mobil)	Textverarbeitungsprogramm (z. B. Word)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Präsentationsprogramm (z. B. PowerPoint)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Bildbearbeitungssoftware (z.B. Paint.NET, iPad-App)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Raum für individuelle Hinweise, Fragen, Fortbildungsbedarfe und -angebote:								
Geräte	Scanner	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Digitale/r Videokamera/Fotoapparat	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Dokumentenkamera	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	interaktive Tafel + Peripheriegeräte	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Tablet	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Bühnentechnik	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Raum für individuelle Hinweise, Fragen, Fortbildungsbedarfe und -angebote:									
Internet	Recherchieren mit Browsern	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Download und Entpacken von Dateien	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Raum für individuelle Hinweise, Fragen, Fortbildungsbedarfe und -angebote:								
ISev	Kommunizieren (Chats, Mail,...)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Teilen von Inhalten (Dateiablage, Kalender, Foren)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Kollaborieren (Kalender, Texte)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Raum für individuelle Hinweise, Fragen, Fortbildungsbedarfe und -angebote:								
Einschätzung der eigenen Kompetenz zur technischen Handhabung folgender Medien		Kompetenzgrad				Fortbildungsbedarf			
		sehr sicher	sicher	unsicher	sehr unsicher	sofort	mittelfristig	langfristig	kein
Interaktives im Web (2.0)	Erstellen von onlinebasierten, interaktiven Arbeitsblättern, Fragebögen, LearningApps	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Produzieren und Veröffentlichen in Video- Audio- und Fotoportalen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Raum für individuelle Hinweise, Fragen, Fortbildungsbedarfe und -angebote:								



6.2. Kompetenzanforderungen in der Primarstufe

Kompetenzbereich 1: Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren		Schwerpunkt in Klassenstufe		
		Klasse 2	Klasse 3	Klasse 4
Grundwissen	<ul style="list-style-type: none"> - Suchmaschinen für Kinder - Suchstrategien: Schlagwortsuche - altersangemessene Informationsquellen (z. B. Portale, Wissensspeicher, ...) - Grundfunktionen des Navigierens: Browser, Internetadresse eingeben, Links öffnen, scrollen, Seiten schließen,... - Vergleichskriterien, z. B. Altersgemäßheit, Verständlichkeit, Aktualität, ... - Datei, Ordner - Grundfunktionen der Verarbeitung: öffnen, schließen, benennen, umbenennen, speichern, wiederfinden, löschen - Dateiformate für Text- und Präsentationsdateien 			
1.1 Suchen und Filtern <i>Arbeits- und Suchinteressen klären und festlegen, Suchstrategien nutzen und weiterentwickeln, in verschiedenen digitalen Umgebungen suchen, relevante Quellen identifizieren und zusammenführen</i> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Informationsbedarf aus einer Aufgabenstellung ableiten <input type="checkbox"/> Grundfunktionen des Navigierens und Suchstrategien im Internet anwenden <input type="checkbox"/> Informationen aus altersangemessenen Quellen aufgabenbezogen anhand vorgegebener Kriterien entnehmen und darstellen 			X	X
1.2 Auswerten und Bewerten <i>Informationen und Daten analysieren, interpretieren und kritisch bewerten, Informationsquellen analysieren und kritisch bewerten</i> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Glaubwürdigkeit von Informationen einschätzen <input type="checkbox"/> verschiedene digitale Informationsquellen anhand vorgegebener Kriterien vergleichen 				X
1.3 Speichern und Abrufen <i>Informationen und Daten abrufen, sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen, Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren</i> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Daten sicher speichern und wiederfinden 		X	X	



Kompetenzbereich 2: Kommunizieren und Kooperieren		Schwerpunkt in Klassenstufe		
		Klasse 2	Klasse 3	Klasse 4
Grundwissen	<ul style="list-style-type: none"> - Kommunikationsmöglichkeiten: E-Mail, Telefongespräch, Messenger, geschützter Chat-room - angemessene E-Mailadresse, Betreffzeile, Aufbau einer E-Mailadresse - Grundregeln der Internetkommunikation: Umgang mit Symbolen, Kettenbriefen, Abkürzungen; Chatsprache; Vermeidung von Hasskommentaren, Beleidigungen - Quellenangabe: Internetseite, Recherchedatum, ggf. Autor 			
2.1 Interagieren <i>Mit Hilfe verschiedener digitaler Kommunikationsmöglichkeiten kommunizieren, digitale Kommunikationsmöglichkeiten zielgerichtet und situationsgerecht auswählen</i> <input type="checkbox"/> mindestens eine digitale Kommunikationsmöglichkeit nutzen			X	X
2.2 Teilen <i>Dateien, Informationen und Links teilen, Referenzierungspraxis beherrschen (Quellenangaben)</i> <input type="checkbox"/> E-Mails senden, empfangen, öffnen, prüfen und weiterleiten <input type="checkbox"/> Internetquellen in einfacher Form angeben			X	X
2.3 Zusammenarbeiten <i>Digitale Werkzeuge für die Zusammenarbeit bei der Zusammenführung von Informationen, Daten und Ressourcen nutzen, digitale Werkzeuge bei der gemeinsamen Erarbeitung von Dokumenten nutzen</i> <input type="checkbox"/> digitale Werkzeuge bei der gemeinsamen Erarbeitung von Dokumenten nutzen (z.B. IServ „Texte“)				X
2.4 Umgangsregeln kennen und einhalten (Netiquette) <i>Verhaltensregeln bei digitaler Interaktion und Kooperation kennen und anwenden, Kommunikation der jeweiligen Umgebung anpassen, Ethische Prinzipien bei der Kommunikation kennen und berücksichtigen, Kulturelle Vielfalt in digitalen Umgebungen berücksichtigen</i> <input type="checkbox"/> Grundregeln der Internetkommunikation beachten			X	X
2.5 An der Gesellschaft aktiv teilhaben <i>Öffentliche und private Dienste nutzen, Medienerfahrungen weitergeben und in kommunikative Prozesse einbringen, als selbstbestimmter Bürger aktiv an der Gesellschaft teilhaben</i> <input type="checkbox"/> über Medienerfahrungen im Klassenverband berichten		X	X	X



Kompetenzbereich 3: Produzieren und Präsentieren		Schwerpunkt in Klassenstufe		
		Klasse 2	Klasse 3	Klasse 4
Grundwissen	<ul style="list-style-type: none"> - Menüoptionen und grundlegende Bearbeitungswerkzeuge in Textverarbeitungs- und Präsentationssoftware: Schriftart, Schriftgröße, Hervorhebungen, Ausrichtung, kopieren, einfügen, drucken - Tastaturschreiben: Fingerstellung, wesentliche Tastenfunktionen für Buchstaben, Zahlen und Zeichen - Gestaltungskriterien: Blatt- und Raumaufteilung, Farb- und Schriftgestaltung, Text-Bild-Kombination, Übersichtlichkeit und Lesbarkeit - Einbindung von Bild- und Textmaterial 			
3.1 Entwickeln und Produzieren <i>Mehrere technische Bearbeitungswerkzeuge kennen und anwenden, eine Produktion planen und in verschiedenen Formaten gestalten, präsentieren, veröffentlichen oder teilen</i> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> sich in der Menüleiste einer Textbearbeitungs- und einer Präsentationssoftware orientieren und grundlegende Bearbeitungswerkzeuge auswählen und anwenden <input type="checkbox"/> kurze Texte mithilfe des Zehnfingersystems auf der Tastatur eingeben <input type="checkbox"/> eine Fotogeschichte zu einem Unterrichtsthema erstellen <input type="checkbox"/> einfache digitale Präsentation planen und gestalten 		X	X	X
3.2 Weiterverarbeiten und Integrieren <i>Inhalte in verschiedenen Formaten bearbeiten, zusammenführen, präsentieren und veröffentlichen oder teilen, Informationen, Inhalte und vorhandene digitale Produkte weiterverarbeiten und in bestehendes Wissen integrieren</i> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Bilder und Texte in eine Präsentation einfügen 				X
3.3 Rechtliche Vorgaben beachten <i>Bedeutung von Urheberrecht und geistigem Eigentum kennen, Urheber- und Nutzungsrechte (Lizenzen) bei eigenen und fremden Werken berücksichtigen, Persönlichkeitsrechte beachten</i> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> bei der Nutzung von digitalen Inhalten das Recht an Bild und Text anwenden 				X



Kompetenzbereich 4: Schützen und sicher Agieren		Schwerpunkt in Klassenstufe		
		Klasse 2	Klasse 3	Klasse 4
Grundwissen	<ul style="list-style-type: none"> - Kriterien für ein sicheres Passwort - Schadsoftware: Viren, Trojaner ... - USK (Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle), PEGI (Pan European Game Information) 			
4.1 Sicher in digitalen Umgebungen agieren <i>Risiken und Gefahren in digitalen Umgebungen kennen, reflektieren und berücksichtigen, Strategien zum Schutz entwickeln und anwenden</i> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> nach vorgegebenen Kriterien ein sicheres Passwort erstellen und verwenden <input type="checkbox"/> Grundwissen über Risiken und Gefahren von Schadsoftware beim Schützen von digitalen Geräten und Produkten nutzen 			X	X
4.2 Persönliche Daten und Privatsphäre schützen <i>Maßnahmen für Datensicherheit und Datenmissbrauch berücksichtigen, Privatsphäre in digitalen Umgebungen durch geeignete Maßnahmen schützen, Sicherheitseinstellungen ständig aktualisieren, Jugendschutz- und Verbraucherschutzmaßnahmen berücksichtigen</i> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Folgen von Datenmissbrauch und -verlust abschätzen <input type="checkbox"/> eigene Daten (u.a. Adressen, Fotos) im Online-Verkehr nicht selbstständig preisgeben <input type="checkbox"/> bei Belästigungen, Konfrontation mit jugendgefährdenden Inhalten und Datenmissbrauch Hilfe suchen 			X	X
4.3 Gesundheit schützen <i>Suchtgefahren vermeiden, sich selbst und andere vor möglichen Gefahren schützen, digitale Technologien gesundheitsbewusst nutzen, digitale Technologien für soziales Wohlergehen und Eingliederung nutzen</i> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> den Anteil der eigenen Mediennutzung an der Freizeitgestaltung reflektieren 			X	X
4.4 Natur und Umwelt <i>Umweltauswirkungen digitaler Technologien berücksichtigen</i> Beispiele für den Einsatz digitaler Technologien zur Energieeinsparung und Ressourcenschonung nennen (z. B.: Papier sparen beim Drucken, keine Dauerverwendung des Ladekabels, nicht ständig neue Geräte kaufen)				X



Kompetenzbereich 5: Problemlösen und Handeln		Schwerpunkt in Klassenstufe		
		Klasse 2	Klasse 3	Klasse 4
Grundwissen	<ul style="list-style-type: none"> - elementare Eingabe- und Ausgabekomponenten (Bildschirm, Tastatur, Maus, Drucker...) - Unterscheidung Hardware und Software 			
5.1 Technische Probleme lösen <i>Anforderungen an digitale Umgebungen formulieren, technische Probleme identifizieren, Bedarfe für Lösungen ermitteln und Lösungen finden bzw. Lösungsstrategien entwickeln</i> <input type="checkbox"/> grundlegende Komponenten digitaler Geräte benennen <input type="checkbox"/> Geräteverbindungen herstellen und testen		X	X	
5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen <i>Eine Vielzahl von digitalen Werkzeugen kennen und kreativ anwenden, Anforderungen an digitale Werkzeuge formulieren, passende Werkzeuge zur Lösung identifizieren, digitale Umgebungen und Werkzeuge zum persönlichen Gebrauch anpassen</i> <input type="checkbox"/> geeignete digitale Werkzeuge für die Bearbeitung von Texten und Präsentationen sowie für die Nutzung des Internets benennen und auswählen			X	X
5.3 Eigene Defizite ermitteln und nach Lösungen suchen <i>Eigene Defizite bei der Nutzung digitaler Werkzeuge erkennen und Strategien zur Beseitigung entwickeln, eigene Strategien zur Problemlösung mit anderen teilen</i> <input type="checkbox"/> sich einfache Funktionen digitaler Werkzeuge erschließen		X	X	X
5.4 Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen <i>Effektive digitale Lernmöglichkeiten finden, bewerten und nutzen, persönliches System von vernetzten digitalen Lernressourcen selbst organisieren</i> <input type="checkbox"/> on- und offline verfügbare Lernsoftware und -spiele erschließen und nutzen <input type="checkbox"/> Tools zur Lernkontrolle unter Anleitung nutzen		X	X	X
5.5 Algorithmen erkennen und formulieren <i>Funktionsweisen und grundlegende Prinzipien der digitalen Welt kennen und verstehen, algorithmische Strukturen in genutzten digitalen Tools erkennen und formulieren, eine strukturierte, algorithmische Sequenz zur Lösung eines Problems planen und verwenden</i> <input type="checkbox"/> einfache „Wenn – Dann“ Beziehungen aus dem Alltagsleben nennen und beschreiben <input type="checkbox"/> die Erstellung einfacher Produkte oder Animationen mit Programmierbausteinen erproben			X	X



Kompetenzbereich 6: Analysieren und Reflektieren		Schwerpunkt in Klassenstufe		
		Klasse 2	Klasse 3	Klasse 4
Grundwissen	<ul style="list-style-type: none"> - Gestaltungsmittel: z. B. Raumaufteilung, Farb- und Schriftgestaltung, Verhältnis Bild-Ton-Text, Übersichtlichkeit und Lesbarkeit, ... - Chancen und Risiken bei der Nutzung von Smartphones, vernetzter Spielsachen, Computerspielen, ... 			
<p>6.1 Medien analysieren und bewerten <i>Gestaltungsmittel von digitalen Medienangeboten kennen und bewerten, Interessengeleitete Setzung, Verbreitung und Dominanz von Themen in digitalen Umgebungen erkennen und beurteilen, Wirkungen von Medien in der digitalen Welt (z. B. mediale Konstrukte, Stars, Idole, Computerspiele und mediale Gewaltdarstellungen) analysieren und konstruktiv damit umgehen</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> die Gestaltungsmittel von Medienangeboten einschätzen <input type="checkbox"/> Information, Unterhaltung, Werbung und Spiel in altersgemäßen Medien unterscheiden <input type="checkbox"/> eigene werbegesteuerte Wünsche und Bedürfnisse erkennen und beschreiben <input type="checkbox"/> über ein eigenes Idol, Vorbild oder Star aus der Medienwelt berichten und die Bewunderung begründen sowie hinterfragen 			X	X
<p>6.2 Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren <i>Vielfalt der digitalen Medienlandschaft kennen</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> altersangemessene digitale Medienangebote benennen <p><i>Chancen und Risiken des Mediengebrauchs in unterschiedlichen Lebensbereichen erkennen, eigenen Mediengebrauch reflektieren und ggf. modifizieren</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> eigenen Mediengebrauch im Tagesablauf ermitteln und Chancen und Risiken diskutieren <p><i>Vorteile und Risiken von Geschäftsaktivitäten und Services im Internet analysieren und beurteilen</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> kostenpflichtige Internetaktivitäten und -angebote erkennen und nicht eigenständig nutzen 			X	X

Die Überschriften in Fettdruck stellen eine Priorisierung der Themen dar

Zusammenfassung aus: „Kompetenzanforderungen in der Primarstufe und Sekundarstufe I auf Grundlage der KMK-Strategie „Bildung in der digitalen Welt“; Orientierungen für die Fortschreibung der Lehrpläne und die schulinterne Planung in Sachsen-Anhalt“, Arbeitsstand: 26.7.2018; S. 7-24 – ergänzt um die Spalte „Schwerpunkt Klassenstufe“.



Stand 11.6.2020