

# Medienkonzept der Grundschule Lohne



## 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.)

Aufgabe der Grundschule ist die Vermittlung von grundlegenden Fähigkeiten, Kenntnissen und Fertigkeiten in einer Form, die den individuellen Lernmöglichkeiten des einzelnen Kindes angepasst ist. In diesem Zusammenhang bietet der Einsatz von neuen Medien die Chance, Kinder gezielt sowie differenziert zu fördern und sie ihren Lernprozess selbstständig organisieren zu lassen.

*„In der Auseinandersetzung mit audiovisuellen und neuen Medien eröffnen sich den Schülerinnen und Schülern erweiterte Möglichkeiten der Wahrnehmung, des Verstehens und des Gestaltens. Für den handelnden Wissenserwerb sind Medien daher selbstverständlicher Bestandteil des Unterrichts.“* (vgl. Nds. Kerncurriculum Sachunterricht, Hannover 2006, S. 7)

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

Klassenstufe	Schulfach	Mögliches Unterrichtsthema Kurzbeschreibung des Medienbildungsinhalts	Medienbildungskompetenzen					Benötigte Medien/ Ausstattung
			Bedienung und Anwendung	Information, Recherche und Erhebung	Kommunikation und Kooperation	Produktion und Präsentation	Medienanalyse Medienkritik und ethische Reflexion	
1	Deutsch Mathematik Sachunterricht	<b>Ich-Du-Wir</b> Schülerinnen und Schüler üben unter Anleitung den Umgang mit analogen Medien: Arbeitsblätter abheften, Umgang mit den Büchern und Arbeitsheften.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Mappen Bücher Arbeitshefte Arbeitsblätter

1	Mathematik	<b>Entwicklung des Zahlbegriffs</b> Schülerinnen und Schüler lernen Medien als Möglichkeit der Konstruktion von Wirklichkeit kennen. Sie lernen den Umgang mit handlungsorientiertem Material (z.B. Wendeplättchen) zur Zerlegung der Zahlen bis 10.	<input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Wendeplättchen
1	Deutsch	<b>Räuber, Ritter und Rabauken</b> Schülerinnen und Schüler nutzen Medien kreativ, um eigene Ideen und Themen darzustellen. Sie schreiben Geschichten an Hand eines Buches (Ritter Rost) weiter.	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Buch
	Mathe	<b>Einführung der Addition</b> Die Schülerinnen und Schüler nutzen Medien kreativ, um eigene Ideen und Themen darzustellen. Sie stellen eigene Rechenwege mit Hilfe von Steckwürfeln, Wendeplättchen, etc. dar.	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Steckwürfel Wendeplättchen
1	Deutsch	<b>Räuber, Ritter und Rabauken</b> Die Schülerinnen und Schüler zeigen ihre Medienprodukte in der Klasse. Sie lesen ihre eigenen Geschichten vor, welche sie anhand des Buches „Ritter Rost“ weitergeschrieben haben.	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Dokumentenkamera Leinwand oder Tablets und Beamer
1	Mathe	<b>Einführung der Addition</b> Die Schülerinnen und Schüler zeigen ihre Medienprodukte in der Klasse. Schöne Päckchen - Kinder präsentieren ihre dargestellten Lösungswege und Entdeckungen.	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Dokumentenkamera Leinwand oder Tablets und Beamer Tafel, Arbeitsblatt

1	Religion	<p><b>Menschen zeigen die Liebe Gottes</b> Schülerinnen und Schüler verarbeiten ihre Medienerlebnisse durch Gespräche, Bilder und Rollenspiele und erarbeiten Regeln für den bewussten Umgang mit Medien. Die Kinder entwickeln ein Rollenspiel zu der Martinsgeschichte.</p>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>	
2	Sachunterricht	<p><b>Bauen</b> Schülerinnen und Schüler lernen Medien als Möglichkeit der Konstruktion von Wirklichkeit kennen. Sie bauen Türme, Häuser, und Brücken aus Papier und Bausteinen. Sie erforschen die Hebelwirkung mithilfe von konkreten Materialien.</p>	<input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Papier Bausteine etc.
2	Deutsch	<p><b>Ich-Du-Wir</b> Schülerinnen und Schüler üben unter Anleitung den Umgang mit dem analogen Medium Lektüre, z.B. Elmar oder Irma hat so große Füße: Seiten finden, Kapitel erkennen, Inhaltsverzeichnis nutzen, Autor und Titel herausfinden, Zeilen benennen.</p>	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Buch
2	Mathematik	<p><b>Orientierung im Hunderterraum, Einführung des Mathepiraten</b> Die Schülerinnen und Schüler üben unter Anleitung den Umgang mit einfacher digitaler Produktionstechnik. Die Benutzung des Computers: starten, anmelden, Benutzung der Maus und der Tastatur, Desktop kennenlernen, Internet starten, Internetadresse eingeben, Benutzername und Passwort eingeben, Umgang mit dem Lernprogramm Mathepirat, Menüleiste im Lernprogramm kennenlernen, Abmeldung vom Lernprogramm und Herunterfahren des Computers.</p>	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Computer Laptop Leinwand Beamer Lernprogramm Internetzugang

2	Deutsch	<b>Ich-Du-Wir</b> Die Schülerinnen und Schüler üben unter Anleitung den Umgang mit einfacher digitaler Produktionstechnik. Der Umgang mit dem Lernprogramm Antolin wird eingeführt.	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Computer Laptop Leinwand Beamer Lernprogramm Internetzugang
1-4	Deutsch	<b>Bücherkiste bzw. Klassenbücherei</b> Die Schülerinnen und Schüler wählen eigenständig Bücher aus der Bücherkiste.	<input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Bücher(-kiste)
2	Sachunterricht	<b>Natur entdecken Herbst - Winter</b> Die Schülerinnen und Schüler entnehmen Medien Informationen und geben sie wieder. Sie suchen Informationen aus Texten oder Bildern zu eigens ausgewählten Tieren und stellen sie auf einem Plakat dar. Dazu nutzen sie Bücher und lernen den Umgang mit der Suchmaschine „Blinde Kuh“ kennen und Texte auszudrucken.	<input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Internet (Tablets in der Klasse) Drucker Bücher Zeitschriften etc.
2	Religion	<b>„Hand“ als Symbol der Geborgenheit und Gemeinschaft</b> Die Schülerinnen und Schüler sprechen über Wahrnehmung und Wirkung von medialen Produkten. Bildbetrachtung des Bildes „Geborgen in Gottes Händen“ und gemeinsames Besprechen.	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Poster Tablet Beamer Internet
2	Deutsch	<b>Herbst/Winter-Weihnachten</b> Die Schülerinnen und Schüler kommunizieren unter Anleitung zielgerichtet mit Hilfe von analogen und digitalen Medien. Sie schreiben eine Einladung (z. B.) zum Herbstfest oder zur Weihnachtsfeier.	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Computer, Laptop oder Tablet Internet

2	Sachunterricht	<b>Natur entdecken Herbst - Winter</b> Die Schülerinnen und Schüler zeigen ihre Medienprodukte in der Klasse. Sie präsentieren ihr Tierplakat.	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Plakate
2	Religion	<b>Streit und Versöhnung</b> Die Schülerinnen und Schüler erfahren, dass Bilder Geschichten erzählen und sprechen über ihre Bildeindrücke des Buches „Irgendwie anders“ (Bilderbuchkino).	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>	Buch Dokumentenkamera Leinwand oder Tablets und Beamer
3	Religion	Schülerinnen und Schüler unterscheiden zwischen Informations- und Werbebeiträgen und nutzen mediale Inhalte zur Erschließung fremder Welten. Filme zur Kinderfastenaktion, Misereor	<input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Internetzugang Laptop/Tablet Beamer Leinwand
3	Sachunterricht	<b>Mein Körper gehört mir</b> Schülerinnen und Schüler beschreiben ihr eigenes Kommunikationsverhalten und entwickeln unter Anleitung Regeln und Empfehlungen für die mediengestützte Kommunikation. Sie formulieren (Chat-) Regeln für den Umgang mit Handy, Smartphone (Whatsapp), Computer, Internet etc.	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Internet Laptop/Computer/Tablet
3	Deutsch	<b>Aufsatz: Brief schreiben/E-Mail schreiben</b> Die Schülerinnen und Schüler wenden altersgemäße Möglichkeiten der Kommunikation an und nutzen unter Anleitung altersgemäße Medien zur Zusammenarbeit. Sie schreiben einen Brief oder eine E-Mail und wenden dabei gelernte Kriterien an.	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Internet Laptop/Computer/Tablet oder Briefpapier ☺

3	Deutsch	<b>Lesepass</b> Schülerinnen und Schüler beschreiben die eigene Mediennutzung und -erfahrung und erkennen daraus resultierende Chancen und Risiken für ihren Alltag. Sie führen einen Lesepass.	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>	Lesepass Bücher
3	Sachunterricht	<b>Mein Körper gehört mir</b> Schülerinnen und Schüler beschreiben die eigene Mediennutzung und -erfahrung und erkennen daraus resultierende Chancen und Risiken für ihren Alltag. Sie lernen die Gefahren des Internets kennen durch Mobbing, Erpressung, ungewollte Verbreitung von Bildern (das Recht am eigenen Bild) und sexuellem Missbrauch.	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>	Internet Laptop/Computer/Tablet Beamer, Leinwand
4	Deutsch	<b>Lektüre: Es ist ein Elch entsprungen</b> Die Schülerinnen und Schüler vergleichen und bewerten altersgemäße Medienangebote und stellen die Vielfalt der Medienangebote und ihre Zielsetzungen dar. Sie vergleichen die Lektüre „Es ist ein Elch entsprungen“ mit dem gleichnamigen Film unter den Aspekten Bild versus Text, Handlung, Kameraperspektive, etc.	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>	Internet Laptop/Computer/Tablet Beamer, Leinwand Lektüre
4	Sachunterricht	<b>Kinderrechte: Placemat</b> Die Schülerinnen und Schüler erstellen eine digitale Pinnwand mit dem Etherpad zur Aktivierung des Vorwissens.	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Internet Laptop/Computer/Tablet Beamer, Leinwand
4	Sachunterricht	<b>Landkreis Grafschaft Bentheim</b> Schülerinnen und Schüler erstellen Medienprodukte unter Anleitung zu fachbezogenen Inhalten. Sie erstellen eine Wandkarte und stellen Höhenlinien plastisch mit Steckschaum dar.	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Steckschaum

4	Deutsch	<b>Lektüre nach Wahl</b> Schülerinnen und Schüler präsentieren ihre Medienprodukte in der Klasse. Sie stellen ihr Buch mithilfe einer gewählten Präsentationsform vor.	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Lektüre, Präsentationsmedium
4	Sachunterricht	<b>Europa</b> Schülerinnen und Schüler formulieren ihren Wissensbedarf, recherchieren unter Anleitung in altersgemäßen Informationsquellen und geben Informationen selbstständig wieder. Sie formulieren Fragen zu unterschiedlichen europäischen Ländern, recherchieren (Bücher, Internet) und präsentieren ihre Ergebnisse mithilfe von Plakaten.	<input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Internet Laptop/Computer/Tablet Beamer, Leinwand
4	Deutsch	<b>Projekt: Klasse! Kids</b> Die Schülerinnen und Schüler nutzen die Zeitung als analoges Medium zur Unterhaltung und Information. Sie lernen die Fachbegriffe (Schlagzeile, Titelseite etc.), Ressorts, Aufbau, Berufe bei einer Tageszeitung und den Wert von Anzeigen und Artikeln kennen. Sie nutzen die Internetversion.	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Zeitung Internet Laptop/Computer/Tablet, Beamer, Leinwand
4	Sachunterricht	<b>Ritter und Burgen</b> Die Schülerinnen und Schüler wenden Basisfunktionen digitaler Medien an: <b>Textverarbeitung</b> , Internet, einfache digitale Produktionstechnik. Sie betreiben eine Internetrecherche zum Thema Ritter und Burgen (Suchmaschine z.B. Blinde Kuh, Frag Finn, etc.) <b>Sie drucken über Druckeroption am Computer. Sie lernen ein Textverarbeitungsprogramm z.B. „Word“ kennen: Text schreiben, Schriftart und Schriftgröße ändern, unterstreichen, kursiv und fett schreiben.</b>	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Internet Laptop/Computer/Tablet Beamer, Leinwand Drucker Textverarbeitungsprogramm

4	Deutsch	<b>Klassenfahrt</b> Die Schülerinnen und Schüler wenden Basisfunktionen digitaler Medien an: <b>Textverarbeitung</b> , Internet, einfache digitale Produktionstechnik. Sie fertigen Berichte von der Klassenfahrt an und erstellen Texte in <b>Word (Schriftarten, Schriftgrößen, Markierungen, Bilder einfügen)</b> .	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Internet Laptop/Computer/Tablet Beamer, Leinwand Textverarbeitungsprogramm
4	Sachunterricht	<b>Werbung</b> <b>Schülerinnen und Schüler unterscheiden zwischen Informations- und Werbebeiträgen und nutzen mediale Inhalte zur Erschließung fremder Welten. Sie unterscheiden zwischen Informations- und Werbegehalt auf Verpackungen.</b>	<input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Verpackungen Filme Internet Laptop/Computer/Tablet Beamer, Leinwand
4	Deutsch	<b>Zeitungsprojekt: Klasse! Kids</b> Schülerinnen und Schüler unterscheiden zwischen Informations- und Werbebeiträgen und nutzen mediale Inhalte zur Erschließung fremder Welten. Sie unterscheiden zwischen Artikeln und Anzeigen.	<input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Zeitung Internet Laptop/Computer/Tablet, Beamer, Leinwand

Rot geschriebene Themen sind noch nicht mit dem Arbeitsplan der entsprechenden Fächer verknüpft.

Dieses Medienbildungskonzept wurde im Schuljahr 2015/16 von Jacqueline Greven, Mareike Dircks und Imke Somberg mit Unterstützung des medienpädagogischen Beraters des NLQ Benedikt Heitmann entwickelt und durch die Gesamtkonferenz der Grundschule Lohne am 09.05.2016 beschlossen.