



11. Medienkonzept - Digitales Lernen

Allen Lernenden soll eine Chance eröffnet werden, sich in ihrer gegenwärtigen und zukünftigen Lebenswelt zurechtzufinden.

Deshalb verpflichten sich die Länder dazu, *„dafür Sorge zu tragen, dass alle Schüler und Schülerinnen, die zum Schuljahr 2018/2019 in die Grundschule eingeschult werden oder in die Sek. I eintreten, bis zum Ende der Pflichtstundenzahl die festgelegten Medienkompetenzen zu erwerben.“* (Bildung in der digitalen Welt; KMK S. 17-18)

Mit den Fachanforderungen in Schleswig-Holstein sind zum Schuljahr 2018/2019 die Basiskulturtechniken: Lesen, Schreiben und Rechnen um eine neue erweitert worden. Die Medienkompetenz soll die anderen nicht ersetzen, sondern ergänzen und erweitern. Ziel ist es, alle Kinder für das Leben in einer digitalen Welt vorzubereiten und auszubilden.

An der Utholm-Schule ist inzwischen jedes Klassenzimmer mit einer interaktiven Tafel (digitale Tafeln) ausgestattet. Damit verbunden ist, dass alle Lehrkräfte ihren Unterricht weiterentwickeln und diesen durch den Einsatz der vielfältigen Möglichkeiten des InteraktivBoards kontinuierlich ergänzen. Inzwischen stehen für jede Lerngruppe Kofferwagen mit iPads zur Verfügung. **Dabei soll Bewährtes bewahrt bleiben und neue, digitale Möglichkeiten sollen die Schüler und Schülerinnen als Medienvielfalt kennenlernen.**

So sehen die Fachanforderungen für Deutsch und Mathematik vor, dass „Medien Bestandteile aller Lebensbereiche sind. Die rasante, technologische und konzeptionelle Entwicklung im digitalen Medienbereich führt zum stetigen Wandel im Alltag der Menschen. Digitale Medien verändern Kommunikations- und Arbeitsabläufe, erlauben immer neue kreative, innovative Prozesse und schaffen damit neue mediale Wirklichkeiten (Fachanforderungen Deutsch/Mathe der Primarschule/Grundschule Ministerium für Bildung, Wissenschaft und Kultur des Landes Schleswig – Holstein 2018).

Vor allem soll die Schlüsselqualifikation Medienkompetenz sowohl auf die Nutzung von Medien zur sinnvollen Unterstützung für Lernprozesse als auch auf die Thematisierung von Medien als Gegenstand von Unterricht fokussiert werden.

Die Apps- Schullizenzen Antolin und Anton sollen weiterhin kontinuierlich von allen Kindern im Unterricht und als Hausaufgabe genutzt werden.

Schulprogrammarbeit bis 2029/30:

- *Überarbeitete Fachanforderungen berücksichtigen und einarbeiten.*
- *Unterrichtsmanger für Lehrwerk Mathematik erproben.*
- *Nutzung von itslearning weiter ausbauen.*

Kompetenzbereich 1: Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren

Kompetenzen	Jahrgangsstufe 1	Jahrgangsstufe 2	Jahrgangsstufe 3	Jahrgangsstufe 4
Browsen, Suchen und Filtern	- mithilfe vorgegebener Informations- und Lernportalen lernen	- mit Unterstützung aufgabenbezogene Suchinteressen klären und diese festlegen - einfache Suchstrategien nutzen und entwickeln und diese unter Anleitung weiterentwickeln - für ihre Suche im Internet angeleitet einen Internetbrowser, die Funktion von Links und Internetadressen (URL) nutzen	- altersgerechten digitalen Medien gezielt Informationen entnehmen und diese verwenden - Informationen zu einem bestimmten Thema zusammenstellen	- Suchergebnisse (z. B. Bilder, Textpassagen) kopieren und diese in eigene Dateien einfügen und das Ergebnis ausdrucken
Auswerten und Bewerten		- zwischen Informations- und Werbebeiträgen unterscheiden		- Suchergebnisse aus verschiedenen Quellen zusammenführen und diese darstellen
Speichern und Abrufen			- Dokumente an einem vorgegebenen Ort speichern und diese wiederfinden	

Kompetenzbereich 2: Kommunizieren und Kooperieren

Kompetenzen	Jahrgangsstufe 1	Jahrgangsstufe 2	Jahrgangsstufe 3	Jahrgangsstufe 4
Interagieren				- altersgemäße Möglichkeiten der digitalen Kommunikation anwenden - digitale Medien und Netzwerke nutzen, um bestehende Kontakte zu pflegen
Teilen				- mit Unterstützung Dateien, Inhalte und Internetadressen (URL) mittels vorgegebener Kommunikationsprogramme austauschen
Zusammenarbeiten		- mit Unterstützung altersgemäße Medien zur Zusammenarbeit bei schulischen Arbeitsaufträgen nutzen	- mit Unterstützung altersgemäße Medien zur Zusammenarbeit bei Projekten nutzen	
Umgangsregeln kennen und einhalten				- einfache Regeln der Kommunikation bei Nutzung digitaler Medien angeleitet einhalten (z. B. SMS, E-Mail, Chat)

Kompetenzbereich 3: Produzieren und Präsentieren

Kompetenzen	Jahrgangsstufe 1	Jahrgangsstufe 2	Jahrgangsstufe 3	Jahrgangsstufe 4
Entwickeln und Produzieren	- Basisfunktionen digitaler Medien anwenden (z. B. Computer, Tablet, Anmeldung, Passwort) - mit grundlegenden Elementen von Bedienungsflächen umgehen	- Basisfunktionen digitaler Medien anwenden (z. B. Öffnen und Speichern von Dateien, Drucker)	- Basisfunktionen digitaler Medien anwenden (z. B. digitales Fotografieren, einfache Formatierungen, Rechtschreibhilfe) - die Grundfunktionen von Geräten und Programmen zur Erstellung und Bearbeitung von Texten und Bildern anwenden	- Basisfunktionen digitaler Medien anwenden (z. B. Einfügen von Grafiken)
Weiterverarbeiten und Integrieren		- einfache digitale Medienprodukte in mindestens einem Format mittels digitaler Werkzeuge produzieren	- digitale Medienprodukte in mindestens einem Format mittels digitaler Werkzeuge produzieren	Vor- und Nachteile unterschiedlicher Medienprodukte benennen (z. B. in Hinblick auf Weiterverarbeitung, Gestaltungs- und Distributionsmöglichkeiten)
Rechtliche Vorgaben beachten				- mit Unterstützung elementare rechtliche Grundlagen im Umgang mit digitalen Medien einhalten (z. B. Persönlichkeitsschutz)

Kompetenzbereich 4: Schützen und sicher agieren

Kompetenzen	Jahrgangsstufe 1	Jahrgangsstufe 2	Jahrgangsstufe 3	Jahrgangsstufe 4
In digitalen Umgebungen agieren				- Risiken und Gefahren von Schadsoftware benennen (z. B. Viren, Trojaner) - angeleitete Geräte und Produkte vor Schadsoftware schützen
Persönliche Daten und Privatsphäre schützen		- angeleitet die Bedeutung von Passwörtern und Pseudonymen erläutern und diese nutzen	- angeleitet Gefahren von Datenmissbrauch und -verlust vermeiden - angeleitet grundlegende Sicherheitsregeln in der Nutzung von Netzwerken beachten (z. B. zurückhaltende Preisgabe persönlicher Daten)	
Gesundheit schützen		- angeleitet ihre eigene Mediennutzung beobachten und reflektieren		- bei sich selbst und in ihrer sozialen Umgebung schädliche Entwicklungen im Umgang mit digitalen Medien erkennen und darauf aufmerksam machen (z. B. Cyberbullying, Sucht)
Natur und Umwelt schützen		- Beispiele für einen ressourcensparenden Beitrag bei der Nutzung digitaler Medien benennen (z. B. Papier sparen beim Verzicht von Ausdrucken)		

Kompetenzbereich 5: Problemlösen und Handeln

Kompetenzen	Jahrgangsstufe 1	Jahrgangsstufe 2	Jahrgangsstufe 3	Jahrgangsstufe 4
Technische Probleme lösen	- ihren Unterstützungsbedarf bei technischen Problemen beschreiben		- einfache, wiederkehrende technische Probleme lösen	
Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen		- gezielt Werkzeuge für Nutzung des Internets benennen und auswählen	- gezielt Werkzeuge für die Bearbeitung von Bildern und Texten benennen und auswählen - gezielt Werkzeuge für die Bearbeitung von Texten und Bildern sowie die Nutzung des Internets benennen und auswählen	
Eigene Defizite ermitteln und nach Lösungen suchen			- Lösungen anderen mitteilen	- Bedarfe zur Weiterentwicklung bei der Nutzung digitaler Werkzeuge erkennen und nach Lösungen suchen
Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen				- effektive, digitale Lernumgebungen zur Unterstützung ihres schulischen Lernens auswählen und diese nutzen (z. B. Lernspiele, E-Book, Rechentrainer)
Algorithmen erkennen und formulieren		- angeleitet formale Abläufe erkennen (z. B. beim Handy, mp3-Player)	- sich mit einfachen Abläufen und Systematiken auseinandersetzen (z. B. durch Veranschaulichung des Programmierens)	

Kompetenzbereich 6: Analysieren und Reflektieren

Kompetenzen	Jahrgangsstufe 1	Jahrgangsstufe 2	Jahrgangsstufe 3	Jahrgangsstufe 4
Medien analysieren und bewerten		- beschreiben, was ihnen an genutzten digitalen Medien gefällt oder missfällt	- erklären, wie Wirkungen von digitalen Medien ihre eigene Mediennutzung beeinflussen (z. B. digitale Spiele)	- erkennen, dass mediale und virtuelle Konstrukte und Umgebungen nicht eins zu eins in die Realität umsetzbar sind
Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren			- ihre Medienerfahrungen sowie Erfahrungen in virtuellen Lebensräumen darstellen	- reale Folgen medialer und virtueller Handlungen (z. B. Social Media, Cybermobbing) benennen und ggf. mit Unterstützung modifizieren - über den eigenen Mediengebrauch berichten und diesen einschätzen (z. B. Medientagebuch)