Medienkonzept der Grundschule Kaukenberg

1. Leitbild und Zielsetzung

Die Digitalisierung verändert die Lebens- und Lernwelt unserer Kinder. Digitale Medien sind ein selbstverständlicher Bestandteil des Alltags und eröffnen vielfältige Möglichkeiten der Information, Kommunikation, Zusammenarbeit und kreativen Gestaltung. Als Grundschule sehen wir es als unsere Aufgabe, alle Schülerinnen und Schüler frühzeitig an einen verantwortungsvollen, selbstbestimmten, kritischen und kreativen Umgang mit digitalen Medien heranzuführen. Unser Ziel ist es, die Kinder zu befähigen, digitale Medien nicht nur zu konsumieren, sondern sie als Werkzeuge zum Lernen, Forschen, Gestalten, Kommunizieren und Problemlösen einzusetzen. Digitale Medien verstehen wir als Ergänzung und Bereicherung des traditionellen Unterrichts. Analoge und digitale Lernformen werden sinnvoll miteinander verbunden. Dabei steht immer der pädagogische Mehrwert im Vordergrund. Der Einsatz digitaler Medien erfolgt zielgerichtet und orientiert sich an den jeweiligen Lernzielen und den individuellen Bedürfnissen der Kinder.

Die Grundlage unserer schulischen Medienbildung bildet der Medienkompetenzrahmen NRW mit seinen sechs Kompetenzbereichen und insgesamt 24 Teilkompetenzen. Die Vermittlung von Medienkompetenz verstehen wir als Aufgabe aller Fächer und Jahrgangsstufen. Sie wird kontinuierlich in den Unterricht integriert und baut auf den individuellen Fähigkeiten und Erfahrungen der Kinder auf.

Unsere pädagogischen Leitziele sind:

- Förderung eines selbstständigen und verantwortungsvollen Umgangs mit digitalen Medien.
- Entwicklung grundlegender digitaler Kompetenzen.
- Förderung des individuellen und kooperativen Lernens.
- Kritischer Umgang mit Informationen und digitalen Inhalten.
- Kreative Gestaltung und Präsentation eigener Medienprodukte.
- Entwicklung informatischer Grundkenntnisse und problemlösenden Denkens.
- Sensibilisierung für Datenschutz, Persönlichkeitsrechte und einen respektvollen Umgang miteinander.
- Sinnvolle Verbindung analoger und digitaler Lernformen.

2. Technische Ausstattung und Rahmenbedingungen

Unsere Schule verfügt über eine digitale Ausstattung, die den Einsatz digitaler Medien in allen Klassenräumen und Unterrichtsfächern ermöglicht.

2.1 Digitale Tafeln

Alle Klassenräume sind mit digitalen Tafeln ausgestattet. Diese ermöglichen eine zeitgemäße und abwechslungsreiche Unterrichtsgestaltung. Die digitalen Tafeln werden sowohl zur Präsentation von Unterrichtsinhalten als auch zur interaktiven Erarbeitung und Sicherung von Lerninhalten genutzt.

Mögliche Einsatzbereiche sind:

- Präsentation von Bildern, Texten, Lernvideos und digitalen Unterrichtsmaterialien.
- Gemeinsame Erarbeitung und Bearbeitung von Aufgaben.
- Visualisierung von Lerninhalten.
- Interaktive Übungen und Lernspiele.
- Darstellung von Rechercheergebnissen.
- Gemeinsame Besprechung und Überarbeitung von Arbeitsergebnissen.
- Unterstützung von Unterrichtsgesprächen.
- Einsatz digitaler Overheadprojektionsmöglichkeiten zur Veranschaulichung von Materialien und Schülerarbeiten.

Die digitalen Tafeln ermöglichen es, analoge Unterrichtsmaterialien und digitale Inhalte miteinander zu verbinden und Lernprozesse anschaulich zu gestalten.

2.2 Tablets

Jede Klasse verfügt über einen Tabletkoffer mit jeweils 15 Tablets. Die Tablets werden flexibel und entsprechend der jeweiligen Unterrichtssituation eingesetzt.

Je nach Lernziel und Aufgabenstellung arbeiten die Kinder:

- selbstständig an individuellen Aufgaben,
- zu zweit an einem Tablet,
- in Kleingruppen an gemeinsamen Projekten,
- in differenzierten Lernangeboten,
- in offenen Lern- und Übungsphasen,
- im Rahmen von Förder- und Forderangeboten.

Die Nutzung der Tablets ermöglicht eine individuelle Anpassung von Lerninhalten und Lerntempo. Kinder können auf ihrem jeweiligen Lernstand arbeiten und erhalten Zugang zu unterschiedlichen Lernangeboten. Bei der Partner- und Gruppenarbeit werden zusätzlich kommunikative und soziale Kompetenzen gefördert. Die Kinder lernen, Aufgaben gemeinsam zu bearbeiten, Lösungswege zu besprechen und sich gegenseitig zu unterstützen.

2.3 Medienecken mit Standrechnern

In jeder Klasse befinden sich Medienecken mit jeweils drei Standrechnern. Diese ergänzen die Tablet-Ausstattung und bieten weitere Möglichkeiten zur individuellen und differenzierten Förderung.

Die Computer werden insbesondere eingesetzt für:

- Textverarbeitung und Schreibübungen.
- Training grundlegender Fertigkeiten im Umgang mit Tastatur und Maus.
- Internetrecherche.
- Nutzung digitaler Lernprogramme.
- Erstellung und Bearbeitung von Präsentationen.
- Individuelle Übungs- und Förderangebote.
- Bearbeitung von Aufgaben im Rahmen der Freiarbeit und Wochenplanarbeit.

Die Medienecken ermöglichen den Kindern einen regelmäßigen Zugang zu klassischen Computerarbeitsplätzen und ergänzen damit die Arbeit mit Tablets.

2.4 Robotik

Unsere Schule bietet eine Robotik-AG an. In diesem Angebot erhalten interessierte Schülerinnen und Schüler die Möglichkeit, sich intensiver mit technischen und informatischen Fragestellungen auseinanderzusetzen. Die Kinder entwickeln eigene Lösungsstrategien, lernen einfache Programmierabläufe kennen und setzen sich spielerisch mit technischen Zusammenhängen auseinander. Die Robotik-AG ergänzt die informatische Grundbildung im regulären Unterricht und stellt einen besonderen Baustein unseres schulischen Medienprofils dar.

2.5 Technische Unterstützung

Bei der Umsetzung unseres Medienkonzepts werden wir von der Lernstatt Paderborn und OWL IT unterstützt. Die Zusammenarbeit bildet eine wichtige Grundlage für den zuverlässigen Einsatz digitaler Medien im Schulalltag. Sie umfasst insbesondere die technische Betreuung und Weiterentwicklung der schulischen IT-Infrastruktur sowie die Unterstützung bei technischen Fragestellungen.

Die pädagogische Verantwortung für die Auswahl und den Einsatz digitaler Medien liegt bei der Schule und den Lehrkräften.

3. Pädagogisches Konzept und Umsetzung des Medienkompetenzrahmens NRW

Der Medienkompetenzrahmen NRW bildet die verbindliche Orientierung für die schulische Medienbildung.

Er umfasst sechs Kompetenzbereiche:

1. Bedienen und Anwenden
2. Informieren und Recherchieren
3. Kommunizieren und Kooperieren
4. Produzieren und Präsentieren
5. Analysieren und Reflektieren
6. Problemlösen und Modellieren

Die Kompetenzen werden im Unterricht aller Jahrgangsstufen aufgegriffen und entsprechend dem Entwicklungsstand der Kinder erweitert.

3.1 Bedienen und Anwenden

Die Kinder lernen, digitale Geräte und Anwendungen sachgerecht und zielgerichtet zu nutzen.

Unterrichtliche Umsetzung:

- Grundlegende Bedienung der Tablets.
- Sachgerechter Umgang mit digitalen Geräten.
- Nutzung von Lern- und Übungsprogrammen.
- Arbeiten mit digitalen Tafeln.
- Umgang mit Tastatur und Maus.

- Schreiben und Bearbeiten digitaler Texte.
- Speichern und Wiederfinden von Dateien.
- Aufnehmen und Bearbeiten von Fotos und Audioaufnahmen.
- Nutzung digitaler Werkzeuge für unterschiedliche Unterrichtsaufgaben.

Ziel ist es, dass die Kinder digitale Geräte zunehmend selbstständig und sicher bedienen können.

3.2 Informieren und Recherchieren

Die Kinder lernen, digitale Informationsangebote gezielt zu nutzen, Informationen zu finden und deren Aussagekraft zunehmend kritisch einzuschätzen.

Unterrichtliche Umsetzung:

- Angelegte und begleitete Internetrecherchen.
- Nutzung geeigneter Kindersuchmaschinen.
- Recherche zu Themen aus dem Sachunterricht und anderen Fächern.
- Sammeln und Ordnen von Informationen.
- Vergleich unterschiedlicher Informationsquellen.
- Unterscheidung zwischen Werbung, Meinung und Information.
- Erste Einschätzung der Glaubwürdigkeit von Informationen.

Die Lehrkräfte begleiten die Recherche und stellen altersgerechte Angebote und Informationsquellen zur Verfügung.

3.3 Kommunizieren und Kooperieren

Die Kinder nutzen digitale Medien, um gemeinsam zu lernen, sich auszutauschen und Arbeitsergebnisse zu entwickeln.

Unterrichtliche Umsetzung:

- Gemeinsame Bearbeitung von Aufgaben an Tablets.
- Partner- und Gruppenarbeit mit digitalen Medien.
- Gemeinsame Erstellung digitaler Produkte.
- Austausch über Lösungswege.
- Präsentation gemeinsamer Ergebnisse.
- Gegenseitige Unterstützung bei technischen und inhaltlichen Fragen.
- Einübung eines respektvollen Umgangs miteinander.
- Thematisierung von Regeln digitaler Kommunikation.

Die unterschiedlichen Sozialformen fördern sowohl die Selbstständigkeit als auch die Kooperationsfähigkeit der Kinder.

3.4 Produzieren und Präsentieren

Die Schülerinnen und Schüler nutzen digitale Medien, um eigene Ideen umzusetzen und Lerninhalte kreativ darzustellen.

Unterrichtliche Umsetzung:

- Erstellung digitaler Bilder und Zeichnungen.
- Fotografieren und Dokumentieren von Unterrichtsergebnissen.
- Schreiben und Gestalten digitaler Texte.
- Aufnahme eigener Hörbeiträge.
- Gestaltung kleiner Erklärvideos.
- Erstellung digitaler Präsentationen.
- Gestaltung digitaler Bücher und Geschichten.
- Präsentation eigener Ergebnisse an der digitalen Tafel.

Die Kinder lernen, digitale Werkzeuge passend zu einer Aufgabenstellung auszuwählen und ihre Ergebnisse verständlich und adressatengerecht darzustellen.

3.5 Analysieren und Reflektieren

Die Kinder setzen sich altersgerecht mit der Wirkung und Nutzung digitaler Medien auseinander.

Unterrichtliche Umsetzung:

- Reflexion des eigenen Medienverhaltens.
- Unterscheidung zwischen Realität und medialer Darstellung.
- Thematisierung von Werbung und deren Wirkung.
- Auseinandersetzung mit Chancen und Risiken digitaler Medien.
- Schutz persönlicher Daten.
- Umgang mit Fotos und Bildrechten.
- Sensibilisierung für Cybermobbing.
- Erkennen manipulierter Informationen und Bilder.
- Erste Auseinandersetzung mit Künstlicher Intelligenz.

Ziel ist es, die Kinder zu einer bewussten und verantwortungsvollen Mediennutzung zu befähigen.

3.6 Problemlösen und Modellieren

Die Kinder entwickeln grundlegende informatische Kompetenzen und lernen, Probleme systematisch zu lösen.

Unterrichtliche Umsetzung:

- Erkennen von Mustern und Strukturen.
- Entwickeln und Umsetzen einfacher Handlungsanweisungen.
- Kennenlernen von Algorithmen.
- Lösen von Problemen durch Ausprobieren und Überprüfen.
- Erste Erfahrungen mit blockbasierter Programmierung.
- Planung und Durchführung einfacher Programmieraufgaben.
- Arbeit mit Robotern.
- Entwicklung eigener Lösungswege.

Die Robotik-AG bietet interessierten Kindern die Möglichkeit, diese Kompetenzen zu vertiefen.

4. Medienbildung in den einzelnen Jahrgangsstufen

Die Medienkompetenzen werden spiralförmig aufgebaut. Die Inhalte orientieren sich am Entwicklungsstand der Kinder und werden von Jahrgangsstufe zu Jahrgangsstufe erweitert.

Jahrgang 1 – Kennenlernen und erste Erfahrungen

Schwerpunkte:

- Erste Erfahrungen mit Tablets sammeln.
- Grundlegende Bedienung digitaler Geräte.
- Einfache Lernprogramme nutzen.
- Geräte sachgerecht behandeln.
- Fotos aufnehmen.
- Erste Aufgaben selbstständig oder gemeinsam bearbeiten.
- Digitale Tafeln im Unterricht kennenlernen.
- Regeln für den Umgang mit digitalen Medien entwickeln.
- Erste Erfahrungen mit einfachen Schrittfolgen und Anweisungen sammeln.

Jahrgang 2 – Selbstständigkeit und erste Gestaltung

Schwerpunkte:

- Tablets zunehmend selbstständig bedienen.
- Digitale Lernangebote gezielt nutzen.
- Digitale Bilder und einfache Texte erstellen.
- Fotos zur Dokumentation von Unterrichtsinhalten einsetzen.
- Erste angeleitete Internetrecherchen durchführen.
- Tastatur und Maus kennenlernen und einsetzen.
- Digitale Tafeln zur gemeinsamen Erarbeitung nutzen.
- Einfache Handlungsanweisungen entwickeln und umsetzen.

Jahrgang 3 – Recherche, Gestaltung und informatische Grundbildung

Schwerpunkte:

- Altersgerechte Internetrecherche durchführen.
- Informationen sammeln, auswählen und ordnen.
- Digitale Texte erstellen und bearbeiten.
- Erste digitale Präsentationen gestalten.
- Audioaufnahmen und Erklärvideos erstellen.
- Datenschutz und Persönlichkeitsrechte thematisieren.
- Erste Erfahrungen mit Algorithmen und Programmierung sammeln.
- Digitale Medien zur individuellen Förderung einsetzen.
- Ergebnisse an der digitalen Tafel präsentieren.

Jahrgang 4 – Selbstständige Anwendung und kritische Reflexion

Schwerpunkte:

- Selbstständige Recherche zu Unterrichtsthemen.
- Informationen vergleichen und beurteilen.
- Digitale Präsentationen planen und gestalten.
- Eigene Medienprodukte erstellen.
- Ergebnisse digital dokumentieren und präsentieren.
- Chancen und Risiken digitaler Medien reflektieren.
- Sichere Kommunikation und verantwortungsvolles Verhalten im Internet thematisieren.
- Grundlegende Funktionsweisen digitaler Systeme verstehen.
- Einfache Programmieraufgaben lösen.
- Informatische Kompetenzen vertiefen.

Die genannten Schwerpunkte dienen als Orientierung. Die konkrete Umsetzung erfolgt in Abhängigkeit von Unterrichtsvorhaben, Lernstand und individuellen Förderbedarfen.

5. Einsatz digitaler Medien im Fachunterricht

Digitale Medien sind Bestandteil des regulären Fachunterrichts. Sie werden nicht ausschließlich in gesonderten Medienstunden eingesetzt, sondern ergänzen die jeweiligen Lernprozesse.

Deutsch

- Digitale Geschichten und Texte schreiben.
- Texte überarbeiten und gestalten.
- Hörbeiträge aufnehmen.
- Digitale Leseförderangebote nutzen.
- Erklärvideos zu sprachlichen Themen erstellen.
- Arbeitsergebnisse an der digitalen Tafel präsentieren.

Mathematik

- Digitale Übungen und Lernprogramme nutzen.
- Geometrische Formen darstellen.
- Muster und Zahlenfolgen untersuchen.
- Mathematische Lösungswege visualisieren.
- Problemlösestrategien entwickeln.
- Erste Erfahrungen mit Algorithmen sammeln.

Sachunterricht

- Zu Sachthemen recherchieren.
- Experimente fotografisch dokumentieren.
- Digitale Präsentationen erstellen.
- Lernvideos und Informationsangebote nutzen.
- Natur und Umwelt digital dokumentieren.
- Arbeitsergebnisse gemeinsam an der digitalen Tafel besprechen.

Englisch

- Wortschatz mit digitalen Lernangeboten trainieren.
- Hörverstehen fördern.

- Eigene Audioaufnahmen erstellen.
- Sprachliche Präsentationen gestalten.

Kunst

- Digitale Bilder gestalten.
- Fotografische Projekte umsetzen.
- Analoge und digitale Gestaltungstechniken verbinden.
- Eigene Kunstwerke digital präsentieren.

Musik

- Geräusche und Klänge aufnehmen.
- Klanggeschichten gestalten.
- Digitale Werkzeuge zur musikalischen Gestaltung kennenlernen.

6. Individuelles und differenziertes Lernen mit digitalen Medien

Ein wesentlicher Bestandteil unseres Medienkonzepts ist der Einsatz digitaler Medien zur Unterstützung individueller Lernprozesse. Die vorhandenen Tablets und Standrechner ermöglichen es, Lernangebote an die unterschiedlichen Lernvoraussetzungen und Bedürfnisse der Kinder anzupassen.

Digitale Medien werden insbesondere eingesetzt:

- zur individuellen Förderung und Forderung,
- zur Differenzierung nach Lernstand und Leistungsvermögen,
- zum selbstständigen Üben und Wiederholen,
- zur Vertiefung bereits erworbener Kompetenzen,
- zur Unterstützung von Kindern mit besonderem Förderbedarf,
- zur Gestaltung offener Lern- und Arbeitsphasen,
- zur Bereitstellung unterschiedlicher Zugänge zu Lerninhalten.

Die Kinder können in ihrem eigenen Lerntempo arbeiten und erhalten die Möglichkeit, Aufgaben selbstständig oder gemeinsam mit anderen zu bearbeiten. Digitale Lernangebote ergänzen dabei die analogen Lernmaterialien und werden gezielt ausgewählt.

7. Robotik und informatische Grundbildung

Die Robotik-AG stellt einen besonderen Baustein unseres schulischen Medienbildungskonzepts dar. Sie ermöglicht interessierten Kindern eine vertiefte Auseinandersetzung mit technischen und informatischen Fragestellungen.

Im Mittelpunkt stehen:

- Logisches und kreatives Denken.
- Problemlösefähigkeit.
- Entwicklung eigener Lösungsstrategien.

- Verständnis einfacher Algorithmen.
- Erste Programmiererfahrungen.
- Planung und Umsetzung eigener Projekte.
- Zusammenarbeit und Kommunikation.
- Überprüfung und Verbesserung eigener Programme.

Die Kinder lernen, technische Herausforderungen selbstständig oder gemeinsam zu bewältigen. Sie entwickeln Programme, testen deren Funktion und verbessern diese bei Bedarf. Die Robotik-AG ergänzt die informatische Grundbildung im regulären Unterricht und trägt zur Entwicklung eines besonderen schulischen Profils im Bereich der digitalen Bildung bei. Perspektivisch können ausgewählte Projekte und Ergebnisse der AG innerhalb der Schulgemeinschaft präsentiert werden.

8. Medienerziehung und verantwortungsvoller Umgang

Die Förderung eines sicheren und verantwortungsvollen Umgangs mit digitalen Medien ist ein zentraler Bestandteil unseres Medienkonzepts. Die Kinder sollen frühzeitig lernen, dass digitale Medien neben vielfältigen Chancen auch Risiken mit sich bringen.

Folgende Themen werden altersgerecht aufgegriffen:

- Schutz persönlicher Daten.
- Umgang mit Fotos und Videos.
- Persönlichkeitsrechte und Urheberrecht.
- Verhalten im Internet.
- Respektvolle Kommunikation.
- Cybermobbing und dessen Folgen.
- Werbung und Beeinflussung.
- Glaubwürdigkeit digitaler Informationen.
- Chancen und Grenzen Künstlicher Intelligenz.
- Bewusste und ausgewogene Mediennutzung.

Die Vermittlung erfolgt sowohl im Fachunterricht als auch in geeigneten Gesprächs- und Projektphasen. Die Eltern werden als wichtige Erziehungspartner in die Medienerziehung einbezogen.

9. Organisation, Zuständigkeiten und Zusammenarbeit

Die Umsetzung des Medienkonzepts erfordert eine verlässliche Zusammenarbeit aller Beteiligten.

Schulleitung / Digitalisierungsbeauftragte

- Gesamtverantwortung für die schulische Medienentwicklung.
- Koordination der Medienarbeit.
- Unterstützung der Lehrkräfte.
- Einbindung des Medienkonzepts in die Schulentwicklung.
- Abstimmung notwendiger Weiterentwicklungen.

Medienbeauftragte

- Ansprechpartner für medienpädagogische und organisatorische Fragen.
- Unterstützung des Kollegiums beim Einsatz digitaler Medien.
- Sammlung und Weitergabe von Unterrichtsideen.
- Koordination der Weiterentwicklung des Medienkonzepts.
- Austausch mit den technischen Ansprechpartnern.
- Unterstützung bei der Planung schulinterner Fortbildungen.

Lehrkräfte

- Integration der Medienkompetenzen in den Fachunterricht.
- Vermittlung eines verantwortungsvollen Umgangs mit Medien.
- Sinnvolle Nutzung der vorhandenen digitalen Ausstattung.
- Gestaltung differenzierter Lernangebote.
- Dokumentation der vermittelten Kompetenzen.
- Beobachtung und Förderung individueller Lernfortschritte.

Lernstatt Paderborn und OWL IT

Die Schule wird bei der technischen Umsetzung des Medienkonzepts durch die Lernstatt Paderborn und OWL IT unterstützt. Die Zusammenarbeit bildet die Grundlage für den zuverlässigen Einsatz der digitalen Infrastruktur und die technische Betreuung der schulischen Ausstattung. Die pädagogische Planung und Umsetzung der Medienbildung erfolgt durch die Schule.

10. Fortbildung und Qualifizierung des Kollegiums

Die digitale Schulentwicklung setzt voraus, dass die Lehrkräfte über grundlegende Kompetenzen im Umgang mit digitalen Medien verfügen und diese kontinuierlich erweitern.

Daher verfolgen wir ein praxisorientiertes Fortbildungskonzept.

Mögliche Fortbildungsschwerpunkte sind:

- Bedienung und Einsatz der digitalen Tafeln.
- Nutzung digitaler Overheadprojektionsmöglichkeiten.
- Grundlagen der Tabletbedienung.
- Digitale Werkzeuge für den Fachunterricht.
- Einsatz digitaler Lernangebote zur Differenzierung.
- Erstellung von Audio- und Videobeiträgen.
- Gestaltung digitaler Präsentationen.
- Kindgerechte Internetrecherche.
- Datenschutz und Urheberrecht.
- Informatische Grundbildung und Robotik.
- Chancen und Grenzen Künstlicher Intelligenz.

Fortbildungen erfolgen durch schulinterne Veranstaltungen, kollegialen Austausch sowie externe Fortbildungsangebote.

Erprobte Unterrichtsideen und Erfahrungen werden im Kollegium ausgetauscht und für alle zugänglich gemacht.

11. Dokumentation und Überprüfung der Medienkompetenzen

Die erworbenen Medienkompetenzen werden kontinuierlich im Unterricht beobachtet und dokumentiert. Als Grundlage dient der Medienkompetenzrahmen NRW.

Zur Dokumentation können folgende Möglichkeiten genutzt werden:

- Medienpass NRW.
- Unterrichtsbeobachtungen.
- Digitale und analoge Arbeitsergebnisse.
- Projektarbeiten und Präsentationen.
- Lernprodukte und Portfolios.
- Dokumentationen besonderer Projekte.

Die Lehrkräfte stimmen sich über die zu vermittelnden Kompetenzen und deren Umsetzung in den Jahrgangsstufen ab. Ziel ist es, einen systematischen und nachvollziehbaren Kompetenzaufbau während der gesamten Grundschulzeit sicherzustellen.

12. Evaluation und Weiterentwicklung

Unser Medienkonzept verstehen wir als dynamisches Entwicklungskonzept, das regelmäßig überprüft und an neue pädagogische und technische Anforderungen angepasst wird.

Dabei werden insbesondere folgende Fragen berücksichtigt:

- Werden alle sechs Kompetenzbereiche des Medienkompetenzrahmens NRW berücksichtigt?
- Sind die Medienkompetenzen in den schulinternen Arbeitsplänen verankert?
- Werden die digitalen Tafeln sinnvoll in den Unterricht integriert?
- Werden Tablets und Standrechner regelmäßig und zielgerichtet genutzt?
- Werden digitale Medien zur individuellen Förderung und Differenzierung eingesetzt?
- Welche Fortbildungsbedarfe bestehen im Kollegium?
- Welche technischen Weiterentwicklungen sind notwendig?
- Wie kann die Robotik-AG weiterentwickelt werden?
- Welche neuen pädagogischen Möglichkeiten ergeben sich durch technische Entwicklungen?

Die Ergebnisse der Evaluation bilden die Grundlage für die Fortschreibung des Medienkonzepts.

13. Ausblick

Unsere Schule möchte die Chancen der Digitalisierung verantwortungsvoll nutzen und allen Kindern unabhängig von ihren individuellen Voraussetzungen den Zugang zu zeitgemäßer Medienbildung ermöglichen.

Mit den digitalen Tafeln in allen Klassenräumen, den Tabletkoffern mit jeweils 15 Geräten pro Klasse, den Medienecken mit jeweils drei Standrechnern und der Robotik-AG verfügen wir

über gute Voraussetzungen, um digitale Kompetenzen systematisch aufzubauen. Die vorhandene Ausstattung ermöglicht vielfältige Unterrichtsformen: vom gemeinsamen Lernen an der digitalen Tafel über individuelles Arbeiten und differenzierte Lernangebote bis hin zu kooperativen Projekten und informatischen Lernarrangements. In den kommenden Jahren sollen insbesondere die verbindliche Verankerung der Medienkompetenzen in den schulinternen Arbeitsplänen, die Weiterentwicklung der informatischen Grundbildung und die kontinuierliche Qualifizierung des Kollegiums im Mittelpunkt stehen. Unser Ziel ist es, Kinder zu befähigen, digitale Medien selbstständig, kritisch, kreativ und verantwortungsvoll zu nutzen und die digitale Welt aktiv mitzugestalten.

Ergänzende Empfehlung: Verbindlicher Medienfahrplan

Bereich	Klasse 1	Klasse 2	Klasse 3	Klasse 4
Digitale Geräte	Tablet kennenlernen	Selbstständig bedienen	Sicher anwenden	Selbstständig auswählen
Digitale Tafel	Inhalte betrachten	Interaktiv arbeiten	Ergebnisse präsentieren	Inhalte gemeinsam erarbeiten
Computer	Maus kennenlernen	Erste Schreibübungen	Texte schreiben	Texte gestalten
Recherche	Informationen entdecken	Angeleitete Suche	Selbstständig recherchieren	Informationen vergleichen
Gestaltung	Fotos aufnehmen	Bilder und Texte	Audio und Präsentationen	Videos und digitale Produkte
Medienreflexion	Medienregeln	Mediennutzung	Datenschutz	Kritische Reflexion
Informatik	Muster erkennen	Anweisungen umsetzen	Algorithmen	Programmieren