

GRUNDSCHULE JENNELT

Zur Neuen Schule 2

26736 Krummhörn

<http://www.grundschule-jennelt.de>

gsjennelt@t-online.de

Tel: 04923-229 Fax: 04923-927960



Medienbildungskonzept

1. Medienbildungskonzept der Grundschulen in der Trägerschaft der Gemeinde Krummhörn

In Kooperation mit den vier Grundschulstandorten der Gemeinde Krummhörn und dem verantwortlichen Schulträger sind die Grundlagen dieses Medienbildungskonzeptes herausgearbeitet, um gemeinsame Ziele zu verfolgen. Durch den fortlaufenden Austausch wird eine zielorientierte Implementierung des Medienbildungskonzeptes in den Schulalltag und kooperative Evaluierung beabsichtigt. Die Konzepte der jeweiligen Schulstandorte sind gemeinsam verfasst worden, unterscheiden sich jedoch im Detail insbesondere bei der Einbindung in den schuleigenen Arbeitsplan.

1.1. Anforderung an Schule und Unterricht

Digitalisierung verändert die Welt in vielfältiger Weise. Dies führt zu sehr vielen neuen Chancen, birgt aber auch immer mehr neue Gefahren. Kinder sind heutzutage sehr früh und sehr häufig von den unterschiedlichsten digitalen Medien umgeben, konsumieren diese aber oft nur unreflektiert. Der Computer als „Spielekonsole“ löst das soziale Miteinander vielfach ab.

Das führt nach unserer Meinung dazu, dass Schule nunmehr die Aufgabe hat, die oben genannten Chancen gezielt zu nutzen, gleichzeitig aber die Schüler*innen für die Gefahren, die dadurch auftreten, zu sensibilisieren.

Das Ziel ist somit der verantwortungsvolle Umgang in einer medial geprägten Lebenswelt, die Anbahnung einer medialen Mündigkeit und der sinnvolle Einsatz digitaler Endgeräte als Arbeitsgeräte.

Wir verstehen Medienbildung als Teil der Allgemeinbildung.

(vgl. § 2 NSchG, Bildungsauftrag der Schule).

Wesentliche Aspekte allgemeiner Bildung sind:

- Verantwortung für sich selbst und andere übernehmen
- Kooperationsfähigkeit (auch interkulturell)
- Fähigkeit zu kritischem Denken und Problemlösen
- Eigeninitiative
- Kreativität / Erweiterung künstlerisch-ästhetischer Ausdrucksformen

Diese Aspekte sind auch Bestandteil der Medienbildung.

Die Digitalisierung durchdringt alle Lebensbereiche und alle Altersstufen immer stärker. Daher ist Medienbildung zunehmend relevant.

Der „**Orientierungsrahmen Medienbildung in der allgemeinbildenden Schule**“ bildet die Grundlage für die Einbindung von Medienbildung in Unterricht und Schulentwicklung bis alle Kerncurricula entsprechend überarbeitet wurden. Im Orientierungsrahmen heißt es:

„Wenn sich Technologien und Gesellschaft verändern, müssen sich auch Schule und Bildung verändern. Stillstand wäre ein Rückschritt. Hier gilt es mutig zu sein und Veränderungen aktiv zu gestalten.“¹

Der Orientierungsrahmen Medienbildung fußt auf der KMK-Strategie zur „Bildung in der digitalen Welt“, auf dem im Niedersächsischen Schulgesetz festgelegten Bildungsauftrag und auf dem niedersächsischen Landeskonzert „Medienkompetenz in Niedersachsen – Ziellinie 2025“.

Das Kompetenzmodell des Orientierungsrahmens Medienbildung in der Schule strukturiert den Kompetenzerwerb in sechs Bereichen²:

- Suchen, Erheben, Verarbeiten und Aufbewahren
- Kommunizieren und Kooperieren
- Produzieren und Präsentieren
- Schützen und sicher Agieren
- Problemlösen und Handeln
- Analysieren, Kontextualisieren und Reflektieren

Jeder Bereich ist in drei Kompetenzstufen untergliedert, wobei Stufe 1 für den Primarbereich vorgesehen ist.

1.2. Bezüge zum Leitbild der Schule

Die mediale Nutzung soll auch im Unterricht einen hohen Stellenwert erhalten, denn nach unserem Leitbild reagieren wir kontinuierlich auf die sich verändernde Lebenswelt der Kinder. Außerdem ist im Leitbild festgelegt, dass die Stärken der Schüler*innen gefördert werden sollen, die zunehmend auch im Umgang mit digitalen Medien zu finden sind. Zukünftig wollen wir vermehrt auf die digitalisierte Welt insbesondere im Arbeitsleben eingehen und den Schüler*innen Kompetenzen vermitteln, die essenziell für den Umgang mit digitalen Medien sind. Dazu zählen sowohl die Potentiale als auch die Gefahren, die durch die neuen Medien ausgehen.

1.3 Ist-Zustand in Bezug auf Medienbildung in der Schule

Der Bedarf an medialer Bildung ist derzeit groß und auch die Potentiale sind bereits im Kollegium der Grundschule Jennelt angekommen. Das Kollegium ist den Medien gegenüber sehr aufgeschlossen, allerdings aufgrund der schlechten Infrastruktur häufig gezwungen, auf altbewährte Darstellungsformen zurückzugreifen. Dennoch wird

¹ Niedersächsisches Kultusministerium (Februar 2020) Orientierungsrahmen Medienbildung in der allgemein bildenden Schule, S. 4

² 2 Niedersächsisches Kultusministerium (Februar 2020) S. 10 - 15

seit vielen Jahren jährlich in Kooperation mit der örtlichen Polizeipuppenbühne ein Medienpräventionsprogramm durchgeführt, welches auf die Gefahren im Internet insbesondere Chats und Computerspiele aufmerksam macht. Auch das recherchieren mit geeigneten Suchmaschinen wird bereits gelegentlich durchgeführt, jedoch aufgrund der unzureichenden technischen Ausstattung häufig mit analogen Mitteln ersetzt.

1.4 Ist-Zustand in Bezug auf technische Ausstattung der Schule

Stand 22.05.22 ist ein Breitbandinternetanschluss gegeben, jedoch nicht zugänglich, sodass weiterhin ein DSL Anschluss mit ca. 2000 kbts genutzt wird. Dieser Anschluss versorgt jedoch lediglich die Verwaltungsräume und ist in den Klassenräumen nicht nutzbar. Endgeräte sind 3 rudimentäre, mobile Beamer-Koffer. Außerdem etwa 9 funktionsfähige Windows-PC's, allerdings mit veralteter Hardware und Betriebssystemen.

2. Umsetzung

Folgende Eckpunkte zur Ausstattung der Grundschulen müssen erfüllt sein, um die untergeordneten Kompetenzen der oben genannten Kompetenzbereiche zu erreichen:

- Breitbandanschluss der Schulen
- Netzinfrastruktur und WLAN in allen allgemeinen Unterrichtsräumen, Fachunterrichtsräumen, Funktionsräumen (Schulleitung, Lehrerzimmer, Besprechungsraum) (vgl. 2.3)
- Präsentationstechnik (optisch, akustisch) in jedem Raum (allgemeiner Unterrichtsraum und Fachunterrichtsraum) inklusive Endgeräte -
bspw. der Galneo Screen 86i, der alle Funktionen für modernen Unterricht vereint und dennoch magnetische analoge Tafelflächen hat, die lediglich haptisch genutzt werden können
- Endgeräte für die Schüler*innen: 2 Klassensätze mit jeweils 27 Tablets, sodass in Einzelarbeit jedes Kind mit einem eigenen Gerät arbeiten kann (Bsp. Online-Trainingsportal für die Fahrradprüfung)
- Ladekoffer / Aufbewahrungs- und Ladestation, zur optimalen und sicheren Aufbewahrung der Tablets. Gewährleistung von sicheren und regelmäßigen Ladevorgängen
- Dokumentenkameras, um Zeit echt Dokumente mit einem Stift ausfüllen und somit bspw. die Schreibregeln in einem Matherechenheft zu präsentieren. (vgl. 2.4)
- Netzwerkfähiger Farbkopierer, um den Schüler*innen aus dem Klassenraum heraus die Möglichkeit zu gewährleisten, Bilder oder Grafiken auszudrucken.

2.1 Zeitplan zur Umsetzung

- Anbindung des Schulgebäudes und Erstellen der WLAN - Verbindung in alle Räume sollen spätestens Ende 2022 erfolgt sein, da zurzeit die Auftragsvergabe sehr schwierig ist.
- Das Implementieren des Medienbildungskonzeptes und die Anpassung der schuleigenen Arbeitspläne sollen bis spätestens Ende des Schuljahres 2021/22 erfolgt sein.

2.2 Verantwortlichkeiten für die Umsetzung

Die Umsetzung der Baumaßnahmen und der technischen Ausstattung ist Aufgabe der Gemeinde Krummhörn und wird vom Bauamt der Gemeinde übernommen.

Beschaffung der benötigten Geräte und digitalen Endgeräte ist ebenfalls Aufgabe des Schulträgers, die Gemeinde Krummhörn. Hierfür erfolgen mit der Gemeinde und den vier Schulstandorten gemeinsame Beratungen und Absprachen. Die Anschaffungen werden vom Bildungsausschuss der Gemeinde Krummhörn getätigt.

Die Verwaltung und Administration der Computersysteme ist Aufgabe der Gemeinde Krummhörn und wird durch die IT-Abteilung durchgeführt.

Die Implementierung des Medienbildungskonzeptes ist Aufgabe der Schulleitung.

Anpassung der schuleigenen Arbeitspläne ist Aufgabe der Fachkonferenzen.

Der Beschluss in den schulischen Gremien ist Aufgabe der Schulleitung.

2.3 Geplante Internetanbindung

- Breitbandanschluss der Schulen
- Netzinfrastruktur und WLAN in allen allgemeinen Unterrichtsräumen, Fachunterrichtsräumen, Funktionsräumen (Schulleitung, Lehrerzimmer, Besprechungsraum)

2.4 Ausstattungsplanung

- Präsentationstechnik (optisch, akustisch) in jedem Raum (allgemeiner Unterrichtsraum und Fachunterrichtsraum) inklusive Endgeräte
- Endgeräte für die Schüler*innen (2 Klassensätze mit jeweils 27 Tablets)
- Ladekoffer / Aufbewahrungs- und Ladestation
- Dokumentenkameras
- Netzwerkfähiger Farbkopierer

2.5 Pädagogischer Einsatz von Medien

Der Einsatz verschiedener Medien soll Alltag werden. Dafür werden zum einen die unterschiedlichen Darstellungsmöglichkeiten genutzt, wie bspw. das Screenmirroring von Arbeitsergebnissen, das Fotografieren von Entdeckungen, das Filmen von Prozessen oder das Vorzeigen mittels der Dokumentenkamera. Darüber hinaus soll der Einsatz der Medien selbst unter die Lupe genommen werden, indem die Technik eines Computers bei einem PC-Führerschein erkundet wird, oder das Internet mit Gefahren und Potentiale zum eigenen Thema gemacht wird.

Anhand des Orientierungsrahmens Medienbildung ist daher eine schuleigene Kompetenzaufstellung erfolgt, welche die Ziele des Orientierungsrahmens mit den verschiedenen Themen aus unterschiedlichen Fächern vereint. Hierbei ist besonders wichtig, dass eine echte Sinnhaftigkeit zwischen den curricularen Vorgaben des jeweiligen Faches mit den Zielen des Medienbildungskonzeptes geschaffen wird.

Die Einbindung in die schuleigenen Arbeitspläne sind der Tabelle im Anhang zu entnehmen.

2.6 Bedarfsgerechte Fortbildungsplanung

Wie in Punkt 1 erwähnt, entwickelt sich die digitale Welt sehr rasant. Teilweise sogar so rasant, dass Jugendliche und Kinder stellenweise versierter sind und digitale Geräte intuitiver bedienen als die „älteren“ Lehrkräfte. Hier ist selbstverständlich intensiver Fortbildungsbedarf gegeben. Deshalb bilden sich Lehrkräfte, gestützt auf das schulische Fortbildungskonzept, auch in diesem Bereich regelmäßig fort.

Realisiert werden sollen diese Fortbildungen durch:

- Medientechnische Grundlagen (Medienzentrum Norden)
- Abrufveranstaltungen des NLQ
- Fortbildungen des Kollegiums und der Fachgruppen durch das RPZ
- Beratung durch Medienberater des NLQ
- Abrufveranstaltung des RPZ
- Individuelle Fortbildungen der Lehrkräfte

Siehe Fortbildungskonzept der Grundschule Jennelt
(<https://www.grundschule-jennelt.de/>)

3.1 Weiterentwicklung des Schulverwaltungsnetzes

Derzeit wird die Schulverwaltungssoftware DaNiS genutzt, die auch weiterhin Bestand haben soll. Eine Weiterentwicklung ist derzeit nicht vorgesehen.

3.2 Umsetzung des Datenschutzes

Ein/e Datenschutzbeauftragte/r des Schulträgers erarbeitet die notwendigen Dokumente mit der Schulleitung und überprüft den Datenschutz der Schulen.

4.1 Aussagen zur Evaluation

- Evaluation in Kooperation mit dem regionalen Beratungsteam,
- halbjährliches Treffen der AG Digitalisierung der Grundschulen Gemeinde Krummhörn, die auch das vorliegende Konzept erarbeitet hat, zum gemeinsamen Austausch über Medien, Methoden und mögliche Verbesserungsmöglichkeiten,
- Befragung der beteiligten Lehrkräfte und Elternvertreter, ggf. durch einen noch zu erstellenden Fragebogen,
- Einfügen der Thematik „Medienbildung“ in die Fragebögen der regelmäßig durchzuführenden schulischen Evaluation.

4.2 In Gremien beschlossen und schulbekannt

- Beschluss der Gesamtkonferenz nach Vorstellung im Schulleiternrat durch die Schulleitung erfolgt voraussichtlich am 30.05.22,
- Einbindung in das Schulprogramm durch Beschluss des Schulvorstands,
- Veröffentlichung auf der Schul-Homepage durch die Schulleitung.

Verabschiedet von der Gesamtkonferenz und dem Schulvorstand der GS Jennelt am 30.05.2022

Medienbildungskonzept - Grundschule Jennelt – Kompetenzentwicklung

1. Suchen, Erheben, Verarbeiten und Aufbewahren

Zielkompetenz Die Schüler*innen...	Schulfach	Klasse	Lernsetting
... informieren sich unter Anleitung mithilfe von Medien.	Mathe	4	..., indem sie eine Recherche zu den aktuellen Einwohnerzahlen am Tablet durchführen.
	Deutsch	3/4	..., indem sie in Bezug auf Buchpräsentationen Internetrecherchen zu Autoren durchführen. ..., indem sie eine Recherche zu Merkmalen von Märchen durchführen.
	Englisch		..., indem sie am Tablet Informationen zu den Sehenswürdigkeiten in London/New York sammeln.
	Sachunterricht	3	..., indem sie zum Thema Steinzeit eine Internetrecherche bezüglich der verschiedenen menschlichen Spezies durchführen.
	Religion	3	..., indem sie zum Thema Weltreligionen eine Internetrecherche durchführen. ..., indem sie in der Einheit "Meine Kirche" Informationen über ihre Kirchengemeinde sammeln. ..., indem sie Unterschiede zwischen den Konfessionen herausarbeiten.
	Sport	3/4	..., indem sie einfache Bewegungsabläufe (z.B. vom Schlagballweitwurf) auf dem iPad wiederholt angucken können (auch verlangsamt), beschreiben und reflektieren
... beherrschen den Umgang mit altersgerechten Suchmaschinen.	Mathe		..., indem sie eine Recherche zu verschiedenen Flächen und Körpern bei blinde-kuh durchführen. ..., indem sie die Bedeutung mathematischer Begriffe wie Addition, Subtraktion, ... mittels blinde-kuh erschließen und erklären.
	Deutsch	3/4	..., indem sie sich mit Hilfe von blinde-kuh.de darüber informieren, wie eine Buchvorstellung aussehen kann. ..., indem sie sich mit Hilfe von blinde-kuh.de darüber informieren, was ein Elfchen ist und wie diese verfasst werden. ..., indem sie sich mit Hilfe von blinde-kuh.de über Merkmale von Märchen informieren
	Sachunterricht	3	..., indem sie in der Einheit zum Thema Medienbildung gezielt den Umgang mit der Suchmaschine „Blinde Kuh“ trainieren.
	Religion	3	..., indem sie in der Einheit der Weltreligionen Recherchen bei der Suchmaschine blinde-kuh.de durchführen ..., indem sie Unterschiede zwischen den Konfessionen herausarbeiten.
... entwickeln erste Suchstrategien.	Mathe	1	..., indem sie in der AntonApp die Reiter nutzen, um geeignete Aufgaben für ihren Lernstand finden.
	Sachunterricht	3	..., indem sie in der Einheit zum Thema Medienbildung verschiedene Suchaufträge durchführen und die Resultate vergleichen und bewerten.
... entnehmen zielgerichtet Informationen aus altersgerechten Informationsquellen.	Mathe	3/4	..., indem sie Modellierungsaufgaben mit Daten füllen und überprüfen.
... erarbeiten Kriterien zur Bewertung von Informationsquellen.	Sachunterricht	4	..., indem sie in der Einheit „Gefahren des Internets“ unterscheiden zwischen vertrauenswürdigen und unsicheren Quellen und eigene Überprüfungskriterien herausstellen.
... speichern Daten und Informationen sicher und auffindbar.	Mathe	4	..., indem sie zum Thema "Tiere in Zahlen" (fachspezifische Leistung) Informationen in eine vorgegebene Ordnerstruktur abspeichern.
		2	..., indem sie zum Thema Körper Bilder von Alltagsgegenständen finden und in eine vorgegebene Ordnerstruktur abspeichern.
	Deutsch	3	..., indem sie für ein Buchreferat eine Recherche durchführen und Informationen in einer vorgegebenen Ordnerstruktur abspeichern. ..., indem sie Merkmale von Märchen recherchieren und in einem entsprechenden Dokument speichern.
		4	..., indem sie zum Thema „Kontinente dieser Welt“ Informationstexte und Bilder kopieren und in eine vorgegebene Ordnerstruktur abspeichern.
	Religion	2	..., indem sie zum Thema Haustiere Informationstexte und Bilder kopieren und in eine vorgegebene Ordnerstruktur abspeichern.
		3	..., indem sie Merkmale der Weltreligionen recherchieren und in einem entsprechenden Dokument speichern. ..., indem sie Merkmal zu verschiedenen Konfessionen recherchieren und in einem entsprechenden Dokument speichern. ..., indem sie zum Thema Weltreligionen Informationstexte und Bilder kopieren und in eine vorgegebene Ordnerstruktur abspeichern.

2. Kommunizieren und Kooperieren

Zielkompetenz Die Schüler*innen...	Schulfach	Klasse	Lernsetting
... kommunizieren und interagieren mit Hilfe verschiedener digitaler Kommunikationsmöglichkeiten	Mathe		..., indem sie eine digitale Mathekonferenz abhalten.
	Deutsch	3/4	..., indem sie eine Buchpräsentation digital vornehmen und diese der Klasse vorstellen.
		3/4	..., indem sie eine Videosequenz eines Märchens auf verschiedene Weise darstellen und im Anschluss bewerten.
		1-4	..., indem sie eine Schreibkonferenz mit digitalen Medien abhalten. ..., indem sie eine Lesekonferenz mit digitalen Medien durchführen.
	Englisch	3/4	Chat auf Englisch ?! ..., indem sie einen Shopping-Dialog über digitaler Medien mit verschiedenen Gesprächspartnern einüben und sich dabei in einem "Meeting-Room" zum Gespräch verabreden und dieses dann in einem Chat-Room führen.
	Sachunterricht	3	..., indem bei der Einführung des IServ Portals die schriftliche Kommunikationsmöglichkeit kennenlernen und verschiedene Arbeitsaufträge erarbeiten.
.. sprechen über Medienerfahrungen und tauschen sich über Wahrnehmung und Wirkung von medialer Kommunikation aus.	Deutsch	4	... indem sie in einer Einheit zum Thema "Medien und Kommunikationsmittel" eine Pro und Kontra Liste zu verschiedenen Medien erstellen, die sie regelmäßig verwenden.
		2-4	... indem sie die Arbeit in einer digitalen Lese-/Schreibkonferenz reflektieren.
	Sachunterricht	4	..., indem sie im Begleitunterricht zur Präventionsmaßnahme der Polizeipuppenbühne Aurich ihre Erfahrungen aus Internetchats bei Handyspielen in Gruppen diskutieren.
... formulieren Verhaltensregeln für digitale Umgebungen und wenden diese an.	Deutsch	3/4	..., indem sie zu Beginn der Einheit zum Thema "digitale Schreibkonferenz" Verhaltensregeln begründet vorschlagen, auswählen und sie übersichtlich zusammentragen.
	Sachunterricht	4	..., indem sie im Begleitunterricht zur Präventionsmaßnahme der Polizeipuppenbühne Aurich ein Plakat erstellen und dabei Verhaltensregeln und deren Notwendigkeit festhalten
	Sport	3/4	Wissen, dass es Verhaltensregeln beim Einsatz digitaler Medien (z.B. iPad mit Stativ zur Aufnahme und Analyse von Bewegungen) gibt und wenden diese situationsgerecht an (z.B. Aufnahme der eigenen Bewegung oder der des Partners und anschließende Betrachtung und Analyse – dabei sachgemäßer Umgang und Verhaltenskontrolle)
... nutzen in kooperativen Arbeitsprozessen digitale Werkzeuge,	Mathe	1	..., indem sie digitale Würfelspiele spielen und die Augenzahl korrekt bestimmen. ..., indem sie digitale Zuordnungsspiele mit Ziffern und Mengenbild spielen.
	Deutsch	2	..., indem sie digital Wortarten bestimmen.
		3	..., indem sie Satzglieder bestimmen.
		2-4	..., indem sie verfasste Texte in dem Textverarbeitungsprogramm "MS Office Word" abtippen, um diese für die Klasse/Schule zu veröffentlichen.
		1	..., indem sie Texte zum Thema "Weihnachten" mit einem digitalen Stift auf dem Tablet verfassen.
Sachunterricht	1	..., indem sie einen „Action Bound“ zur Schulrallye durchführen und so in Gruppen das Schulgebäude und Schulgelände erkunden.	
	Sport	3/4	Festhalten von Arbeits/Zwischenergebnissen von Gruppenarbeiten (z.B. Erstellung einer Choreographie für eine "Bandkür"), um sie für die Weiterarbeit nutzen zu können
... teilen Dateien, Informationen und Links (inkl. Quellenangabe).	Deutsch	2-4	..., indem sie verfasste Texte zum Thema "Weihnachten" auf einer Lernplattform (IServ?) veröffentlichen.
	Englisch	3/4	..., indem sie Informationen zum Thema "Sehenswürdigkeiten in London/New York" auf einer Lernplattform bereitstellen.
	Sachunterricht	3	..., indem sie bei der Einführung des IServ Portals eine digitale Form des Spiels „Stille Post“ spielen und dabei Dateien und Links weiterleiten.

3. Produzieren und Präsentieren

Zielkompetenz Die Schüler*innen...	Schulfach	Klasse	Lernsetting
... sammeln und führen vorhandene Inhalte in verschiedenen Formaten zusammen,	Mathe	4	..., indem sie mit Hilfe des Tablets Lösungswege von Modellierungsaufgaben aufzeigen (Bilder, Grafiken, Informationstexte, ..).
	Deutsch	3/4	..., indem sie verfasste Texte mit Hilfe des Tablets in verschiedenen digitalen Formaten erstellen (eBook, Hörspiel, Podcast, Videoclip/Film, Comic/Zeichentrickfilm,).
... planen und entwickeln unter Anleitung Medienprodukte in vorgegebenen Formaten,	Mathe	2	..., indem sie mit der App "Klötzchen" digitale Würfelgebäude nach Bauplänen erstellen. ..., indem sie mit der App "Geoboard" geometrische Formen darstellen.
	Deutsch	3/4	..., indem sie eine digitale Buchvorstellung erstellen. ..., indem sie für ihre Buchvorstellung verschiedene Präsentationstools verwenden (Power Point, Prezi, ...)
	Englisch	4	..., indem sie einen Film zum Thema "Fairy Tales" drehen.
	Sachunterricht	3	..., indem sie zum Thema „Wald“ ein digitales Herbarium mittels der App „Picture This“ erstellen.
... präsentieren, veröffentlichen oder teilen ihre Medienprodukte,	Mathe	1-4	..., indem sie Rechenwege mit Hilfe eines Schreibprogramms (Word, Powerpoint, ...) darstellen.
		2	..., indem sie die unterschiedlichen Möglichkeiten von T-shirt/Hose-Kombinationen vorstellen (Paint, Gimp).
		3, 4	..., indem sie Stellenwerte an der Stellentafel hinzufügen, wegnehmen oder verschieben und dadurch alle möglichen Zahlen optisch darstellen.
	Deutsch	3	..., indem sie einen Aufsatz mit Hilfe eines Schreibprogramms darstellen. ..., indem sie Buchvorstellungen mit Hilfe eines Schreibprogramms darstellen. ..., indem sie bei Vorwissenserhebungen zum Thema Märchen in Gruppen eine Mindmap erstellen und diese auf eine Projektionsfläche vorstellen.
	Sachunterricht	ab 2	..., indem sie bei Vorwissenserhebungen zu neuen Sachunterrichtsthemen in Gruppen eine Mindmap erstellen und diese auf eine Projektionsfläche vorstellen.
Religion	Ab 2	..., indem sie bei Vorwissenserhebungen zum Thema "Weltreligionen" in Gruppen eine Mindmap erstellen und diese auf eine Projektionsfläche vorstellen.	
Sport	3/4	..., indem sie ihre erstellten Videos zu ihren Partner- oder Gruppenküren (z.B. Band, Reifen, Balancieren) präsentieren	
... beachten den Unterschied zwischen eigenen und fremden Medienproduktionen,	Mathe	2	..., indem sie eine Umfrage zu einem Thema erstellen, ein Diagramm der Ergebnisse erstellen und die Ergebnisse miteinander Vergleichen (Hobbys, Anzahl der Geschwister oder Schlafenszeiten in unterschiedlichen Klassenstufen abfragen und die Ergebnisse miteinander vergleichen.
	Sachunterricht	2	..., indem sie zum Thema Haustiere ein Fotobuch erstellen und deklarieren, welche Fotos selbst gemacht wurden und welche aus dem Internet verwendet werden. (einfach Form der Quellenangabe)
	Sport	3/4	..., indem sie auf Grundlage erarbeiteter Kriterien eigene Ergebnisse (Videos von Bewegungsabläufen, Küren) mit denen der anderen vergleichen

4. Schützen und sicher Agieren

Zielkompetenz Die Schüler*innen...	Schulfach	Klasse	Lernsetting
... benennen Risiken und Gefahren digitaler Umgebungen und entwickeln ein grundlegendes Sicherheitsbewusstsein.	Deutsch	4	..., indem sie in Deutschbuch einen Lückentext erlesen und beim ausfüllen der Lücken die Gefahren des Internets insbesondere von Chatportalen reflektieren
	Sachunterricht	3	..., indem sie im Begleitunterricht zur Präventionsmaßnahme der Polizeipuppenbühne Aurich ihr ihren die Gefahren von Chatportalen benennen und entsprechende Sicherheitsvorkehrungen zusammentragen.
... wenden einfache Strategien zum Merken und Verwalten sicherer Zugangsdaten an (zum Beispiel Personalisierte Accounts).	Sachunterricht	3	..., indem sie bei der Einführung des IServ Portals individuelle Passwörter erstellen sollen, dabei auf die Sinnhaftigkeit von Passwortlänge und Kryptischen Kombinationen hingewiesen wird. Außerdem wird die Funktionsweise und Vorteile aber auch die Gefahren eines Passwortmanagers aufgezeigt.
... nutzen Strategien zur Herstellung von Gerätesicherheit (Virens Scanner, Firewall, Zugangssicherung etc.).	Mathe	3	..., indem die Sicherheit eines numerischen Passwortes durch die Anzahl von Ziffernkombinationen ermittelt wird.
	Sachunterricht	2	..., indem sie zum Thema Haustiere beim erstmaligen Umgang das Sperren und Entsperren eines Tablets auf verschiedene Weisen kennenlernen und nutzen, um ihre Arbeitsergebnisse zu sichern.
... benennen die Chancen und Risiken (finanziell, sozial, gesundheitlich) digitaler Umgebungen.	Sachunterricht		..., indem sie bei der Einführung des IServ Portals den Austausch innerhalb der Lerngruppe lernen und dies auch als Chance für einen inhaltlichen und sozialen Austausch erfahren.
...beschreiben die Auswirkungen digitaler Technologien auf Natur und Umwelt.	Mathe	4	..., indem sie die Vorteile von digitalen Rechenmaschinen bei komplexen Rechnungen erkennen.
	Deutsch	2	..., indem sie digitales und analoges Schreiben miteinander vergleichen und die Chancen durch Papiereinsparungen diskutieren.

5. Problemlösen und Handeln

Zielkompetenz Die Schüler*innen...	Schulfach	Klasse	Lernsetting
... beachten die Unterschiede verschiedener digitaler Umgebungen (z. B. Apps, Webseiten, Textverarbeitung, Tabellenkalkulation).	Mathe	3	..., indem sie ein Diagramm mit gut und weniger gut geeigneten Programmen erstellen und diese dann miteinander vergleichen.
	Sachunterricht	2	..., indem sie beim ersten Umgang von Tablets den Unterschied zwischen App und einer Internetseite kennenlernen und ein Plakat zur Unterscheidung nach deren Funktionsweisen erstellen.
... benennen einfache Grundfunktionen von digitalen Werkzeugen (zur Verarbeitung von Daten und Informationen).	Deutsch		..., indem sie einen Lese-Text in Word überarbeiten und mit unterschiedlichen Werkzeugen wichtige Stellen hervorheben.
	Sachunterricht		..., indem sie digitale Bilder zum Thema Waldtiere heraussuchen und eine digitale Beschriftung mit Paint vornehmen.
... wählen altersgemäße digitale Lernmöglichkeiten aus.	Sachunterricht	4	..., indem sie bei einer Internetrecherche zum Thema Feuerwehr zwischen verschiedene Endgeräte und jeweiligen Apps/Programmen unterscheiden müssen um jeweilige Vor- und Nachteile abzuwägen.
... wenden einfache Funktionen von digitalen Werkzeugen (unter Anleitung) an,	Mathe	1	..., indem sie mit "Paint" Flächen darstellen.
	Sport	3/4	..., indem sie Fotos und Videos aufnehmen, präsentieren bzw. abspielen, löschen
... identifizieren technische Probleme.	Sachunterricht	2	..., indem sie beim ersten Umgang mit Tablets ausgewählte Probleme vorgegeben bekommen und über Lösungsansätze diskutieren sollen. (Akku leer, ausgeschaltetes WLAN, gelöschttes App-Icon usw.) ..., indem sie in Form eines Tablet-Führerscheins mögliche Probleme und Lösungsansätze kennenlernen.
... erkennen eigene Defizite bei der Nutzung digitaler Werkzeuge.	Deutsch		..., indem sie einen Lese-Text in Word überarbeiten sollen, ohne die Werkzeuge kennengelernt zu haben und reflektieren im Anschluss, welche Funktionen nützlich wären.

6. Analysieren, Kontextualisieren und Reflektieren

Zielkompetenz Die Schüler*innen...	Schulfach	Klasse	Lernsetting
... stellen die Vielfalt der altersgemäßen Medienangebote und ihre Zielsetzungen dar.	Sachunterricht		..., indem sie nach der Einführung zum Arbeiten mit Ipad's ein Plakat erstellen, bei dem sie ihre Lieblingsapps aufführen und deren Funktionen darlegen.
... erkennen die Wirkung unterschiedlicher Darstellungsmittel in und durch Medien,	Mathe	2	..., indem sie dreidimensionale Gegenstände/ Körper/ Würfelgebäude aus unterschiedlichen Perspektiven darstellen sollen.
	Sachunterricht	3	..., indem sie zum Thema Wetter verschiedene Präsentationsformen wie Powerpoint, Mindmap und Erklärfilme kennenlernen und die jeweiligen Besonderheiten aufzeigen können.
	Sport	3/4	..., indem sie Videosequenzen in Slow Motion abspielen und dadurch Bewegungen genauer wahrnehmen und nachvollziehen können
... beschreiben ihr eigenes Medienverhalten,	Mathe	2	..., indem sie eine graphische Darstellung ihres Nutzungsverhaltens erstellen.
... setzen sich mit ihrem eigenen Medienverhalten auseinander,	Mathe	3	..., indem sie graphische Darstellungen des eigenen Nutzungsverhaltens im Klassenverband vergleichen.
	Sachunterricht	4	..., indem sie im Begleitunterricht zur Präventionsmaßnahme der Polizeipuppenbühne Aurich ihr ihren Internetkonsum reflektieren und zwischen Unterhaltung und Bildung unterscheiden und abwägen.
...verarbeiten ihre Medienerlebnisse, indem sie Regeln für den bewussten Umgang mit Medien entwickeln,	Mathe	4	..., indem sie ein Kreisdiagramm über ihren Tagesablauf erstellen und ihren Medienerlebnissen in 24 Stunden eine realistische und verantwortungsbewusste Größe zuweisen.
	Sachunterricht	4	..., indem sie im Begleitunterricht zur Präventionsmaßnahme der Polizeipuppenbühne Aurich eine Woche lang ein Tagebuch zu ihrem eigenen Medienkonsum anfertigen und im Anschluss zwischen notwendigem und unnötigem Konsum differenzieren.