

# Digitalisierung im Schulalltag



# Digitalisierung im Schulalltag

## 1. Leitgedanke

Digitale Medien gehören heutzutage zur **Lebenswelt der Kinder**. Aufgabe der Grundschule ist es daher, Schülerinnen und Schüler zu einem verantwortungsbewussten und kompetenten Umgang mit Medien zu befähigen. Der Erwerb digitaler Kompetenzen stellt eine **wichtige Ergänzung** zu grundlegenden Kulturtechniken wie Lesen, Schreiben und Rechnen dar, ist aber nicht deren Ersatz.

Medienbildung **unterstützt das Lernen** in allen Fächern und bietet vielfältige Gelegenheiten zur Förderung von Kreativität, Problemlösefähigkeit und sozialer Zusammenarbeit.

## 2. Zielsetzung

Der Einsatz digitaler Medien verfolgt verschiedene Ziele für die Schülerinnen und Schüler und greift somit die Vorgaben des Landes auf.

- Altersgemäßes Nutzen digitaler Geräte und Medien
- Reflektieren von Nutzen und Risiken
- Erwerben von Informations- und Medienkompetenz
- Entwickeln erster Programmier- und Problemlösefähigkeiten
- Gestalterisches und kreatives Nutzen digitaler Medien
- Verantwortungsvolles Agieren im Internet

## 3. Einsatz in den jeweiligen Jahrgangsstufen

Um den verschiedenen Altersgruppen gerecht zu werden, hat der Umgang mit digitalen Medien **einen festen Platz** in unserer Stundenplanung. Es wird hierbei zunächst auf eine behutsame Heranführung gearbeitet, damit die Schülerinnen und Schüler den Umgang mit Endgeräten kennenlernen. **Die Anforderungen steigern sich dann schrittweise**. Das aktive Handeln führt zur kritischen Betrachtung und endet schlussendlich in einer zweckgebundenen Bearbeitung mit den digitalen Medien. Die Kinder erwerben somit stetig höhere Kompetenzstufen in dem Bereich Medienbildung.

### 3.1 Klasse 1 – Kennenlernen digitaler Medien

- **Einführung in digitale Geräte** (Tablet)
- Orientierung in kindgerechten Anwendungen
- Übungen zur Sprach- und Leseförderung
  - Einsatz von z.B. Anton und Antolin
- Regeln zur Mediennutzung (z. B. Umgang mit den Geräten)

#### Kompetenzen:

- Erste technische Bedienfertigkeiten
- Verantwortungsvoller Umgang mit Geräten

### 3.2 Klasse 2 – Erste Schritte zum Programmieren

- Vertiefung der Nutzung von Lern-Apps (z.B. Anton und Antolin)
- Einführung der **Bee-Bots** als Vorstufe zum Programmieren
  - Planen einfacher Bewegungsabläufe
  - Orientierung im Raum
  - Zusammenarbeit in Kleingruppen

#### Kompetenzen:

- Erste Programmierlogik (Befehlsfolgen)
- Förderung von Teamarbeit und Problemlösung

### 3.3 Klasse 3 – Sicher im Netz

- Einführung in Informationsbeschaffung und Internetrecherche
- Unterrichtseinheit „**Internet-ABC**“
  - Chancen des Internets (Wissen, Kommunikation usw.)
  - Gefahren (Datenschutz, Cybermobbing, Werbung usw.)
- Abschließender Surfschein

#### Kompetenzen:

- Medienkritik entwickeln

- Sicheres und bewusstes Verhalten online

### 3.4 Klasse 4 – Kreative Mediennutzung

- **Teilnahme an einer AG** (Medien oder Wasser)
- Projekte zu Fotografie, Film und Zeitung
  - Erstellung einer Fotostory
  - Produktion eines Kurzfilms
  - Gestaltung einer Schülerzeitung
- Internetrecherche
  - Vorbereitung und Durchführung einer Präsentation

#### Kompetenzen:

- Gestaltungskompetenz in Medienproduktion
- Planungs- und Präsentationsfähigkeiten
- Reflexion über Medienwirkung

### 4. Rahmenbedingungen

- Tablets für alle Klassenstufen nutzbar
- WLAN und kindgerechte Software
- Bee-Bots für den Primarbereich
- Digitale Tafeln in zwei Klassenräumen (eine komplette Umrüstung ist das Ziel)

### 5. Evaluation

- Regelmäßige Fortbildungen für Lehrkräfte
- Austausch mit Eltern zur Medienerziehung
- Jährliche Überprüfung und Anpassung des Medienkonzepts

### 6. Fazit

Medienbildung wird an unserer Schule als **durchgängige Aufgabe** verstanden. Ziel ist es, alle Kinder auf eine zunehmend digitale Welt vorzubereiten und ihnen **verantwortungsvollen und kreativen Medienumgang** zu ermöglichen.