



**GRUNDSCHULE  
HAUSEN**

Oswaldstraße 1  
93345 Hausen  
Tel.: 09448 824  
Fax: 09448 815  
E-Mail: gshausen@t-online.de

# Medienkonzept der Grundschule Hausen Baustein: Mediencurriculum

Stand: Oktober 2022

## Digitalisierung - Unser Weg zur Medienkompetenz:

Die Umwelt unserer Schülerinnen und Schüler wird zunehmend von medialen Einflüssen geprägt. Auch in den Grundschulen rückt die Digitalisierung verstärkt in den Fokus. Der digitale Medieneinsatz wird zunehmend zu einem Qualitätsmerkmal für einen modernen handlungsorientierten Unterricht.

Alle Beteiligten der Schule sollten wichtige Schlüsselqualifikationen erwerben, weiterentwickeln und im Alltag nutzen.

Medien sollen in den Unterricht auf der Grundlage des vorgegebenen Kompetenzrahmens zur Medienbildung an bayerischen Schulen gewinnbringend integriert werden. Schritt für Schritt begleitet die Schule die Schülerinnen und Schüler durch die einzelnen Module und unterstützt sie so beim Aufbau eines sicheren und reflektierten Mediennutzungsverhaltens.

Im Mittelpunkt stehen hierbei immer die Menschen, denen die Digitalisierung dienen soll.

Die gesamte technische Infrastruktur, alle pädagogischen und organisatorischen Entscheidungen im Bereich der Digitalisierung sollten dementsprechend an die individuellen Bedürfnisse unserer Schule und der darin lernenden und arbeitenden Menschen angepasst werden.

# Medienkonzept

## Basiskompetenzen

1.1 Hardware und Software sachgerecht und zielorientiert handhaben

1.2 Funktionsweisen und grundlegende Prinzipien von Medienangeboten durchdringen und zur Bewältigung neuer Herausforderungen nutzen

1.3 Probleme insbesondere in Medienangeboten und Informationssystemen identifizieren und auch mit Hilfe von Algorithmen lösen

1.4 Eigene Kompetenzen im Umgang mit Medienangeboten und Informationssystemen zur Optimierung entwickeln

### 1. Basiskompetenzen

Inhalte / Themen	Fach	Umsetzung / Materialien/ Links / Apps / Software	1./2. Jgst.	3./4. Jgst.
Medien erkennen und unterscheiden	HSU	Führerschein Medienkompetenz (Auer, S. 26-37) TEAM Lupe ermittelt (Westermann Medienbildung S. 4 -13)	X	
Regeln im Computerraum	D	Erklärung am Arbeitsplatz, Plakat (Verzicht Essen und Trinken,... )	X	X
Teile des Computers kennenlernen	D	30 x Digitale Medien für 45 Minuten (V.a.d. Ruhr; S. 8 – 11) TEAM Lupe ermittelt (Westermann Medienbildung S. 7, 8)	X	
Umgang mit der Maus	D	Führerschein Medienkompetenz (Auer, S. 39 - 41) Maustraining am PC	X	
Kennenlernen der Tastatur und erste Wörter (Namen..) schreiben	D	30 x Digitale Medien für 45 Minuten (V.a.d. Ruhr; S. 12 - 14) Führerschein Medienkompetenz (Auer, S. 43)	X	

## 1. Basiskompetenzen

	Inhalte / Themen	Fächer	Umsetzung / Materialien/ Links / Apps / Software	1./2. Jgst.	3./4. Jgst.
	Kennenlernen der wichtigsten Desktop-Symbole	D	Computerraum, Symbole auf den Clients (Lernmax, Rechnen 1 und 2,...)	X	
	Aufrufen und Schließen von Programmen	D	Word, Lernmax, Rechnen 1 und 2, Alfons App .....	X	X
	Einführung und Anwendung von Antolin und Zahlenzorro	D, M	Lernprogramme mit Namenskontoverwaltung	X	X
	Medienführerschein: Bedienfunktionen	D, HSU	Medienführerschein Bayern 1/2: Modul 1: Hören, schauen, tippen	X	
	Regeln im Umgang mit dem iPad	D	Plakate im DIN A 4 Format	X	X
	Teile des iPads kennenlernen	D	Plakate /TEAM Lupe ermittelt (Westermann Medienbildung S. 9)	X	
	Einführung und Anwendung verschiedener Lern-Apps	D, M	Blitzrechen-App, Anton-App, 1x1 Trainer, usw.	X	X
	Einführung in die Textverarbeitung	D	Texte in Word schreiben, ausrichten, verändern Führerschein Medienkompetenz (Auer, S. 50) Medien Welten Grundschule 3/4 (Westermann AH, S. 18,19)		X
	Kopieren und Einfügen	D	Führerschein Medienkompetenz (Auer, S. 51, 52, 59)		X
	Einen Ordner am Computer anlegen	D	Computerraum		X
	Eine Software nutzen: Internetbrowser	HSU	Medien Welten Grundschule 3/4 (Westermann AH, S. 22,23)		X
	Ein sicheres Passwort erstellen	HSU	Medien Welten Grundschule 3/4 (Westermann AH, S. 24,25)		X
	Nutzung von Grundfunktionen einer digitalen Kamera	D, HSU	Digitalkamera, iPad-Kamera		X

## Suchen und Verarbeiten

2.1 Aufgabenstellungen klären, Informationsbedarfe ableiten und Suchstrategien entwickeln

2.2 Mediale Informationsquellen begründet auswählen und gezielt Inhalte entnehmen

2.3 Daten und Informationen analysieren, vergleichen, interpretieren und kritisch bewerten

2.4 Daten und Informationen zielorientiert speichern, zusammenfassen, strukturieren, modellieren und aufbereiten

### 2. Suchen und Verarbeiten

Inhalte / Themen	Fächer	Umsetzung / Materialien/ Links / Apps / Software	1./2. Jgst.	3./4. Jgst.
Kennenlernen von verschiedenen Spielen und Lernspielen	D, M	Antolin, Blitzrechnen 1 und 2	X	
Selbstlernangebote und Lernprogramme nutzen	D, M, HSU	Mebis, Sofatutor, Anton-App	X	X
Informationssuche mit Hilfe des Internets: Eine Kindersuchmaschine nutzen und bedienen	D, HSU	Kindersuchmaschinen: <a href="http://www.helles-Koepfchen.de">www.helles-Koepfchen.de</a> , <a href="http://www.blind-Kuh.de">www.blind-Kuh.de</a> , <a href="http://www.frag-finn.de">www.frag-finn.de</a> , <a href="http://www.hanisauland.de">www.hanisauland.de</a> , <a href="http://www.kindernetz.de">www.kindernetz.de</a> , <a href="http://www.mauswiesel.de">www.mauswiesel.de</a> ;	X	X
		TEAM Lupe ermittelt (Westermann Medienbildung S. 14 - 23)	X	
Sammeln, Entnehmen und Ordnen von Informationen	D, HSU	Portfolios, Mindmaps, Diagramme erstellen	X	X
Mit unterschiedlichen Informationen umgehen	D, HSU	Medien Welten Grundschule 3/4 (Westermann AH, S. 51) TEAM Lupe ermittelt (Westermann Medienbildung S. 14 – 23)	X	X
Ungewollte Suchergebnisse erkennen	D	Medien Welten Grundschule 3/4 (Westermann AH, S. 50)		X

## 2. Suchen und Verarbeiten

	Inhalte / Themen	Fächer	Umsetzung / Materialien/ Links / Apps / Software	1./2. Jgst.	3./4. Jgst.
	Urheberrecht beachten	D	Medien Welten Grundschule 3/4 (Westermann AH, S. 52, 53)		X
	Ein Wörterbuch im Internet benutzen	D, E	30 x Digitale Medien für 45 Minuten (V.a.d. Ruhr; S. 59, 60)		X
	Abrufen von Musik und musikbezogenen Informationen aus verschiedenen Medien und zweckgebundene Nutzung.	Mu	Audioproduktionen		X

## Kommunizieren und Kooperieren

3.1 Mit Hilfe von Medien situations- und adressatengerecht interagieren.

3.2 Analoge und digitale Werkzeuge zur effektiven Gestaltung kollaborativer als auch individueller Lernprozesse verwenden und Resultate mit anderen teilen.

3.3 Medien zur gleichberechtigten Teilhabe an der Gesellschaft aktiv und selbstbestimmt nutzen.

3.4 Umgangsregeln, ethisch-moralische Prinzipien sowie Persönlichkeitsrechte bei digitaler Interaktion und Kooperation berücksichtigen.

### 3. Kommunizieren und Kooperieren

Inhalte / Themen	Fächer	Umsetzung / Materialien/ Links / Apps / Software	1./2. Jgst.	3./4. Jgst.
Verschiedene Kommunikationswege kennenlernen und vergleichen	D	Brief, E-Mail, WhatsApp, SchoolFox Medien Welten Grundschule 3/4 (Westermann AH, S. 26 - 29) TEAM Lupe ermittelt (Westermann Medienbildung S. 24-33)	X	X
Bestandteile einer E-Mail kennenlernen	D	Medien Welten Grundschule 3/4 (Westermann AH, S. 30, 31)		X
Wir schreiben eine E-Mail	D	30 x Digitale Medien für 45 Minuten (V.a.d. Ruhr; S. 61 - 63) TEAM Lupe ermittelt (Westermann Medienbildung S. 31)	X	X
Gefühle zeigen	D, HSU	Medien Welten Grundschule 3/4 (Westermann AH, S. 32 - 34)		X
Schriftlich oder mündlich kommunizieren?	D, HSU	Medien Welten Grundschule 3/4 (Westermann AH, S. 35)		X
Verhaltensregeln für das Chatten im Internet	D	30 x Digitale Medien für 45 Minuten (V.a.d. Ruhr; S. 64 - 66) TEAM Lupe ermittelt (Westermann Medienbildung S. 30)	X	X
Das Internet vergisst nicht	D, HSU	Medien Welten Grundschule 3/4 (Westermann AH, S. 36, 37)		X

### 3. Kommunizieren und Kooperieren

	Inhalte / Themen	Fächer	Umsetzung / Materialien/ Links / Apps / Software	1./2. Jgst.	3./4. Jgst.
	Leben in einer Medien- und Konsumgesellschaft	D	Thema Werbung – Interview Medien Führerschein Bayern 1/2 Modul 3: Werbung weckt Wünsche	X	
	Die Lesefähigkeit steigern	D	Digitale Lesespurgeschichten und QR-Code-Rallye (Matobe) Onilo	X	X
	Verstehend zuhören		Hörspurgeschichten und QR-Code-Rallye (Matobe)	X	X
	Festigung gelernter Unterrichtsinhalte	D, M,	LearningApps.org Tablets in der Grundschule (AOL: S. 88 - 94)	X	X
	Erstellen von interaktiven E-Books mit multimedialen Inhalten (Text, Bild, Toninhalten)	D, M, HSU, Mu Ku	App Book Creator ( Gedicht, Comic, Bildergeschichte, Zahlenbuch, Komponisten, Musikalische Werke, Maler, usw.) Tablet in der Grundschule (AOL: S. 44 – 56) Apps im Unterricht sinnvoll einsetzen (Persen: S. 45 – 48)	X	X

## Produzieren und Präsentieren

4.1 Werkzeuge zur Realisierung verschiedener Medienprodukte auswählen und zielgerichtet einsetzen.

4.2 Medienprodukte unter Berücksichtigung formaler und ästhetischer Gestaltungskriterien und Wirkungsabsichten erstellen.

4.3 Arbeitsergebnisse unter Einsatz adäquater Präsentationstechniken und medialer Werkzeuge sach- und adressatenbezogen darbieten. .

4.4 Publikationswege erschließen, Medienprodukte unter Wahrung von Persönlichkeits.- und Urheberrecht erstellen und veröffentlichen.

### 4. Produzieren und Präsentieren

Inhalte / Themen	Fächer	Umsetzung / Materialien/ Links / Apps / Software	1./2. Jgst.	3./4. Jgst.
Präsentationsformen kennenlernen	D, M, HSU	Lernplakat, Wandzeitung, Flyer, Power-Point, Portfolio, Lapbook, Medien Welten Grundschule 3/4 (Westermann AH, S. 54 - 57)	X	X
Erstellen eines Portfolios / Lapbooks	HSU, Mu	Ich und meine Familie / Berufe / Orffinstrumente	X	
Richtig präsentieren: Verhalten / Techniken	D	Medien Welten Grundschule 3/4 (Westermann AH, S. 62 + 63)	X	X
Mit einem Plakat präsentieren	D, HSU	Führerschein Medienkompetenz (Auer, S. 71 - 73) Medien Welten Grundschule 3/4 (Westermann AH, S. 58 - 59)	X	X
Eine einfache PowerPoint Präsentation erstellen	D, HSU	Führerschein Medienkompetenz (Auer, S. 88 - 90) 30 x Digitale Medien für 45 Minuten (V.a.d. Ruhr; S. 91 – 96) Medien Welten Grundschule 3/4 (Westermann AH, S. 64 - 67)		X
Erklärvideos erstellen	HSU; M	Kinder erstellen Erklärvideos im Sachunterricht 2-4 (Persen) Kids an die Kamera! Erklärvideos Mathematik 3/4 (Auer)	X	X
Urheberrecht beachten	D	Medien Welten Grundschule 3/4 (Westermann AH, S. 52, 53)	X	X



## 4. Produzieren und Präsentieren

	Inhalte / Themen	Fächer	Umsetzung / Materialien/ Links / Apps / Software	1./2. Jgst.	3./4. Jgst.
	Erstellen und Präsentieren von selbsterstellten E-Books	D, M, HSU, Mu, Ku	App Book Creator (Gedicht, Comic, Bildergeschichte, Zahlenbuch, Komponisten, Musikalische Werke, Maler, usw.) Tablets in der Grundschule (AOL: S. 44 – 56) Apps im Unterricht sinnvoll einsetzen (Persen: S. 45 – 48)	X	X
	Durch eine Mindmap Lernergebnisse präsentieren	alle	Popplet- App Apps im Unterricht sinnvoll einsetzen (Persen: S. 27 – 32)	X	X
	Einfache Filme / Trickfilme	D, HSU, Religion, Ku, Mu	Stop-Motion App Tablets in der Grundschule (AOL: S. 57-64) Führerschein Medienkompetenz (Auer, S. 84, 85) TEAM Lupe ermittelt (Westermann Medienbildung S. 38, 40)	X	X
	Tonaufnahmen, Klanggeschichten	Mu	Audacity App Führerschein Medienkompetenz (Auer, S. 82,83) TEAM Lupe ermittelt (Westermann Medienbildung S. 39)	X  X	X
	Eigene Musikstücke mit der App GarageBand entwickeln	Mu	GarageBand App Führerschein Medienkompetenz (Auer, S. 86,87)		X

## Analysieren und Reflektieren

5.1 Inhalte, Gestaltungsmittel, Strukturen und Wirkungsweisen von Medienangeboten und Informationssystemen analysieren und bewerten.

5.2 Interessensgeleitete Setzung und Verbreitung medialer Inhalte erkennen und Einfluss der Medien auf Wertevorstellungen, Rollen- und Weltbilder sowie Handlungsweisen hinterfragen.

5.3 Bedeutung der Medien und digitaler Technologien für die Wirtschaft, Berufs- und Arbeitswelt reflektieren.

5.4 Potenziale und Risiken der Digitalisierung und des Mediengebrauchs für das Individuum und die Gesellschaft beurteilen.

### 5. Analysieren und Reflektieren

Inhalte / Themen	Fächer	Umsetzung / Materialien/ Links / Apps / Software	1./2. Jgst.	3./4. Jgst.
Wer darf von wem Fotos machen ?	D	<a href="http://www.datenschutz-bayern.de/schuelerfotos.html">www.datenschutz-bayern.de/schuelerfotos.html</a> Computermäuse: Clever im Netz	X	X
Bedeutung der Privatsphäre kennenlernen und verstehen	D	Medienführerschein Bayern 1/2 Modul 4: Darüber entscheide ich!	X	
Grundlagen zum Schutz von geistigem Eigentum kennenlernen und verstehen	D	Medienführerschein Bayern 3/4 Modul 6: Geistiges Eigentum		X
Ist eine Altersfreigabe bei Filmen und Spielen sinnvoll ? Warum ?	D, HSU	Jugendschutz erklärt Medienführerschein Bayern 3/4 Modul 5: Digitale Spiele	X	X
Identifikationsfiguren erkennen und hinterfragen	D, HSU	Medienführerschein Bayern 1/2: Modul 2: Mein Medienheld	X	
Identifikationsfiguren erkennen und hinterfragen	D, HSU	Medienführerschein Bayern 3/4 Modul 3: Mein Fernsehheld		X

## 5. Analysieren und Reflektieren

	Inhalte / Themen	Fächer	Umsetzung / Materialien/ Links / Apps / Software	1./2. Jgst.	3./4. Jgst.-
	Beschreiben der Gemeinsamkeiten und Unterschiede von Texten in verschiedenen medialen Darstellungsformen		Medienführerschein Bayern 3/4 Modul 7: Mach dich schlau! Informationsquelle Zeitung		X
	Werbung erkennen und durchschauen	D, HSU	Medienführerschein Bayern 1/2 Modul 3: Werbung und Wünsche	X	
	Botschaften in Werbespots analysieren und bewerten	D	Medienführerschein Bayern 3/4 Modul 2: Schein oder Wirklichkeit?		X
	Gefahren im Netz erkennen und vermeiden	D, HSU	Computermäuse: Clever im Netz Medienführerschein Bayern 3/4 Modul 4: Grenzenlose Kommunikation		X
	Fake News	D, Ku	<a href="http://www.klicksafe.de">www.klicksafe.de</a> Tablets in der Grundschule (AOL: S. 38-44)		X
	Medien früher und heute	HSU	TEAM Lupe ermittelt (Westermann Medienbildung S. 44 -53)	X	
	Regeln bei der Mediennutzung	HSU, D	TEAM Lupe ermittelt (Westermann Medienbildung S. 44 – 53)	X	