

Leitfaden

Medienbildung in der Grundschule

Spielerisch und fundiert
Medienkompetenz schulen



von Vanessa Thiel



Über die Autorin:

Vanessa Thiel

- seit 2013 Grundschullehrerin in Köln
- seit 2016 Fachmoderatorin für die Bezirksregierung Köln
- seit 2017 Autorin und Bloggerin für den Ernst Klett Verlag

 @miss_thiel

So gelingt ein sinnvoller Medieneinsatz

Liebe Kolleginnen und Kollegen, in der modernen Welt, in der wir leben, sind digitale Technologien nicht mehr wegzudenken. Sie prägen unseren Alltag, unsere Arbeitswelt und unsere Kommunikation. Deshalb ist es nur logisch und sinnvoll, diese Technologien auch in die Bildung einzubringen, und zwar bereits in den Grundschulen. In den vergangenen Jahren, insbesondere in den Jahren während der Pandemie, haben wir uns der digitalen Transformation in der Schule schon etwas angenähert. Gleichzeitig lässt sich jedoch festhalten, dass durch die schnelle Weiterentwicklung der Technologien diese Transformation nie endgültig abgeschlossen sein, sondern sich ebenfalls stetig weiterentwickeln wird.

Der Einsatz digitaler Medien wird also ein fortlaufendes Thema für Schule sein, welches sich immer wieder mit den Fragen beschäftigt, wie wir digitale Medien sinnvoll in unseren Unterricht einbetten können und welche Kompetenzen unsere Schülerinnen und Schüler erwerben müssen, um sich erfolgreich in unserer digitalen Welt zurechtzufinden und an ihr teilzuhaben. Mit diesem Leitfaden möchte ich eine Hilfestellung geben, sich diesen Fragen zu widmen.

Herzlichst,

Vanessa Thiel

Schule nach der Pandemie	3
Warum lohnt es sich, Zeit in digitale Bildung zu investieren?	4
Das Lehren und Lernen in der Grundschule (in der digitalen Welt)	6
Welche Medienerfahrungen bringen die Kinder heute mit?	6
Unser Beitrag als Schule zur Medienerziehung	7
Kompetenzen in der digitalen Welt	9
Unterstützungsangebot zu den 6 Medienkompetenzbereichen	10
Programmieren lernen in der Grundschule – für mich unerlässlich	11
Das schulinterne Medienkonzept	12
Digital Upcycling – oder: Wie wir in der Pandemie etablierte digitale Ressourcen in unseren Schulalltag integrieren können	13

Schule nach der Pandemie

Während der Pandemie waren Schulen auf der ganzen Welt gezwungen, Klassen zu schließen oder den Präsenzunterricht einzuschränken, was einen verstärkten Einsatz digitaler Technologien für den Unterricht und das Lernen mit sich brachte. Dies führte zu einem Aufschrei in den Medien und die Öffentlichkeit erfuhr, wie schleppend die Digitalisierung in der Schule tatsächlich verlief. Die Notwendigkeit, den Unterricht trotz Schulschließungen fortzusetzen, hat die Digitalisierung in Bildungseinrichtungen jedoch beschleunigt. Lehrkräfte und Schulen wurden vor große Hürden gestellt und mussten sich mit verschiedenen Online-Lernplattformen, Videokonferenz-Tools und digitalen Lehrmethoden vertraut machen und dass bei größtenteils nicht vorhandener digitaler Infrastruktur – eine Mammutaufgabe!

Was bleibt nun nach der Pandemie? Inwiefern hat sich Schule verändert?

Das Bewusstsein für digitale Kompetenzen hat sich sowohl auf Seite der Lehrenden als auch auf Seite der Lernenden erhöht. Hybride Lehr- und Lernformate sowie Online-Lernplattformen ermöglichen das flexiblere Lernen außerhalb des klassischen Schulrahmens, welches besonders interessant für ältere bzw. selbstständigere Lernende sein kann. Diese Flexibilität (in Form von uneingeschränktem Zugriff auf Erklärvideos, Lernaufgaben, spielerische E-Learning Formate zur Wissensvertiefung etc.) stellt einen Gewinn für das Lernen dar und begünstigt individuellen Lernzuwachs. Gerade im Bereich der individuellen Förderung bieten die digitalen Möglichkeiten große Chancen! Natürlich setzt dies den Zugang zu geeigneten Geräten oder einer stabilen Internetverbindung für alle Schülerinnen und Schüler voraus.

Dieser Leitfaden soll einen einfachen Einstieg gewährleisten und Sie dabei unterstützen, Medienkompetenz in der Grundschule weiter zu forcieren und sich und die Lernenden so auf zukünftige Herausforderungen vorzubereiten. Gleichzeitig bieten wir Ihnen auf dem Grundschul-Blog passend zu den digitalen Kompetenzen zahlreiche spannende und direkt einsetzbare Blogbeiträge an. Über die QR-Codes an der Seite können Sie direkt auf die passenden Beiträge springen.



→ Alle Blogbeiträge zum Leitfaden im Überblick:



code.klett.de/3iy8v3

Warum lohnt es sich, Zeit in digitale Bildung zu investieren?

Wie wir wissen, sind digitale Medien eine immense Quelle des Wissens und der Information. Über das Internet haben wir Lehrkräfte bspw. Zugriff auf eine schier unerschöpfliche Fülle an Lehrmaterialien, didaktischen Spielen und interaktiven Lernplattformen. Dadurch können wir unseren **Unterricht** besser **individualisieren** und den Bedürfnissen und Fähigkeiten jedes einzelnen Kindes gerechter werden. Der Einsatz digitaler Medien bringt uns ferner vielfältige Möglichkeiten für eine **innovative und zeitgemäße Unterrichtsgestaltung**. Interaktive Lernspiele, multimediale Präsentationen, diverse Apps und Programme können den Unterricht bereichern und bei den Kindern die Lernmotivation steigern sowie die Lernergebnisse positiv beeinflussen. Nachfolgend möchte ich einige Vorteile der digitalen Medien konkreter ausführen:

Gerade in Bezug auf das **individuelle Lernen** können die **digitalen Medien** eine große Chance sein, denn wir alle lernen bekanntlich in einem ganz unterschiedlichen Tempo und durch verschiedene Lernstile. Einige Kinder benötigen beispielsweise mehr Zeit, um ein Konzept zu verstehen, während andere dieses schneller durchdringen. Manchen Kindern genügen visuelle Materialien, während andere durch weitere auditive oder kinästhetische Zugänge besser lernen. Mit Hilfe von Audioaufnahmen, (selbsterstellten) Lernvideos, Lernplattformen und -spielen, können wir daher nicht nur Aufgaben und Lerninhalte vielfältiger differenzieren und weitere Zugänge schaffen, sondern den unterschiedlichen Bedürfnissen der Kinder besser gerecht werden. Zum Beispiel können die Kinder sich ein Erklärvideo zur schriftlichen Division nochmals anschauen, um die Schritte in ihrem eigenen Tempo zu verstehen. Bei Übungen mit Lern-Apps bekommen die Kinder ein sofortiges Feedback und können ihre Fehler schneller nachvollziehen und verbessern. Im Fremdsprachenunterricht haben die Lernenden die Möglichkeit, sich Audiospuren (Dialog, Erzählung etc.) wiederholt anzuhören, um den Sinn zu verstehen und zum Beispiel Fragen dazu zu beantworten.



Im Bereich der Diagnostik können außerdem intelligente Lernprogramme und -tools uns Lehrkräfte unterstützen. Diagnostiktools erfassen den Lernstand des Kindes sicher und schlagen im Anschluss gezielte Fördermöglichkeiten vor. Diagnostische Verfahren entlasten im Schulalltag und helfen gleichzeitig, Schülerinnen und Schüler individueller zu fördern. Mit dem Lernentwicklungsassistenten, einem Klett-Tool zur Erstellung von Förderplänen, können wir beispielsweise schnell und einfach den diagnostizierten Lernstand dokumentieren, uns passende Fördermaßnahmen vorschlagen lassen und so im Handumdrehen Förderpläne erstellen.

Die Online-Anwendung bietet ferner eine große Auswahl an Textbausteinen und Formulierungshilfen. Alle Inhalte sind editierbar und können an unterschiedliche Bedürfnisse angepasst werden – und das ganz digital. Dieses und weitere neue Diagnose- und Unterstützungstools können unsere Expertise bestärken und helfen, unsere Schülerinnen und Schüler noch besser zu fördern.

→ Diagnostikportal und Lernentwicklungsassistenten (inkl. 30 Tage kostenloser Probelizenz) entdecken:



code.klett.de/ca7q8z

Dies sind nur einige Beispiele, die Möglichkeiten der digitalen Medien in diesem Bereich sind mannigfaltig. Kurzum lässt sich festhalten, dass **mit Hilfe der digitalen Tools** die Schülerinnen und Schüler ihre **individuellen Lernwege erfolgreicher** beschreiten können.



Darüber hinaus ermöglichen die digitalen Medien die Einbindung von außerschulischem Wissen und Expertise. Diverse Kooperationen und Projekte werden so nahbar und intensiviert, wie zum Beispiel die mit einer Partnerschule im Ausland. Aber auch Interviews bzw. „Gastvorträge“ von Expertinnen und Experten, virtuelle Exkursionen zu (fernen) Orten oder der Austausch mit Schülerinnen und Schülern aus anderen Ländern können den **Horizont der Kinder** erweitern und sie **für andere Kulturen und Lebensweisen sensibilisieren**.

In einer zunehmend digitalisierten Gesellschaft ist es ferner von entscheidender Bedeutung, dass Kinder lernen, **Medien verantwortungsbewusst zu nutzen und kritisch zu hinterfragen**. Unsere Schülerinnen und Schüler lernen so nicht nur den Umgang mit der Technologie, sondern auch die **Beurteilung von Informationen und die Auseinandersetzung mit Medieninhalten**. Das Elternhaus spielt hierbei eine wichtige Rolle, kann diese Aufgabe aber nicht allein stemmen. Daher ist der Einsatz digitaler Medien im Unterricht unbedingt erforderlich! Meines Erachtens kommt der Schule, vor allem im Hinblick auf den Kompetenzbereich „Schützen und sicher Agieren“ der KMK-Strategie, eine sehr bedeutende Rolle zu.



Natürlich sollte der Einsatz digitaler Medien an Grundschulen mit Bedacht und unter angemessener Aufsicht erfolgen, um Risiken zu minimieren. Denn bekanntlich birgt insbesondere das Internet nicht nur Chancen, sondern auch Gefahren. **Datenschutz und Sicherheit** müssen gewährleistet sein, und es ist wichtig, dass Lehrerinnen und Lehrer die Schülerinnen und Schüler dabei unterstützen, einen verantwortungsbewussten Umgang mit digitalen Medien zu erlernen. Die Medienerziehung seitens der Schule ist also unbedingt erforderlich.

Wichtig ist mir zu betonen, dass der Einsatz digitaler Medien an Grundschulen kein Ersatz für traditionelle Lehrmethoden ist, sondern eine sinnvolle Ergänzung. Es geht darum, das Beste aus beiden Welten zu vereinen und die Bildung an die Anforderungen des 21. Jahrhunderts anzupassen. Indem wir den Kindern frühzeitig den verantwortungsvollen und kompetenten Umgang mit digitalen Medien vermitteln, bereiten wir sie optimal auf die Herausforderungen der Zukunft vor.

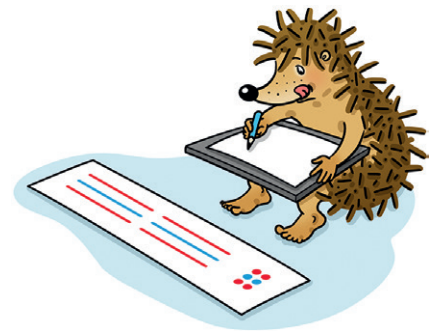


Das Lehren und Lernen in der Grundschule (in der digitalen Welt)

Nach wie vor nimmt das **haptische Lernen** im Grundschulunterricht eine zentrale Rolle ein. Gerade in der Schuleingangsphase müssen Kinder Lerninhalte *begreifen* und das gelingt vorrangig durch **manuelles, aktives Handeln und sensorischen Erfahrungen**. Mehrkanaliges Lernen verbessert zum Beispiel das Verständnis und die Aufnahme von Informationen. Je mehr Sinne wir also beim Lernen einsetzen, desto mehr Verbindungen entstehen im Gehirn und desto besser können wir uns das Gelernte merken. Da haptisches Lernen das aktive Handeln der Schülerinnen und Schüler erfordert, werden ferner die motorischen Fähigkeiten, die Konzentration und auch die Kreativität gefördert. Die **klassischen Lehrmethoden**, die vorrangig die grundlegenden kognitiven Fähigkeiten und das soziale Lernen entwickeln und fördern, **bleiben** trotz digitalen Wandels **unangetastet**.



Jedoch kann, wie schon beschrieben, die Integration von digitalen Medien in den Unterricht den Lernprozess bereichern. Gerade durch die Möglichkeit der **verbesserten Visualisierung von Lerninhalten, Schülerergebnissen** usw., werden diese verständlicher, vorstellbarer und nachvollziehbarer. Ebenso werden durch die digitalen Tools Interesse und Motivation der Lernenden u. U. stärker geweckt und die Aufmerksamkeitsspanne länger gehalten. Wie immer ermöglicht eine **ausgewogene Kombination verschiedener Lehransätze** es, den unterschiedlichen Bedürfnissen und Lernstilen der Schülerinnen und Schüler gerecht zu werden.



Welche Medienerfahrungen bringen die Kinder heute mit?

Schulneulinge bringen heutzutage bereits eine vielfältige Palette an **Medienerfahrungen** und **-kompetenzen** mit in die Schule. Nicht wenige Kinder kommen häufig schon früh mit verschiedenen Medien in Kontakt, sei es durch Fernsehen, Computerspiele, Tablets oder Smartphones. Sie lernen zum Beispiel, wie man Touchscreens bedient oder einfache Spiele spielt. Nicht alle dieser Erfahrungen sind positiv zu beurteilen, denn bekanntlich hat ein zu früher Medienkonsum Auswirkungen auf die Gehirnentwicklung der jungen Kinder! Gemäß Empfehlungen der BZgA sollten Kinder bis zum 3. Lebensjahr zum Beispiel gar keine Zeit vor dem Bildschirm verbringen, Kinder bis zum Schuleintritt wenig und nur sehr wohldosiert¹. Die Art der Medien, die Inhalte an sich, die Dauer des Konsums sind ferner mit ausschlaggebend.

Der **Medienkonsum von Grundschulkindern im Elternhaus** variiert dementsprechend stark und hängt von sehr unterschiedlichen Faktoren ab. Der Mediengebrauch in der Schule ist allerdings nicht dem des Elternhauses gleichzusetzen. **In der Schule werden digitale Medien eingesetzt, um Lernziele zu unterstützen, Inhalte zu vermitteln und insbesondere, um kreativ eigene Medienprodukte zu erstellen.** Es geht also weniger um ein

→ Im Blogbeitrag finden Sie Tipps und Hinweise, wie die (Selbst-)Regulation des Medienkonsums gelingen kann:



code.klett.de/ef53vv



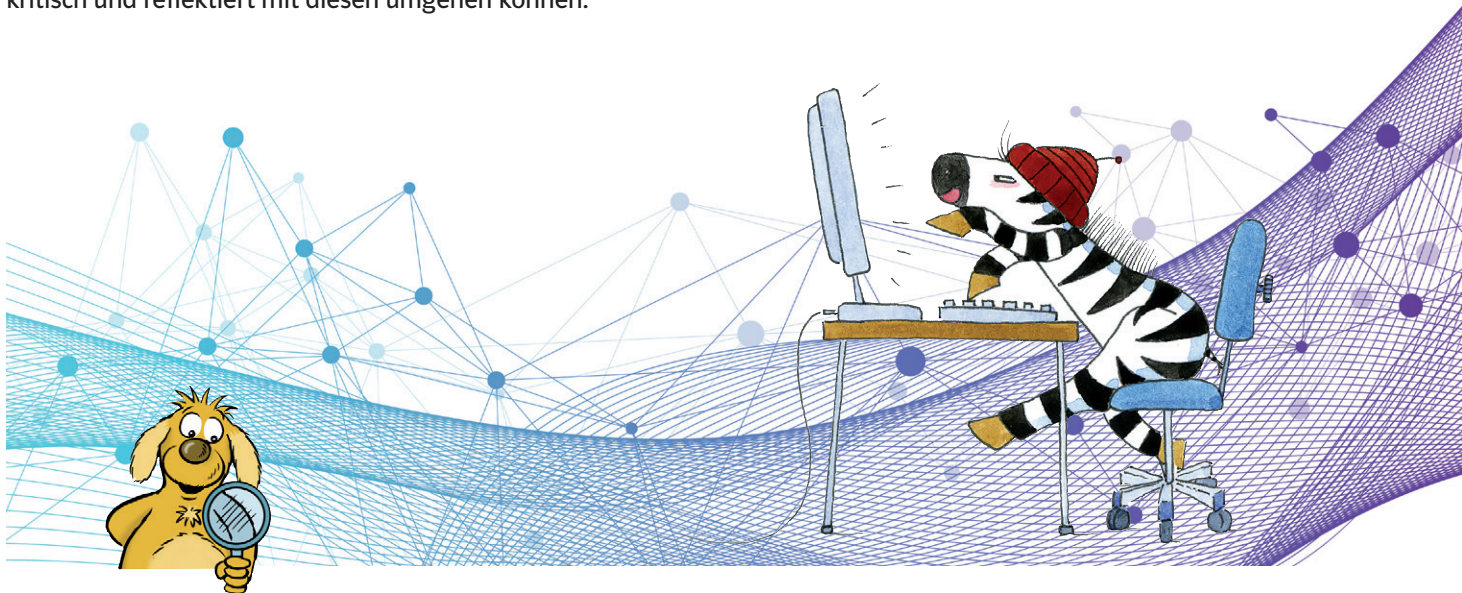
¹ vgl. <https://www.bzga.de/aktuelles/2019-12-03-digitale-medien-mit-auge-nutzen/> (zuletzt aufgerufen am 28.04.2024 um 10:06 Uhr)

Konsumieren und mehr um ein Produzieren und Reflektieren. Durch die verfrühte Medienerfahrung der Kinder ist jedoch die **Häufig- und Notwendigkeit des Einsatzes digitaler Medien** im Unterricht gut zu überdenken, so dass die Kinder das Maximum der empfohlenen Medienzeit pro Tag nicht überschreiten. Hilfreich können hier Transparenz und Kommunikation mit dem Elternhaus sein – vielleicht durch einen (Symbol-)Stempel im Mitteilungsheft oder im Wochenplan (z. B.: *Info: Heute haben wir mit dem iPad gearbeitet!*)? Das Thema „Medienzeit und Mediengebrauch“ bietet sich auch auf einem Elternabend an und kann durch die Schulsozialarbeit unterstützt werden. Schule sollte sich hier idealerweise einheitlich aufstellen und Vereinbarungen zur Medienerziehung in ihrem Medienkonzept verankern. Vielleicht ist auch ein Aufklärungsschreiben mit Tipps für Eltern sinnvoll!

→ Im Blogbeitrag finden Sie einige Regeln für Eltern, die beim Elternabend angesprochen werden können:



Auch wenn diese jungen Kinder bereits erste Medienerfahrungen am Schulanfang mitbringen, über ein tiefgehendes Verständnis für Medien und deren Einfluss, verfügen sie jedoch nicht! Die Rolle der Schule und der Eltern besteht daher ganz besonders darin, den Kindern dabei zu helfen, einen gesunden und verantwortungsvollen Umgang mit Medien zu entwickeln, damit sie später kritisch und reflektiert mit diesen umgehen können.



Unser Beitrag als Schule zur Medienerziehung

Die schulische Medienerziehung verfolgt mehrere Ziele, die sich auch in den Bereichen der Medienkompetenz wieder finden. Unsere Schülerinnen und Schüler sollen allen voran befähigt werden, **Medien** nicht nur passiv zu konsumieren, sondern auch **aktiv zu gestalten und zu produzieren**. Sie sollen kreative Medienprojekte umsetzen und digitale Medien zur Problemlösung nutzen können. In der Regel assoziieren wir zunächst diese Kompetenzen, wenn wir von Medienkompetenz sprechen.

Im schulischen Mediengebrauch geht es jedoch nicht nur um die technische Nutzung von Medien, sondern auch um die Entwicklung von **Medienkompetenzen**, die es den Schülern ermöglicht, z. B. **Medieninhalte kritisch zu hinterfragen, zu analysieren und zu bewerten**.



Die Schülerinnen und Schüler sollen lernen, Medienangebote verantwortungsvoll zu nutzen und ein Bewusstsein für die verschiedenen Absichten und Einflüsse hinter Medieninhalten zu entwickeln. Dazu gehört auch das Sensibilisieren für Themen wie **Datenschutz, Urheberrecht und Cyber-Sicherheit**, welche insbesondere in der Sekundarstufe 1 aufgegriffen werden. Jedoch sollten diese wichtigen Themen unbedingt auch schon in der Grundschule Beachtung finden, da viele Viertklässlerinnen und Viertklässler, zum Übergang in die weiterführende Schule, ein eigenes Handy (i. d. R. ein Smartphone) bekommen. Und da ein Handy mittlerweile multimedial ist und durch den Zugang zum Internet jegliche Inhalte teils ungefiltert konsumiert werden können, ist es besonders wichtig, den Umgang damit zu besprechen und auf die Risiken hinzuweisen. Medienerziehung beinhaltet daher auch die Vermittlung von ethischen Prinzipien und Verantwortung für das eigene Handeln. Die Förderung von **Empathie, Respekt und Höflichkeit** im Umgang mit anderen **im digitalen Raum** (sog. Netiquette) sind unerlässlich geworden.

Wie präsentiere und verhalte ich mich im digitalen Raum?

Welche Informationen kann ich von mir preisgeben?

Welche Informationen und Bilder sind manipuliert oder gar fake?

Was machen die sozialen Netzwerke mit mir?



Weiterhin sollen die Schülerinnen und Schüler lernen, eine gesunde Balance, ein **Gleichgewicht zwischen Online- und Offline-Aktivitäten** zu erreichen, insbesondere wenn sie irgendwann über ein eigenes digitales Endgerät verfügen. Die körperlichen Auswirkungen auf die noch sehr jungen Kinder bei zu viel Mediennutzung sind enorm: Inzwischen besuchen immer mehr Kinder Physiotherapie- und Arztpraxen mit Schulter- und Nackenschmerzen, Kopfschmerzen und Muskelungleichgewichten. Hier können wir als Lehrkräfte beispielsweise mit eingeschobenen Bewegungseinheiten oder bestimmten Übungen vor, zwischen und /oder nach dem Einsatz digitaler Endgeräte gegenhalten.

Schule und Elternhaus spielen beim Erlangen von **Selbstregulation des Medienkonsums** eine wichtige Rolle. Die Kinder und Jugendlichen brauchen unsere Unterstützung, um zu lernen, wie sie ihre Bildschirmzeit kontrollieren können und um zu reflektieren, wie sich Medien auf ihr Wohlbefinden auswirken. Eine große Herausforderung, die selbst viele Erwachsene nicht gut beherrschen.



Kompetenzen in der digitalen Welt

Wie im vorherigen Abschnitt schon angedeutet, gibt es zahlreiche Medienkompetenzen, die die jungen Lernenden benötigen, um erfolgreich an der digitalen Welt teilzuhaben. Medien sind heute in nahezu allen Bereichen des Lebens präsent, daher ist es wichtig, dass Schülerinnen und Schüler lernen, Medien in verschiedenen Kontexten zu verstehen und zu nutzen. Seit einigen Jahren besteht nun bereits ein entsprechender Beschluss der Kultusministerkonferenz (KMK)², die in ihrem Strategiepapier neue Anforderungen an das schulische Lernen formulierte. Dargestellt werden hierbei die Kompetenzen in der digitalen Welt, die sich in 6 Bereiche mit jeweils mehreren Unterkategorien gliedern. Ziel ist es, alle Kinder und Jugendlichen „zu einem sicheren, kreativen und verantwortungsvollen Umgang mit Medien zu befähigen und neben einer umfassenden Medienkompetenz auch eine informatische Grundbildung zu vermitteln.“³



Die meisten Bundesländer orientieren sich in ihren Medienkompetenzrahmen und -konzepten an der KMK-Strategie. Beispielhaft möchte ich kurz auf den **Medienkompetenzrahmen für Nordrhein-Westfalen** eingehen, welcher für die Primarstufe, sowie die Sekundarstufe 1 gilt. Er ist als Kontinuum zu verstehen, dessen Basis in der Grundschule gelegt und in der Sekundarstufe 1 ausgebaut wird.

Der Medienkompetenzrahmen für Nordrhein-Westfalen umfasst insgesamt 24 Teilkompetenzen, die sich in 6 übergeordnete Kompetenzbereiche gliedern:

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



Er wurde ferner verbindliche Grundlage für die Überarbeitung der Lehrpläne „mit dem Ziel, dass das Lernen und Leben mit digitalen Medien zur Selbstverständlichkeit im Unterricht aller Fächer werden kann und alle Fächer ihren spezifischen Beitrag zur Entwicklung der geforderten Kompetenzen beitragen werden.“⁴

In der Praxis zeigt sich, dass einige Medienkompetenzbereiche erfreulicherweise feste Bestandteile in unserem Unterricht geworden sind. Das Tablet zu bedienen, einen QR-Code einzuscannen oder eine ausgewählte Lern-App zu finden und zu öffnen, stellen bei weitem keine Herausforderungen für die Schülerinnen und Schüler mehr dar. Auch mit bekannten Apps ein digitales Rezeptbuch der Klasse zu erstellen oder an der Abschlusszeitung zu arbeiten, ist in vielen Schulen mittlerweile ein ritualisiertes Projekt geworden.



² https://www.kmk.org/fileadmin/Dateien/pdf/PresseUndAktuelles/2017/KMK_Kompetenzen_-_Bildung_in_der_digitalen_Welt_Web.html (zuletzt aufgerufen am 24.07.2024)

³ <https://medienkompetenzrahmen.nrw/medienkompetenzrahmen-nrw> (zuletzt aufgesucht am 28.04.2024 um 09:34 Uhr)

⁴ <https://www.schulministerium.nrw/medienkompetenzrahmen-nrw> (letzter Zugriff: 11.04.2024 um 16:55 Uhr)

Für Kompetenzen, die das **Analysieren und Reflektieren**, das **Problemlösen und Handeln** umfassen, fehlen jedoch häufig Umsetzungsbeispiele und werden, wenn überhaupt, in einzelnen Klassen aufgegriffen, deren Lehrkräfte versiert im Thema sind. Der Kompetenzbereich Problemlösen und Handeln bezieht sich ferner nicht nur auf die **informatische Grundbildung**, auf die im nächsten Kapitel weiter eingegangen wird, sondern stellt eine Verbindung zur pädagogischen Methode des „**Problem-based Learning**“ dar. Schülerinnen und Schüler sollen ermutigt werden, aktiv nach einer Lösung für ein Problem zu suchen. Es geht hier also nicht um die reine Wiedergabe oder digitale Präsentation eines vermittelten Unterrichtsstoffes, sondern um die Schulung **überfachlicher Fähigkeiten wie kritisches Denken, Zusammenarbeit, Problemlösung und Kommunikation**. Und dies sind die Schlüsselqualifikationen von morgen!

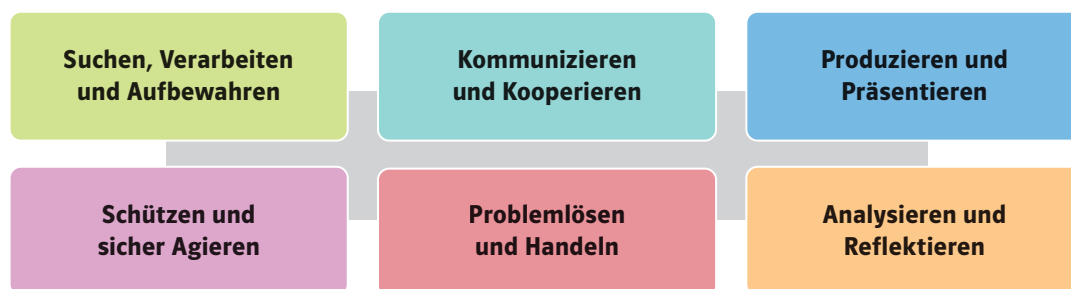


Unterstützungsangebot zu den 6 Medienkompetenzbereichen

Um Sie, liebe Kolleginnen und Kollegen, bei der Umsetzung des Lehrens in der digitalen Welt zu unterstützen, haben wir uns eine umfangreiche Blogbeitragsreihe überlegt, die sich allen Medienkompetenzen widmet und Sie mit Ideen und Materialien versorgen soll. Mit diesem Unterstützungsangebot sollen Sie mehr Sicherheit und Ideen bekommen, um die ein oder andere Medienkompetenz in Ihrem Unterricht zu einzubauen.



Auf dem Grundschul-Blog finden Sie unter → *Unterrichten* die Kategorie → *Medienbildung / Informatik*. Hierunter sammeln wir praktische Anwendungsbeispiele, Inspirationen und Materialien, mit denen Sie direkt in die Umsetzung starten können. Über die QR-Codes am Rand dieses Leitfadens können Sie zu passenden Blogbeiträgen springen – viele weitere Beiträge finden Sie online und gekennzeichnet mit unserem Fähnchen!



Zu jedem der sechs Kompetenzbereiche bieten wir Ihnen im Grundschul-Blog **kostenlos hilfreiche Praxisberichte, Checklisten, Spiele, Tipps, Projekte, passende Probeseiten aus den Klett-Lehrwerken sowie sogar fertige Unterrichtseinheiten**, die Sie für sich übernehmen bzw. adaptieren können. So können Sie aus einem Pool an Inspirationen, Materialien und Ideen genau das auswählen, was für Ihre Lerngruppe und Situation passt und Medienkompetenz fundiert aufbauen und schulen.

Unsere Beiträge bleiben stets up to date, ebenso wie die QR-Codes hier im Leitfaden.

→ Alle Blogbeiträge zum Leitfaden im Überblick:



code.klett.de/3iy8v

Programmieren lernen in der Grundschule – für mich unerlässlich.

Es ist von entscheidender Bedeutung, dass Kinder frühzeitig die Grundlagen des Programmierens erlernen. Ein Verständnis für Algorithmen und die Auseinandersetzung mit künstlicher Intelligenz gehören zu den Schlüsselqualifikationen von morgen und werden die Arbeitswelt beeinflussen, wie keine anderen. Wie im vorherigen Abschnitt angedeutet, wird die informatische Grundbildung oft jedoch noch stiefmütterlich behandelt. Nachfolgend möchte ich Ihnen einige Gründe auflisten, warum diese Kompetenz so wichtig ist und ich alle Lehrkräfte in der Verantwortung sehe, Programmieren in ihren Unterricht mit einzubinden:



1. Förderung von Problemlösungskompetenzen: Das Programmieren erfordert logisches Denken und die Fähigkeit, komplexe Probleme in kleinere, lösbare Teile zu zerlegen. Durch das Lernen von Programmierkonzepten in jungen Jahren entwickeln Kinder ihre Fähigkeit zur Problemlösung und kritischem Denken.

2. Vorbereitung auf die Zukunft: In einer zunehmend digitalisierten Welt werden Computerkenntnisse und ein grundlegendes Verständnis für Technologie immer wichtiger. Programmieren lernen in der Grundschule legt den Grundstein für fortgeschrittenes Computerwissen und erleichtert den Übergang zu weiterführenden Informatikfächern.

3. Kreativitätsförderung: Programmieren ist nicht nur eine Wissenschaft, sondern auch eine Kunst. Es eröffnet Kindern die Möglichkeit, ihre Kreativität auszudrücken, indem sie interaktive Geschichten, Spiele und Kunstwerke erstellen. Durch das Experimentieren mit Codes lernen Kinder, innovativ zu denken und neue Ideen zu entwickeln.

4. Stärkung von Selbstvertrauen und Selbstständigkeit: Das Überwinden von Herausforderungen beim Programmieren führt zu einem gesteigerten Selbstvertrauen und einem Gefühl der Selbstständigkeit bei Kindern. Sie lernen, dass sie in der Lage sind, Probleme eigenständig zu lösen und komplexe Aufgaben zu bewältigen.

5. Förderung von Teamarbeit: Viele Programmieraufgaben erfordern Zusammenarbeit und Kommunikation zwischen den Schülerinnen und Schülern. Programmieren lernen in der Grundschule bietet eine ausgezeichnete Gelegenheit für Kinder, Teamarbeit und soziale Fähigkeiten zu entwickeln, während sie gemeinsam an Projekten arbeiten.

Diese Gründe zeigen die Wichtigkeit, dass Schulen das Programmieren als festen Bestandteil ihres schulinternen Curriculums integrieren sollten. Dadurch legen wir den Grundstein für eine Generation von Schülerinnen und Schülern, die bereit sind, die Herausforderungen der digitalen Welt von morgen anzunehmen.



→ Mehr zu den Möglichkeiten, wie Sie mit dem Programmieren in der Grundschule starten können, finden Sie im Grundschul-Blog:



code.klett.de/w4w8yt

Das schulinterne Medienkonzept

Die Medienkompetenzrahmen der Bundesländer sind die verbindliche Grundlage für die Weiterentwicklung der Schulmedienkonzepte aller Grundschulen sowie der Sekundarstufe 1.

Schulen sind dazu verpflichtet, ein eigenes Medienkonzept zu erstellen, weil sie teils sehr unterschiedliche Bedarfe, Ressourcen und auch pädagogische Ziele haben. Ein Medienkonzept soll sich an den Kontext der jeweiligen Schule anpassen. Im Zusammenhang mit der Integration digitaler Medien in das schulinterne Curriculum, können für jede Schule daher sehr unterschiedliche Herausforderungen bei der Konzeptentwicklung auftreten.

Eine der größten Hürden war bislang die technische Ausstattung und Infrastruktur. Vielerorts sind hier jedoch, erfreulicherweise, deutliche Fortschritte zu verzeichnen. Im Fokus der Konzeptarbeit stehen für die meisten Schulen daher die pädagogischen Inhalte und Ziele. Diese soll die Schule für sich definieren. Über die nachfolgenden Fragen lässt sich das Lehren und Lernen in der digitalen Welt an der eigenen Schule reflektieren:

Welche Medienkompetenzen sollen unsere Schülerinnen und Schüler zum Ende der Schuleingangsphase/zum Ende des 4. Schuljahres erreichen? Welche Standards legen wir fest? Wie wollen wir diese pädagogisch umsetzen?

Legen wir genug Wert auf eine produktive Auseinandersetzung mit digitalen Medien? Welche Beispiele für Erstellung digitaler Produkte haben wir? Lassen diese sich bestimmten Jahrgangsstufen zuschreiben (ohne die pädagogische Freiheit der Lehrkräfte einzuschränken)?

Nutzen wir digitale Medien im Unterricht, um das individuelle Lernen zu fördern? Welche Beispiele können wir aufzählen (individueller Zugang zum Lerngegenstand, Differenzierung von Material, Sprachförderung (DaZ/DaF)? usw.

Wie unterstützen und schulen wir unser Kollegium regelmäßig?



Durch das Erstellen eines eigenen Medienkonzeptes wird jeder Schule ermöglicht, ihre spezifischen **Bedürfnisse zu identifizieren** und entsprechende Strategien zu entwickeln. Ferner kann es die Eigenverantwortung und die Partizipation innerhalb des Kollegiums fördern, da es aktiv am Entwicklungsprozess teilnehmen und eigene Perspektiven miteinbringen konnte.

Die schulischen Medienkonzepte sind ständig zu evaluieren und den sich ändernden Bedingungen anzupassen. Daher gilt: Kein Konzept ist in Stein gemeißelt! Wichtig ist, dass das schulinterne Medienkonzept zur eigenen Schule passt und als **hilfreiche Handreichung** fürs Kollegium empfunden wird. Es soll **Orientierung, Sicherheit** und **Transparenz** geben. Es soll *gelebt* werden und kein Konzept für die Schublade sein.

Wie erstellt man nun ein solches Medienkonzept? Die Unterstützungsseite „Medienentwicklungsplanung“ (siehe QR-Code) enthält praktische Hilfen und kann Ihnen Anregungen und Hilfestellungen für ein strukturiertes Vorgehen geben.⁵

→ Schritt für Schritt zum Medienkonzept: Hilfreiche Infos finden Sie hier für Sie zusammengestellt!



code.klett.de/v727hd

→ Ein Erfahrungsbericht und hilfreiche Tipps zur Erstellung eines Medienkonzepts finden Sie auch im Grundschul-Blog:



code.klett.de/kn48ka

⁵ Quelle: Schulministerium NRW | Online-Broschürenservice - handlungsfeld-1 (broschueren.nrw)

Passend zum Medienkonzept können auch bereits bestehende digitale Unterrichtsmedien und -methoden gut in den Alltag integriert werden – so beispielsweise auch die in der Pandemie genutzten Ressourcen.



Digital Upcycling – oder: Wie wir in der Pandemie etablierte digitale Ressourcen in unseren Schulalltag integrieren können



Susanne Ruppert

- seit 2011 begeisterte Grundschullehrerin mit Fokus auf Einbindung neuer Medien und Atelierarbeit
- seit 2018 Medienberaterin und Medienkoordinatorin
- seit 2019 Autorin für Materialien beim Matobe-Verlag, eigene Geschichten, den Klett-Verlag, Coollama sowie für den eigenen Blog (www.mrs-rupad.de)
- seit 2022 beim Pädagogischen Landesinstitut im Bereich „Medienkompetenz macht Schule“ abgeordnet

 @mrs.rupad

Es ist nun bereits über 4 Jahre her, dass die digitale Wende, angetrieben durch die Erfahrungen in der Pandemie, im Bildungssektor Einzug erhalten hat. Auch wenn nach wie vor die digitale Infrastruktur noch nicht flächendeckend ausgereift ist, möchte ich mit meinem vorliegenden Beitrag die Chancen und positiven Aspekte der gewonnenen digitalen Ressourcen beleuchten. Wie können wir die hart erarbeiteten und erstellten digitalen Materialien gewinnbringend in den Regelschulbetrieb integrieren?

Digitale Unterrichtsplattformen: Lernbegleitung zu Hause

Ob digitale Unterrichtsplattformen via LMS (Learning Management System, z. B. Schulcampus, Moodle oder Logineo) oder via digitale Pinnwände (z. B. Taskcards): Es gibt mittlerweile viele Möglichkeiten, sich ein digitales Klassenzimmer einzurichten, bei dem die Kinder Aufgaben und weiterführende Lernangebote finden. Die digitale Begleitung von Unterrichtsthemen

sorgt für eine bessere Vernetzung zwischen Eltern und Schule. Denn wo einst das Klassenzimmer aufhörte, kann dies nun zu Hause aufgegriffen werden. Dabei werden Filme, Aufgaben, Dokumente, Unterrichtsmaterial, Bilder, interaktive Übungen, Erklärvideos und informative Links integriert. Verwirrungen, die durch ungewollt gegensätzliche oder widersprüchliche Erklärungen von Eltern verursacht werden, können dadurch vermieden werden. Dies führt zu verlässlicherem und entspannterem Lernen.

Quizzes, Apps & Tools und ihre Rolle(n) in verschiedenen Unterrichtsphasen

Der Einsatz von Lernapps (z. B. www.learningapps.org), Quizzes (z. B. www.quizacademy.de) oder anderen Tools zur Stimmungsabbildung (z. B. www.tools.fobizz.de) ist bei den Schülern und Schülerinnen sehr beliebt. Oft werden diese digitalen Helferlein am Ende einer Unterrichtseinheit zur Wiederholung oder Konsolidierung eingesetzt. Doch die digitalen Tools können mehr!

1. Die Lernstandserhebung

Bereits zur Vorbereitung einer neuen Unterrichtseinheit kann man Lernstandserhebungen zur Abfrage des Vorwissens digital durchführen. Mittels Umfragen, Wortwolken, offenen Kommentaren, Skalen und Rankings kann der aktuelle Status Quo in puncto Kenntnisstand abgefragt werden. Die Schülerinnen und Schüler haben außerdem die Möglichkeit, direkt Fragen zum neuen Thema zu stellen.

Auch die Quiz-App „QuizAcademy“ bietet diese Möglichkeit. Gezielte Fragen bzgl. des Vorwissens können als so genannte „Challenge“ den Schülern und Schülerinnen zur Verfügung gestellt werden. So



können konkrete individuelle Förder- und Fördermöglichkeiten geschaffen werden.

2. Der Einstieg

Die Unterrichtseinheit ist geplant und ein neues Thema wird eingeführt? Jetzt gilt es, Vorwissen zu aktivieren! Ein Unterrichtsgespräch im klassischen Sitzkreis führt oft bereits nach kurzer Zeit zum Konzentrationsverlust. Unruhe entsteht und das Gespräch zieht sich in die Länge, weil man natürlich allen Schülerinnen und Schülern die Möglichkeit geben möchte, sich einzubringen. Auch dies kann durch den Rückgriff auf die oben genannten Tools kompensiert werden. Eine gemeinsam erstellte digitale Wortwolke dient nun gleichzeitig zu einer ersten Reflexion und lässt die Schülerinnen und Schüler gezielt und schnell in eine Thematik vordringen. Auch eine kurze Learning-App, die gemeinsam im Plenum mithilfe einer digitalen Tafel oder mittels Tablet und Beamer gelöst wird, führt zielführend in Unterrichtssequenzen ein. Bastelei mit Papier und Laminierfolie entfällt dabei.

3. Die Erarbeitung

Die Einsatzmöglichkeiten von digitalen Hilfsmitteln bei der Bearbeitung von Aufgaben im Unterricht sind äußerst vielschichtig. Interaktive PDFs und Lernapps erleichtern zwar die Schreibaufgabe, erfordern jedoch die gleiche Denkleistung wie bei herkömmlichen Arbeitsblättern. Karteikarten in digitaler Form müssen weder laminiert noch desinfiziert werden und sie verschwinden nicht in Schublade, Boxen & Co. Viele Lehrwerke bieten außerdem digitale Unterrichtsassistenten an, so dass die Aufgaben digital gelöst werden können. In allen Fächern und Themenbereichen kann hier eine digitale Pinnwand oder ein digitales Klassenzimmer als zusätzliches Lernfenster treue Dienste erweisen. Eine Themenpinnwand mit Links, Videos und weiterführendem Material kann z. B. zum Ausfüllen von Lapbookvorlagen dienen. Auf diese Weise können zahlreiche Kopien durch Interaktion und multimediale Inhalte ersetzt werden.

Eine weitere Einsatzmöglichkeit bietet die App „BookCreator“ (iOS/Browserversion). Sie dient zur Erstellung von elektronischen Büchern (eBooks), in die

man auch audiovisuelle Medien implementieren kann. Neben der Erstellung eigener Sach-, Bilder-, Hör- und Geschichtsbüchern, können die Lernenden angefangene eBooks mit Aufgaben bearbeiten. Der Vorteil: Die Aufgaben im eBook können von der Lehrkraft gezielt ausgewählt werden. Es bietet sich außerdem die Möglichkeit die jeweiligen eBooks zu differenzieren. Die Kinder erhalten dann unterschiedlich schwere Versionen - diskret und unauffällig, so dass weder Druck noch Scham entsteht. Die Schülerinnen und Schüler können ihre Antworten und Bearbeitungen direkt in der App einfügen und das fertige eBook an die Lehrkraft senden. Aufgabenerklärungen lassen sich zudem als Tonspur einsprechen, so dass die Arbeitsaufträge jederzeit abgehört werden können. Dies führt gleichzeitig zu einer Wiederholbarkeit, wenn z. B. Krankheitsfälle vorliegen.

4. Die Wiederholung und Konsolidierung

Mit dem Tool „learningapps.org“ lassen sich einerseits individuelle Lernapps erstellen, man kann aber andererseits auf einen großen Fundus bereits fertiger Apps zurückgreifen. Diese lassen sich thematisch gebündelt in so genannten „Kollektionen“ speichern, die man den Schülerinnen und Schülern als Link oder QR-Code zur Verfügung stellen kann. Gerade zur Wiederholung vor Lernstandskontrollen sind diese Apps sehr abwechslungsreich und unterstützen durch die Verknüpfung mehrerer Sinneseindrücke den Lernprozess der Schüler und Schülerinnen.

Analog zur Aktivierung des Vorwissens, spielt auch bei der Konsolidierung Umfrage- und Quiztools eine entscheidende Rolle. Das Üben vor Lernzielkontrollen wird so unterhaltsamer und zielführender.

5. Die Hausaufgabe

Eine digitale Hausaufgabe? Sie steht und fällt mit der digitalen Ausstattung der Elternhäuser. Ist diese gut, stehen einem erstaunlich viele Möglichkeiten zur Auswahl. Vom Üben eines von der Lehrkraft eingesprochenen Diktattextes, über Lernapps, die Nutzung digitaler Karteikarten bis zum so genannten „Flippen“ – gezielt eingesetzt eine motivierende Bereicherung!

Was während der Pandemie in der digitalen Lernbegleitung begonnen hat, kann durchaus noch weiter perfektioniert werden und positive Auswirkungen auf die Lernkultur in der Schule haben. Das Konzept: „Flipped Classroom“ – das „umgedrehte“ Lernen. Statt der klassischen Hausaufgabe, die zum Wiederholen des Gelernten in der Schule dient, erhalten die Lernenden neuen fachlichen Input. Dieser wird z. B. durch vorbereitende Lesetexte realisiert. Die Schulübungen am nächsten Tag sind auf die Hausaufgaben abgestimmt. Dadurch haben die Schüler und Schülerinnen das gleiche Vorwissen, auf das die Lehrkraft gezielt Bezug nehmen kann. Noch effizienter funktioniert das Konzept durch die Einbindung digitaler Medien. Lernvideos, interaktive PDFs, Learningapps oder eine Kombination aus mehreren Formaten sorgt für den fachlichen Wissenszuwachs zu Hause. Am nächsten Tag üben die Kinder dann in der Schule in ihrer Peer-Group. Die Lehrkraft erkennt, ob der Lerninhalt verstanden wurde und kann – im Gegensatz bei häuslichen Übungen – direkt intervenieren und unterstützen. Dieses Konzept birgt viele Vorteile.

Mein Fazit

Während des Distanzlernens wurden mannigfaltig Erklärvideos, interaktive PDFs und Learningapps erstellt, zusammengesucht und gesammelt. Digitale Pinnwände etablierten sich, auf denen sich die Schüle-

rinnen und Schüler zurechtfinden. Viele Schulen nutzen sogar die LMS-Systeme wie z. B. Moodle, bei denen sie Rückmeldung über den Lernfortschritt der Kinder bekommen. Die Umsetzung dieser digitalen Strukturen war mit sehr viel Aufwand und Mühe verbunden. Auch die Lernenden haben sich in ein anderes Lernen eingearbeitet. Warum also wieder zum präpandemischen Alltag übergehen? Welche Verschwendung von Ressourcen! Viel sinnvoller ist eine bessere Aufteilung von Lerninhalten auf Haus- und Schulaufgaben, um damit auch die Lernfenster der Kinder optimal zu nutzen. Gerade weil eine Portion Schlaf zwischen Lernen neuer Inhalte und vertiefendem Üben steckt, ist dieses Vorgehen für den Kompetenzerwerb förderlich. Zudem wird das eigenverantwortliche Lernen der Schülerinnen und Schüler weiter gestärkt, können sie sich doch Ort und Zeit für die Hausaufgaben frei wählen. Haben sie etwas nicht auf Anhieb verstanden, so kann das Lernvideo beliebig oft angeschaut oder gestoppt werden.

Ihre
Susanne Ruppert

→ Noch mehr Ideen und Einsatzmöglichkeiten für digitale Pinnwände im Unterricht:



code.klett.de/d2hm2h

Ich hoffe, mit diesem Leitfaden und dem Unterstützungsangebot auf dem Grundschul-Blog, Ihnen neue Ideen, mehr Sicherheit und/oder Bestärkung gegeben zu haben. Vielleicht konnte ich Sie sogar für den Bereich der informatischen Grundbildung begeistern! Lassen Sie sich also gerne anstecken und nutzen auch Sie die Gelegenheit, unsere Schülerinnen und Schüler **fit für die digitale Welt** zu machen!

Herzlichst,
Vanessa Thiel



Entdecken Sie die bunte Grundschulwelt www.grundschul-blog.de

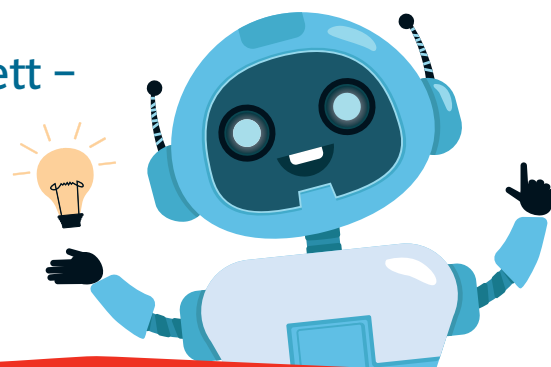
- Beiträge zu Medienbildung und Informatik in der Grundschule
- Impulse zur Unterrichtsgestaltung für alle Fächer
- Über 4.200 kostenlose Unterrichtsmaterialien
- Wunschbox für persönliche Wünsche
- ... und natürlich vieles mehr!



Sie möchten mehr erfahren? Wenden Sie sich für Ihre persönliche Beratung bei Ihnen vor Ort einfach an den für Sie zuständigen Außendienst:
www.klett.de/aussendienst

Medienbildung und Informatik mit Klett – das gesamte Angebot im Überblick

www.klett.de/informatik



W210730 (09/2024)

© Juliane Assies, Berlin; Antje Bohnstedt, Bretten; Oliver Eger, Augsburg; Anke Fröhlich, Leipzig; Mascha Greune, München; Sven und Sigrid Leberer, Altenberge; Jens Luniak, Leipzig; Ludmilla Parsyak, Stuttgart; Bettina Reich, Leipzig; Susanne Ruppert, Schwanheim; Friederike Schumann, Berlin; Wolfgang Slawski, Kiel sowie Adobe Stock (alex_cardo; Baivector)

Ernst Klett Verlag GmbH | Postfach 10 26 45, 70022 Stuttgart
Klett Help Center: hilfe.klett.de | www.klett.de |    