GERMAN INTERNATIONAL SCHOOL WASHINGTON D.C.

Grundschule

Lehrplan

Medien

8617 teau Drive | Potomac, MD 20854 | USA | www.giswashington.org

Mediencurriculum

(SES–Klasse 4)

Präambel

In einer sich stetig wandelnden und zunehmend digitalisierten Welt spielt die Vermittlung von Medienkompetenz in der Grundschule eine zentrale Rolle. Unser Ziel ist es, Schülerinnen und Schüler frühzeitig auf die Chancen und Herausforderungen digitaler Medien vorzubereiten und sie in ihrer Entwicklung zu verantwortungsvollen und kritischen Mediennutzern zu unterstützen.

Digitale Medien bieten vielfältige Möglichkeiten zur Förderung individueller Lernprozesse, zur kreativen Gestaltung und zur Zusammenarbeit. Gleichzeitig erfordert der kompetente Umgang mit diesen Werkzeugen klare Strukturen und eine verantwortungsvolle Begleitung. Ein Mediencurriculum legt die Basis für die systematische und altersgerechte Einführung und Vertiefung digitaler Kompetenzen. Unser Mediencurriculum zielt darauf ab, den Umgang mit digitalen Medien integrativ und nachhaltig in den Unterrichtsalltag zu integrieren. Es berücksichtigt nicht nur technische Fertigkeiten, sondern auch ethische, soziale und gesundheitliche Aspekte. Die Freiheit der Lehre wird dabei gewahrt, um Lehrkräften die Möglichkeit zu geben, individuelle Ansätze und innovative Methoden zu entwickeln. Gleichzeitig erfolgt die Umsetzung des Curriculums in enger Zusammenarbeit zwischen dem Schulleitungsteam, den Lehrkräften, dem Medienteam der Schule und den Eltern, um eine transparente und abgestimmte Entwicklung zu gewährleisten. Der Medienunterricht wird regelmäßig evaluiert, um die Mediennutzung der Schülerinnen und Schüler, technische Aktualität, gesundheitliche und psychologische Erkenntnisse sowie die Anpassung an das Curriculum sicherzustellen.

So schaffen wir eine solide Grundlage für die Medienbildung, die nicht nur auf die Grundschule beschränkt bleibt, sondern die Schülerinnen und Schüler nachhaltig auf ihr weiteres Leben vorbereitet.

Lernbereiche und Inhalte nach Klassenstufen

Schuleingangsstufe (SES): Erste Erfahrungen mit Medien • Bedienen und Anwenden:

Die Schülerinnen und Schüler lernen, digitale Geräte wie das Smartpanel und Tablets zu bedienen. Dabei werden einfache Funktionen wie das An- und Ausschalten, die Navigation durch Berühren des Bildschirms und die Nutzung von Apps wie ANTON und Writing Wizard eingeübt. Diese Aktivitäten fördern die motorischen Fähigkeiten und schaffen eine erste Vertrautheit mit digitalen Werkzeugen.

- **Informieren und Recherchieren:**
  Die Kinder werden schrittweise an die Unterscheidung von verschiedenen Medienformaten herangeführt. Sie betrachten Bilder und kurze Videos und lernen, deren Inhalte durch begleitende Gespräche zu beschreiben. Diese Aufgaben dienen der Entwicklung eines grundlegenden Medienverständnisses.

- **Kommunizieren und Kooperieren:**
  Erste kooperative Lernsituationen entstehen durch die gemeinsame Nutzung des Smartpanels, beispielsweise durch das Erkunden von interaktiven Geschichten. Hierbei werden kommunikative Fähigkeiten und soziale Kompetenzen im Umgang mit Medien gefördert.

- **Produzieren und Präsentieren:**
  Die Kinder nutzen digitale Medien, um Klangbilder zu gestalten und Buchstaben oder Zahlen nachzuspuren. Diese Aktivitäten fördern ihre motorischen Fähigkeiten, die auditive Wahrnehmung und die Vertrautheit mit digitalen Werkzeugen in einem spielerischen und altersgerechten Rahmen.

- **Analysieren und Reflektieren:**
  In Gesprächen setzen sich die Kinder mit den genutzten Medien auseinander und reflektieren die Nutzung gemeinsam mit der Lehrkraft. So wird ein erster Reflexionsprozess angestoßen.

Klasse 1: Grundlagen der Mediennutzung

- **Bedienen und Anwenden:**

Die Schülerinnen und Schüler lernen, Apps wie Seesaw zu nutzen, um eigene Arbeiten zu speichern und zu präsentieren. Durch den Einsatz des Smartboards wird der interaktive Zugang zu Lerninhalten gefördert, während die Nutzung von Lernapps wie Blitzrechnen und Writing Wizard erste mediale Automatisierungsprozesse unterstützt.

- **Informieren und Recherchieren:**
  Die Kinder erkennen und benennen unterschiedliche Medien, wie Bücher, Hörbücher und digitale Inhalte. Dabei wird ihr Bewusstsein für die Funktion und den Einsatz verschiedener Medien geschärft.

- **Kommunizieren und Kooperieren:**
  In der ersten Klasse entstehen kooperative Lernsituationen durch die gemeinsame Nutzung des Smartpanels, beispielsweise bei interaktiven Lernspielen und Übungen, die die Klasse gemeinsam löst. Dabei wird der Fokus daraufgelegt, kommunikative Fähigkeiten zu stärken und soziale Kompetenzen im Umgang mit digitalen Medien weiterzuentwickeln.

- **Produzieren und Präsentieren:**
  Die Schülerinnen und Schüler gestalten erste kreative

Medienprodukte. Diese Aufgabe fördert ihre Ausdrucksfähigkeit

und gibt ihnen ein Gefühl der Selbstwirksamkeit.

• **Analysieren und Reflektieren:**
Die Kinder vergleichen verschiedene Medien, beispielsweise ein Buch mit einem Hörspiel, und reflektieren über die Unterschiede in der Nutzung und Wahrnehmung. Dies stärkt ihr kritisches Denken.

Klasse 2: Vertiefung und erste Recherche

- **Bedienen und Anwenden:**

Die Kinder erweitern ihre technischen Kompetenzen durch das Schreiben und Gestalten von kurzen Texten in Seesaw. Sie lernen, Mindmaps oder Diagramme zu lesen und zu deuten. Diese Methoden fördern eine strukturierte Arbeitsweise.

- **Informieren und Recherchieren:**
  Die Schülerinnen und Schüler führen erste kindgerechte Recherchen mit Suchmaschinen wie „Frag Finn“ durch. Sie lernen, einfache Suchaufträge zu formulieren und die gefundenen Informationen auf ihre Relevanz zu überprüfen.

- **Kommunizieren und Kooperieren:**
  Digitale Medien werden für kollaborative Projekte genutzt, wie das gemeinsame Erstellen eines Posters zu einem Sachthema. Diese Aufgaben fördern die Teamarbeit und die Kommunikation über digitale Kanäle.

- **Produzieren und Präsentieren:**
  Mit Tools wie Seesaw gestalten die Kinder kleine digitale Projekte (z.B. ein Poster), die sie anschließend präsentieren. Diese Aufgabe verbindet kreatives Schreiben und visuelles Gestalten.

- **Analysieren und Reflektieren:**
  Die Schülerinnen und Schüler setzen sich gemeinsam mit der Lehrkraft mit dem Thema „Bildschirmzeit“ auseinander und reflektieren die bewusste Mediennutzung. Dies stärkt ihr Bewusstsein für einen verantwortungsvollen Medienkonsum.

Klasse 3: Mediengestaltung und kritisches Denken

- **Bedienen und Anwenden:**

Die Schülerinnen und Schüler nutzen Programme wie Microsoft Word und Typing Club, um grundlegende Fähigkeiten in Textverarbeitung und Tastaturschreiben zu erwerben. Sie bearbeiten Bilder und Videos und lernen, diese für Projekte einzusetzen.

- **Informieren und Recherchieren:**
  Die Kinder recherchieren Informationen und Bilder für Referate oder Präsentationen. Dafür nutzen sie ausgewählte Quellen und Suchmaschinen.

- **Kommunizieren und Kooperieren:**
  Kollaborative Tools wie Seesaw oder Padlet werden genutzt, um gemeinsam an Aufgaben zu arbeiten und Ergebnisse auszutauschen. Dies fördert die mediengestützte Zusammenarbeit.

- **Produzieren und Präsentieren:**
  Die Kinder erstellen auditive oder visuelle Produkte, die sie mit der Klasse teilen. So wird ihre Kreativität und ihre Präsentationsfähigkeiten gestärkt.

- **Analysieren und Reflektieren:**
  Sie setzen sich mit Themen wie Datenschutz, Netiquette und Werbung auseinander und reflektieren über die Wirkung von Medien auf ihr eigenes Verhalten.

Klasse 4: Vorbereitung auf weiterführende Schulen

- **Bedienen und Anwenden:**

Die Schülerinnen und Schüler nutzen PowerPoint für umfangreiche Präsentationen und erstellen Tabellen und Diagramme mit digitalen Tools. Diese Aufgaben bereiten sie auf komplexe Arbeitsanforderungen vor.

- **Informieren und Recherchieren:**
  Die Kinder bewerten die Glaubwürdigkeit und Aktualität von Informationsquellen. Sie lernen, die Herkunft von Informationen anzugeben und Quellen in Präsentationen einzubinden. Dies fördert ihr kritisches Denken und die akademische Arbeitsweise.

- **Kommunizieren und Kooperieren:**
  Durch Gruppenprojekte lernen die Schülerinnen und Schüler digitale Plattformen, wie Bookcreator oder Padlet kennen und ihre Arbeitsergebnisse zu teilen und vorzustellen. Die Kinder lernen, effektiv und respektvoll über digitale Kanäle zu kommunizieren.

- **Produzieren und Präsentieren:**
  Die Schülerinnen und Schüler erstellen digitale Fotocollagen, Präsentationen oder andere visuelle Medienprodukte, die sie mit der Klasse teilen. Dabei entwickeln sie ihre kreativen Fähigkeiten weiter und üben, Inhalte klar und strukturiert zu präsentieren. Dies stärkt sowohl ihre Medienkompetenz als auch ihre Sicherheit beim Vortragen.

- **Analysieren und Reflektieren:**
  Die Schülerinnen und Schüler reflektieren ihr eigenen Medienverhalten und setzen sie sich kritisch mit Themen wie Fake News und Medienmanipulation auseinander.

Dieses Mediencurriculum bietet eine detaillierte und systematische Anleitung zur Vermittlung von Medienkompetenzen. Die Ausführungen fördern nicht nur technische Fertigkeiten, sondern auch kritisches Denken, Kreativität und soziale Verantwortung im Umgang mit digitalen Medien.