

MEDIENKONZEPT



Inhaltsverzeichnis

1. Vorüberlegungen
2. Bestandsaufnahme
 - 2.1. Ausstattung
 - 2.2. Beteiligungsstrukturen
3. Mediencurriculum Klasse 1 - 4
 - 3.1. Allgemeine Ziele
 - 3.2 Anwendungsbezogene Kompetenzen
4. Konkrete Nutzung im Unterricht
 - 4.1. PC
 - 4.2. digitale Tafel
 - 4.3. iPad
5. Inhaltliche Umsetzung in den einzelnen Jahrgangsstufen
6. Fortbildungskonzept



1. Vorüberlegungen

Die Schülerinnen und Schüler der Schule an den Türmen leben in einer mediatisierten Lebenswelt. PC, Internetzugang, Tablet und Smartphone sind für viele Kinder ständig präsent. Ziel ist die Vorbereitung unserer Kinder auf eine digitale Welt, das selbstständige digitale Arbeiten und somit die Teilhabe an der Wissensgesellschaft. Ein fester Bestandteil im Rahmen der Medienbildung der Schule an den Türmen besteht darin, die Kinder auf die Chancen, aber auch auf die damit verbundenen Gefahren aufmerksam zu machen. Die Schülerinnen und Schüler müssen Informations- und Medienkompetenz erlangen. Hierzu gehören in der Grundschule die folgenden Kompetenzbereiche:

- Bedienen / Anwenden
- Informieren/Recherchieren
- Kommunizieren/Kooperieren
- Produzieren / Präsentieren
- Analysieren / Reflektieren

Wenn die Grundschule an die Lebens- und zukünftige Arbeitswelt der Kinder anknüpfen soll, müssen die Chancen der neuen digitalen Medien frühzeitig aufgegriffen und in den Schulalltag implementiert werden. Daher werden wir uns in unserem Medienkonzept im Rahmen der Erreichung der Schlüsselqualifikation „Medienkompetenz“ hauptsächlich auf neue digitale Medien (wie z.B. iPads, digitale Tafeln) konzentrieren. Das „Lernen mit und über Medien“ wird selbstverständlich auch weiterhin die bisher verwendeten Medien im Sinne der Medienintegration sinnvoll berücksichtigen.

2. Bestandsaufnahme

2.1 Ausstattung

Unsere Schule verfügt:

- Über einen Computerraum mit 15 Arbeitsplätzen. Alle Computer sind vernetzt und Inhalte können über einen Beamer großflächig demonstriert werden.
- 1 transportables Promethean Activboard, das bei Bedarf in den Klassenräumen genutzt werden
- sechs mobile Beamer
- fünfzig iPads für den mobilen Einsatz
- Mini iMac zur Synchronisation
- 2 Ladekoffer und ein I-Pad Wagen

MEDIENKONZEPT



- WLAN-Netz teilweise im Erdgeschoss
- 6 Dokumentenkameras
- 2 Laptops für das Kollegium
- 2 Laserdrucker schwarz-weiß
- 1 Tintenstrahldrucker

2.2 Beteiligungsstrukturen

Eingebundene Fachkonferenzen:

- Medienteam (3 Kolleginnen) mit Multiplikationsfunktion zur Beratung der Fachkonferenzen: Mathematik, Deutsch, Englisch, Kunst, SU

Eingebundene Lehrkräfte:

- alle

Eingebundene Klassen:

- kurzfristig: JG 3/4 = 8 Klassen
- langfristig: alle 16 Klassen

3. Mediencurriculum Klasse 1 - 4

3.1 Allgemeine Ziele

Die Nutzung digitaler Medien ist aus der Grundschule nicht mehr wegzudenken. Viele Bereiche der zukünftigen Fachanforderungen zeigen Stellen auf, in denen das Lernen mit Hilfe digitaler Medien eine Unterstützung werden kann. Viele Apps dienen den Schülerinnen und Schülern im Unterricht im Bereich des Lesens, Rechnens, Sprache lernen aber auch des selbstständigen Entwickelns von eigenen Produktionen in vielfältigen Unterrichtsbereichen.

Der Unterricht in der Grundschule soll laut Lehrplan handlungsorientiert, lebensweltgebunden und erkenntnisgeleitet sein. Sein Ziel soll sein, Schülerinnen und Schüler zur Mitwirkung an den gemeinsamen Aufgaben in Schule, Beruf und Gesellschaft zu befähigen. Dies rechtfertigt den Einsatz digitaler Medien im Unterricht, da sie zur nachhaltigen Lebenswelt der Kinder gehören. Je sicherer und kritischer der Umgang mit den digitalen Medien ist, desto kompetenter und sachbezogener werden sie die Schülerinnen und Schüler in ihrem späteren Leben einsetzen können. Der Sprach- und Lesekompetenz kommt dabei eine besondere Rolle zu.



3.2 Anwendungsbezogene Kompetenzen

Folgende Kompetenzen sollen im Rahmen der Grundschulzeit an der Schule an den Türmen angestrebt werden:

Basics:

- Bedienungsgrundlagen iPads
- Benennung der Komponenten des PC-Arbeitsplatzes
- Bedienungsgrundlagen PC (Umgang mit Maus und Tastatur, Starten und Beenden von Programmen)

Anwendung von LernApps:

- Auffinden, Starten und Beenden von Lernapps

Anwendung von Arbeitssoftware / -Apps:

- Anwendungsgrundlagen von Textverarbeitungsprogrammen
- Anwendungsgrundlagen von Grafikprogrammen
- Programmübergreifendes Arbeiten (z.B. Bild in Text einfügen)

Dateimanagement 1:

- Speichern von Ergebnissen auf dem iPad
- Speichern im Gruppenaccount
- Grundkurs: Drucken

Dateimanagement 2:

- Anmeldung an iServ mit persönlichem Account
- Speichern, verwalten in eigenem und Gruppenaccount
- Speichern und verwalten zwischen iPads und iServ
- Drucken mit speziellen Einstellungen

Internet 1:

- Aufrufen einer speziellen Webadresse
- erstes Recherchieren
- Kindersuchmaschine bedienen können (z.B. Blinde Kuh)
- Verwendung mehrerer Tabs



Internet 2:

- Urheberrechtkenntnisse
- Speichern digitaler Inhalte
- Kommunikation 2.0 (schulintern, klassenübergreifend)
- iServ-Chat iServ-eMail Airdrop

Gestaltung und Präsentation 1 :

- Fotos (erstellen, bearbeiten und präsentieren)
- Audioaufzeichnung und -bearbeitung
- Präsentationen mit Hilfe von Power Point

Gestaltung und Präsentation 2 :

- (Lehr-)Filme aufzeichnen und bearbeiten (z.B. iMovie)
- Stop-Motion-Filme herstellen

„DIGI-Profi“ (AG):

- Informatik in der Grundschule (z.B. logobasiertes Programmieren mit Scratch)
- eigene Blogs
- Klassenhomepage (Primolo, iServ)
- Lego Mindstorms

4. Konkrete Nutzung im Unterricht

4.1. PC

Unsere Schule ist mit einem Computerraum mit 15 Arbeitsplätzen ausgestattet. Die Arbeitsschwerpunkte reichen vom Einsatz als Lern- und Arbeitsmittel bereits ab Klassenstufe 1 über altersgemäße, spielerische und methodisch vielfältige Vermittlung von Unterrichtsinhalten bis hin zur binnendifferenzierten Informationsbeschaffung in Klassenstufe 4.

Als „Oldie“ der digitalen Medien hat der PC weiterhin seinen festen Platz in unserem digitalen Schulalltag. Besonders in den Bereichen, in denen er den mobilen Geräten überlegen ist, wird er in der digitalen Ausbildung unserer Kinder auch weiterhin seine Position behaupten können. Voraussetzung hierfür ist allerdings eine stetig erneuerte und zeitgemäße technische Ausstattung.



4.2. DigitaleTafel

Unserer Schule steht im Moment ein mobiles Activboard zur Verfügung. Die Ausstattung einiger Klassenräume mit digitalen Tafeln ist sukzessive geplant. Für eine effizientere

Unterrichtsgestaltung stellt sie ein modernes Werkzeug dar, mit dem sich auch multimediale Inhalte hochmotivierend für die Kinder darstellen lassen.

Die Tafeln bieten hierbei vielfältige Präsentations- und Interaktionsmöglichkeiten, die mit herkömmlichen Medien kaum oder nur mit erheblichem Aufwand herzustellen sind. Für Lehrkräfte stellen sie eine neue Form der Vorbereitung und Ergebnissicherung von Unterricht dar. Stunden können im Detail zu Hause geplant und in der Schule präsentiert werden. Auch der Austausch von Präsentationsmaterial innerhalb des Kollegiums wird so vereinfacht.

4.3. iPad

Offene Unterrichtsformen, projektorientierter Unterricht und eine sprach- und kommunikationsorientierte Förderung sind heute im Schulalltag ebenso wesentliche Aspekte wie der Einsatz der neuen Medien. Die Förderung der oben aufgeführten Kompetenzbereiche soll konkret auch durch den Einsatz von Tablets (iPads) als universelles Werkzeug geschehen. Sie zeichnen sich durch ihre enorme Vielseitigkeit, schnelle Verfügbarkeit und hohe Anpassbarkeit aus. Hinzu kommt die sicher nicht zu unterschätzende Motivation, Lernfreude und Kreativität, die der Einsatz von Tablets bei Kindern hervorruft. Die neuen Möglichkeiten, die durch die Digitalisierung entstehen, fördern individualisierendes und binnendifferenzierendes Lernen und sind sinnvoll als Hilfsmittel und Werkzeug einzusetzen. Durch die Tablets wird eine höhere Unterrichtsqualität erreicht, weil z.B. eine bessere Differenzierung durch individuelle Lernapplikationen erzielt wird und die Schülerinnen und Schüler mehr Möglichkeiten haben, ihre Talente in den Unterricht einzubringen.

5. Inhaltliche Umsetzung in den einzelnen Jahrgangsstufen

Das Mediacurriculum basiert auf fachlichen und inhaltsbezogenen Kompetenzen, die am Ende der jeweiligen Klassenstufe (1/2 und 3/4) erreicht werden sollten. Diese werden fächerintegrativ und spiralcurricular angelegt. Die Kompetenzen werden ab Klasse 1 in sinnvollen Schritten aufgebaut und dann über die Grundschulzeit fortgeführt und erweitert. Die verschiedenen Fächer werden in die Medienbildung eingebunden und setzen eigene Schwerpunkte.



Klasse 1/2:

Erste Computerkenntnisse:

- SuS kennen die wesentlichen Begriffe der Bestandteile des Tablets (Home Button, Touchscreen, Apps)
- Sachgerechter Umgang mit dem Computer im Unterricht:
Verhalten im Umgang mit den Tablets (nicht rennen, mit beiden Händen tragen etc. Regeln auf einem Plakat erstellen!)
- Die Bildschirmoberfläche und seine Struktur:
SuS kennen die Bedeutung der Desktop-Symbole
- SuS beherrschen das Öffnen und Schließen von Programmen: Doppelklick auf Programmicons

Umgang mit Touchscreen:

- Nutzung des Homebuttons, ausstreichen der geöffneten Apps

Onlineportale z.B.:

- www.mathe-im-netz.de
- www.schlag-auf-schau-nach.de (Wörterbucharbeit, Übungen zum ABC)
- www.mathetiger.de
- www.antolin.de
- www.anton.de

Einsatz von Lernprogrammen und Lernsoftware:

- Schülerinnen und Schüler können Lernprogramme bedienen und nutzen sie angemessen.
- Im Vordergrund steht das spielerische Lernen in Form von Lernprogrammen und Filmen.



Klasse 3 und 4:

Weiterführung der Lernziele aus Klasse 1 und 2.

Die Schülerinnen und Schüler kennen die Bedeutung der Desktop-Symbole:

- Textverarbeitung, Mal- und Zeichenprogramm, Lernprogramm, Internetbrowser

Mit dem Computer schreiben:

- Großbuchstaben
- Kleinbuchstaben
- Schriftgröße

Eingabetaste:

- löschen, entfernen
- Text hervorheben: fett, kursiv, unterstrichen
- Dateien speichern, Dateien öffnen, Dateien ausdrucken

Zu bestimmten Themen im Internet recherchieren (Kindersuchmaschinen)

- ab der dritten Klasse wird die Recherche von Informationen im Internet mit der Kindersuchmaschine regelmäßig trainiert. Die Kinder erstellen mit Hilfe von Power auch digitale Referate, die sie dann über den Beamer der Klasse präsentieren. Fotos, Videos, Tonaufnahmen und Texte können so bereits von Drittklässlern anschaulich zusammengestellt und präsentiert werden. Weitere Möglichkeiten sind beispielsweise:
 - Kleine Filme drehen z.B. mit „Spark Video“, oder „Movie Maker“
 - Audiobeiträge, Interviews aufzeichnen z.B. mit „Spark Video“
 - Trickfilme erstellen z.B. mit „Lego Movie“, „Stop Motion“
 - Onlineportale zum Lernen und Üben nutzen, z.B.:
 - www.pedalpiraten.de (HP rund um das Thema Fahrradfahren),
 - www.mathe-im-netz.de
 - www.der-stundenplan.de
 - www.schlag-auf-schau-nach.de



- www.mathetiger.de/uebungshefte
- Ebenso wird die Grundlage gelegt, verantwortungsvoll und reflektiert das Internet zu nutzen und die Möglichkeiten digitaler Kommunikation kritisch zu hinterfragen. Hierzu gehören auch erste Überlegungen zu Datenschutz, Urheberrecht sowie das Aufzeigen von Chancen und Gefahren des Internets.
- Internetführerschein: www.internet-abc.de/kinder/lernen-schule/surfschein/

6. Fortbildungskonzept

Lehrkräfte sollen an das kreative Arbeiten mit digitalen Medien herangeführt werden, um das zukunftsweisende multimediale Potenzial didaktisch und medienpädagogisch sinnvoll und methodisch zielführend einsetzen zu können. Dazu finden regelmäßig schulinterne Fortbildungsangebote durch die IT – Beauftragten statt.

Fortbildungsangebote auf regionaler und überregionaler Ebene werden regelmäßig empfohlen und zu unterschiedlichen Schwerpunktsetzungen ausgewählt.

Schwerpunkte im Schuljahr 2020/21:

- Einführung, Nutzung und Anwendung der Lernplattform „Lanis“
- Digitales Lernen mit dem virtuellen Klassenzimmer „Padlet“
- Einsatz des Tablets im Unterricht