



Grundschule Schoningen

Verlässliche Grundschule mit offener Ganztagschule

Medienkonzept der Grundschule Schoningen

Stand Januar 2021

Genehmigung in der nächsten Gesamtkonferenz

Inhaltsverzeichnis

1. Beschreibung der Rahmenbedingungen
2. Zeitgemäßer Medieneinsatz im Unterricht – übergeordnete Ziele
3. Pädagogische Begründung für den Einsatz digitaler Medien
4. Hard- und Softwareausstattung der Schule
5. Einsatz von interaktiven Boards
 - 5.1 ActivScreens/Boards
 - 5.2 Chancen und Grenzen
 - 5.3 Einsatz von ActivBoards in den einzelnen Fächern
6. Einsatz von Tablets
 - 6.1 Einsatz der Tablets nach Jahrgangsstufen
 - 6.2 Einsatz der Tablets in den einzelnen Fächern
7. Weiternutzung des PC-Raumes
8. Visionen der medialen Ausstattung
9. Kenntnisse der Lehrkräfte und geplante Fortbildungsmaßnahmen
10. Fahrplan zur Umsetzung des Medienkonzeptes

1. Beschreibung der Rahmenbedingungen

Die Grundschule Schoningen ist eine meist einzügige Grundschule im Raum Uslar. Seit 2009 verfügt sie über ein Ganztagsangebot. Im Schuljahr 20/21 besuchen 93 Schülerinnen und Schüler in 5 Klassen unsere Schule.

Insgesamt unterrichten 6 Grundschullehrerinnen an unserer Schule. Eine Förderschullehrerin deckt den Bedarf innerhalb der inklusiven Schule ab. Für Vertretung und Betreuung im Rahmen der Verlässlichkeit und der offenen Ganztagschule stehen uns 4 pädagogische Mitarbeiterinnen zur Verfügung. Im Ganztagsbereich arbeitet die Schule eng mit dem Kooperationspartner „SC Schoningen“ zusammen, welcher 1 Mitarbeiterin für die Essenausgabe entsendet. Der Ganztagsbetrieb findet von Montag bis Donnerstag von 13.20 Uhr bis 15.30 Uhr statt und bietet den Kindern Zeit zum Mittagessen, Hausaufgabenbetreuung und diverse Angebote.

2. Zeitgemäßer Medieneinsatz im Unterricht – übergeordnete Ziele

Der Einfluss der Digitalisierung auf die Gesellschaft bringt neue Herausforderungen an die heranwachsende Generation mit sich. Der Erwerb von Medienkompetenz wird damit zu einer zentralen Aufgabe, zu der Grundschulen einen maßgeblichen Beitrag leisten sollen. Nach §6 NSchG sollen Schülerinnen und Schüler in den Umgang mit Informations- und Kommunikationstechniken eingeführt werden. „Medienkompetenz ist in der heutigen Zeit des immer schnelleren technologischen Fortschritts eine Schlüsselkompetenz wie Lesen, Schreiben und Rechnen. Sie ist Voraussetzung für die Teilhabe an der Informations- und Wissensgesellschaft sowie an demokratischen Prozessen der Meinungsbildung.“ (Medienkompetenz in Niedersachsen – Ziellinie 2020, Seite 3)

Kindern und Jugendlichen müssen Räume geboten werden, Medieneinflüsse aufzuarbeiten. Sie sind in die Lage zu versetzen, Chancen und Risiken der Mediennutzung zu erkennen, sie ggf. zu nutzen oder sich vor ihnen zu schützen.

In diesem Sinne leistet die Vermittlung von Medienkompetenz einen wichtigen Beitrag zur Persönlichkeitsentwicklung. Dies gelingt nicht isoliert durch das Lernen mit Medien. Der Umgang mit den neuen Medien und insbesondere mit dem Computer ist Teil der Lebenswirklichkeit unserer Schüler. Aufgabe der Grundschule ist das Anbahnen einer Medienkompetenz und die Vermittlung von grundlegenden Fähigkeiten, Kenntnissen und Fertigkeiten unter Berücksichtigung der individuellen Lernmöglichkeiten des einzelnen Kindes.

Darüber hinaus möchte unsere Schule ihren Schüler/innen Hilfen auf dem Weg zur Selbständigkeit geben. Gerade in diesem Zusammenhang bietet der Einsatz von Computern die Möglichkeit, Kinder differenziert zu fördern und sie selbständig ihre Arbeit organisieren und ausführen zu lassen. Die Schüler/innen lernen neue Medien zur Veranschaulichung von Unterrichtsinhalten, zur aktiven Auseinandersetzung mit fachlichen Inhalten und zur Recherche und Informationsbeschaffung zu nutzen.

Im vorliegenden Konzept steht der Computer als mediales Multifunktionswerkzeug im Mittelpunkt. Der Einsatz klassischer Medien, wie z. B. CD/DVD-Player, Overheadprojektor, Film, Bücher, Sachbücher, Lexika und Zeitung gehört an unserer Schule nach wie vor zum Unterrichtsalltag.

Der Auftrag zum Erwerb von Medienkompetenz ist ein Auftrag an alle Fächer, welcher im Grundsatz auf Medialität abzielt – nämlich der Übermittlung, Generierung und Speicherung von Informationen und Wissen. Medien dienen im kompetenzorientierten Unterricht unter anderem als „digitale Werkzeuge aktiver Wissens- und Könnensaneignung im Lernprozess“ (Orientierungsrahmen Medienbildung in der Schule, S. 33).

Schülerinnen und Schüler sollen dabei folgende Kompetenzen erwerben:

- Erwerb eines kritischen und verantwortungsbewussten Umgangs mit Medien
- PC's, Laptops, Tablets und interaktive Boards als Arbeitsmittel kennen und nutzen lernen (Textverarbeitung, Gestalten, Präsentieren, Informationsbeschaffung, Kommunikation, Üben...)
- Vorbereitung auf die Arbeit in den weiterführenden Schulen/Berufsleben

Für das Kollegium der Grundschule Schoningen bedeutet dies:

- Aus- und Fortbildungen als Grundlage zur Vermittlung von Medienkompetenz
- IServ als Plattform nutzen und die Möglichkeiten für Distanzunterricht/Homeschooling kennenlernen und einsetzen
- neue Medien als Motivator im Unterricht einsetzen
- individuelles Lerntempo/Differenzierungschancen ermöglichen
- selbstständiges Lernen fördern
- übendes Lernen/Vertiefen mit Lernsoftware ermöglichen

Einbindung der Elternschaft:

- Sensibilisierung der Erziehungsberechtigten bei der Nutzung von Smartphones/Tablets/PC's
- Informationen zum schuleigenen Medienkonzept und den Inhalten zum PC/Internetführerschein
- IServ als Hilfsmittel für den Distanzunterricht nutzen und die Kinder (zumindest am Anfang) begleiten

Der Einsatz herkömmlicher Medien wie Filme, Sachbücher, Lexika etc. soll allerdings nicht vernachlässigt werden. Die Kinder der Grundschule Schoningen sollen auch imstande sein, ein Nachschlagwerk zu nutzen (z.B. Schlag auf, schau nach □ Mildenberger Verlag) und zu ausgewählten Themen (z.B. Sachunterricht) auch Bücher- und Materialkisten, Medientheken etc. zur Informationsbeschaffung nutzen.

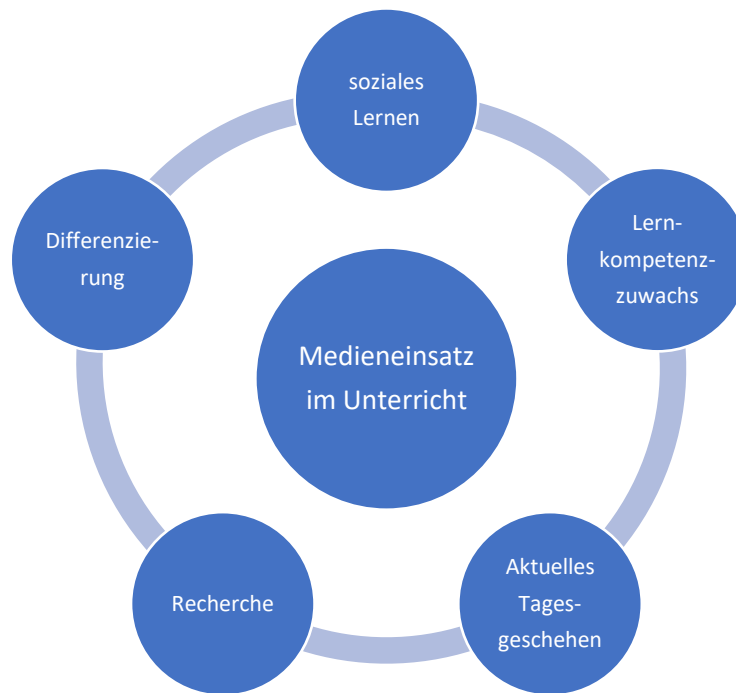
Die schuleigene Bücherei dürfen Kinder ab der ersten Klasse nutzen und Bücher ausleihen.

Die Medienarbeit hier an der Grundschule Schoningen beinhaltet das Einbinden verschiedener Medien in den Unterricht als auch das Lernen mit und über Medien.

Lernen mit Medien: Umgang mit Medien in der Schule zur Verbesserung und Optimierung fachlichen Lernens und Unterstützung des selbstständigen Lernens (aktive Auseinandersetzung mit Inhalten, Informationsbeschaffung und Ergebnispräsentation)

Lernen über Medien: Thematisierung eines sozial-verantwortlichen Umgangs mit Medien, Gefahren, Verantwortungsbewusstsein in Bezug auf Smartphone-Nutzung/Internet stärken

3. Pädagogische Begründungen für den Einsatz digitaler Medien



Differenzierung

Der Unterricht kann durch den Einsatz moderner Lernsoftware leichter auf die unterschiedliche Leistungsfähigkeit einzelner Schülerinnen und Schüler abgestimmt werden, das heißt: Lerninhalte für leistungsschwächere Kinder werden anschaulich aufgearbeitet und für leistungsstarke Schülerinnen und Schüler gibt es eine Vielzahl an Differenzierungsangeboten bezüglich Tempo und Anforderungsniveau.

Soziales Lernen

Am Active Screen, Laptop, Computer oder Tablet ergänzen sich Kinder oft in ihren Kenntnissen ohne spezielle Hinweise der Lehrkraft. „Ganz nebenbei“ werden z.B. elementare Kenntnisse der Handhabung von Hardware aller Art, Anwendung von Lernsoftware, Textverarbeitungsprogrammen oder Power Point von Kind zu Kind weitergegeben. Auch bei der Recherchearbeit, welche eine hohe Lesekompetenz abverlangt, helfen sich Schülerinnen und Schüler gegenseitig.

Allgemeine Lernkompetenz

Auch die Fähigkeit, den eigenen Lernprozess selbstständig zu organisieren, wird durch Arbeit mit Medien geschult: Lernweg und Lerngeschwindigkeit können beispielsweise bei Lernprogrammen, dem Erarbeiten von Lerninhalten sowie dem Bearbeiten von offenen Lernaufgaben selbst bestimmt werden. Die Bearbeitung der jeweiligen Aufgaben kann eigenständig eingeteilt werden. Bisherige Kenntnisse können angewandt und miteinander verknüpft werden.

Aktuelles Tagesgeschehen

Aktuell Geschehenes kann spontan als Unterrichtsanlass genutzt werden. Dieses Vorgehen macht Unterricht authentisch.

Recherche

Multimediale Datensammlungen und Lexika eröffnen neue Möglichkeiten der Informationssuche. Viele kindgerechte Lernplattformen und Suchmaschinen (z.B. „blinde Kuh“ oder „Frag Finn“ helfen den Schülerinnen und Schülern individuell bei der Aufarbeitung Lernthemen.

4. Hardware- und Softwareausstattung der Schule

Raum	Bereits vorhandene Hardware
Verwaltung Sekretariat/Schulleiter	2 Rechner (Schulleitung und Sekretärin) 1 Drucker (schwarzweiß) Druckmöglichkeit auf Kopierer im Lehrerzimmer
Lehrerzimmer	Kopierer mit Scanfunktion, Faxfunktion, Drucken/Speichern mit Stick oder über den Lehrerzimmer PC 1 Rechner mit Internetzugang und Vernetzung mit Kopierer
PC-Raum	Inzwischen zur Bücherei umgenutzt
Klassenräume	16 Tablets zur Nutzung für alle Klassen (im Ladekoffer) 1 portabler Beamer (älteres Modell) 3 Overheadprojektoren 1 CD-Player mit USB pro Klassenraum
	Bereits vorhandene Software
Schüler	Antolin-Zugang Lernwerkstatt 10 Interaktive Tafelbilder Playway 3+4
Verwaltung	Sibank Officepaket Rorig Schulzeugnis

5. Einsatz von interaktiven Boards

5.1 ActivScreens/Boards

Das Kollegium der Grundschule Schoningen möchte gerne ActivScreens (oder auch genannt: ActivBoards) anschaffen, weil diese einige Vorteile gegenüber der Whiteboard-Tafel mit Beamer bieten:

- Einsatz auch ohne Start eines PC's möglich
- Kalibrierung der Stifte entfällt
- genaueres Schreiben/Zeichnen möglich
- verbessertes Schreibgefühl
- weniger anfällig als ein Beamer, der regelmäßig abgesaugt und gewartet werden muss
- schnellere Vernetzung mit Tablets, Projektionskamera usw.

Gewünscht sind außerdem zwei Blanko-Whiteboardseiten, welche mit Whiteboardmarkern beschriftet werden können. Außerdem kann hier magnetisches Tafelmaterial angeheftet werden und Lernplakate/andere Visualisierungshilfen finden dort ihren Platz.

5.2 Chancen und Grenzen

Der Einsatz interaktiver Boards/ActivBoards birgt einige Chancen in sich:

- Die Kinder lernen motivierter, schneller und intensiver.
- Die Lerninhalte lassen sich einfacher, schneller und wirkungsvoller präsentieren.
- Zusammenhänge lassen sich visualisieren.
- Arbeitsblätter können gescannt und vergrößert ausgefüllt werden.
- Video- und Bildmaterial kann zu jeder Zeit abgerufen/abgespielt werden (als Grundpfeiler der grundschuldidaktischen Überlegungen!)
- Komplexe individualisierte und differenzierte Arbeitsaufträge lassen sich visualisieren und sind für alle stets präsent.
- Das Board lenkt die Aufmerksamkeit auf sich und lässt Lernprozesse steuern.
- Es ist kein Wechsel zwischen mehreren Medien erforderlich
- (z.B. zwischen Kreidetafel, Projektor, Computer/Videoplayer, CD-Spieler).
- Besonders Activboards können die Tafelbilder speichern, d.h. die Arbeitsergebnisse aus der Stunde sind zu einem beliebigen Zeitpunkt abrufbar.

Dabei ist aber zu bedenken:

Reale Begegnungen sind dem Einsatz von Boards vorzuziehen. Boards sind Medien, die nur bestimmte Phasen des Unterrichts verbessern können. Sie sollen nur als ein weiteres Medium unter vielen anderen im Unterricht eingesetzt werden und auch nur in den Bereichen, in denen es sich anbietet.

5.3 Einsatz von ActivBoards in den einzelnen Fächern

Im Folgenden haben wir einige Beispiele zusammengetragen, welche Möglichkeiten ActivBoards für den Unterricht bieten.

Mathematik

- Einbindung der Lernsoftware zum Lehrwerk (Denken und Rechnen)
- Visualisierung von Aufgabenbeispielen
- Bereich Zahlen und Operationen: Mengenerkennung durch Bildsymbole, Visualisierungshilfen zur Zahlenraumerweiterung, Beispielaufgaben, Rechenschritte usw.
- Bereich Geometrie: Zeichnen am Board, geometrische Formen Begriffen zuordnen, Körper in 3D-Darstellung, Würfelgebäude, symmetrische Figuren entwickeln, Muster fortsetzen und entwickeln
- Bereich Größen und Messen: interaktive Tafelbilder zu Uhrzeiten, Geldwerten und anderen Themen
- alle Tafelbilder mit differenzierten Rechenaufgaben, jederzeit neu generierbar
- Interaktive Arbeitsblätter zur direkten Bearbeitung in jedem Bereich (von den Lehrkräften selbst hergestellt, z. B. mit der Software Easy Teach, SmartSoftware)
- Einsatz digitaler Werkzeuge (Zirkel, Lineal)
- Erklärvideos

Deutsch

- Einbindung der Lernsoftware zum jeweiligen Lehrwerk (Karibu, ABC der Tiere, Einsterns Schwester)
- Einführung in die Nutzung des lehrwerkbegleitenden Übungsprogramms
- Erstleseübungen, Texteinblendung Silbe für Silbe bzw. Wort für Wort
- Wort-Bild-Audio-Kombination
- Zuordnungsübungen durch Verschieben
- Interaktive Arbeitsblätter zur direkten Bearbeitung in jedem Bereich

- Schreibübungen auf verschiedenen Lineaturen

Sachunterricht

- Videos zu Sachthemen (zur Einführung, Veranschaulichung, Festigung und Zusammenfassung von Sachthemen)
- Interaktive Tafelbilder zu verschiedenen Sachthemen (z.B. Zuordnungsübungen)
- Interaktive Karten
- Unterstützung von Schüler/innen-Präsentationen

Kunst

- Bildbesprechungen
- Internetrecherche zu Künstlern und ihren Werken
- Farblehre am Farbkreis

Musik

- Interaktive Bilder zu Instrumenten
- Interaktive Bilder zur Notenlehre
- Zuordnungsübungen (z.B. verschiedene Instrumente zu Obergattungen)

6. Einsatz von Tablets

In den Klassen 1 und 2 werden im Moment elementare Fertigkeiten im Umgang mit dem PC angebahnt.

In Zukunft soll an dieser Stelle der Umgang mit Tablets und App-basierten Anwendungen im Vordergrund stehen. Für das Lehren und Lernen wird es immer mehr von Bedeutung sein, Geräte ohne feste Standortgebundenheit zu verwenden. Deswegen wünschen wir uns für unsere Kinder an der Grundschule Schoningen einen weiteren Klassensatz iPads (20 Stück).

6.1 Einsatz der Tablets/iPads nach Jahrgangsstufen

Jahrgangsstufe 1 und 2

- erste Annäherungen an das Tablet (einschalten, Einführung in das Betriebssystem)
- Apps starten und beenden
- Aufnahme-Funktionen (Video, Ton, Foto)
- erste Orientierung auf der Tablet-Tastatur (mobile Tastatur) □ Kenntnis wichtiger Tasten und deren Funktion, Großschreibung von Buchstaben mit der Umschalttaste, Leer-, Eingabe-, Rück-, Entfernen- und Escape-Taste
- erste Wörter und Sätze mit dem Tablet schreiben
- Drucken
- schulspezifische Lernapps bedienen lernen
- Sicherheitsregeln für die Internetnutzung kennenlernen (Passwortzugang, Schutz persönlicher Daten)
- Internetplattformen nutzen, Iserv kennenlernen (login üben)
- Kindersuchmaschinen nutzen
- Nutzung des interaktiven Whiteboards mit Finger/Stift

Jahrgangsstufe 3 und 4

- Erweiterung und Sicherung der Grundkenntnisse bei der Tabletbedienung
- Texte schreiben, Formatierung
- Schreibprogramm nutzen zum Schreiben, Bearbeiten und Speichern von Texten
- Kenntnisse und Fähigkeiten in IServ vertiefen
- Anwendung von Lernapps
- Aufnahme und Aufrufen von Fotos und Videos, Einsatz als
- Ergebnissicherung und als Feedback im Lernprozess
- Ausführliche Sicherheitsregeln zur Internetnutzung und Recherchen im Internet
- E-Mails schreiben, verschicken, abrufen
- Funktionen der Virenschutzprogramme kennenlernen
- Grundwissen zur informativen Bildung erlangen
- Kennenlernen von Präsentationsmöglichkeiten, eigene Präsentationen anfertigen
- Internet als Informationsquelle nutzen
- Im Moment nutzen wir anstelle der Tablets die Computer im Computerraum.

6.2 Einsatz der Tablets/IPads in den einzelnen Fächern

Damit wir die Tablets sinnvoll im Unterricht integrieren können, sind einige Voraussetzungen zu erfüllen. Es müssen Apps und Lernsoftware gekauft und heruntergeladen werden sowie ein W-Lan-Zugang für die Tablets vorhanden sein. Im Folgenden haben wir einige Beispiele zusammengetragen, mit welchen Apps/Tools wir im Unterricht arbeiten und welche Aufgaben am Tablet erledigt werden können:
Übergeordneter Fächereinsatz

- Schlaukopf-App
- Lernwerkstatt
- Anton
- Padlet
- MERLIN Media Portal

Mathe

- Denken und Rechnen Klasse 1-4, passend zum Lehrwerk
- Lernwerkstatt 10
- Blitzrechnen
- Schlaukopf

Deutsch

- Einführung in das bzw. selbstständiges Arbeiten mit dem Onlinelernprogramm zur Leseförderung „Antolin“
- Schreiben von Sätzen und Texten auf dem Tablet
- Selbstständige Nutzung des lehrwerkbegleitenden Übungsprogramms
- Mediengestützte Präsentationen (Klasse 3 und 4)
- Recherche für die Erarbeitung fachspezifischer Leistungen (z.B. Informationen über Autoren, Rechtschreibphänomene, Informationen zu verschiedenen Textgattungen etc.)
- Nutzung schüler- schülerinnengerechter Online-Übungen zur Festigung des jeweiligen Lernstoffs
- Nutzung von Audiodateien zur Förderung der Kompetenzen im Bereich „Zuhören“
- Nutzung für den produktionsorientierten Unterricht (z.B. Aufnahme von selbst erstellten Hörspielen, Vertonung von Gedichten, Aufnahme szenischer Darstellungen, Interviews führen und aufnehmen etc.)

Sachunterricht

- Nutzung von Lern-Apps zur Vertiefung und Festigung fachspezifischer Themen
- Internetrecherche zu verschiedenen sachbezogenen Themen
(www.hamsterkiste.de / www.blindekuh.de / www.klexikon.de)

Musik

- Internetrecherche zu Künstlern und ihren Werken
- Musik abspielen

7. Weiternutzung des PC-Raumes

In den Klassen 1 und 2 sollen elementare Fertigkeiten im Umgang mit dem PC angebahnt werden.

Klasse 1

In kleinen Gruppen werden die Schüler spätestens ab dem 2. Halbjahr an die Minimalanforderungen im Umgang mit dem PC herangeführt. Dabei lernen sie erste Lernprogramme kennen.

Ziele: Regeln am Computerarbeitsplatz:

- Ich bin leise im PC-Raum.
- Ich arbeite im Lernprogramm.
- Ich schiebe meinen Stuhl wieder unter den Tisch.

Erste Orientierung auf der Tastatur

Einführung in den Umgang mit der Maus

Erste Wörter am PC schreiben

In schulspezifischen Lernprogrammen arbeiten

Klasse 2

In Klasse 2 werden die Grundkenntnisse aus Jahrgang 1 gesichert und erweitert, so dass die Schüler zunehmend selbstständiger im Umgang mit dem PC werden.

Ziele: Kennenlernen zusätzlicher Funktionen auf der Tastatur

Umgang mit der Maus sichern

Schulspezifische Lernprogramme bedienen

Klasse 3

In Klasse 3 sollen spezielle Computerkenntnisse vermittelt werden. Dies geschieht meist im Rahmen einer PC-AG, die jedes Kind im ersten Halbjahr der dritten Klasse durchläuft. Ein PC-Führerschein bescheinigt am Ende die erfolgreiche Teilnahme und dient zur Motivation.

Ziele: Ein- und Ausschalten des Computers

Bestandteile eines Computers kennen (Bildschirm, Tastatur, Maus) Programme starten und schließen

Programm *Paint* zum Malen von Bildern bedienen

Schreibprogramm *Word* nutzen zum Schreiben, Bearbeiten und Speichern von Texten

Ordner erstellen und benennen

Dateien speichern und öffnen

Klasse 4

In Klasse 4 werden die erworbenen Kenntnisse im Umgang mit dem Computer geübt und erweitert. Dies geschieht während des Unterrichts. Im zweiten Halbjahr der vierten Klasse verzahnen sich die Ziele und Inhalte dieses Medienkonzeptes mit denen des in Bearbeitung stehenden Methodenkonzeptes unserer Schule. Jede Klasse trainiert pro Schuljahr an zwei festgelegten Tagen ihrem Entwicklungsstand entsprechende Methoden. Die Viertklässler erwerben innerhalb eines Zeitraums vom letzten Methodentag bis zum Abschluss ihrer Grundschulzeit einen Internet-Führerschein, um möglichst gut vorbereitet die weiterführende Schule besuchen zu können.

Ziele: Funktion des Internets verstehen

Web-Browser *Internet-Explorer* und *Mozilla Firefox* kennenlernen

Spezielle Internetseiten und Suchmaschinen für Kinder kennenlernen

E-mails über die Schulplattform *Iserv* abrufen und verschicken

Aufklärung über einen sicheren Umgang im Internet:

- Gib im Internet nie deinen vollständigen Namen oder deine Adresse an!
- Triff dich nie allein mit jemandem, den du im Internet kennen gelernt hast!

- Sprich mit deinen Eltern oder deiner Lehrerin/deinem Lehrer, wenn dir etwas merkwürdig oder unangenehm vorkommt!

Zu diesen wichtigen Regeln lesen die Kinder im Rahmen des Deutschunterrichts eine Lektüre.

8. Visionen der Medialen Ausstattung

- leistungsfähige Internetanschlüsse im Schüler- und Verwaltungstrakt
- W-Lan Empfang für jedes Mitglied der Schulgemeinschaft
- Ausstattung aller Klassen mit ActiveBoards
- für jede Lehrkraft einen Laptop oder ein Tablet mit Tastatur
- Anschaffung weiterer Lernsoftware (Denken und Rechnen interaktive Tafelbilder, MERLIN Plattform, Blitzrechnen, interaktive Tafelbilder für sämtliche Fächer)
- ein Klassensatz iPads mit Aufbewahrungs- und Ladekoffer (20 Stück)
- Systemadministrator für alle Geräte und auch für IServ bereitstellen
- Pro Klasse eine Dokumentenkamera

9. Kenntnisse der Lehrkräfte und geplante Fortbildungsmaßnahmen

Das Kollegium der Grundschule Schoningen verfügt grundlegend über:

- Bedienkompetenz bezüglich der vorhandenen Hardware
- Kenntnisse im Umgang mit dem Smartboard
- Kenntnisse in der Anwendung der Programme Microsoft Office und/oder Libre Office
- Kenntnisse zur Erstellung von Medienprodukten wie kleinere Filme
- sicheren Umgang mit den aufgeführten Lernprogrammen
- Einsatz von Padlet für das Homeschooling

Geplante Fortbildungsmaßnahmen:

- Fortbildung zum Einsatz der ActivBoards mit Dokumentenkamera
- Fortbildung des gesamten Kollegiums zum sicheren Umgang mit iServ

10. Fahrplan zur Umsetzung des Medienkonzeptes



Das Grundschule Schoningen- Kollegium, Januar 2021

Sonja Kunze

Silke Althans

Erika Pfeiffer

Sabrina Jenssen

Lisa Ahlers

Werner Drese, SL