Das Medienbildungskonzept der Grundschule Irgendwo (Stand Sommer 2019)

Inhalt

<u>1.</u> Leitbild	3
<u>2.</u> Medienbestand	4
<u>3.</u> Zielvorstellungen.....	6
<u>4.</u> Medieneinsatz im Unterricht.....	7
<u>5.</u> Fortbildungen.....	10
<u>6.</u> Evaluation.....	11

1. Leitbild

Medienkompetenz bezeichnet die Kenntnisse und Fähigkeiten eines jeden Einzelnen, mit den Medien umzugehen. Mit Medien sind sowohl die klassischen Medien wie Zeitung, Radio, Fernsehen aber auch die Neuen Medien wie Computer und Internet gemeint. Die Neuen Medien haben in den letzten Jahren an Bedeutung gewonnen und sind mittlerweile als fester Bestandteil in unserer Welt der Massenmedien integriert. Medienkompetenz für den Einzelnen bedeutet, die Medien kritisch, selbstbestimmt und reflektiert nutzen zu können.¹

Medienkompetenz umfasst:

1. Medien (Bücher, Zeitschriften, Internet, Hörfunk, Fernsehen etc.) kennen und nutzen können– beispielsweise ein Buch in der Bibliothek suchen und entleihen
2. sich in der Medienwelt orientieren können– beispielsweise unter den verschiedenen Fernsehangeboten eine Nachrichtensendung finden
3. an medial vermittelten Kommunikationen teilnehmen können– beispielsweise einen Leserbrief verfassen
4. eine kritische Distanz zu Medien halten– beispielsweise kommerzielle oder politische Interessen in journalistischen Beiträgen erkennen können, vgl. Medienkritik
5. selbst kreativ in der Medienwelt tätig werden– beispielsweise in einer Schülerzeitung

Schwerpunkte der medientechnischen Grundbildung:

Das Ziel der medientechnischen Grundbildung ist, dass kein Schüler die Grundschule Irgendwo verlässt, ohne grundlegende PC-Kenntnisse erworben zu haben.

Dazu gehören:

- Handhabung des Computers
- Vermittlung von Medienkompetenz
- Informationen aus dem Internet beschaffen
- verantwortungsvoll mit den Themen Datenschutz, Urheberrecht, Sozialen Netzwerken und Präsentation der eigenen Person im Netz umgehen

2. Medienbestand

Die Grundschule Irgendwo hat 120 SchülerInnen und Schüler der Jahrgänge 1-4 am Standort „Draußen vor der Stadt“. Das IServ wird ausschließlich für die Arbeit in der Schule verwendet. Eine Nutzung von Zuhause ist lediglich für die Nutzung der Emails zwischen den SuS vorgesehen aber nicht Bestandteil des Unterrichts. Der Internetzugang wird z. Z. durch einen 100MBit – Anschluss ermöglicht.

2.1 Administration

Für das Netzwerk leistet der Schulträger im Rahmen des MEP Support. Über die JIGs wird einmal jährlich über Neuanschaffungen und Ersatz gesprochen. Probleme werden über den Betreuungsserver an FB40 gemeldet.

Sowohl die gesamte technische Ausstattung an Medien als auch alle Vorhaben, die im Medienkonzept verortet sind, benötigen direkte und kompetente Ansprechpartner vor Ort, die sich für ihren spezifischen Aufgabenbereich verantwortlich zeigen und neben der Umsetzung ihrer Aufgaben auch SchülerInnen und KollegInnen begleitend, problemlösend, und beratend zur Seite stehen. Die Aufgaben für die Schule betreffen den grundlegenden First-Level-Support im Rahmen der Möglichkeiten und die Betreuung der pädagogischen Einstellungen im IServ. Daneben aktualisiert die Schule regelmäßig ihr Medienbildungskonzept, damit der Schulträger auf dieser Basis über notwendige Maßnahmen der Ausstattung entscheiden kann.

Name	Funktion
Frau Hilfreich	Netzwerkadministratorin FL
Herr Bastler	Schulassistent

1

2.2 Raumausstattung

Die Grundschule irgendwo hat 20 Unterrichtsräume.

1 PC-Raum

1 Musikraum

18 Klassenräume, davon 3 mit Lehrer-PC, Beamer und 2 Schüler-PCs

8 Medienwagen mit Laptop, Beamer und Lautsprecher

Rechnerräume	Anmerkungen
<ul style="list-style-type: none"> ◆ <u>Ausstattung</u>: 12 PC-Arbeitsplätze; strukturiert vernetzt und über die Kommunikationsplattform ans Internet angebunden; ein Laserdrucker (ins Netzwerk eingebunden) und ein Beamer. 	Ausstattung ist vollständig erfolgt!
<ul style="list-style-type: none"> ◆ <u>pädagogische Nutzung</u>: Einführung aller Schüler in die Arbeit mit der mit der Kommunikationsplattform <i>IServ</i> (regelmäßig); fachgebundene Lernsequenzen, 	

Musikraum und Vorbereitung	Anmerkungen
<ul style="list-style-type: none"> ◆ <u>Ausstattung:</u> 1 Lehrerarbeitsplatz mit Beamer, 2 Schüler PC im Vorbereitungsraum 	<p style="color: red;">Im Vorbereitungsraum befindet sich derzeit keine Netzwerkanbindung</p>
<ul style="list-style-type: none"> ◆ <u>Pädagogische Nutzung:</u> Vorbereitung, Erprobung von Musikstücken, Tonaufnahmen und Mitschnitte, Videoaufnahmen 	

2.3 Dateninfrastruktur

- ◆ Im PC-raum sind die PC-Arbeitsplätze mit Kabel miteinander vernetzt und an den Server angebunden.
- ◆ WLAN im Lehrerzimmer und A104
- ◆ Wir benutzen für alle an das Datennetz angeschlossenen Clients die Kommunikationsplattform *IServ*.

2 Vorhandene Software

Betriebssystem

Der Server wird unter *LINUX* betrieben.

- ◆ **Win7** (Computerräume und Lehrerrechner in den Klassenräumen)
- ◆ **Win10** (Computerräume und Lehrerrechner in den Klassenräumen)

Standardsoftware

Aus Kostengründen nutzen wir fast ausschließlich opensource oder freeware Programme.

Wir benutzen *LibreOffice* für alle Officeanwendungen sowohl an den Schulrechnern als auch auf den Schülernotebooks.

Pädagogische Software

Wir benutzen eine Fülle von unterschiedlichen Programmen u.a.

- ◆ lehrwerkunabhängige Lernsoftware wie z. B. Budenberg
- ◆ lehrwerkunterstützende Lernsoftware wie z. B. Antolin, Rechen-Bingo
- ◆ Programmiersoftware wie z.B. Scratch

Name	Art der Lizenz
Active Inspire	Schullizenz an elektr. Tafeln gebunden
Adobe Reader DC	Freeware
Audacity	Freeware
Bruch Bingo	Freeware

Name	Art der Lizenz
Budenberg	Schullizenz
Dezimal- Bingo	Freeware
Dezimal- Trainer	Freeware
Gimp (Grafikbearbeitungsprogramm)	Freeware
GeoGebra	Freeware
Klett Onlinediagnose	Internetangebot
Kopfrechenmeister	Freeware
Libre Office	Freeware
Mediator Lernprogrammme 1x1	Freeware
Paint.NET	Freeware
Smart Notebook-Software 10	Schullizenz
Scratch 2 (Programmierungumgebung)	Freeware
VLC Mediaplayer	Freeware

3. Zielvorstellungen

3.1 Tablets

Die Grundschule Irgendwo möchte Tablets Super anschaffen. Mit diesen Geräten sollen die Lern-Apps Rechtschreibung perfekt, Mathe leichtgemacht und Videos kinderleicht im Unterricht fest verankert werden. Diese Apps sind intuitiv bedienbar und stehen nur für das Betriebssystem Super zur Verfügung. Daneben können diese Geräte sehr einfach im IServ eingebunden werden. Dazu wurden Gespräche mit dem Schulträger und IServ sowie dem Anbieter Superplus geführt und die Rahmenbedingungen abgeklärt. Außerdem haben wir beim medienpädagogischen Berater vor Ort und auf verschiedenen Fortbildungsveranstaltungen der Medienberatung mögliche Einsatzszenarien der verschiedenen Betriebssysteme im Unterricht kennengelernt. Betroffen werden die Jahrgänge 3 und 4 mit insgesamt 84 SchülerInnen sein. Dazu wird in Absprache folgende Technik benötigt:

- WLAN in den Räumen 1-8
- Ausbau des Netzwerkes
- Aufrüstung des Breitbandanschlusses
- Präsentationsmöglichkeiten mit Spiegelungslösung für Tablets Super

3.2 Präsentationseinrichtungen

Zur Unterstützung des Erwerbs von Rechtschreibkompetenzen und Aktivierung der SchülerInnen wurden diverse Szenarien für die Präsentationslösung in den Unterrichtsräumen durchgesprochen. **In den Räumen 1-3 benötigen wir eine Projektionsmöglichkeit mit angeschlossenen Eingabegerät und Ton.**

In den Räumen 4-8 benötigen wir für die Klassen interaktive Präsentationsmöglichkeiten. Die SchülerInnen sollen direkt auf der Präsentationsfläche schreiben können, um z.B. Schwungübungen durchzuführen. Da in diesen Räumen die Tablets Super verwendet werden sollen, wäre eine Möglichkeit zum Spiegeln der Geräte wünschenswert.

Ein Einsatz der Geräte außerhalb des Unterrichtes ist nicht geplant. Die Apps sollen bis auf wenige Situationen ausschließlich unterrichtsbegleitend, also ca. 10-max. 20 Minuten in einigen Stunden zum Einsatz kommen.

Es wäre wünschenswert, dass zukünftig dann alle Klassenräume mit interaktiven Präsentationsflächen passend zu Einsatz der Tablets ausgestattet werden könnten, damit die Klassen ihre Räume nicht immer nach zwei Jahren wechseln müssen.

3.3 Einsatz Festrechner

Im Unterricht sollen weitere Anwendungen für die Programmierung im Rahmen des Sachkundeunterrichtes eingesetzt werden. Daneben wollen wir die Kenntnisse und Fähigkeiten der SuS am Ende der Schuljahrgänge 3 und 4 mit einem Internetführerschein überprüfen. Dieser Internetführerschein soll im kommenden Schuljahr erarbeitet und getestet werden. Im Unterricht selbst sollen verstärkt digitale Inhalte präsentiert und Angebote der Schulbuchverlage eingesetzt werden.

3.4 Einsatz Onlineangebote

An den Schülergeräten in den Klassenräumen sollen die SuS weiterhin mit Antolin ihre Lesekompetenzen überprüfen können. Daneben sollen vermehrt Onlinemedien des Medienzentrums gestreamt werden, um Speicherplatz zu sparen.

4. Medieneinsatz im Unterricht

4.1 Grundkonzept

Im Rahmen des Fachunterrichts werden die erworbenen Fertigkeiten und Qualifikationen verbindlich in den Stoffverteilungsplänen in einzelnen Einheiten aufgegriffen. Darüber hinaus können interessierte Schülerinnen und Schülern AGs wählen, in denen auf höherem Niveau die Inhalte vertieft werden.

Die informationstechnische Grundbildung verfolgt zwei zentrale Ziele:

1. Die Fähigkeit zur **Handhabung** des Computers, seiner Peripheriegeräte und des Betriebssystems sowie das Kennenlernen des Computers als universelles **Werkzeug**
2. Das Ermöglichen einer nachhaltigen Integration des Computers als **Unterrichtsmedium** in den Fachunterricht

zu 1) Handhabung und Werkzeugcharakter des Computers

Die einzelnen Themen ergänzen und bedingen sich teilweise. Deshalb wird auch themenübergreifend gearbeitet.

Handlungsfelder	Umsetzung an der Grundschule Irgendwo	
	Ziel	Umsetzung
Computer	Erlernen anwendungsbezogener Fertigkeiten	<ul style="list-style-type: none"> ◆ PC an- und abschalten ◆ Dateien speichern und finden ◆ Emails schreiben
Software und Geräte für informativische Grundbildung und Bildbearbeitung	Förderung von Kreativität, Erlernen anwendungsbezogener Fertigkeiten	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Paint oder Gimp ◆ Scratch ◆ Calliope ◆ Ozobots

Handlungsfelder	Umsetzung an der Grundschule Irgendwo	
	Ziel	Umsetzung
Selbstlernen durch Lernprogramme	Individuelle Förderung der Schüler	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Antolin ◆ Rechenbingo
Internet als Informationsmedium	Erlernen von individueller Informationsbeschaffung	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Einfache, gelenkte Internetrecherche z.B. mit fragfinn.de
Internet als Kommunikationsmedium	Erlernen alternative Kommunikationsmöglichkeiten, Nutzung Neuer Medien zur Interaktion	<ul style="list-style-type: none"> ◆ /Serv als Kommunikationsplattform ◆ Emails
Mobile Endgeräte	Selbstständiges Lernen	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Lern-Apps Rechtschreibung perfekt ◆ Lern-App Mathe leichtgemacht ◆ App Videos kinderleicht
Risiken neuer Medien	Verständnis für Passwörter, Urheberrecht, Datenschutz	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Elterninfoabende zur Thematik ◆ Internet-Versteher-Spiel ◆ Smiley e.V. ◆ Whatsapp-Netticette

Umgang mit dem Computer

Die Schülerinnen und Schüler lernen die grundlegenden Funktionen von Computer, Peripherie, Betriebssystem und Standardsoftware kennen.

Arbeit mit Iserv

Die Schülerinnen und Schüler kommunizieren gemeinsam per Email oder in Foren über die Kommunikationsplattform Iserv. Außerdem stehen den Schülerinnen und Schülern im Unterricht erarbeitete Dokumente und Dateien dauerhaft auch außerhalb der Schule zur Verfügung.

Internet

Die virtuellen Welten des Internets sind grenzenlos, die Angebote unüberschaubar und fast alle auch für Kinder zugänglich. Kinder und Jugendliche sehen das Internet vor allem als Chance und nicht als Problem. Sie können oft nicht realistisch einschätzen, welchen Gefahren sie sich bei der Nutzung aussetzen. Deshalb zählt es zu unseren Aufgaben, den Schülerinnen und Schülern einen kritischen Umgang mit den „neuen Medien“ und insbesondere dem Internet beizubringen

Die Schülerinnen und Schüler erlernen die Recherche und Navigation im World Wide Web, sowie die Übernahme von Web-Inhalten in eigene Dokumente. Außerdem sollen sie auch für die Gefahren des Internets sensibilisiert, zu einem verantwortungsvollen Umgang mit sozialen Netzwerken befähigt und über „Cybermobbing“ aufgeklärt werden.

Einsatz von Lernsoftware

Der Einsatz von Lernsoftware stellt eine sinnvolle Erweiterung des herkömmlichen Unterrichts dar. Die Schülerinnen und Schüler können eigene Lernschwerpunkte wählen und ihr Lerntempo

weitgehend selbst bestimmen. Um die Lehrkräfte mit den Möglichkeiten der einzelnen Software-Titel vertraut zu machen, finden in regelmäßigen Abständen schulinterne Lehrerfortbildung zu diesem Thema stattfinden.

4.2 Medieninhalte im Fachunterricht

Jahrgang 1		zuständiges Fach				
		D	MA	SU	MU	KU
Grundfertigkeiten	➤ Computer an- und ausschalten	X	X			
	➤ starten & beenden des Betriebssystems	X	X			
	➤ Anmelden am System IServ, Umgang mit Passwörtern	X	X			
	➤ Umgang mit Maus und Tastatur	X	X			
Üben und Lernen	➤ Üben und Lernen mit Lernsoftware (Alfons, Budenberg, Lernwerkstatt 10)	X	X			
	➤ Software zu unseren Lehrwerken	X	X			
Produktion und Präsentation	-					
Information	-					
Kommunikation	-					

5. Fortbildungen

Neben der Schulung der SchülerInnen im Umgang mit den neuen Medien muss parallel dafür Sorge getragen werden, dass die KollegInnen auf dem gleichen oder einem vergleichbaren Wissensstand sind. Auch darauf muss eine moderne Schule vorbereitet sein, indem sie ausreichende Fortbildungsmöglichkeiten für das Kollegium ermöglicht. Unser Medienkonzept sieht in diesem Bereich neben der systematischen Fortbildungsplanung in den Fachgruppen auch bedarfsgerechte, schulinterne Fortbildungen vor.

Die Fort- und Weiterbildung der Lehrkräfte der Grundschule Irgendwo wird nach einem mit den schulischen Gremien abgestimmten Konzept systematisch geplant, durchgeführt und evaluiert.

Das generelle Ziel, welches mit diesem Fortbildungskonzept verfolgt wird, ist die ständige Förderung und Entwicklung der Lehrkräfte insbesondere ihrer Weiterqualifizierung und damit die Sicherung und Entwicklung der Qualität unserer Schule und des Unterrichts.

Daraus abgeleitet ergeben sich folgende konkrete Zielstellungen:

- Verbesserung der Leistungsfähigkeit und -bereitschaft unserer Lehrkräfte durch Vertiefung, Erweiterung oder Neuerwerb aller notwendigen Qualifikationen und damit Verbesserung der Unterrichtsergebnisse;
- Erhöhung der Flexibilität im Umgang mit neuen Medien;
- Erhaltung/Verbesserung der Leistungsfähigkeit unserer Lehrkräfte
- Erhaltung/Verbesserung der Motivation und Arbeitszufriedenheit der Lehrkräfte

Folgende Fortbildungsveranstaltungen fanden in vergangenen Schuljahren statt:

- Grundlagenschulung IServ
- Grundlagenschulung Smartboard und Activeboard
- Scratch
- Informatische Bildung an Grundschulen
- Schulorganisation mit ISERV
- Tablets im Unterricht Typ Super
- Tablets im Unterricht Typ Hochglanz
- Laptops im Unterricht
- Schulmedientage in Hannover und Wolfsburg
- Schulmedientag Göttingen

In unregelmäßigen Abständen werden Fortbildungen zu Themen erarbeitet und angeboten, die sich am Bedarf des Kollegiums orientieren.

6. Evaluation

Das Medienkonzept soll in regelmäßigen Abständen - jeweils im Abstand von zwei Jahren - einer schulinternen Evaluation unterzogen werden. Hierzu überprüfen die einzelnen Fachschaften und Fächergruppen, in wie weit ihre Ausstattungswünsche realisiert worden sind, in wie weit Fortschritte in den intendierten Kompetenzen gemacht worden sind, wo eventuell Fehlentwicklungen festzustellen sind, die zu revidieren sind. Die Ergebnisse werden mit den IT-Obleuten und der Schulleitung besprochen und ausgewertet. Auf diese Weise entsteht ein lebendiges Konzept, das weiterentwickelt wird und an die jeweiligen Gegebenheiten angepasst werden kann

Die Genehmigung des Medienkonzeptes erfolgte durch die Gesamtkonferenz am .