

Medienkonzept der Grundschule Eidertal

Teil I des Medienkonzepts beschreibt Grundlagen und Ziele der Medienbildung an der Grundschule Eidertal. Er ist Bestandteil des Schulprogramms.

Teil II ist eine Handreichung zum Medienkonzept und beschreibt die pädagogische Umsetzung und die Inhalte. Diese Bereiche unterliegen einer starken Dynamik und ändern sich laufend durch technische Entwicklung, neue Vorgaben der Schulverwaltung und schulinterne Evaluationsprozesse.

Medienkonzept Teil I

1. Pädagogische Zielsetzung
2. Pädagogische Konkretisierung
3. Technische Infrastruktur
4. Technischer Support

Medienkonzept Teil II

Handreichung zum Medienkonzept Teil I

1. Ausstattung
2. Umsetzungsplanung
 - 2.1 Schülerkompetenzen
 - 2.2 Nutzungsszenarien der Lehrkräfte
 - 2.3 Schulische Kommunikation
3. Fortbildungs- und Qualifizierungsplanung
4. Evaluation

Teil I

1. Pädagogische Zielsetzung

Die Schülerinnen und Schüler der Grundschule Eidertal leben in einer mediatisierten Lebenswelt. PC, Internetzugang, Tablet und Smartphone sind für viele Kinder zunehmend präsent.

Die SuS müssen mit den wachsenden Herausforderungen der schnellen technischen Entwicklung Schritt halten. Es ist ein fester Bestandteil im Rahmen der Medienbildung der Schule, die Kinder mit den Möglichkeiten und Chancen, aber auch auf den damit verbundenen Gefahren vertraut zu machen.

Darüber hinaus ergänzen moderne Medien die traditionellen unterrichtlichen Herangehensweisen und können im Unterricht einen pädagogischen Mehrwert ermöglichen.

Ziel des Medienkonzepts ist es außerdem, schulische Abläufe und Kommunikation zwischen Lehrkräften untereinander, sowie zwischen Schule und Eltern durch digitale Möglichkeiten zu ergänzen.

Zudem sollen mögliche Szenarien des Distanzlernens erprobt werden , s. Konzept der Schule zum Hybriden Lernen

2. Pädagogische Konkretisierung

Um die SuS zu einem sicheren Umgang mit Medien und einer aktiven und ethischen Mitgestaltung zu befähigen, ist Medienbildung ein fester Bestandteil des Schulprogramms. Sie wird inhaltlich in der schulinternen Ausarbeitung der Fachanforderungen verankert, zusätzlich finden in Klasse 3 und 4 PC-Stunden statt.

Laut der KMK-Strategie zur Bildung in der digitalen Welt gehören folgende Kompetenzbereiche zur schulischen Medienbildung:

- Suchen und Arbeiten
- Kommunizieren und Kooperieren
- Produzieren und Präsentieren
- Schützen und sicher Agieren
- Problemlösen und Handeln
- Analysieren und Reflektieren

Die konkrete inhaltliche Umsetzung unterliegt einem Prozess, der sich durch Evaluation und technische Entwicklung stetig verändert.

Sie wird in **Teil II** des Medienkonzeptes dargestellt und regelmäßig angepasst.

3. Technische Infrastruktur

Zur Erreichung dieser Ziele benötigt die Grundschule Eidertal eine funktionierende Grundausstattung:

- Schnelles Internet in allen Räumen.
- Digitale Präsentationsmöglichkeiten.
- Kompatible/einheitliche Arbeits- und Endgeräte für die Lehrkräfte.
- Kompatible/einheitliche Arbeits- und Endgeräte zur Nutzung für SuS.
- Schuleinheitliche Software, Lernprogramme, Anwendungsprogramme (siehe Medienkonzept Teil II, 1. Ausstattung).

4. Technischer Support

Für einen störungsfreien Betrieb der digitalen Geräte, sowie zeitnahe Installation zusätzlich benötigter Software, muss eine zuverlässige technische Betreuung gewährleistet werden.

Dies geschieht durch

- Unterstützung durch geschulte Kolleginnen an jedem Standort,
- Professionelle, schnell erreichbare Wartung durch IT-Firma.

Medienkonzept Teil II

Handreichung zum Medienkonzept

1. Ausstattung

Digitale Medien	Einsatz
Fest installierte Active Panels mit Whiteboard Flügeln in allen Klassenräumen	• Zeigen von Unterrichtsfilmen; • Bilderbuchpräsentationen; • Wiedergabe von Klassenfotos für Reflexion und Darstellung; • Betrachten von Schülerarbeiten, Lehrbuchseiten, Lösungsmöglichkeiten usw. • Bearbeitung der Förderpläne mit den Eltern und SuS während der Förderplangespräche; • interaktives Arbeiten
Rollbares Active Panel mit Whiteboard Flügeln	• Nutzung in der Aula (Mo) und im Musikraum (Mie) • Schulung von Lehrkräften, Lehrerkonferenzen, Mikrofortbildungen • Förderunterricht (DAZ, Förderkinder)
Lernnetz-PC mit Drucker Lernnetz -Laptop im Teamraum bzw. Computerraum	• Unterrichtsvorbereitung; • Kommunikation; • Zeugnisbearbeitung; • Ablage für vertrauliche Inhalte;
All-in-one Drucker jeweils einer im Kopierraum (Mie und Mo)	• Drucken und Kopieren von Unterrichtsmaterialien
Dienstgeräte für die Lehrkräfte: Notebook, Kompatibel mit Schulausstattung	• Schulweiter Einsatz, • Nutzung für Unterrichtsvorbereitung und Durchführung; • Erweiterung der Medienkompetenz durch Nutzung von zu Hause; • Trennung von dienstlich und privat; • Verbesserter Datenschutz;

Gerätekoffer/-wagen mit Schülerendgeräten Pro Flur ein Set à 15 Geräte iPads (zu Beginn: 60 in Molfsee/30 in Mielkendorf)	• Reflexion von Unterrichtsergebnissen; • Festhalten von Erlebnissen, Ergebnissen aus dem Unterricht oder aus Unterrichtsgängen; • Nutzung von Lernspielen und somit zur attraktiven Vertiefung von Unterrichtsinhalten; • Diverse Apps zum Lernen: z.B. zum Festigen von Lesetechniken; zu mathematischen Übungen; zum Schreiben kurzer Berichte; für Schreibübungen; zum Texte vorlesen lassen u.v.m.;
iPads aus dem Sofortausstattungsprogramm, jeweils mit Ladekabel und Netzstecker Molfsee: 16 Geräte Mielkendorf: 10 Geräte	• Zum Verleih an SuS im Distanzlernen • Zum Lernen in der Schule • siehe „Hyprides Lernkonzept“
Vernetzte Laptops im Computerraum mit Drucker Die Schule verfügt insgesamt über folgende Laptops: Molfsee: 22 Mielkendorf: 18 Zur Zeit ohne Kamera, Ersatzbeschaffungen richten sich nach den iPads	• für Gruppen, die dezentral arbeiten. • (PC-AG, Förderunterricht) • für Klassen, wenn mobile Geräte nicht zur Verfügung stehen • Zentrale Speicherung von Daten, daher Zugriff auf Dokumente von allen Geräten
Kopfhörer für Endgeräte	• Lautstärkekontrolle
Software Betriebssystem und Apps/Software, zum Beispiel: Antolin, Anton Lernwerkstatt 10, Budenberg, Barcode Scanner, Lernprogramme mit Diagnostik, Worksheet Crafter, Zaubereinmaleins,	• - siehe Medienkonzept Teil II, 2.2.

2. Umsetzungsplanung

2.1 Schülerkompetenzen allgemein

Basis-fähigkeiten	KI 1/2	KI 3/4
Suchen und Arbeiten	Grundlegende Bedienung digitaler Geräte: Ein und Ausschalten, Anwendung Tastatur und Maus, Öffnen und Schließen zu benutzender Programme. QR-Code nutzen	Anschließen eines USB-Sticks, speichern und drucken von Dokumenten. Erste Schritte zum sicheren Recherchieren.
Kommunizieren und Kooperieren		Regeln der Kommunikation bei Nutzung digitaler Medien einhalten.
Produzieren und Präsentieren	Bedienen einer Digitalkamera, einfache Präsentationsformen in der Klasse nutzen (Beamer, Dokumentenkamera, ...).	Erstellen von Tonaufnahmen, Umgang mit Textverarbeitungs- und Präsentationsprogrammen.
Schützen und sicher Agieren	Thema „Lernen“ (Schlaumacherbuch)	Internetbrowser und kindgerechte Webseiten und Kindersuchmaschinen selbstbestimmt nutzen. Angeleitet grundlegende Sicherheitsregeln in der Nutzung von Medien beachten.
Problemlösen und Handeln	Einfache Kenntnisse im Programmieren (BeeBots).	Digitale Lernumgebungen auswählen und nutzen. Einfache technische Probleme lösen.
Analysieren und Reflektieren	Beschreiben, was an genutzten Medien gefällt oder missfällt.	Erkennen, dass Wirkungen von digitalen Medien die eigene Mediennutzung beeinflussen. Eigenen Mediengebrauch einschätzen.

Kompetenzen aus den Bereichen „*Schützen und sicher Agieren*“, „*Analysieren und Reflektieren*“, aber auch „*Problemlösen und Handeln*“ sind vielen Inhalten dann immanent, wenn sie im Unterricht aufgegriffen und behandelt werden.

Besondere Berücksichtigung finden in der Medienbildung folgende Aspekte:

- Reflektieren der eigenen Erfahrungen und der Vor- und Nachteile digitalen Arbeitens
- Aspekte des Datenschutzes, dem Umgang mit eigenen Daten und Produktionen und der Verwendung fremder Daten und Produktionen (Fotos, Texte, ...).
- Sensibilisierung für kommerzielle Interessen vieler Internetangebote.
- Gefahren durch die Anonymität im Netz.
- Suchtprävention und Prävention von Cybermobbing
- Erkennen der vielfältigen Manipulationsmöglichkeiten und Hinterfragen des Wahrheitsgehaltes von beispielsweise Texten/Fotos/Filmzuschnittschnitten

Um die Basiskompetenzen bei allen Schülern zu gewährleisten, wird in Klasse 3 und Klasse 4 jeweils halbjährlich eine PC-Stunde erteilt. Die Inhalte sind: Kenntnisse über die Bestandteile des Computers, Bedienung des Rechners, Schreibprogramm, Internetführerschein (Kl. 3), Power-Point, Audacity (Kl. 4).

2.2 Schülerkompetenzen im fachlichen Zusammenhang

Klasse 1	Mathe	HWS	Deutsch	Kunst Sport Musik
Suchen und Arbeiten	Lernprogramme Lernapps			Musik: z.B. Metrum App / TuneApp / Ultimate Guitar.com Kunst: Werkbetrachtung, Erklärvideos ansehen Sport: mit der Tabata App Sport machen
Produzieren und Präsentieren	Präsentation in Form von Fotos mit dem Tablet, Kamera, Beamer			Musik: Easy Speak, Lieder / Musikstücke aufnehmen, Videos aufnehmen, Tänze, Musikstücke, Klanggeschichten,
Schützen und sicher Agieren		Schlaumacherbuch		
Problemlösen und Handeln	Erste Programmierschritte mit den BeeBots			
Analysieren und Reflektieren	Beschreiben angewendeter Lernprogramme und der eigenen Arbeit damit			

Klasse 2	Mathe	HWS	Deutsch	Kunst Sport Musik
Suchen und Arbeiten	Lernprogramme Lernapps			Musik: z.B. Metrum App / TuneApp / Ultimate Guitar.com Kunst: Werkbetrachtung, Erklärvideos ansehen Sport: mit der Tabata App Sport machen,
		Arbeiten mit Tiptoi	Antolin	
Kommunizieren und Kooperieren			Grundschulpost: Email verfassen	
Produzieren und Präsentieren	Präsentationen mit Bild und Text mit der Kamera, Tablet, Beamer	Fotodokumentation Interviews Hörbeispiele	Hörspiele, Gedichte, Diktate, Interviews mit Easy Speak oder Aufnahmefunktion des Tablets	Musik: Lieder / Musikstücke aufnehmen, Videos aufnehmen, Tänze, Klanggeschichten,
Schützen und sicher Agieren	Erstellen eines sicheren Passworts			
Problemlösen und Handeln	Programmieren mit den BeeBots			
Analysieren und Reflektieren	Bewerten angewandter Lernprogramme und der eigenen Arbeit damit			

Klasse 3	Mathe	HWS	Deutsch	Englisch Kunst Sport Musik
Suchen und Arbeiten	Lernprogramme Lernapps			Englisch: arbeiten mit Lernprogrammen (Lernwerkstatt, Schlaukopf.de) Apps und Browsergestützte Programme Musik: z.B. Metrum App / TuneApp / Ultimate Guitar.com, Recherche im Internet und Präsentation, Instrumente, Komponisten Kunst: Recherche nach Künstlern, Sport: mit der Tabata App Sport machen, Gesundheits-App und Fitnessuhren nutzen (Smartphone, Fitnessuhr)
Suchen und Arbeiten	Kindersuchmaschinen Internetrecherche Webquest	Antolin Digitales Lexikon MiSch-Projekt		
Kommunizieren und Kooperieren	Austausch über Lösungen gemeinsame	Thema Post und andere Kommunikationswege	Grundschulpost (Kinder-Emailprogramm)	
Produzieren und Präsentieren	Anpassung der Programme.	Digital Dokumentieren und Zeigen: Stopp-Motion, Interview, Plakate-Zeichnungen, Fotodokumentation, Hörspiele, Gedichte, Diktate, Interviews, Book Creator		Englisch: erstellen Fotos und nutzen diese als Vokabeltrainer, erstellen ein eigenes Medienprodukt zu verschiedenen Themen (Family, clothes,) Musik: Easy Speak, Lieder / Musikstücke aufnehmen, Audacity o.ä. MP3 überarbeiten, Verklänglichungen und Vertonungen (Bilder, Texte, Gedichte) Kunst: Stopp-Motion Videos erstellen, Zeichenprogramm nutzen, BeeBot-Quadrate entwerfen Sport: Stopp-Motion für Bewegungsabläufe produzieren
Schützen und sicher Agieren	Erstellen eines sicheres Passworts.			Musik: Musikvideos / Aufnahmen hören, ansehen, kennenlernen, analysieren, über Urheberrechte reden, Youtube Nutzung kritisch hinterfragen, Spotify, Streamingdienste / Veröffentlichungen von eigenen Videos besprechen / Bewusstsein für Lautstärke und verb. Gefahren entwickeln / Lärmapps
Problemlösen und Handeln	Wählen geeigneter analoger und digitaler Werkzeuge für Aufgaben, Vertrautmachen mit Programmiersprachen, Algorithmen kennenlernen (BeeBots, Calliope mini)			
Analysieren und Reflektieren	Kennen den Unterschied zwischen guten Lernprogrammen und Computerspielen, kennen Vor- und Nachteile und mögliche Gefahrenquellen.			Musik: Strategien der Manipulationen im Musikbereich deutlich machen (z.B. Werbung)

Klasse 4	Mathe	HWS	Deutsch	Englisch Kunst Sport Musik
Suchen und Arbeiten	Lernprogramme Lernapps			Musik: Metrum App / Tune App / Ultimate Guitar.com, Recherche im Internet und Präsentation, Instrumente, Komponisten Kunst: Recherche nach Künstlern Sport: mit der Tabata App Sport machen, Gesundheits-App und Fitnessuhren nutzen (Smartphone, Fitnessuhr)
	Nutzen verschiedener Kindersuchmaschinen, vertiefen von Inhalten mit Lernprogrammen, Informationen und Daten strukturiert abspeichern und wiederfinden Recherchieren Mathe (Daten-Zufall-Wahrscheinlichkeit / Fermi) MiSch-Projekt (Deutsch)			
Kommunizieren und Kooperieren	Austausch über Lösungen und gemeinsame Anpassung der Programme	Antolin Grundschulpost Berichte für die Homepage		Englisch: Austausch mit englischsprachigen Schülern über E-Mail
Produzieren und Präsentieren	Wählen geeigneter Präsentationsformen und erstellen eigener Medienprodukt: Plakate, Präsentationsprogramme (PowerPoint, BookCreator), Hörspiele/Hörbeispiele, Stopp-Motion			Englisch: Präsentieren mit Hilfe unterschiedlicher Medien (Easy speak, Audacity, PowerPoint, Book Creator...) Musik: Easy Speak, Lieder / Musikstücke aufnehmen Kunst: Stopp-Motion Videos erstellen, Zeichenprogramm nutzen, BeeBot-Quadrate entwerfen Sport: Stopp-Motion für Bewegungsabläufe produzieren
Schützen und sicher Agieren		Gesellschaftliche Themenbereiche		Musik: Musikvideos / Aufnahmen hören, ansehen, kennenlernen, analysieren, über Urheberrechte reden, Youtube Nutzung kritisch hinterfragen, Spotify, Streamingdienste / Veröffentlichungen von eigenen Videos besprechen / Bewusstsein für Lautstärke und verb. Gefahren entwickeln / Lärmapps
Problemlösen und Handeln	Wählen geeigneter analoger und digitaler Werkzeuge für Aufgaben, Vertrautmachen mit Programmiersprachen, Algorithmen kennenlernen (BeeBots, Calliope mini)			Sport: mit dem Calliope Schrittzähler, Stoppuhr,... programmieren.
Analysieren und Reflektieren	Unterscheiden zwischen guten Lernprogrammen und Computerspielen, Vor- und Nachteile und möglicher Gefahrenquellen, Medientagebuch führen.			Musik: Strategien der Manipulationen im Musikbereich deutlich machen (z.B. Werbung)

2.3 Nutzungsszenarien der Lehrkräfte

- Präsentationsmöglichkeit in jedem Lehrraum:
Active panels (siehe 1. Ausstattung)
- Flexibel einsetzbare Klassensätze Tablets für SuS zum Bereitstellen von Lernprogrammen, Anwendungsprogrammen, (interaktiven) Filmen, ... (siehe 2.1 Schülerkompetenzen)
- Lehrkraftarbeitsplätze: Teamraum mit Landesnetz-PC, zusätzlichen PC mit „Worksheet Crafter“, Drucker.
- Pro Lehrkraft ein portables Lehrkraftdienstgeräte zur Kommunikation und digitalen Unterrichtsvorbereitung, kompatibel mit den Präsentationsgeräten in den Lehrräumen.
- Informationsbereitstellung: Worksheet Crafter, Digitale Sammlung von Unterrichtsmaterial, Schul-Commsy, It's learning, Schulportal, zukünftig Dienst-Email
- Lernstands-Diagnostik

2.4 Schulische Kommunikation

- Die digitale Kommunikation innerhalb des Kollegiums erfolgt gegenwärtig über Commsy, SchoolFox, Emailkontakt für nicht-vertrauliche Inhalte und Messenger-Gruppen für nicht-vertrauliche Inhalte, zukünftig über das Schulportal und It's learning
- Die Schulhomepage (<http://www.grundschule-eidertal.lernnetz.de/>) besteht schon seit Längerem und wird regelmäßig auf den neusten Stand gebracht.
- Zukünftig soll den Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern W-LAN zur Verfügung stehen.
- Die Kommunikation zwischen Lehrkräften und Eltern erfolgt gegenwärtig per Email und über SchoolFox, zuk. über It's learning
- Eine Regelung für Familien, die per Email schwer oder gar nicht erreichbar sind, ist sichergestellt.
- Die Materialbereitstellung für das hybride Lernen erfolgt zurzeit über Padlet

und SchoolFox. Ab dem Schuljahr 2021/22 soll die kostenlose Plattform „It's learning“ dafür genutzt werden. Eine Einarbeitung erfolgt im 2. Halbjahr 2020/21.

3. Fortbildungs- und Qualifizierungsplanung

Digitale Bildung erfordert die Qualifikation der Lehrkräfte auf fachlicher Ebene und hinsichtlich der eigenen Medienkompetenz. Fortbildungen an der Grundschule Eidertal sollen in den kommenden Jahren schwerpunktmäßig der Digitalisierung dienen. Folgende Ebenen der Fortbildung werden einbezogen:

- Schulinterne Fortbildungen durch SET-Tage.
- Schulinterne Schulungen/Einweisung in digitale Unterrichtsmöglichkeiten durch Kolleginnen und Kollegen im Rahmen von Lehrer- und Fachkonferenzen sowie separaten Veranstaltungen.
- Benennung von „Unterstützerinnen“ (Ansprechpartnerinnen) für verschiedene digitale Inhalte innerhalb des Kollegiums an beiden Standorten
- Fortbildungen bei formix.
- Hospitation an anderen Schulen.

4. Evaluation

Teil II des Medienkonzeptes unterliegt der ständigen Evaluation und gegebenenfalls Anpassung.

Medienbildung soll Tagesordnungspunkt auf den Fachkonferenzen sein, sowie nach Bedarf bei Lehrkräftekonferenzen. Jährlich wird mindestens ein halber SET-Tag zur Besprechung von Fragen, Problemen und der Weiterentwicklung der Medienarbeit der Schule genutzt.

Ziel ist die Anpassung an sich verändernde Rahmenbedingungen, technische Entwicklung und pädagogische Weiterqualifizierung.