

**Digitales
Medienkonzept
der
Schule
am
Storchennest**

Inhaltsverzeichnis

I. Argumente für den Einsatz neuer Medien in der Schule	1
II. Einsatz von Informations- und Kommunikationsmedien in der Schule am Storchennest ...	2
Schulische Rahmenbedingungen	2
Technische Ausstattung	3
Einsatz im Unterricht	3
III. Konzeptionelle medienpädagogische Überlegungen	4
IV. Digitale Medien im Fachunterricht.....	6
Mathematik	6
Deutsch	6
HWSU.....	7
Religion	7
Englisch.....	7
Sport	8
Musik und Kunst	8
V. Zieldimensionen unserer Arbeit.....	8
Literaturverzeichnis	10
Abbildungsverzeichnis	10
Anhang	11
Möglicher Einsatz digitaler Medien im Fachunterricht	11
Mathematik	11
Deutsch	11
Sachunterricht	12
Englisch.....	12
Religion	13
Sport	13
Musik und Kunst	13

I. Argumente für den Einsatz neuer Medien in der Schule

Die Schule hat den Auftrag, Schüler*innen zu mündigen Bürger*innen zu erziehen. Teil des Auftrages ist es, die Kinder auf ein Leben in unserer Informations- und Mediengesellschaft vorzubereiten. Die Arbeit am und der Umgang mit dem Computer ist für die weiterführende Schule sowie für die spätere Findung eines Berufes von sehr hoher Bedeutung.

Der Einsatz von Computern im Unterricht muss sinnvoll sein, so dass die Lernenden nicht nur Fertigkeiten in Bezug auf Schreib- und Präsentationsprogramme erhalten, sondern auch eine sinnvolle Nutzung des Internets erklärt bekommen und umsetzen können.

Für die Arbeit mit Informations- und Kommunikationsmedien sollen folgende Aspekte Beachtung finden:

- Kinder- und Jugendschutz, Persönlichkeitsentwicklung
Eine Präventionsarbeit in Bezug auf Medienerziehung soll stattfinden, um die Kinder vor den Gefahren des Internets zu warnen und sie vor diesen auch zu schützen.
- Motivation
Die Arbeit an Computern hat für die Kinder einen sehr hohen Lebensweltbezug und stellt eine abwechslungsreiche und interessante Aufgabe dar.
- Differenzierung
Der Einsatz moderner Lernsoftware hilft den Unterricht auf unterschiedliche Leistungsniveaus abzustimmen. Nicht nur das Fördern, sondern auch das Fordern kann hiermit gut integriert werden. Auch der Einsatz von Schreibprogrammen kann als Hilfestellung für Schüler*innen mit diagnostizierter LRS als Nachteilsausgleich genutzt werden.
- Öffnung von Schule
Das Internet kann genutzt werden, um beispielsweise Kontakt zu ausländischen Schulen via E-Mail herzustellen. Des Weiteren können Schulprojekte online von den Lernenden ausgestellt und präsentiert werden. Die Kinder lernen hierbei, wie das Internet als Kommunikationsmedium genutzt werden kann.
- Aktualität

Aktuelle Informationen können direkt mit den Kindern nachvollzogen und in den Unterricht eingebaut werden.

- Mehrperspektivisches Lernen

Fächerübergreifendes, ganzheitliches und auch bilinguales Lernen wird durch die multimediale Darstellung im Internet sowie mit dem Einsatz von entsprechenden Lernprogrammen begünstigt.

- Soziales Lernen

Die Schüler*innen unterstützen sich bei der Arbeit am Computer automatisch. Sie nehmen die Rolle von Lehrer*innen ein.

- Individuelle Lernkompetenz

Kinder erlernen beispielsweise das Recherchieren und eigenständige Sortieren von Informationen. Auch können mit zusätzlichen Hilfsmitteln die Lernenden individuell unterstützt werden.

II. Einsatz von Informations- und Kommunikationsmedien in der Schule am Storchennest

Schulische Rahmenbedingungen

Unsere Grundschule mit 201 Schüler*innen befindet sich im Westen der Stadt Bad Bramstedt inmitten von Ein- und Mehrfamilienhäusern.

Das Kollegium setzt sich aus 11 Lehrkräften, einer Lehrkraft im Vorbereitungsdienst, einer Kollegin der Förderschule und der Schulleiterin zusammen.

Schulsozialarbeiterin und Schulassistenten sind Bestandteil unseres multiprofessionellen Teams.

Unsere Schule ist eine Offene Ganztagsgrundschule (OGS) in der Zeit von 7 - 17 Uhr. Viele Kooperationspartner (Kinderschutzbund, Kreismusikschule, verschiedene Sport- und Tennisvereine, Wildpark Eekholt, ...) gestalten unseren Nachmittag.

Außerdem können die SuS an Kursen der OGS (PC-Führerschein, Schülerzeitung, "Haus der kleinen Forscher", Yoga ...) teilnehmen.

Durch die intensive Zusammenarbeit aller Akteure bietet sich der Schülerschaft ein attraktives, abwechslungsreiches und wertvolles Lernen im Ganztage.

Schüler*innen mit Handicaps (GE, Rollstuhl, Autisten ...) werden bei uns erfolgreich integriert, da wir von einer gewachsenen Zusammenarbeit aller Akteure im multiprofessionellen Team profitieren.

Die Räumlichkeiten sehen wie folgt aus:

8 Klassenräume

2 Differenzierungsräume mit Schülerbücherei

1 Kreativzentrum mit Whiteboard

Bürotrakt (Lehrerzimmer, Vorbereitungsraum, Schulleitungsbüro, Konrektorenbüro, Sekretariat)

Turnhalle, Mensa, Betreuungshaus

Technische Ausstattung

An unserer Schule sind wir mit einem Laptopwagen mit 16 Schülerlaptops und 16 Kopfhörern für die Lernenden ausgestattet. Jede Lehrkraft besitzt einen eigenen Laptop. In allen Klassenräumen sind feste Beamer installiert. Im Kreativzentrum gibt es ein Active Board, welches für alle Lehrkräfte zugänglich ist. Des Weiteren ist die Schule im Besitz eines mobilen Beamers.

In allen Klassenräumen besteht ein guter Zugang zum Internet. Die Schule ist mit einem Glasfaseranschluss ausgestattet.

Zusätzlich besitzt die Schule sieben LegoEducation-Boxen, sechs Bee Bots, vier Easi Speak Mikrofone und vier Ting Stifte, welche in den verschiedenen Fächern zum Einsatz kommen können.

Auf den Laptops der Schüler*innen sind folgende Programme für den Einsatz im Unterricht installiert:

QR Code Scanner, MovieMaker, Libre Office, Sprachrekorder, Video-Editor, Kamera, Book Creator, Audacity, Bildbearbeitungsprogramme, Lernwerkstatt und Antolin.

Einsatz im Unterricht

Der Einsatz von digitalen Medien im Unterricht muss sinnvoll sein, so dass die Lernenden nicht nur Fähigkeiten in Bezug auf Schreib- und Präsentationsprogramme erhalten, sondern auch eine sinnvolle Nutzung des Internets erklärt bekommen und umsetzen können. Auch die sinnvolle Nutzung von Bildbearbeitungs-, Bucherstellungs- und Videoprogrammen wird den Kindern näher gebracht.

In Klasse 4 liegt das besondere Augenmerk auf dem Umgang mit dem Internet.

Lernprogramme wie Alfons, Antolin und die Lernwerkstatt sowie Lernplattformen wie anton.app und schlaukopf.de sollen für die verschiedenen Fächer differenziert genutzt werden. Die SuS lernen Internetadressen für Kinder (fragfinn.de, blinde-kuh.de,

hamsterkiste.de etc.) kennen und nutzen diese für die Recherche bei Referaten sowie auch in Forschergruppen allgemein. Die Arbeit mit LibreOffice-Programmen wird den Kindern gezeigt, im Besonderen das Nutzen vom Writer und Impress, so dass sie diese Programme eigenständig nutzen und ihre Ergebnisse mit diesen präsentieren können. Die Lernenden lernen den Umgang mit der Kamera und Bildbearbeitungsprogrammen kennen.

Mit den Bee Bots und Lego Education erhalten die Schüler*innen erste Programmierkenntnisse.

Die oben genannten installierten Programme auf den Laptops sowie aufgezählte Gadgets werden in den Fächern gezielt eingesetzt (s. Digitale Medien im Fachunterricht).

III. Konzeptionelle medienpädagogische Überlegungen

„Schulische Medienbildung versteht sich als dauerhafter, pädagogisch strukturierter und begleiteter Prozess der konstruktiven und kritischen Auseinandersetzung mit der Medienwelt. Sie zielt auf den Erwerb und die fortlaufende Erweiterung von Medienkompetenz; also jener Kenntnisse, Fähigkeiten und Fertigkeiten, die ein sachgerechtes, selbstbestimmtes, kreatives und sozial verantwortliches Handeln in der medial geprägten Lebenswelt ermöglichen. Sie umfasst auch die Fähigkeit, sich verantwortungsvoll in der virtuellen Welt zu bewegen, die Wechselwirkung zwischen virtueller und materieller Welt zu begreifen und neben den Chancen auch die Risiken und Gefahren von digitalen Prozessen zu erkennen. Da Medienkompetenz weder durch familiäre Erziehung noch durch Sozialisation oder die individuelle Nutzung von Medien in der Freizeit allein erworben werden kann, ist eine grundlegende, umfassende und systematische Medienbildung im Rahmen der schulischen Bildung erforderlich“¹

Das Vermittlungskonzept der Schule basiert auf folgenden Bausteinen:

- Lernen mit Medien
- Lernen über Medien
- Medienprävention

¹vgl. Ständige Konferenz der Kultusminister der Länder in der Bundesrepublik Deutschland (KMK): Medienbildung in der Schule. Beschlussfassung vom 8. März 2012.: www.kmk.org/fileadmin/veroeffentlichungen_beschluesse/2012/2012_03_08_Medienbildung.pdf

Die Schüler*innen sollen in der Lage sein, Medien für ihren eigenen Lernprozess zu nutzen. Zentrale Fähigkeiten sind hier das Auswählen von Informationsquellen sowie die Verarbeitung und Kommunikation von Informationen (Lernen mit Medien). Des Weiteren lernen die Schüler*innen, wie sie Medien optimal nutzen und für die Präsentation von Arbeitsergebnissen gebrauchen können (Lernen über Medien). Dazu gehört auch die kritische Auseinandersetzung mit Medien und verschiedenen Informationsquellen (Medienprävention).

Bei der Vermittlung eines kompetenten Umgangs mit Medien entsteht also eine Verknüpfung verschiedener Medien mit Unterrichtsinhalten, Lernsoftwares sowie den unterschiedlichen Alltagserfahrungen der Schüler*innen im Umgang mit Medien. Die folgende Abbildung verdeutlicht, welche Aspekte bei der Vermittlung von Medienkompetenz zum Tragen kommen und sich gegenseitig bedingen.

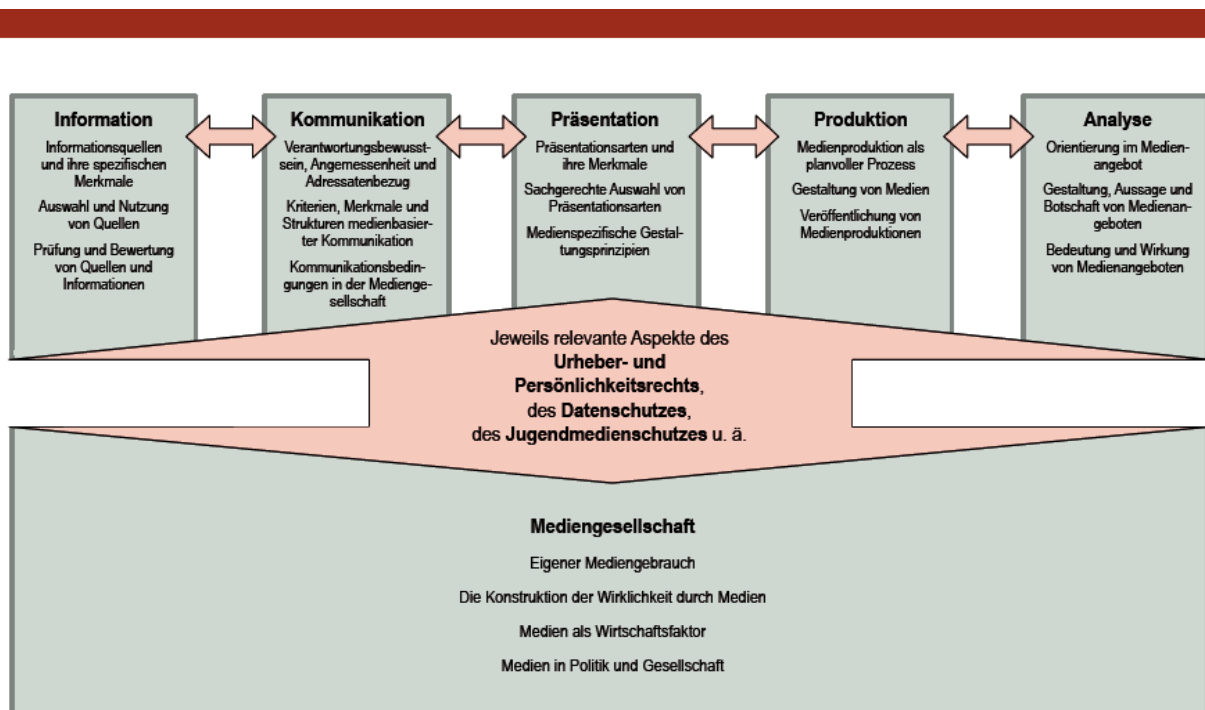


Abbildung 1: Länderkonferenz MedienBildung. Kompetenzorientiertes Konzept für die schulische Medienbildung.²

² vgl. <https://lkm.lernnetz.de/index.php/medienbildung/LKM-Positionspapier>

IV. Digitale Medien im Fachunterricht

Mathematik

- 1. / 2. Klasse

Zum einen werden die digitalen Medien im Mathematikunterricht zur Demonstration von Mengenverhältnissen, Rechenaufgaben, Tabellenkalkulationen einschließlich Zellbezügen nachvollziehen, Kombinatorik, Wahrscheinlichkeiten, Achsensymmetrie, Geometrie etc. genutzt. Zum anderen werden mit Lernplattformen die Fertigkeiten trainiert und die Lernenden üben und lernen im eigenen Tempo.

- 3. / 4. Klasse

In der 3. und 4. Klasse werden die oben genannten Inhalte vertieft und erweitert. Des Weiteren werden die digitalen Medien zur Recherche von Daten für Sachaufgaben und Definitionen, Sätzen und Beweisen eingesetzt. Die Lernenden nutzen auch weiterhin Lernplattformen.

Deutsch

- 1. / 2. Klasse

Die digitalen Medien werden sowohl zur Informationsgewinnung durch Audioaufnahmen, als auch für die mediale Schreibanregung (z.B. mit Bildern, Musik und Filmen) genutzt. Passende Lernplattformen zu den Arbeitsmaterialien werden den Lernenden zur Verfügung gestellt.

- 3. / 4. Klasse

Oben genannte Nutzungsbeispiele für digitale Medien werden in Klassenstufe 3 und 4 vertieft und erweitert. Außerdem sollen Interviews, Hörspiele, Hörtexte, digitale Bilderbücher, Gedichte usw. im Deutschunterricht erstellt und präsentiert werden. Es werden digitale Wortschatzsammlungen angefertigt, welche stetig erweitert werden. Die Lernenden sind dazu angehalten, Informationen zu einem Thema / Text / Autor aus dem Internet zu suchen und passende Beiträge auszuwählen. Zudem recherchieren die Schüler*innen zu Fremdwörtern, Grammatik und Wortschatz.

HWSU

- 1. / 2. Klasse

Im Fach HWS nutzen die Schüler*innen die digitalen Medien zum Verwenden interaktiver Spiele sowie zum Gebrauch von Lernvideos. Es sollen durch die digitalen Medien Ressourcen (Papierverbrauch etc.) geschont und den Lernenden dieser Aspekt im Unterricht vermittelt werden.

- 3. / 4. Klasse

Die Inhalte aus Klassenstufe 1 / 2 werden erweitert und vertieft. Die Lernenden lernen Online-Lexika zu nutzen, die Inhalte in digitalen Medien werden auf ihre Ziele, Korrektheit und Wirkung eingeschätzt und analysiert, und die Gesundheitsrisiken durch die Nutzung digitaler Medien (Augen, fehlende Bewegung, Körperhaltung) wird mit den Kindern thematisiert.

Religion

- 1. / 2. Klasse

In Klasse 1 / 2 werden religiöse Phänomene in der medialen Alltagskultur zusammen mit den Kindern erfasst.

- 3. / 4. Klasse

Themen aus Klassenstufe 1 / 2 werden vertieft und erweitert. In Klassenstufe 3 / 4 werden des Weiteren religiöse Räume virtuell erkundet, der eigene Mediengebrauch kritisch reflektiert und virtuelle und fiktionale Weltkonstrukte und damit verbundenen Konsequenzen wahrgenommen.

Englisch

- 3. Klasse / 4. Klasse:

Im Englischunterricht nutzen die Kinder ein Dictionary mit Ping Stift. Die Lernenden erstellen beispielsweise Text- und Audiodokumente, digitale Bilderbücher sowie Kreuzworträtsel. Die Aussprache können die Schüler*innen anhand digitaler Aufnahmen kontrollieren. Zum Kennenlernen anderer Kulturen werden Internetseiten für Kinder eingesetzt.

Es kann ihnen auch die Möglichkeit geboten werden mit Muttersprachler*innen digital zu kommunizieren (4. Klasse).

Sport

- Im Fach Sport können digitale Medien zur Demonstration von Bewegungen, Tanzabläufen etc. dienen. In bestimmten Fällen können sich die Schüler*innen beispielsweise bei dem Einstudieren von Tänzen filmen, um falsche Abläufe korrigieren zu können. Dies geschieht nur unter Einholung der Erlaubnis der Eltern und die Videos werden nach der Stunde nicht gespeichert und somit gelöscht.

Musik und Kunst

- Die Fächer Musik und Kunst profitieren von digitalen Kompositionsprogrammen, Drehen von Trickfilmen, Erstellen von Werbespots, digitalen Fotostories, Erklärvideos, Internetrecherche zu inhaltlich relevanten Aspekten sowie Stop-Motion-Filmen.

V. Zieldimensionen unserer Arbeit

Die vorhandene Ausstattung der Grundschule am Storchennest mit digitalen Medien bietet gute Einsatzmöglichkeiten im Unterricht.

Folgende Ziele sind für unsere Arbeit festgelegt:

- Förderung der Medienkompetenz von Schülerinnen und Schülern
Die Schüler*innen sollen ab Klasse 1 mit digitalen Medien vertraut gemacht werden und bis Klasse 4 kontinuierlich ihre Medienkompetenz erweitern.
- Förderung der Medienkompetenz von Lehrerinnen und Lehrern
Zwei Lehrkräfte unserer Schule stehen dem Kollegium beratend zu Seite, indem sie die mediale Ausstattung im Blick behalten und gegebenenfalls über deren Einsatzmöglichkeiten im Unterricht informieren. Die Medienberater erhalten zusätzlich Fortbildungen zum Einsatz digitaler Medien in der Grundschule.
- Evaluation des Medienkonzeptes der Grundschule am Storchennest
Die Umsetzbarkeit des Medienkonzeptes unserer Schule soll in regelmäßigen Abständen evaluiert und gegebenenfalls verändert werden. Dies übernehmen die Fachkonferenzen sowie der Innovationsausschuss der Schule (bestehend

aus Lehrkräften, Schulleitung, Schulelternvertreter*in und Betreuungsleitung OGS).

Folgende Fragestellungen sollen dabei helfen:

1. War es möglich, digitale Medien in dem geplanten Umfang einzusetzen?
2. Welche Schwierigkeiten ergaben sich für die Schülerinnen und Schüler?
3. Welche Schwierigkeiten ergaben sich für die Lehrkräfte?
4. Welche unterrichtlichen Aspekte sollen beibehalten werden?
5. Welche unterrichtlichen Aspekte sollen verändert/hinzugefügt werden?
6. Wie lief die Instandhaltung der digitalen Medien?

Literaturverzeichnis

Ständige Konferenz der Kultusminister der Länder in der Bundesrepublik
Deutschland (KMK):Medienbildung in der Schule. Beschlussfassungvom 8. März
2012.:

www.kmk.org/fileadmin/veroeffentlichungen_beschluesse/2012/2012_03_08_Medienbildung.pdf

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Länderkonferenz MedienBildung. Kompetenzorientiertes Konzept für
die schulische Medienbildung:

<https://lkm.lernnetz.de/index.php/medienbildung/LKM-Positionspapier>

Anhang

Möglicher Einsatz digitaler Medien im Fachunterricht

Mathematik

- Lernprogramme:
 - Lernwerkstatt (auf den Laptops)
 - www.anton.app (online)
 - www.schlaukopf.de (online)
 - www.alfons.de (online)
- Online-Recherche für Sachaufgaben:
 - www.fragfinn.de
 - www.blinde-kuh.de

Deutsch

- Lernprogramme:
 - Lernwerkstatt (auf den Laptops)
 - www.anton.app (online)
 - www.schlaukopf.de (online)
 - www.antolin.de (online)
 - www.alfons.de (online)
- Online-Recherche Wortschatz, Grammatik etc.:
 - www.fragfinn.de
 - www.blinde-kuh.de
 - www.klexikon.de
- Online-Plattformen:
 - Erstellen eines Suchsels: www.suchsel.net
 - Interaktive Lernbausteine erstellen: www.learningapps.org
- Programme auf den Laptops:
 - Stop-Motion Filme (Ausdenken eigener Geschichten, diese in Wort und Bild ggf. Schrift darstellen)
 - Book Creator mit Easi Speak Mikrofonen:
 - Erstellen eines digitalen Bilderbuchs (Ausdenken einer eigenen Geschichte, welche beispielsweise vorgelesen wird und Erstellen eigener Buchseiten)
 - Tagebuch für Klassenfahrt mit einfügen von Bildern und Erzählungen zum Tag oder kleinen Videos (auch Erklärvideos)
 - Movie Maker (kleine Drehbücher schreiben und diese im Film mit Stabpuppen präsentieren)
 - LibreWriter (Schreibprogramm)

Sachunterricht

- Lernprogramme:
 - Lernwerkstatt (auf den Laptops)
 - www.anton.app (online)
 - www.schlaukopf.de (online)
- Online-Recherche:
 - www.fragfinn.de
 - www.blinde-kuh.de
 - www.klexikon.de
 - www.hamsterkiste.de
- Online-Plattformen:
 - Erstellen eines Suchsels: www.suchsel.net
 - Interaktive Lernbausteine erstellen: www.learningapps.org
- Programme auf den Laptops:
 - Stop-Motion Filme (Darstellen von Verkehrssituationen)
 - Movie Maker (Lernvideos erstellen, Experimente filmen)
 - Book Creator mit Easi Speak Mikrofonen:
 - Erstellen von digitalen Sachbüchern mit kleinen Lernvideos, Bildern und Erklärtexten
 - LibreWriter (Schreibprogramm)

Englisch

- Lernprogramme:
 - www.anton.app (online)
 - www.schlaukopf.de (online)
 - www.alfons.de (online)
- Online-Recherche zu anderen Ländern, Kulturen etc.:
 - www.fragfinn.de
 - www.blinde-kuh.de
 - www.klexikon.de
- Online-Plattformen:
 - Erstellen eines Suchsels: www.suchsel.net
 - Interaktive Lernbausteine erstellen: www.learningapps.org
- Programme auf den Laptops:
 - Stop-Motion Filme (Darstellen kleiner englischer Dialoge)
 - Book Creator mit Easi Speak Mikrofonen:
 - Erstellen eines digitalen Bilderbuchs: Üben von englischem Text und Erstellen eigener Buchseiten
 - Movie Maker (kurze englische Szenen mit Stabpuppen präsentieren)

Religion

- Internetrecherche zu religiösen Themen:
 - www.fragfinn.de
 - www.blinde-kuh.de
 - www.klexikon.de
- Programme auf den Laptops:
 - Stop-Motion Filme (Darstellung biblischer Geschichten)
 - Movie Maker (Filme mit Stabfiguren zu religiösen Themen)

Sport

2. Nutzung von Videos zur Demonstration von Bewegungen
 - www.youtube.de
 - www.mobilesport.ch
3. Programme auf den Laptops:
 - Kamera (Filmen von Bewegungsabläufen)

Musik und Kunst

4. Online Recherche zu Komponisten oder Künstlern:
 - www.fragfinn.de
 - www.blinde-kuh.de
 - www.klexikon.de
5. Lernprogramme auf den Laptops:
 - Audacity (Musik aufnehmen und schneiden)
 - Artrage oder Paint (Malen am Laptop)
 - Fotor (Bildbearbeitung)
 - Stop-Motion Filme (Nutzung von Musikinstrumenten in kurzen Videos, Werbespots mit Sounds erstellen, kurze Trickfilme zeichnen und mit Ton hinterlegen)
 - Book Creator (digitale Fotostories mit Fotografien, Musik und Zeichnungen erstellen)