

GS

DOLGESHEIM



Medienkonzept

der Grundschule am Gartenfeld

Pilotschule im Landesprogramm

„Medienkompetenz macht Schule!“

Start: Schuljahr 2016/2017



Inhalt

1. Vorüberlegungen:.....	1
2. Zu unserer Schule:	3
3. Erwerb von Bedien- und Methodenkompetenzen	4
4. Bestandsaufnahme	7
5. Ausstattungsbedarf.....	7
6. Professionalität des schulischen Personals	8
7. Digitale Medien im Unterricht	8
8. Ziel	10
9. Fortbildungsrahmen:.....	10

1. Vorüberlegungen:

Eine der wichtigsten Aufgaben der Grundschule stellt die Forderung dar, die Schülerinnen und Schüler verantwortungsvoll auf ihr Leben vorzubereiten. Dabei soll sie, die Grundschule, gleichzeitig an die Lebenswelt der Kinder anknüpfen. Und genau in diesem Bereich sind die **digitalen Medien** nicht mehr wegzudenken. Die meisten der Schülerinnen und Schüler, die unsere Schule besuchen, haben zuhause Zugang zu diesen sogenannten „Neuen Medien“. Als sogenannte „digital natives“ wachsen sie mit Computer, Laptops, Tablets und/oder Smartphones auf und gehen ganz selbstverständlich und intuitiv mit diesen um. Diese Tatsache greift u.a. die Kultusministerkonferenz auf und schreibt: „Da die Digitalisierung auch außerhalb der Schule alle Lebensbereiche und – in unterschiedlicher Intensität – alle Altersstufen umfasst, sollte das Lernen mit und über digitale Medien und Werkzeuge bereits in den Schulen der Primarstufe beginnen.“¹

Die Bedeutsamkeit der digitalen Bildung stellt die Kultusministerkonferenz in ihrem Schreiben ganz klar heraus. Die KMK (Kultusministerkonferenz) hat es sich zudem zum Ziel gemacht, „dass möglichst bis 2021 jede Schülerin und jeder Schüler jederzeit, wenn es aus pädagogischer Sicht im Unterrichtsverlauf sinnvoll ist, eine digitale Lernumgebung und einen Zugang zum Internet nutzen können sollte.“²

Und hier setzt unser Medienkonzept an. Wir haben es uns schon seit längerer Zeit zu unserem schulischen Entwicklungsziel gemacht, die Medienkompetenz unserer Schülerinnen und Schüler systematisch und umfassend zu fördern. Dieses umfasst aber nicht nur die digitalen Medien, sondern wir möchten an dieser Stelle ausdrücklich betonen, dass in unserer Vorstellung von Medienkompetenz auch traditionellen Medien, wie z. B. die Tageszeitung, eine Rolle spielen.

¹ Kultusministerkonferenz, Bildung in der digitalen Welt, Strategie der Kultusministerkonferenz, 2016, S. 11

² ebd. S. 11

Dabei ist uns wichtig zu betonen, dass wir uns bei der digitalen Bildung auf zwei Bereiche konzentrieren:

1. Lernen mit Medien:

Damit ist gemeint, dass wir durch den Einsatz von digitalen Medien auf eine Verbesserung des fachlichen und des selbstständigen Lernens abzielen. Digitale Medien werden hier zur Veranschaulichung von Unterrichtsinhalten, zur Auseinandersetzung mit fachlichen Inhalten, zur Informationsbeschaffung und Recherche genutzt.

2. Lernen über Medien

Der verantwortungsbewusste Umgang mit Medien aller Art spielt bei unserem Medienkonzept ebenso eine wichtige Rolle. Die Schülerinnen und Schüler sollen nicht nur lernen, *wie* man mit Laptops, iPad u. ä. umgeht, sondern sie sollen auch angehalten werden, sich intensiv über ihren Medienkonsum, über die Medienbotschaften und über die Gefahren des Internets Gedanken zu machen und diese zu hinterfragen.

Wir möchten die Schülerinnen und Schüler dazu befähigen, einen sachgerechten, selbstbestimmten und sozial verantwortlichen Umgang mit diesen zu pflegen.

Die digitalen Medien sollen nicht um ihrer selbst willen im Unterricht eingesetzt werden; sie sollen *nicht nur* motivieren und Spaß machen, vielmehr stellen sie ein geeignetes Instrumentarium für die Lehrerinnen und Lehrer dar, ihren Unterricht pädagogisch weiter zu entwickeln und dadurch vielen Forderungen **des Orientierungsrahmens Schulqualität** gerecht zu werden, wie zum Beispiel im Bereich des Unterrichts: Förderung der Lernbereitschaft, individuelle Förderung durch Aktivierung und Motivierung sowie Unterstützung im Lernprozess, aber auch fachliche Verstehensprozesse fördern und überfachliche Kompetenzen erwerben. Darüber hinaus lassen sich im Bereich Schulleitung, Professionalität des schulischen Personals, Schulkultur und im Bereich schulische Qualitätsentwicklung Bezüge zur Nutzung digitaler Medien herstellen.

Die Kompetenzen, die durch die digitale Bildung erlangt werden sollen, werden dabei nicht in einem eigenen Curriculum zusammengefasst, sondern sie werden als integrativer Teil der Fachcurricula aller Fächer verstanden. Dabei entwickelt sich eine neue Kulturtechnik, die die traditionellen Kulturtechniken Lesen, Schreiben und Rechnen ergänzen und verändern.

2. Zu unserer Schule:

Unsere Schule hat bereits im Jahr 2009 den Titel „Projektschule des Landes Rheinland-Pfalz“ im Bereich Medienkompetenz erhalten.

Im Jahr 2016 wurden wir dann vom Pädagogischen Landesinstitut und vom Ministerium für Bildung zur „Pilotschule des Landes Rheinland-Pfalz“ ernannt. Das Ziel des auf zwei Jahre ausgerichteten Projekts: *Den Unterricht verbessern und das digitale Lehren und Lernen als Teil des schulischen Alltags zu integrieren.*

Diese Auszeichnung, als eine der ersten Schulen im Land Rheinland-Pfalz Pilotschule zu werden, war für uns etwas Besonderes, konnten wir doch an das bereits Erreichte anknüpfen und mit der Fördersumme von 7500 € sowohl iPad als auch „LegoWedo 2.0-Boxen“ anschaffen. Durch diese Neuanschaffungen gelang es uns nun noch mehr, die Kinder für die Arbeit mit digitalen Medien zu motivieren und zu begeistern.

Im nun folgenden Teil möchten wir aufzeigen, wie wir die digitalen Medien im Unterricht einsetzen, bzw. wie unser Medienkonzept in der Praxis umgesetzt wird.

3. Erwerb von Bedien- und Methodenkompetenzen

Bereich	Kompetenzerwartungen/Die SuS...	Schuljahr			
		1	2	3	4
Umgang mit dem Computer	... kennen die wichtigsten Komponenten, Programme bzw. Anwendungen und Begriffe des Computers.		x	x	x
	... erkennen, dass der Computer verschiedene Aufgaben erledigen kann/ ... erkennen die unterschiedlichsten Nutzungsmöglichkeiten/ ... erhalten Einblick in die kulturellen und gesellschaftlichen Aufgaben des Computers.		x	x	x
	... schalten den Computer ordnungsgemäß ein und aus und erkennen, wann der PC betriebsbereit ist.		x	x	x
	... orientieren sich auf dem Desktop und können Fenster (Ordner, Dateien, Programme) öffnen, schließen, minimieren/maximieren.		x	x	x
	... können Dateien speichern, umbenennen, löschen, kopieren und einfügen.			x	x
Arbeit mit einem Textverarbeitungsprogramm	... schreiben erste eigene Übungssätze/-texte			x	x
	... erwerben grundlegende Fähigkeiten zur Textverarbeitung.			x	x
	... schreiben und speichern eigene Texte.			x	x
	... formatieren Texte mithilfe der Symbolleisten (Schriftart, -farbe, -größe, Ausrichtung,).			x	x

	... fügen Texte, Bilder und Grafiken in ein Textdokument ein.			x	x
	... bearbeiten Bilder und ordnen sie im Text an.			x	x
	... korrigieren einen Text mit der Rechtschreibhilfe.			x	x
	... legen Tabellen an.				x
Lernwerkstatt	... arbeiten mit dem Lernprogramm „Lernwerkstatt“		x	x	x
Präsentationen	... erstellen Präsentationen.				x
Umgang mit dem Internet	... verstehen, was das Internet ist, erkennen dessen Möglichkeiten und kennen dessen wichtigste Begriffe.			x	x
	... stellen eine Sammlung von für sie und den Unterricht bedeutsame Internetseiten zusammen.				x
	... kennen und erproben die wichtigsten Funktionen des Browsers.			x	x
	... rufen Webseiten durch Eingabe einer Internetadresse auf.			x	x
Internet-Recherche mit Suchmaschinen	... kennen unterschiedliche Suchmaschine und sind in der Lage sie zu verwenden.			x	x
	... berichten von ihren Erfahrungen im Umgang mit Suchmaschinen.			x	x
	... suchen gezielt nach bestimmten Begriffen oder Informationen mithilfe einer Suchmaschine.			x	x
	... erkennen, dass es wichtig ist, den Suchbegriff richtig zu schreiben.			x	x
	.. strukturieren ihre Recherche zielgerichtet.				x
	... vergleichen die Suchergebnisse.				x

Regeln im Internet	... beachten die Sicherheitsregeln (Urheberrecht, Datenschutz, Viren) für das Internet.			x	x
	... kennen Regeln und Vorgehensweisen einer sicheren Kommunikation im Internet.			x	x
Online-Lernprogramme	... arbeiten mit dem Buchportal „Antolin“.	x	x	x	x
	... arbeiten mit der Mathematikseite „Zahlenzorro“.	x	x	x	x
	... bearbeiten Aufgaben der „Grundschuldiagnose“.		x	x	x
Arbeit mit dem iPad	... arbeiten mit den vorhandenen Lernapps.	x	x	x	x
	... nutzen die Geräte zum Fotografieren/Filmen.	x	x	x	x
	... recherchieren mit den Geräten im Internet.			x	x
	... arbeiten mit der App „Lego WeDo 2.0“ (nur AG)			x	x
Medienkompass	... bearbeiten in ihrer gesamten Schulzeit Inhalte des „Medienkompasses“	x	x	x	x



4. Bestandsaufnahme (Stand Dezember 2017)

Technik (Verwaltung ausgenommen)	Anzahl
Lehrercomputer	1
Laptopwagen	1
Laptops	22
Beamer	2
Interaktive Whiteboards	3
Smartboard	1
Drucker	2
Musikanlage	2
Fernseher/DVD-Player	1
AccesPoints	13
Server	1
iPads	13
MacBook	1
AppleTV	1
Software Schullizenzen	Antolin, Zahlenzorro, Grundschuldiagnose

5. Ausstattungsbedarf

- schnellerer und stabilerer Internetzugang im oberen Stockwerk
- Computerraum
- regelmäßige Aktualisierung und Wartung aller PCs und Boards
- Digitalkamera
- Farbdrucker im oberen Stockwerk
- vollständiger Klassensatz iPads
- weitere interaktive Whiteboards, bzw. Smartboards

6. Professionalität des schulischen Personals

Alle KollegInnen besitzen privat einen PC, der von allen in unterschiedlicher Weise auch zur Unterrichtsvorbereitung genutzt wird. Zahlreiche Verwaltungsdokumente, Vordrucke für Schüler-Lehrer-Eltern-Gespräche, schulinterne Formulare etc. werden von Lehrern per Mail verschickt und eigenständig elektronisch weiterverarbeitet. Alle Zeugnisse werden mit Hilfe des Zeugnisprogramms Flinky vom gesamten Kollegium am privaten PC geschrieben und über eine Cloud an die Schulleitung exportiert. Unsere Schulleiterin hat für alle zugänglich eine Drop Box eingerichtet, in die sie schulinterne Formulare hineinlegt. Dies bedeutet, dass alle KollegInnen in einem gewissen Rahmen die digitalen Kommunikations- und Informationsstrukturen nutzen und in zentralen Angelegenheiten des schulischen Alltags kooperieren.

Festhalten lässt sich: Alle KollegInnen erachten den gezielten Einsatz von digitalen Medien als wichtig und unerlässlich. Dennoch hängt dessen Einsatz ganz von den individuellen Erfahrungen und Kenntnissen der einzelnen Lehrkräfte ab.

Traditionelle Medien wie Sachbücher, Zeitung, CD-Player, Overheadprojektor u. ä. werden nach wie vor im Unterricht eingesetzt.

7. Digitale Medien im Unterricht

Der Einsatz von digitalen Medien im Unterricht erfolgt zurzeit noch sehr von der Lehrperson abhängig, aber auch von der medialen Ausstattung der einzelnen Klassensäle. So besitzt eine Kollegin zum Beispiel keine „grüne“ Tafel mehr in ihrem Klassenraum, sondern gestaltet ihren gesamten Unterricht mit Hilfe des Smartboards. Zwei Kolleginnen haben sowohl die althergebrachten „grünen“ Tafeln als auch interaktive Whiteboards und nutzen auch beides regelmäßig. Ein weiteres interaktives Whiteboard befindet sich in unserem Mehrzweckraum und wird vorwiegend zu Präsentationszwecken (z. B. Lehrfilme oder Power-Point-Präsentationen

auch im Rahmen von Eltern- oder Informationsabenden) genutzt. Die meisten Klassenräume sind mit mindestens einem Computer ausgestattet, an dem die Schüler Lernprogramme wie Antolin, Zahlenzorro oder die Lernwerkstatt bearbeiten und/oder den sie zur Informationsbeschaffung oder zur Textverarbeitung nutzen können. Auch in der Hausaufgaben- und Lernzeit steht der Rechner allen Kindern zur Verfügung. In offenen Unterrichtsformen wie Freiarbeit, Tages- oder Wochenplan wird der PC von einigen Lehrpersonen gezielt eingesetzt.

An unseren Schüler-Laptops arbeiten unsere Kinder in ihrem PC-Unterricht, der von Frau Höckele, der Medienbeauftragten unserer Schule, unterrichtet wird. Auch andere Kolleginnen (vorwiegend drittes und viertes Schuljahr) nutzen den fahrbaren Laptopwagen in ihren Klassenzimmern zur Internetrecherche oder Textverarbeitung.

Die neuen iPads werden von den Kolleginnen der ersten beiden Schuljahre mit Antolin-Leselernspielen eingesetzt, wodurch die Schüler spielerisch und sehr motiviert Buchstaben- und Textschulung betreiben. Im dritten und vierten Schuljahr werden die iPads ebenfalls zur Informationsbeschaffung, zur Vorbereitung eines Referates und zur Präsentation desselben genutzt. Seit dem Schuljahr 2015/16 setzen wir Lego Wedo 2.0 ein. Lego Wedo ist ein Programm mit dem die Schülerinnen und Schüler an den iPad nach Anleitung Bauen und Programmieren lernen. Im ersten Jahr wurde dieses Projekt von Frau Höckele im GTS-Bereich als Nachmittags-AG angeboten und seit dem Schuljahr 2016/17 läuft es auch im Vormittag als fakultative AG für die Kinder des dritten und vierten Schuljahres.

Ebenfalls im Ganztagsbereich gibt es seit drei Jahren eine, von unseren FSJ-lern geleitete Arbeitsgemeinschaft „Digitales Lernen an der Wii“, die bei allen Schülerinnen und Schülern auf großes Interesse stößt.

Seit diesem Schuljahr nehmen wir auch an dem SWR- Projekt „MedientriXX“ teil. Dabei kommen wir in den Genuss, dass viele verschiedene Module wie Datenschutz, sicher surfen, Filmemachen, Tablets, Suchmaschinen, Mediendetektive..., kostenlos für die Schülerinnen und Schüler durch

kompetente Referenten des SWR angeboten werden. Frau Höcke unterst tzt dieses Projekt von schulischer Seite.

8. Ziel

Unser Ziel ist es, das Lernen mit Medien systematisch in alltgliche Lernprozesse zu integrieren. Die verschiedenen Medien sollen jeweils zweckdienlich eingesetzt werden. Den unterschiedlichen Unterrichts- und Lernsituationen angemessen, sollen sowohl traditionelle als auch digitale Medien zum Einsatz kommen.

9. Fortbildungsrahmen:

Im Rahmen der im Folgenden beschriebenen Fortbildungen sollen die an unserer Schule ttigen Personen dazu befhigt werden, ihren Unterricht weiterzuentwickeln, indem sie diesen durch die sogenannten neuen Medien ergnzen, diese sinnvoll und altersgerecht integrieren. Das hier angestrebte Ziel liegt also in der Sicherung und Weiterentwicklung der beruflichen Professionalitt unseres Kollegiums.

Im zweiten Halbjahr dieses Schuljahres soll ein 1,5 tgiger Studientag durchgef hrt werden, an dem eine Grundlagenschulung zu den digitalen Medien sowie deren Einsatz im Schulalltag stattfinden und den Lehrkrften nhergebracht werden soll. Die Lehrkrfte sollen Sicherheit im Umgang mit unterschiedlicher Hard- und Software erwerben. Es sollen verschiedene Workshops angeboten werden, die die Lehrkrfte je nach Interesse auswhlen k nnen. Dies k nnten sein: Erstellen eines Trickfilms mit dem iPad, Gerusche-Memory, Suchmaschinen untersuchen...

Frau H cke, die Hauptverantwortliche f r das MedientriXX Projekt, wird im 2. Halbjahr eine pdagogische Konferenz zu den verschiedenen Modulen anbieten. Ein Referent des SWR wird in naher Zukunft mit Sch lern des dritten Schuljahres ein digitales Buch mit selbst erstellten Fotos entwerfen.

An Elternabenden sollen die Eltern ausreichend über das Lernen mit und über die entsprechenden Medien an unserer Schule informiert werden. Dabei soll aufgezeigt werden, dass es uns nicht nur um die Nutzung digitaler Medien geht, sondern dass uns auch der sozial verantwortungsbewusste und sachgerechte Umgang unserer Schülerinnen und Schüler mit den Medien am Herzen liegt³.

Neben den genannten digitalen Projekten werden wir auch weiterhin mit den vierten Klassen an dem Projekt „Schüler lesen Zeitung“ teilnehmen.

Dieses Medienkonzept wurde von der Steuerungsgruppe „Medienkompetenz“ (Frau Höckele, Frau Kleres, Frau Neßler und Frau Riedel) erstellt.
Dem Medienkonzept wurde am 17.01.2018 in der Gesamtkonferenz zugestimmt.

³ Der erste Elternabend zu dieser Thematik findet am 11.04.2018 um 19.30 Uhr in unserer schuleigenen Turnhalle statt. Referent wird Herr Krausch vom LKA sein.