

Medienkonzept der drei Grundschulen der Gemeinde Stockelsdorf

Inhalt

1. Vorbemerkung

2. Geplante bzw. gewünschte Hardware-Ausstattung der Grundschulen in Stockelsdorf

2.1. Convertibles

2.2. Interaktive Whiteboards

3 Medienkompetenzentwicklung in den drei Hauptfächern

3.1. Einsatz von digitalen Medien im Fach Deutsch

3.1.1. Vorbemerkung

3.1.2. Kompetenzbereiche, Arbeitsmöglichkeiten und Beispiele für den Deutschunterricht

3.2. Einsatz von digitalen Medien im Fach Mathematik

3.2.1. Einleitung

3.2.2. Wie könnte die inhaltliche Verknüpfung im Fach Mathematik mit den digitalen Medien aussehen?

3.3. Einsatz von digitalen Medien im Fach Sachunterricht

3.3.1. Einleitung

3.3.2. Einsatz digitaler Medien im Sachunterricht

4 Medienkonzept der Offenen Ganztagschule (OGGS) für den Nachmittagsbereich

4.1. Organisatorische Inhalte

4.1.1. „Meetpoint“

4.1.2. Eltern Kommunikation

4.1.3. Dienstbesprechungen

4.1.4. Kommunikation Vor- und Nachmittag

4.2. AG Angebote

4.2.1. Anmeldung

4.2.2. Zukünftige AG Angebote

4.3. Schulung/ Weiterbildung

4.3.1. Kinder

4.3.2. Mitarbeiter

4.4. Abschließende Worte

Medienkonzept der drei Grundschulen der Gemeinde Stockelsdorf

1. Vorbemerkung

Die Förderung von Medienkompetenz, die sowohl traditionelle als auch digitale Medien umfasst, ist eine der wichtigsten Bildungsaufgaben unserer Zeit. Schulische Medienbildung hat zur Aufgabe, den Kindern einen dauerhaften, pädagogisch strukturierten und begleiteten Prozess der konstruktiven und kritischen Auseinandersetzung mit der Medienwelt zu vermitteln. Ziel ist die fortlaufende Erweiterung der Medienkompetenz, also jener „Kenntnisse, Fähigkeiten und Fertigkeiten, die ein sachgerechtes, selbstbestimmtes, kreatives und sozial verantwortliches Handeln in der medial geprägten Lebenswelt ermöglichen“.

Zeitgemäße Bildung in der Schule ist ohne Medienbildung nicht denkbar, sie ist als wichtiger Beitrag zu Lernprozessen zu sehen, die aus Wissen und Können, Anwenden und Gestalten sowie Reflektieren, Bewerten, Planen und Handeln erwachsen. Somit ist die Etablierung einer kontinuierlichen Medienbildung nicht nur im Hinblick auf die zu entwickelnde Medienkompetenz der Schülerinnen und Schüler notwendig, sie leistet darüber hinaus einen bedeutenden Beitrag zur aktuellen Entwicklung und Qualitätssteigerung von Unterricht in allen Fächern. Zwangsläufig erfährt die Medienbildung in den neuen Richtlinien für die Grundschule einen hohen Stellenwert: „Indem die Medien selbst zum Gegenstand der Arbeit im Unterricht werden, erfahren die Schülerinnen und Schüler Möglichkeiten und Beschränkungen einer durch Medien geprägten Lebenswirklichkeit. Die systematische Arbeit mit Medien trägt dazu bei, die Medienkompetenz der Schülerinnen und Schüler zu entwickeln“.

Schülerinnen und Schüler kommen sowohl mit unterschiedlichen Lernvoraussetzungen als auch mit unterschiedlichen Vorkenntnissen über den Gebrauch eines Computers in die Schule. Im Einzugsgebiet der Grundschulen in Stockelsdorf verfügt die Mehrheit der Eltern über einen PC mit Internet-Anschluss, so dass einige Kinder bereits über Grundkenntnisse verfügen.

Medienkonzept der drei Grundschulen der Gemeinde Stockelsdorf

2. Geplante bzw. gewünschte Hardware-Ausstattung der Grundschulen in Stockelsdorf:

- 2 Klassensätze Convertibles inkl. Aufbewahrung mit Lademöglichkeit
- Interactive Whiteboards in den Klassenräumen und ggf. Fachräumen
- Ausreichendes WLAN-Netz in allen Klassenräumen ist die Voraussetzung aller Bestrebungen



2.1. Convertibles

Ein **Convertible** – auch Hybrid-PC genannt – ist ein Laptop, der sich über einen Klapp-, Dreh, Schiebe- oder Klickmechanismus auch in Form eines Tablet-Computers nutzen lässt.

Bequemlichkeit und **Flexibilität** sind wesentliche Stärken der Convertibles. Anstatt nur eine mögliche Konfiguration zu kennen, kann man sie als Nutzer sehr viel besser der aktuellen Situation anpassen. Wenn man die Tastatur nicht braucht, ist sie auch nicht da bzw. störend.

Im Tablet-Modus werden zudem **handschriftliche Notizen** möglich, entsprechende Stifte gibt es als Zubehör. **Skizzen, Grafiken** und komplette **Illustrationen** lassen sich direkt auf dem Display erstellen. Zugleich braucht man deshalb aber nicht zwei Geräte und muss sich keine Gedanken darüber machen, wie man Dateien und andere Daten zwischen ihnen synchronisiert.

Medienkonzept der drei Grundschulen der Gemeinde Stockelsdorf



2.2. Interaktive Whiteboards

Die wichtigsten Vorteile beim Einsatz des **interaktiven Whiteboards** im Unterricht:

Optimale Darstellung und Präsentation von:

- dynamischen Tafelbildern
- Bildmaterial allgemein
- Text und Grafiken
- Animationen
- Filmen
- Schülerarbeiten
- Arbeitsblätter
- Buchseiten und Gegenstände über Dokumentenkameras
- Kleinstobjekten über das Elektronenmikroskop
- Text- und Bildmaterial über Scanner
- Momentaufnahmen und Bildern mit Hilfe der Digitalkamera

Nutzen für den Unterricht:

- bessere Abschreibergebnisse und Zuwachs an Sicherheit beim Abschreiben von der digitalen Tafel
- höhere Aufmerksamkeit und Motivation der Schüler
- eindeutige Steigerung der Unterrichtsqualität
- Einsatz von zeitgemäßen Unterrichtsmedien
- Aufbau von Medienkompetenz

Unterrichtsvorbereitung und -durchführung für den Lehrer:

- Ortsunabhängige Vorbereitung und Erstellung von Lerninhalten
- Speicherung und Dokumentation von Unterrichtsinhalten
- Bereitstellen und ständiges Adaptieren fertiger Unterrichtsinhalte
- Speicherung von Notizen jeder Art
- Festhalten von Schülerbeiträgen
- Rascher Datenaustausch und flexibel einsetzbar (z.B. mit USB-Stick)

Medienkonzept der drei Grundschulen der Gemeinde Stockelsdorf

- Bereitstellung von gemeinsamen Unterrichtsmaterialien auf einem zentralen Rechner an der Schule oder im Schulverband
- Zudem eine Nutzung der bereits vorhandenen Unterrichtsmaterialien (herkömmliche Arbeitsblätter lassen sich zu interaktiven Tafelbildern umgestalten)

Be- und Nacharbeitung von Unterrichtsinhalten nach Anforderung:

- Rasche Änderung der Texte und Objekte in beliebiger Farbe und Größe
- Direkte Beschriftung und Speicherung von Karten- und Bildmaterial
- Ausdruck und Speicherung fertiger Tafelbilder und Schülerarbeiten
- Weiterbearbeitung und Wiederholung von Unterrichtsinhalten und Aufrufen bereits gespeicherter Unterrichtsergebnisse zu einem späteren Zeitpunkt

Flexibel und zeitgemäß:

- Direkter und schneller Zugang zu Wissen: z.B. für Recherchen und die Suche von Bildmaterial im Internet zur Weiterverarbeitung am Board
- Nutzung aller Programme und Medien auf einem Gerät
- Größtmögliche Medienintegration und Mediennutzung
- Beweis von Medienkompetenz einer Lehrkraft
- Bereitstellung der Ergebnisse auch für Schülerinnen und Schüler (online oder auf USB-Stick)
- Indirekte Schulung der Schüler zum sinnvollen Medienumgang

Einsatz verschiedenster Lernformen:

- Präsentation
- Interaktionen
- Stationenlernen
- Lernspiele
- Einzel- und Partnerübungen
- Selbstkontrollen

Gesundheit:

- Vermeidung von Feinstaub durch Tefelkreide
- Erleichterung für das Schülerauge durch Zoom-Möglichkeiten

Medienkonzept der drei Grundschulen der Gemeinde Stockelsdorf

3. Medienkompetenzentwicklung in den drei Hauptfächern

Die folgenden Übersichten zeigen, wie digitale Medien an unseren Schulen in den Hauptfächern Deutsch, Mathematik und HWS verwendet werden sollen und welchen Beitrag die einzelnen Unterrichtsfächer damit zur Medienkompetenzentwicklung der Schülerinnen und Schülern über die vier Grundschuljahre hinweg leisten sollen.

3.1. Einsatz von digitalen Medien im Fach Deutsch

3.1.1. Vorbemerkung

Das folgende Raster orientiert sich an der Übersicht zur fachlichen Konkretisierung in der IQSH-Broschüre „Digitale Medien im Fachunterricht“ (Kiel 2018, S. 39).

3.1.2. Kompetenzbereiche, Arbeitsmöglichkeiten und Beispiele für den Deutschunterricht

KOMPETENZBEREICHE	ARBEITSMÖGLICHKEITEN IM FACH	BEISPIELE
Kompetenzbereich 1: Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren	I Sprechen und Zuhören: Recherchen, Sachverhalte beschreiben	Audioaufnahmen zur Informationsgewinnung nutzen: Kl. 1-4: Hörspiele/-bücher hören
	II Schreiben: Informationen zu einem Thema suchen, auswählen, verarbeiten; PC-Rechtschreibhilfen kritisch nutzen	Textdokumente anlegen: Kl. 2: „Klassen-Geschichten-Buch“ Kl. 3: Ein Frühlings-Gedichte-Heft mit CD erstellen Kl. 4: Ein Referat vorbereiten Inhalte einfügen und bearbeiten: Kl. 3-4: Bilder aus dem Internet in die Produkte einfügen oder eigene Bilder einscannen und einfügen speichern und drucken
	III Lesen – mit Texten und Medien umgehen: Texte suchen; Informationen über Autor(inn)en/ Werke; Recherche zu Zeitungen/Zeitschriften	Informationen zu einem Thema suchen und auswählen: Kl. 3: Nach Informationen zu einem Autor suchen Kl. 4: Eine Zeitung online lesen
	IV Sprache und Sprachgebrauch untersuchen: Übungen zu Kategorien auf Wort-, Satz- und Textebene	Recherche zu Fremdwörtern, Grammatik und Stilistik

Medienkonzept der drei Grundschulen der Gemeinde Stockelsdorf

KOMPETENZBEREICHE	ARBEITSMÖGLICHKEITEN IM FACH	BEISPIELE
Kompetenzbereich 2: Kommunizieren und Kooperieren	I Sprechen und Zuhören: Wirkungen der Redeweise und der Sprachregister kennen (digitale Dokumentation)	Gespräche mittels digitaler Medien führen
	II Schreiben: Mit Textverarbeitungsprogrammen digitale Dokumente zu unterschiedlichen Formen und Funktionen des Schreibens erstellen; kollaborative Texte schreiben	Gemeinsam an einem Textdokument arbeiten: Kl. 2-4: Gemeinsam Texte verfassen (s.o.) Etherpads und Webeditoren nutzen
	III Lesen – mit Texten und Medien umgehen: (Handelnder) Umgang mit Texten mittels digitaler Medien	Epische Texte in einen Dialog umwandeln und als akustisches Dokument gestalten (z. B. Hörspiel): Kl. 4: Ein Fabel-Hörspiel mit Audacity produzieren gefilmte Theaterinszenierungen vergleichen
	IV Sprache und Sprachgebrauch untersuchen: Sprachliche Verständigung untersuchen; Textentwürfe überarbeiten	Sprachliche Verständigung medienspezifisch gestalten; gemeinsames Textdokument mittels Kommentarfunktion und Überarbeitungs- markierungen überarbeiten
Kompetenzbereich 3: Produzieren und Präsentieren	I Sprechen und Zuhören: Eigene Audioaufnahmen oder Filme erstellen	Interviews, Hörspiele, Hörtexte, Erklärfilme usw. und (Lern-)Ergebnisse präsentieren: Kl. 4: Ein Fabel-Hörspiel mit Audacity produzieren
	II Schreiben: Ideen sammeln; Texte planen, schreiben und layouten; Texte überarbeiten (Überarbeitungsfunktion des PC)	Texte für die Veröffentlichung vorbereiten, digitale Präsentationen erstellen (z.B. Bildschirmpräsentation, Plakat): Kl. 2: „Klassen-Geschichten-Buch“ Kl. 3: Ein Frühlings-Gedichte-Heft mit CD erstellen Kl. 4: Ein Referat vorbereiten

Medienkonzept der drei Grundschulen der Gemeinde Stockelsdorf

KOMPETENZBEREICHE	ARBEITSMÖGLICHKEITEN IM FACH	BEISPIELE
	III Lesen – mit Texten und Medien umgehen: Präsentation von Büchern/Texten	Eigene digitale Bücher – auch multimedial – erstellen: Kl. 2: „Klassen-Geschichten-Buch“ Kl. 3: Ein Frühlings-Gedichte-Heft mit CD erstellen Gedichte visualisieren, vertonen oder mit Musik unterlegen: Kl. 3: Ein Frühlings-Gedichte-Heft mit CD erstellen
	IV Sprache und Sprachgebrauch untersuchen: Funktionen zum Wortschatz nutzen; filmische Mittel	Digitale Wortschatzsammlungen erstellen; Erklärfilme u.ä. produzieren, Literaturinterpretationen verfilmen
Kompetenzbereich 4: Schützen und sicher Agieren	I Sprechen und Zuhören: Wahrnehmung der Rahmenbedingungen von Kommunikation	Kommunikationsmodelle auf TV-Diskussionen anwenden; sich gegen heimliche Mitschnitte und Verfilmungen absichern
	II Schreiben: Möglichkeiten und Grenzen digitaler Kommunikation und Information wahrnehmen sowie Gefahren kennen; Kenntnis der besonderen/verzerrten Wirkung von konzeptionell Mündlichem in digitaler Schriftlichkeit	Texte und Nachrichten unter Beachtung gültiger Datenschutzbestimmungen gestalten, speichern und austauschen; Wirkungen von Beschwerde-E-Mails und -SMS abstufen können
	III Lesen – mit Texten und Medien umgehen: Unterscheidung realer, fiktionaler und gefakter Wirklichkeit	Unterschiedliche mediale Gestaltungen eines Motives/Inhaltes miteinander vergleichen; inhaltliche und formale Bedingungen von Texten und ggf. Manipulationen untersuchen
	IV Sprache und Sprachgebrauch untersuchen: Wirkung von schriftlicher und mündlicher Kommunikation wahrnehmen	Manipulativen und rhetorischen Sprachgebrauch untersuchen (Werbe-Clips; journalistische Texte und Sendungen; verkappte Werbung in Video-Präsentationen usw.)

Medienkonzept der drei Grundschulen der Gemeinde Stockelsdorf

KOMPETENZBEREICHE	ARBEITSMÖGLICHKEITEN IM FACH	BEISPIELE
Kompetenzbereich 5: Problemlösen und Handeln	I Sprechen und Zuhören: Auswahl geeigneter Medien; Sprachebenen und-register und ihre Visualisierung wirksam medial nutzen	Konfliktlösung, Klärung von Anliegen; mit Smileys und Emojis Mimik und Gestik medial übersetzen
	II Schreiben: Mediale Schreibaneignungen nutzen; Auswahl eines Rechtschreibprogramms; Suchfunktionen nutzen	Schreibfluss mit Bildern, Bildgeschichten oder Musik anregen, Schreibblockaden lösen: Kl. 4: Schreiben zu Musik Schreibungen überprüfen, Texte umorganisieren und Kohärenz herstellen: Kl. 2-4: Eigene Texte (s.o.) mit Hilfe des Rechtschreib- programms sowie in Schreibkonferenzen stilistisch überarbeiten
	III Lesen – mit Texten und Medien umgehen: Gezielte Suche im Netz	Auffinden und Auswahl geeigneter Quellen: Kl. 4: Ein Referat vorbereiten Chats nutzen können; digitale Schreibgespräche führen
	IV Sprache und Sprachgebrauch untersuchen: Sprachrichtigkeit und Stilistik überprüfen	Rechtschreibprogramme, digitale Chats und Lexika sowie Suchfunktionen zur Überarbeitung von Texten nutzen Kl. 2-4: Eigene Texte (s.o.) mit Hilfe des Rechtschreib- programms überarbeiten
Kompetenzbereich 6: Analysieren und Reflektieren	I Sprechen und Zuhören: Wirkungen von Gesprächen mittels digitaler Medien untersuchen	Akustische oder optische Dokumentation von Gesprächen zur Analyse der Wirkung digitaler Medien
	II Schreiben: Wirkungen von Schreibformen in digitalen Medien	Schreiben in SMS, E-Mail und Blogs analysieren; Entstehung von Wikipedia-Einträgen reflektieren

Medienkonzept der drei Grundschulen der Gemeinde Stockelsdorf

KOMPETENZBEREICHE	ARBEITSMÖGLICHKEITEN IM FACH	BEISPIELE
	<p>III Lesen – mit Texten und Medien umgehen: Recherchen im Internet zu Autor(inn)en und Texten; Analyse und Unterscheidung journalistischer und populärer Texte im Netz; Urheber identifizieren Texte und ihre Verfilmung/Vertonung vergleichen</p>	<p>Rechercheergebnisse bewerten und verarbeiten: Kl. 3: Nach Informationen zu einem Autor suchen Kl. 4: Eine Zeitung online lesen Kl. 4: Ein Referat vorbereiten Internetquellen ermitteln; Genese von Wikipedia-Einträgen ermitteln Kl. 3-4: Ein Hörbuch/Hörspiel zu einem Buch hören oder einen Film zu einem Buch sehen</p>
	<p>IV Sprache und Sprachgebrauch untersuchen: Sprachliche Aspekte digitaler Kommunikation; Filmanalyse</p>	<p>Zitier- und Belegverfahren in journalistischen Netztexten reflektieren; filmische Mittel analysieren und reflektieren</p>

Medienkonzept der drei Grundschulen der Gemeinde Stockelsdorf

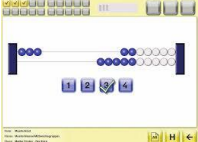

3.2. Einsatz von digitalen Medien im Fach Mathematik

3.2.1. Einleitung

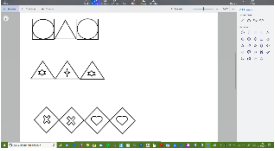

Digitale Medien haben vor allem für Kinder einen hohen Aufforderungscharakter. Verknüpft die Lehrkraft nun die üblichen Inhalte des Mathematikunterrichts mit den digitalen Medien (E-Boards und Endgeräte), so sind die Schülerinnen und Schüler motiviert bei der Sache. Voraussetzung ist jedoch, dass alle Kinder der Klasse die Möglichkeit erhalten, digital zu interagieren (beispielsweise zur Festigung von Lerninhalten). Nach wie vor sollten gemeinsame Phasen zur Ergebnissicherung und Erörterung von Problemen (Rechenkonferenzen) ein wichtiger Bestandteil des Unterrichts bleiben. Mithilfe der digitalen Medien lassen sich nun erarbeitete Tafelbilder (Zwischenstände) abspeichern. Zudem lassen sich von Schülerinnen und Schülern erstellte Lösungswege auf eine Projektionsfläche (z. B. E-Board) spiegeln, um diese zu präsentieren und ggf. zu bearbeiten.

3.2.2. Wie könnte die inhaltliche Verknüpfung im Fach Mathematik mit den digitalen Medien aussehen?

In der nun folgenden Tabelle wird für jede Klassenstufe an Hand eines Beispiels der Medieneinsatz beschrieben.

Klassenstufe	Inhaltsbereich	Mögliche Inhalte / Kompetenz Die Schülerinnen und Schüler...	Umsetzung mit digitalen Medien Die Schülerinnen und Schüler...	KMK-Kompetenz
1	Zahlen und Operationen	<ul style="list-style-type: none"> zählen strukturierte Mengen. (Simultanerfassung) 	<ul style="list-style-type: none"> spielen eine digitale Version vom „Blitzen“. Lernsoftware: Lernwerkstatt  Sozialform: gemeinsam am E-Board oder in Einzel- oder Partnerarbeit am Endgerät	K 5.4 Problemlösen und Handeln - Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen
2	Größen und Messen	<ul style="list-style-type: none"> ermitteln einfache Geldbeträge im erarbeiteten Zahlenraum. 	<ul style="list-style-type: none"> erzeugen mit einer speziell gestalteten Vorlage beliebig viele Münzen und Scheine und ermitteln spielerisch Geldbeträge. Software: Active Inspire  Sozialform: gemeinsam am E-Board	K 3.1 Produzieren und Präsentieren – Entwickeln und Produzieren

Medienkonzept der drei Grundschulen der Gemeinde Stockelsdorf

Klassenstufe	Inhaltsbereich	Mögliche Inhalte / Kompetenz Die Schülerinnen und Schüler...	Umsetzung mit digitalen Medien Die Schülerinnen und Schüler...	KMK-Kompetenz
3	Raum und Form	<ul style="list-style-type: none"> • setzen geometrische Muster fort. • entwickeln selbst eigene Muster. 	<ul style="list-style-type: none"> • zeichnen digital geometrische Muster und setzen diese fort. Software: Paint 3D  Sozialform: Partnerarbeit	K 5.2. Problemlösen und Handeln – Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen
4	Daten und Häufigkeit	<ul style="list-style-type: none"> • stellen Daten übersichtlich dar. 	<ul style="list-style-type: none"> • erfassen Daten und erstellen auf dessen Grundlage Tabellen und Diagramme. Software: Office – Excel  Sozialform: Partnerarbeit	K 1.3. Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren – Speichern und Abrufen

Die Tabelle soll verdeutlichen, dass nahezu in allen Inhaltsbereichen im Fach Mathematik der sinnvolle Einsatz von digitalen Medien möglich ist. Natürlich lassen sich die beschriebenen Unterrichtsinhalte auch analog bearbeiten.

Durch den digitalen Medieneinsatz ergeben sich allerdings mehrere Vorteile:

- höhere Motivation der Schülerinnen und Schüler
- hohe Übungsfrequenz in der Lernwerkstatt (Beispiel: Klasse 1)
- unterschiedliche Geldbeträge können sehr schnell erzeugt werden (Beispiel: Klasse 2)
- verschiedene geometrische Formen lassen sich mit Formenvorlagen schnell erstellen (Beispiel: Klasse 3)
- unzählige Formatierungsmöglichkeiten zur optimalen Veranschaulichung (Beispiel: Klasse 4)

Einsatz von Lernsoftware im Mathematikunterricht

Mathematikübungsprogramme helfen, mathematische Fertigkeiten zu sichern und Fähigkeiten zu fördern. Zumeist werden die fünf Inhaltsbereiche („Muster und Strukturen“ – „Zahlen und Operationen“, „Daten, Zufall und Kombinatorik“, „Größen und Messen“ und „Raum und Form“) berücksichtigt. Prozessbezogen steht die Kompetenz „Problemlösen“ oft im Vordergrund.

Geeignete Software stellt den Kindern Aufgaben, greift bei falschen Lösungen ein und gibt Hilfen. Jedes Kind kann sein Arbeitstempo individuell bestimmen. Durch Voreinstellungen wird das individuelle Leistungsvermögen des Kindes berücksichtigt, der direkte Leistungsvergleich in der Gruppe entfällt. So steht das leistungsschwache Kind nicht im Wettbewerb und das schnell lernende Kind wird gezielt gefordert.

Medienkonzept der drei Grundschulen der Gemeinde Stockelsdorf

3.3. Einsatz von digitalen Medien im Fach Sachunterricht

3.3.1. Einleitung

Gerade im Fach HWSU spielt der Umgang mit digitalen Medien eine besondere Rolle. Vor allem den Klassenstufen 3 und 4 schreiben die im Sommer 2019 in Kraft tretenden Fachanforderungen Themenfelder vor, bei denen z.B. die Recherche im Internet für die Schüler und Schülerinnen erforderlich ist. Außerdem gibt es in den neuen Fachanforderungen auch extra das Themenfeld „Medien“. Dieses Themenfeld soll in jeder Jahrgangsstufe im HWS-Unterricht Gegenstand des Unterrichtes werden.

3.3.2. Einsatz digitaler Medien im Sachunterricht

Die Fachanforderungen schreiben im Themenfeld 10 „Medien“ den Umgang mit digitalen Medien und das Vermitteln von Wissen über diese Medien vor. So wird gefordert, dass die Schüler und Schülerinnen

- verschiedene Kindersuchmaschinen nutzen sollen.
- verschiedene Computerprogramme (Schreib-, Bild- und Tabellen-programme) kennenlernen.
- Tablets und Handys einschließlich Apps kennenlernen.
- Sachfilme suchen, anschauen und Informationen entnehmen sollen.
- Kindernachrichten schauen.
- Mediatheken nutzen.
- sich mit der Sicherheit im Netz vertraut machen.
- sich auch kritisch mit den verschiedenen Medientypen auseinandersetzen.

So sollen schon die Schüler und Schülerinnen der **Klassenstufen 1 und 2** verschiedene digitale Medien kennen und auch nutzen lernen. Dabei geht es um den ersten Umgang mit dem Computer, Whiteboard, Tablet, Drucker, einfachen Schreibprogrammen etc.

Anhand einer elektronischen Tafel kann die Lehrkraft den Kindern die erste Nutzung von Suchmaschinen etc. Schritt für Schritt genau zeigen, so dass diese im Umgang mit dem Computer geschult werden und erste Kompetenzen auf diesem Gebiet erlernen können.

Beispiel „Igel“:

Internet zur Recherche zum Thema nutzen, um

- eigene Sachinformationen in Kindersuchmaschinen zu suchen.
- sich kleine Lehrfilme anzuschauen.
- auch mit Hilfe der Medien ihre Ergebnisse den Anderen sachgerecht zu präsentieren.

Medienkonzept der drei Grundschulen der Gemeinde Stockelsdorf

Besonders in den **Klassenstufen 3 und 4** werden die Lehrkräfte angehalten, digitale Medien im Unterricht einzusetzen. Die in den ersten beiden Klassenstufen erworbenen Kompetenzen sollen nun genutzt und weiter ausgebaut werden.

Dabei geht es nicht nur um die reine Nutzung verschiedener digitaler Medien, sondern auch um das Vermitteln der Grenzen und Gefahren dieser Medien. Die Schüler sollen zu kritischen Nutzern werden.

So sollen die Schüler und Schülerinnen z.B. zum **Thema „Schleswig-Holstein“** aus verschiedenen Quellen Informationen zu einzelnen Teilaspekten entnehmen, reflektieren und kritisch hinterfragen (Kindersuchmaschinen, Google, YouTube, Wikipedia etc.). Anschließend sollen sie ihre Ergebnisse auch medial aufbereiten, z.B. in einer PowerPoint Präsentation, und diese sachangemessen präsentieren. Da das Thema „Schleswig-Holstein“ sehr umfassend ist, könnte man zum Beispiel die Tiere des Wattenmeeres von einzelnen Schülern oder kleinen Gruppen erforschen lassen, die sie dann den anderen Kindern in einem Referat vorstellen.

So kann mit vielen Themen im Sachunterricht verfahren werden (z.B. Wikinger, Kirchen Lübecks, Wald etc.).

Medienkonzept der drei Grundschulen der Gemeinde Stockelsdorf

4. Medienkonzept der Offenen Ganztagschule (OGGS) für den Nachmittagsbereich

4.1. Organisatorische Inhalte

4.1.1. „Meetpoint“

Ist Zustand:

Der „Meetpoint“ ist Sammelpunkt der Kinder, Eltern, Lehrer und Mitarbeiter, außerdem dient er der Übersicht zum Aufenthaltsort der Kinder im Schulgebäude. Dafür hängen in den Eingangshallen der jeweiligen Schulen Holztafeln mit den zur Verfügung stehenden Räumlichkeiten. An diesen Tafeln sind Haken für abnehmbare Namensschilder befestigt.

Die Kinder haben die Möglichkeit sich nach Unterrichtschluss frei zu entscheiden, welches Angebot sie nutzen möchten. (Essen, Hausaufgaben, Draußen spielen, Sportangebote, etc.). Die Kinder gehen nach Unterrichtschluss zum „Meetpoint“ um sich im Nachmittag anzumelden und ihr Namensschild an die entsprechende Tafel der Räumlichkeit, in welche sie gehen wollen, zu hängen.

Jeder Mitarbeiter hat ein Telefon um intern mit den Kollegen im gesamten Schulgebäude kommunizieren zu können. Vergisst ein Kind möglicherweise, sein Namensschild umzuhängen, kann man so bei einzelnen Kollegen anrufen um zu erfragen, wo sich das Kind aufhält.

Zukünftig:

Die Kinder sollen weiterhin frei entscheiden können, wo sie sich nach Unterrichtschluss aufhalten wollen. Der „Meetpoint“ soll als Sammelstelle erhalten bleiben und ergänzend medial unterstützt werden. Alle Räumlichkeiten der Schule, sollen mit einem Tablet ausgestattet werden. Auf diesen Geräten ist eine Software installiert, die es uns ermöglicht:

- Die Anwesenheit oder den Krankheitsfall der Kinder zu erfassen
- Über die Funktion „digitales Klassenbuch“ die zu erledigenden HA einsehen zu können
- Eventuelle Auffälligkeiten der Kinder im Laufe des Schulalltags sicher übermitteln zu können
- Bei auffallenden Schwierigkeiten der HA im Nachmittag, ebenso zuverlässig die Informationen übermitteln zu können
- Anwesenheit, erledigte HA und die Übersicht ob die Kinder gegessen haben, zu gewährleisten (Farbliche Kennzeichnung; rot-nicht gegessen, Gelb-Keine HA)
- Kommunikation ohne das Telefon: Wird ein Kind abgeholt, oder soll losgeschickt werden, dann tippt der Mitarbeiter am „Meetpoint“ die jeweiligen Kinder an und eine Nachricht erscheint als Pop-up mit deutlichem signalton auf dem Tablet des Mitarbeiters, der sich in der Räumlichkeit des betreffenden Kindes befindet, auf und kann los geschickt werden.

Medienkonzept der drei Grundschulen der Gemeinde Stockelsdorf

4.1.2. Eltern Kommunikation

Ist-Zustand:

Die Kommunikation zwischen der Betreuung und den Eltern läuft derzeit über Elternbriefe (in Papierform), Tür und Angelgespräche und Elterngespräche durch die pädagogische Leitung nach Terminvergabe. Der aktuelle Essenplan der Woche hängt am „schwarzen Brett“ des Schulstandortes aus.

Zukünftig:

Über ein sogenanntes digitales schwarzes Brett (Dagomi) können Eltern mit einem Kennwort auf alle aktuellen Elternbriefe zugreifen. Die Elterngespräche können über eine online Terminvergabe auf der jeweiligen Homepage (Dagomi) einfacher koordiniert werden. So können regelmäßige Entwicklungsgespräche stattfinden.

4.1.3. Dienstbesprechungen

Ist Zustand:

Alle vier Wochen findet ein Treffen zwischen den Organisatorischen/Pädagogischen Leitungen der Schulen und der Gesamtleitung statt. Hier werden aktuelle Informationen besprochen, die alle drei Grundschulen betreffen. In den einmal wöchentlich stattfindenden Dienstbesprechungen werden diese Informationen an den jeweiligen Standorten besprochen.

Zukünftig:

Ein digitales Dienstbesprechungs-Protokoll sorgt für Arbeitserleichterung. So können Themen der Leitungsbesprechung in die Themenliste der Mitarbeiterbesprechung übertragen und bearbeitet werden. Anschließend sollen diese als Anhang wieder beigefügt werden können.

4.1.4. Kommunikation Vor- und Nachmittag

Ist Zustand:

Die Kommunikation zwischen Schule und Betreuung läuft derzeit rein über Gespräche zwischen der Pädagogischen/Organisatorischen Leitung und der Schulleitung, über die die relevanten Informationen, die dann in den Dienstbesprechungen an das jeweilige Team weitergegeben werden.

Zukünftig:

Um dies für alle Beteiligten zu vereinfachen, soll es ein Programm auf den festinstallierten Tablets in allen Räumlichkeiten geben. Hierüber lassen sich dann Informationen schneller austauschen. Zusätzlich sind die Informationen jeder Zeit abrufbar. So sind u.a. Hausaufgaben, extra Aufgaben, Auffälligkeiten eines Kindes und Anwesenheit der Kinder leichter zu kommunizieren. Da wir einen Frühdienst anbieten, das Personal des Frühdienstes aber nicht im Nachmittag vor Ort ist, lassen sich hier ebenso Anwesenheit, sowie relevante Informationen der Kinder digital austauschen.

Medienkonzept der drei Grundschulen der Gemeinde Stockelsdorf

4.2. AG Angebote

4.2.1. Anmeldung

Ist-Zustand:

In den Schulen werden (zweimal im Schuljahr) im Nachmittagsbereich Flyer verteilt, auf denen die aktuellen AG Angebote aufgelistet sind. Mit einem Kreuz bei der gewünschten AG und der rechtzeitigen Abgabe, meldet man sich zur AG an. Anschließend wird mit einem Schreiben an die Eltern bestätigt, an welchen AGs die Kinder teilnehmen werden.

Zukünftig:

Die Anmeldung für die AGs läuft über die Internet-Seite. Dort wird das Kind mit der Angabe von Namen und Klasse bei der gewünschten AG angemeldet. Dies wird im Büro des Vereins ausgewertet und anschließend als E-Mail an die Eltern sicher übermittelt.

4.2.2. Zukünftige AG Angebote

Newsletter

Auf der Homepage soll es einen „Kinderteil“ geben. In einer AG werden aktuelle Informationen, Wochen-Themen und interessante Informationen von Kindern zusammengestellt und aktuell gehalten. Begleitet von Bildmaterial wird das ganze kindgerecht und interessant gestaltet. Dies soll unter anderem eine Einführung in die Medienpädagogik sein und soll die Kinder im Umgang mit Internet und Computer aufklären.

Eventuelle AG Angebote, die unterstützend mit dem Mediaboard etc. ins Leben gerufen werden könnten:

- YouTuber/Blogger
- Verarbeitung von Video- und Bildmaterial

Multimediales Arbeiten

Derzeit ist eine Spiele-Mediathek in Arbeit, in der sich die Kinder aus einer, gemeinsam von den Mitarbeitern erstellten, Sammlung von Gesellschafts- und Lernspielen, ein gewünschtes Spiel ausleihen können. Jedes der Kinder soll einen Spieleausweis besitzen, mit dem es sich dann dort, wie in einer Bücherei, Spiele über einen Zeitraum ausleihen und sowohl im Schulalltag als auch im Nachmittagsbereich oder zu Hause mit der Familie spielen kann.

Die beiliegenden Spiele-Anleitungen sind für Kinder meist unverständlich erklärt oder sie sind allein noch nicht in der Lage sie zu lesen und benötigen die Hilfe eines Erwachsenen. Damit die Kinder dennoch Motivation haben Gesellschaftsspiele zu spielen oder sogar neue kennenzulernen und hierzu nicht die Hilfe eines Erwachsenen benötigen, sollen die Spielanleitungen leicht verständlich und kurz gehalten in Form eines Videos, welches sich die

Medienkonzept der drei Grundschulen der Gemeinde Stockelsdorf

Kinder gemeinsam, vor Spielbeginn auf einem Tablet ansehen können, ermöglichen. So dass die Kinder auch alleine die gewünschten Spiele spielen können.

Die Videos dafür würden von den Mitarbeitern des Vereins selbst aufgenommen und zur Verfügung gestellt werden.

Ein Forum auf der Internet-Seite einrichten, um die Spielanleitung auch zu Hause mit den Eltern ansehen zu können.

4.3. Schulung/ Weiterbildung

4.3.1. Kinder

Die Kinder werden im Vormittagsbereich im Umgang mit dem Computer und dem Tablet geschult.

4.3.2. Mitarbeiter

Vor dem Start des Medienkonzeptes soll es eine Einweisung für alle Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter, die regelmäßig sowohl die Interaktiven Tafeln als auch das Programm auf den Computern und den Tablets nutzen, geben. Damit jeder Mitarbeiter weiterhin über die zur Verfügung stehenden Programme Bescheid weiß, wie diese zu nutzen sind, werden regelmäßige Unterweisungen in diesem Bereich folgen.

4.4. Abschließende Worte

Im Nachmittag soll das Konzept hauptsächlich den Organisatorischen Bereich unterstützen und die sichere Datenübermittlung ermöglichen. Da der Nachmittag zwar an das Curriculum der Schule angebunden, jedoch hauptsächlich spielerisch gestaltet wird, beinhaltet das Konzept keine primären Anhaltspunkte zur medialen Förderung der Kinder im Nachmittagsbereich und soll nur zweitrangig zum Beispiel durch AG Angebote unterstützt werden.

P.S.: Die datenschutzrechtlichen Fragen werden derzeit noch mit unserem zuständigen Datenschutzbeauftragten besprochen.