



Medienkonzept Gerhart-Hauptmann-Schule

Arbeitspapier: Stand 03.05.2023



Inhaltsverzeichnis

1	Vorwort	2
2	Zielsetzung	3
	3
3	Aktueller Stand der Ausstattung	3
4	Nutzung der Medien im Unterricht	4
4.1	<i>Klasse 1</i>	4
4.2	<i>Klasse 2</i>	4
4.3	<i>Klasse 3</i>	5
4.4	<i>Klasse 4</i>	5
4.5	<i>Fachspezifische Einsatzmöglichkeiten</i>	6
5	Geplante Ausstattung mit digitalen Medien und Support	7
6	Fortbildung der Lehrkräfte	7

1 Vorwort

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“.

Viele unserer Schülerinnen und Schüler haben bereits Zugang zu digitalen Medien. Im Einzugsgebiet der Schule verfügt die Mehrheit der Eltern über einen PC mit Internet-Anschluss, so dass einige Kinder bereits Grundkenntnisse mitbringen. Daher gilt es einerseits, diesen Mediengebrauch und -konsum kritisch zu reflektieren, andererseits jedoch auch, die Medienkompetenz der Kinder zu fördern. Hierbei legt die Gerhart-Hauptmann-Schule besonders Wert auf die Zusammenarbeit mit Eltern und Kindern. Das schulische Medienkonzept schafft durch einen Austausch aller in der Schule Beteiligten eine gemeinsame Basis für die aktive Gestaltung der Lernumgebung und Unterrichtsorganisation.

2 Zielsetzung

„Lernen in der digitalen Welt“ ist in allen aktualisierten Fachanforderungen des Landes Schleswig-Holsteins aufgeführt und beginnt bereits in der Primarstufe. Die Schülerinnen und Schüler sollen in verschiedenen Bereichen Kompetenzen erwerben, um den Herausforderungen in einer von Medien beeinflussten Welt gerecht zu werden.

Suchen und Arbeiten (K1)	Kommunizieren und Kooperieren (K2)	Produzieren und Präsentieren (K3)	Schützen und sicher Agieren (K4)	Problemlösen und Handeln (K5)	Analysieren und Reflektieren (K6)
Browsen, Suchen, Filtern	Interagieren	Entwickeln und Produzieren	Sicher in digitalen Umgebungen agieren	Technische Probleme lösen	Medien analysieren und bewerten
Auswerten und Bewerten	Teilen	Weiterverarbeiten und Integrieren	Persönliche Daten und Privatsphäre schützen	Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen	Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren
Speichern und Abrufen	Zusammenarbeiten	Rechtliche Vorgaben beachten	Gesundheit schützen	Eigene Defizite ermitteln und nach Lösungen suchen	
	Umgangsregeln kennen und einhalten		Natur und Umwelt schützen	Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen	
	An der Gesellschaft aktiv teilhaben			Algorithmen erkennen und formulieren	

vgl. Fachanforderungen – Grundschule – Allgemeiner Teil (Stand 2020)

3 Aktueller Stand der Ausstattung

- Convertibles (87)
- ActivePanels / E-Boards (10)
- Info-Bildschirm (1)
- Desktop-PCs (2)
- Dokumentenkameras (10)
- Kopfhörer (10)

4 Nutzung der Medien im Unterricht

4.1 Klasse 1

Zielsetzung:

- SuS lernen den Umgang mit den digitalen Tafeln und Dokumentenkameras kennen

4.2 Klasse 2:

Zielsetzung:

- SuS kennen grundlegende Bestandteile der Convertibles und können diese bedienen
- SuS melden sich selbstständig am Gerät an
- SuS kennen die Lernsoftware „Lernwerkstatt“ und können in dieser eigenständig arbeiten

Inhalte:

- Grundkenntnisse:
 - Einschalten des Gerätes
 - Kennenlernen der Tastatur (z.B. Lernwerkstatt)
 - Bedienung des Touch Screens / Touch Pads
 - Lautstärke regeln (lauter, leiser, stumm mit Hilfe der Funktionstasten fn5, fn6, fn7)
 - Ordnungsgemäßes Herunterfahren des Geräts durch An/Aus Knopf
- Anmeldung (zunächst Anmeldung durch die Lehrkraft)
- Arbeit mit der Lernwerkstatt
 - Programm öffnen durch Doppelklick/Doppeltouch
 - Orientierung in der Software (Wechsel zwischen Aufgaben, Beenden etc.)

4.3 Klasse 3

Zielsetzung:

- SuS lernen den pflichtbewussten Umgang mit Medien und Internet

Inhalte:

- Wiederholung der erlernten Basisfertigkeiten aus Klasse 2
- Erweiterung dieser:
 - Vollbildfunktion im Browser durch die Funktionstaste f11 nutzen
 - Entertaste kennenlernen
- Arbeit mit der App Anton
 - Öffnen mit Chrome-Browser
 - Anmeldung mit Speicherung der Zugangsdaten
- Internet-ABC (<https://www.internet-abc.de/>)
 - Modul 1: Suchen und Internet – So funktioniert das Internet
 - Modul 2: Mitreden und Mitmachen – Selbst aktiv werden
 - Modul 3: Achtung, die Gefahren! – So schützt du dich
 - Modul 4: Lesen, Hören, Sehen – Medien im Internet

4.4 Klasse 4

Zielsetzung:

- SuS lernen weiterhin den pflichtbewussten Umgang mit Medien und dem Internet
- Vorbereitung der SuS auf die Medienarbeit in den weiterführenden Schulen

Inhalte:

- Wiederholung der erlernten Basisfertigkeiten aus Klasse 3
- Arbeiten mit weiterer Lernsoftware (z.B. Zahlensorro, Kahoot, learningapps)
- Kennenlernen des Dateixplorers:
 - Ordner öffnen
 - Dateien finden
 - Dateien ablegen im Klassenordner
- Nutzung des Klassenordners
 - Verschiedene Lerninhalte (z.B. Links zu Internetseiten, Lernvideos)
 - Lösungen aufrufen und vergleichen
- Vertiefung der Nutzung des Internets für Recherche
 - Suchseiten kennenlernen (z.B. frag Finn, Google)
 - Dokument erstellen, gezielt abspeichern
 - Datei kopieren und einfügen
- Dokumente formatieren / Präsentations- und Schreibprogramme kennenlernen
 - z.B. Schrift unterstreichen, fett, kursiv
 - Schriftart und Größe verändern

4.5 Fachspezifische Einsatzmöglichkeiten

Allgemein

- Kamerafunktion (bspw. für Fotos, Scannen von QR-Codes)
- Sprachaufnahmen (eigene Wortdefinitionen, Hörspiel aufnehmen)
- QR-Codes erstellen
- Anton (fächerübergreifende Lernapp)
- Lernwerkstatt (fächerübergreifende Lernsoftware)

Deutsch

- Schreibübungen (bspw. Buchstabenlehrgang)
- Antolin (Texte/Bücher lesen, anschließend Fragen beantworten)
- Texte planen, schreiben und überarbeiten
- Briefe und E-Mails schreiben
- Gedichte vertonen, bebildern, präsentieren
- Literaturprojekte
- Lektüren ganzheitlich bearbeiten
- Grammatik- und Rechtschreibübungen
- Lernspiele
- Erzähl- und Schreibanlässe
- Hörübungen
- Bewegungsspiele

Mathe

- Schreibübungen (Ziffernlehrgang)
- Zahlen darstellen, am Zahlenstrahl einordnen, Mengen zuordnen
- Zahlen, Mengen, Muster, geometrische Formen in der Umwelt erkennen, fotografieren und dokumentieren
- Geometrie (dreidimensionale, interaktive Darstellung: Körpernetze, Ansichten, Würfelgebäude)
- Daten erheben und Diagramme erstellen

Sachunterricht

- Referate und Präsentationen erarbeiten und darstellen
- Internet als Informationsquelle / Recherche (auch kritisch hinterfragen)
- Kindernachrichten schauen
- Datenschutz (bspw. Nutzung von Bildern)
- Fotos zu Einheiten erstellen
- Sachfilme (bspw. Logo)

Nebenfächer

- Bildbearbeitungsprogramme nutzen (Kunst)
- Green-Screen-Fotografie (Kunst, Sachunterricht, usw.)
- Aufnahme eines Films
- Schülerzeitung erstellen (z.B. Sachunterricht)
- Beiträge für die Schulhomepage verfassen

5 Geplante Ausstattung mit digitalen Medien und Support

- Aufstocken der Convertibles (auf ca. 100 Endgeräte)
- Einheitliche Ausstattung der Klassenräume (bspw. digitale Tafeln von einem Hersteller)

6 Fortbildung der Lehrkräfte

- SE-Tag
- IServ-Schulung