

Medienkonzept

Stand 3/24

Grundsätze

Die Kinder sollen lernen, in allen Fächern kompetent mit alten **und** den sogenannten neuen Medien umzugehen.

Angestrebte **Ziele** durch den Einsatz von **Tablets** in unserer Schule sind:

1. Medienkompetenz erhöhen
2. Erweiterung/Förderung der Informations- und Kommunikationskompetenzen
3. selbstbestimmtes Lernen ermöglichen
4. in einer globalen Welt agieren können (inkl. Sensibilisierung für Gefahren im Internet, Kenntnisse über Datenschutz, Urheberrechte, Cybermobbing entsprechende Hilfsangebote)
5. In vielen Unterrichtsfächern den Einsatz bekannter analoger Materialien durch passende digitale Programme und Werkzeuge erweitern.
6. Erwerb des Medienpasses begleitend durch das Deutschlehrwerk Tinto

Vorhandene Ausstattung:

Medienraum

Im Medienraum stehen 45 iPads (in transportablen Tabletkoffern) zum Einsatz für die Schülerinnen und Schüler (SuS) im Unterricht bereit. Im Raum finden 14 SuS Platz, sodass mit halber Klassenstärke gezielt mit Lernprogrammen gearbeitet werden kann. Von den Lehrkräften wird der Medieneinsatz auf den behandelten Unterrichtsstoff abgestimmt. Zudem erlernen die SuS den Umgang mit dem Tablet (Hardware, Textverarbeitung, ...) und nutzen diese aufgrund des bestehenden Internetzugangs von allen Plätzen aus auch zur Internetrecherche für unterrichtliche Themen.

Die Ergebnisse können an einem Farb- oder Schwarz-Weiß-Drucker (Im Medien-Raum oder im Kopierraum installiert) von den Schülern ausgedruckt werden.

Klassenräume

Alle Klassenräume sind mit jeweils einem Kurzdistanz-Beamer, 2 Lautsprechern und einer Apple-TV-Box ausgestattet.

Über diese erfahren die SuS den medialen Einsatz in fast allen Unterrichtsphasen durch Anleitung der Lehrerinnen und Lehrer, sowie der aktiven Mitarbeit über die SuS iPads.

Für die Nutzung der SuS-iPads in den Klassen können diese entsprechend mit oder ohne Koffer in jeden Klassenraum transportiert werden. Alle Klassenräume verfügen über WLAN.

Lehrer

Alle Lehrerinnen und Lehrer verfügen über ein Dienst-iPad, mit welchem bereits viel Unterricht digital vorbereitet und in den Klassenräumen digital präsentiert und durchgeführt wird. Durch regelmäßige „*digitale Happen*“ in den Lehrerkonferenzen und eigene Konferenzen zum Thema der digitalen Medien werden die Einsatzmöglichkeiten des iPads und der unterschiedlichen Apps fortlaufend für alle Lehrerinnen und Lehrerinnen entsprechend angeleitet und erklärt.

Dadurch wird ermöglicht, den Mehrwert der digitalen Medien mit der gewohnten Unterrichtspraxis zu verbinden oder neue Unterrichtsformen zu erproben. So wird beispielsweise die App *Goodnotes* von vielen LuL zur erleichterten Vorbereitung und zur übersichtlichen Präsentation im Unterricht eingesetzt. Ebenso wurde zuletzt die digitale Begleiter-App *Bibox* des Mathematiklehrwerks in einer Konferenz vorgestellt. Dieses Programm wird nun schrittweise bei passenden Themen im Fach Mathematik erprobt.

„Medienlehrplan“ in den einzelnen Jahrgangsstufen

In allen Fächern und Jahrgangsstufen werden die iPads von den SuS bei einzelnen Themen als unterstützende und erweiternde Werkzeuge im Unterricht eingesetzt. Informationen darüber, welche Programme (Apps) in welchem Fach, zu welchem Thema zum Einsatz kommen, finden sich zum Teil in den Arbeitsplänen der Schule. Da diese, beispielsweise durch neu eingeführte Lehrwerke oder aktualisierte Auflagen, noch in einem Prozess der Aktualisierung sind, wird die Implementierung der Medien in diese Pläne noch fortschreiten.

Zu dem neu eingeführten Lehrwerk Tinto im Fach Deutsch ist zudem geplant, den zugehörigen Medienpass, welcher als erweitertes Begleitheft für jede Jahrgangsstufe erhältlich ist, schrittweise in jeder Klasse einzusetzen. Der Medienpass orientiert sich dabei an dem Medienkompetenzrahmen und deckt in allen Jahrgangsstufen alle Kompetenzbereiche ab.

Dieser gliedert sich fächerübergreifend beispielsweise in den Fächern Deutsch und Sachunterricht ein.

Wie beim geplanten Einsatz des Medienpasses, findet die Schulung und Förderung der Medienkompetenz an der Grundschule Steinhausen sowohl in bestehenden Fächern integriert als auch in eigens dafür vorgesehenen Medienförderstunden statt.

Klasse 1/2

Im ersten und zweiten Schuljahr sollen erste elementare Fertigkeiten mit dem Tablet angebahnt werden. Lernprogramme sollen dabei der Förderung einzelner Schüler dienen.

Andere Programme sollen das entdeckende Lernen und die Kreativität fördern und den analogen Unterricht der einzelnen Unterrichtsfächer als digitale Werkzeuge erweitern.

1. Bedienen und Anwenden (verschiedene Apps als digitale Werkzeuge)

- ANTON Lernapp (freie Lizenz)
- Umgang mit weiteren Apps (fächerspezifisch siehe Arbeitspläne; Beispiele:
 - App *Geoboard* für Fläche und Umfang von geometrischen Formen im Fach Mathematik der Klasse 2)
 - App *Lesestart* zur Leseförderung
 - App *Alphabet Board* zum Erlernen der Buchstaben
 - *Office* Textbearbeitung

2. Sich mit digitalen Medien informieren (Kompetenz Informieren und Recherchieren)

- Kennenlernen und erstes Bedienen von Suchmaschinen
- Passende Suchergebnisse auswählen
- Suchergebnisse abspeichern

3. Mit digitalen Medien kommunizieren (Kompetenz Kommunizieren und Kooperieren)

- Kommunikationsprogramme kennen lernen und besprechen
- Kommunikationsregeln erarbeiten
- Teilen von Inhalten besprechen und testen (Aufgaben und Arbeitsergebnisse über die Tablets per *Airdrop* teilen)

4. Mit digitalen Medien gestalten (Kompetenz Produzieren und Präsentieren)

- Verfilmung einer Bildergeschichte (Deutsch Klasse 1, App *iMovie/Kamera*)
- Erste Wörter und Sätze mit dem Tablet schreiben (*Office* Textbearbeitung)
- Geschichten planen, schreiben und gestalten mit der APP *Knietzsche* (Klasse 2)
- Stop-Motion Filme mit unterschiedlichen Materialien (u.A. Lego) planen und umsetzen mit der App *Stop Motion* (Klasse 1,2)

5. Digitale Medien kennen und verstehen (Kompetenz Problemlösen und Handeln)

- Einführung in die Arbeit am Tablet: Bedienungselemente (An- und Ausschalten der Geräte, Startbildschirm/Sperrbildschirm, Programme starten)
- Erste Orientierung auf der Tastatur (Kenntnis wichtiger Tasten und deren Funktionen: Großschreibung von Buchstaben mit der Umschalttaste, Leer-, Eingabe-, Rück-, Entfernen- und *Escape*-Taste)
- Erster Kontakt mit Algorithmen durch Einführung der App *Scratch Jr.* (Klasse 2)
- Mit den Robotern *Ozobots* erste kleine „Befehle“/Algorithmen zeichnen und Ausführen lassen (Klasse 2)

6. Über digitale Medien nachdenken (Kompetenz Analysieren und Reflektieren)

- Internetplattform „Antolin“ zur Leseförderung nutzen, dabei erste Sicherheitsregeln für die Internetnutzung kennen lernen (Passwortzugang, Schutz persönlicher Daten)
- Wirkung von Medien (Fokus auf Werbung und Videospiele) analysieren und einen konstruktiven Umgang mit diesen erarbeiten
- Chancen und Risiken in der digitalen Umgebung erkennen
- Medienkonsum beobachten und dokumentieren
- Informationen aus dem Internet kritisch bewerten und hinterfragen

Kompetenzen übergreifend:

- Erste eigene Programmierversuche mit der App *Scratch Jr.* Erproben und dabei eigene Animationen/Videos oder einfache Spiele programmieren

Klasse 3/4

Im dritten und vierten Schuljahr sollen den Schülern spezielle Medienkenntnisse vermittelt werden. Gezielt soll der Umgang mit dem Erstellen und Speichern unterschiedlicher Dateien erweitert und vertieft werden. In offenen Unterrichtsformen sollen ihre individuellen Fähigkeiten in Bezug auf die Internetnutzung erweitert werden. Risiken und Chancen der digitalen Vernetzung unserer heutigen Welt werden verstärkt behandelt.

1. Bedienen und Anwenden (verschiedene Apps als digitale Werkzeuge)

- Erweiterung und Sicherung der Grundkenntnisse in der Medienbedienung
- ANTON Lernapp (freie Lizenz)
- Umgang mit weiteren Apps (fächerspezifisch siehe Arbeitspläne; Beispiele:
 - App *Klötzchen* für Würfelgebäude und Baupläne
 - Formen im Fach Mathematik der Klasse 3)
 - App Lesestart zur Leseförderung
 - App *DiagrammGenerator* zum Erstellen von Diagrammen (Deutsch/Mathe Klasse 3,4)
 - App *Klipp Klapp* für das Untersuchen und Verstehen von Würfelnetzen (Mathe Klasse 3)
- Dateiorganisation: Ordner und Dateien erstellen (u.A. *Office*)
- Heranführen an das Thema Datenschutz: Wie gehe ich mit meinen Inhalten um, welche Konsequenzen hat das Teilen von Inhalten
- Den Begriff „*Spam*“ thematisieren und für einen sicheren Umgang mit diesen sensibilisieren

2. Sich mit digitalen Medien informieren (Kompetenz Informieren und Recherchieren)

- Verschiedene Suchmaschinen nutzen und vergleichen
- Informationen für Referate/ Plakate finden und bewerten
- Fake News: falsche Informationen erkennen

3. Mit digitalen Medien kommunizieren (Kompetenz Kommunizieren und Kooperieren)

- E-Mails schreiben
- Soziale Netzwerke kennen lernen und reflektieren
- Digitale Kommunikationsformen kennenlernen
- Risiken und Auswirkungen von Cybermobbing kennen, sowie Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten kennenlernen
- Prävention von Cybermobbing erarbeiten

4. Mit digitalen Medien gestalten (Kompetenz Produzieren und Präsentieren)

- Erklärvideos erstellen mit der App *iMovie*
- Audio-Visuelle Umsetzung von Geschichten oder Gedichten mit der App *iMovie*
- Geschichten planen, schreiben und gestalten mit der APP *Knietzsche* (Klasse 3,4)
- Ein Interview planen und Durchführen (*Kamera App/ iMovie App*)

5. Digitale Medien kennen und verstehen (Kompetenz Problemlösen und Handeln)

- Vertiefung der Arbeit am Tablet: weitere Tasten und Befehle kennen lernen
- Gemeinsamkeiten und Unterschiede von Tablet und Smartphone kennen lernen
- Vertiefte Einführung in Algorithmen durch die App *Scratch Jr.* und den Einsatz der programmierbaren Roboter *Ozobots* mit entsprechender Online-Software auf der Seite *Ozoblockly.com*

6. Über digitale Medien nachdenken (Kompetenz Analysieren und Reflektieren)

- Heranführen an Vermeidung von Suchtgefahr (Mediennutzen allgemein und besonders Videospiele) und damit Verbunden einer gesundheitsbewussten Nutzung digitaler Technologien
- Stereotype Darstellung in Werbung und Videospiele analysieren und reflektieren
- Immer online? – Mediennutzung kritisch reflektieren und selbstverantwortlich regulieren

Kompetenzen übergreifend:

- Fortgeschritten Programmierversuche mit der App *Scratch Jr.* Erproben und dabei eigene Animationen/Videos oder einfache Spiele programmieren
- Das Erstellen der Videos aus Punkt 4 deckt zudem fast alle anderen Kompetenzen bei der Planung und Durchführung ab.

Weiterentwicklung des Medienkonzeptes

Mit dem stetig wachsenden Fortschritt der neuen Medien und den daraus entstehenden neuen Möglichkeiten, sowie der schrittweisen verbesserten Ausstattung der Schule, ist auch unsere Medienkonzept im stetigen Wandel und wird bei gegebenen Anlässen überarbeitet. In unserem Fokus steht dabei derzeit die weitere Schulung aller LuL um einen konstanteren Umgang mit den digitalen Medien zu ermöglichen und den SuS ein noch größeren Zuwachs ihrer Medienkompetenzen zu ermöglichen.

Als weiteres Ziel verfolgen wir, wie bereits im „*Medienlehrplan*“ erläutert, die schrittweise Implementierung des Tinto Medienpasses in den Unterricht, sowohl als Ergänzung und Teils als Ersetzung bereits vorhandener Unterrichtsinhalte zur Medienkompetenzförderung. Die strukturierte Einteilung des Medienpasses in Heftform soll den LuL die Planung und Durchführung der entsprechenden Unterrichtsvorhaben deutlich erleichtern.