



Medienkonzept der Mühlenhofschule

Inhalt

1. Pädagogische Zielsetzung	3
2. Pädagogische Konkretisierung	3
2.1 Definition „Medienkompetenz“	3
2.2 Wege und Zielsetzungen der Informationsweitergabe.....	3
3. Ausstattung	4
3.1 Ist-Zustand.....	4
3.2 Planung.....	4
4. Fachliche Einbindung	5
5. Fortbildung	8
6. Evaluation	8

1. Pädagogische Zielsetzung

Die wachsende Herausforderung und zugleich auch damit verbundene Chance der schnellen technischen Entwicklung werden zunehmend Aufgabe auch der Grundschule.

Um die SuS zu einem sicheren Umgang mit Medien und einer aktiven und ethischen Mitgestaltung zu befähigen, ist Medienbildung zum einen ein fester Bestandteil des Schulprogramms¹, zum anderen findet die Medienbildung Berücksichtigung in der Bearbeitung der neuen Fachanforderungen. Darüber hinaus betrachten es alle Lehrkräfte als eine ihrer Aufgaben, Medienkompetenz in möglichst allen Fachbereichen zu vermitteln (vgl. Pkt. 4 – KMK Kompetenzen).

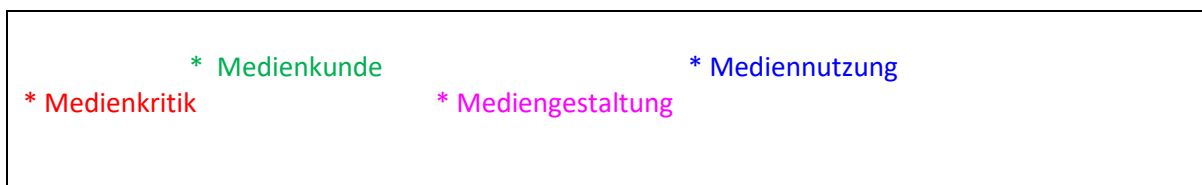
2. Pädagogische Konkretisierung

Aufgrund der zügig voranschreitenden Digitalisierung ihrer Umwelt müssen auch Kinder heute schon lernen, verantwortungsbewusst mit den neuen Medien umzugehen.

2.1 Definition „Medienkompetenz“

Medienkompetenz kann als „die Fähigkeit, Medien und die dadurch vermittelten Inhalte den eigenen Zielen und Bedürfnissen entsprechend effektiv und verantwortungsvoll damit umgehen zu können, definiert werden“ (vgl. Baacke).

Der Begriff Medienkompetenz besteht aus 4 Säulen :



2.2 Wege und Zielsetzungen der Informationsweitergabe

Ziel einer ausgewogenen Medienkompetenz ist es, die verschiedenen Mediensysteme und ihre wichtigsten Angebote zu kennen und kritisch mit ihnen umgehen zu können.

Im Grundschulbereich sollen im Bereich der Medienkompetenz schwerpunktmäßig Kompetenzen im Umgang mit den neuen Medien vermittelt werden. Neben der technischen Kompetenz und der praktischen Handhabung sollen folgende Fähigkeiten berücksichtigt werden:

- persönliche Medienkompetenz
- verantwortungsbewusster Umgang für Schüler/Innen und Eltern (außerschulische Angebote durch Mediencouts)
- soziale Medienkompetenz
- Teamfähigkeit
- Selbständigkeit und Initiative, die neuen Medien für z. B. schulische Arbeiten kompetent und produktiv zu nutzen
- Berücksichtigung der Kommunikationsfähigkeit

¹ Vgl. Schulprogramm der Grundschule Mühlenhof

3. Ausstattung

An der Mühlenhofschule werden derzeit 191 Schüler/Innen unterrichtet. Diese verteilen sich auf 9 Klassen.

Die Medienausstattung befindet sich noch im Aufbau. Daher wird zunächst der Ist-Zustand und dann der angestrebte Zustand dargestellt.

3.1 Ist-Zustand

Die Grundschule Mühlenhofschule verfügt derzeit über:

- 1 PC-Raum mit insgesamt 10 Schüler/Innen-Arbeitsplätze (Die Laptops wurden in 2016 beschafft und durch die Stadt mit Win 10 bespielt)
- 9 Klassenräume mit einem Promethean ActivePanel Titanium Interaktives 86 Zoll 4 K Display sowie Premium Emaille Stahl Seitenflügelset, 5 davon mit OPS PC M3 und USB Typ C; zudem befindet sich in 7 von 9 Klassenräumen ein Laptop mit Windows 7.
- 1 Promethean ActivePanel (s.o.) im Musikraum
- 90 iPads
- 3 Aufbewahrungsschränke (für je 30 iPads) für 3 zu ladende Klassensätze mit integrierter Ladetechnik; rollbar, verschließbar; keine Lagerung im Flurbereich möglich
- 1 mobiler Beamer 2022
- 15 Lehrerendgeräte (Surface), Windows-Architektur nötig zur Nutzung mit ActiveBoards
- 10 Hdmi-Kabel und USB-C Hub Adapter zur Spiegelung der Lehrerendgeräte an die ActiveBoards, in den Fachräumen gelagert
- 1 Lehrerarbeitsplatz (ohne Landesnetz, nicht DSGVO konform) inkl. 2 Drucker und Lizenz für Worksheetcrafter
- kabelgebundene Netzwerkverbindung und Projektionsfläche in allen Räumen vorhanden, WLAN flächendeckend in allen Räumen verfügbar
- genutzte Software: Budenberg, Worksheetcrafter
- Lernmanagementsystem: itslearning
- genutzte Lizenzen: Antolin, Leseludi, Leseo, Anton (frei)

3.2 Planung

Grundvoraussetzung für die Mühlenhofschule ist eine stabile Internetverbindung bzw. W-Lan-Abdeckung in allen Schulräumen sowie die Möglichkeit zur Nutzung verschiedenster kabelloser Geräte.

Weiterhin ist/sind geplant:

- Ein Promethean Activeboard Titanium 75 Zoll für den Förderraum der Sonderpädagogik
- 11 Soundbars für die bessere Ton- und Sprachausgabe der Boards zur Arbeit mit Hörtexten, Sachfilmen und Musikstücken
- 6 Windows OPS Einschub PCs für die Promethean Boards inkl. Windows Lizenzen
- 60 weitere iPads mit installierter Grundschulsoftware inklusive Kopfhörer zur unterrichtlichen Nutzung durch SuS
- 2 Aufbewahrungsschränke (für je 30 iPads) für 2 zu ladende Klassensätze mit integrierter Ladetechnik; rollbar, verschließbar; keine Lagerung im Flurbereich möglich
- Dokumentenkameras für die Activeboards
- Halterung für Tablets oder Laptops an den Activeboards
- Präsentationstechnik (Bildschirm und dazugehörige Software) im Schulflur, die Brandschutzbestimmungen entspricht, sowie im Lehrerzimmer und SL-Büro
- Schullizenzen für diverse Lernapps oder Lernsoftware (z.B. Anton Schullizenz, Boardstories, leseo, sofaturator), Windows für ActiveBoard-PCs und Office für Schüler-iPads

- eine Möglichkeit der Datensicherung in einer schuleigenen Cloud (zurzeit noch möglich über die Nextcloud der Stadt Neumünster, aber wie geht es weiter, wenn auf das Landessystem umgestellt wird?)
- Alarmanlage/Versicherung
- 360Grad Kamera zur Anfertigung von Lerninhalten
- Videokamera zur Anfertigung von Lerninhalten
- Technik für Programmierübungen der Schüler*innen, z.B. Calliope oder mBots

4. Fachliche Einbindung

Die folgende Tabelle ist prozessbegleitend zu verstehen und ist im Rahmen der Umsetzung und Evaluation stetig zu verändern.

(Überfachliche) Medienkompetenzen:

- 1. Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren** - Suchstrategien nutzen und entwickeln, Quellen identifizieren, Informationen, Daten und Quellen analysieren, Daten sichern, speichern, und strukturieren
- 2. Kommunizieren und Kooperieren** - Digital kommunizieren, Informationen weitergeben, gemeinsame Erarbeitung digitaler Dokumente, adressaten- und situationsabgemessene Kommunikation, privat und öffentlich kommunizieren.
- 3. Produzieren und Präsentieren** - Digitale Lernprodukte wie Texte, Präsentationen, Bilder, Videos konzipieren, herstellen und präsentieren, rechtliche Vorgaben bezüglich Urheber- und Nutzungsrechten kennen und beachten.
- 4. Schützen und sicher Agieren** - Mit Risiken und Gefahren digitaler Umgebungen verantwortlich umgehen, Datensicherheit beachten, Suchtgefahren, digitale Medien in sozialem Zusammenhang, Umweltauswirkungen
- 5. Problemlösen und Handeln** - In digitalen Umgebungen Werkzeuge sinnvoll einsetzen, eigenen Herausforderungen begegnen, Lösungen identifizieren; Medien als vernetzte Lernressourcen selbst einsetzen, Algorithmen der digitalen Welt verstehen und nutzen.
- 6. Analysieren und Reflektieren** - Verbreitung und Dominanz von Themen in digitalen Umgebungen einschätzen lernen, Wirkung von Medien (Stars, Idole, Computerspiele, Gewaltdarstellung); Geschäftsaktivitäten und Services im Internet (Online-Shops), politische Meinungsbildung und Entscheidungsfindung, soziale Integration, Urheber-, und Nutzungsrechte

Klasse 1/2 Die Schülerinnen und Schüler können ...	Klasse 3/4 Die Schülerinnen und Schüler können ...
• einfache Grundkenntnisse zum Umgang mit digitalen Geräten erlernen • verschiedene Softwareprogramme bzw. Lernapps ausprobieren • erste Schritte zum sicheren Recherchieren kennenlernen • einfache Kenntnisse im Programmieren (z.B. Scratch)	• einfache Funktionen eines Betriebssystems und von Programmen verantwortungsbewusst beherrschen • sicher mit verschiedenen Standardprogrammen umgehen • Präsentationen mit diesen Programmen erstellen und entsprechend präsentieren • Internetbrowser und kindgerechte Webseiten und Kindersuchmaschinen selbstbestimmt nutzen • Erweiterte Kenntnisse im Bereich Programmieren

Vorläufiger Medieneinsatz in der Grundschule – Tablets/ PC- Raum

	SU	Deutsch	Mathe	Englisch
Klasse 1	Wissenschaftsapp „Die Maus“ Grundlagen des Umgangs mit einem PC/ Tablet (Knopf, Maus, Ladegerät...) Sachbegriffe lernen Anweisungen über den Lautsprecher befolgen	Vereinzelnde Nutzung von Apps zu Bilderbüchern z.B. „Die Wörterfabrik“ Einfache Textverarbeitung Die sprechende Anlauttabelle Passende Apps zum Lehrwerk	Lernapp „Calli Clever“ vom BMI für den Einsatz zum individuellen Arbeiten Lernprogramme flex und flo oder andere Lehrwerke Lernspaß Mathe	/
Klasse 2	Recherchieren im Internet zu vorgegebenen Themen wird angebahnt Kleine Steckbriefe selbst erstellen Einführung des Lernmanagementsystems	Nutzung des Antolinprogramms Nutzung des Programms Online-Grundschule zu Förderzwecken Lernerfolg M, D, E	Nutzung der Lernapp „Lernen für Kinder“ zu div. Themen des Matheunterrichts z.B. Zahlenraumerweiterung, Zahlen vergleichen, erstes Rechnen	/
Klasse 3	Recherchieren mit Suchmaschinen Interaktive Seiten zu bestimmte Themen Dokumente drucken Kinderseiten im Netz kennenlernen (Geolino, blinde Kuh...)	Nutzung des Antolinprogramms Überarbeitung von kleinen Texten (z.B. Elfchen, o.Ä.) mit Word Nutzung der Lernapp „Lernen für Kinder“ zu div. Themen des Deutschunterrichts z.B. Erkennung von Wortarten Erstellte Texte optisch aufarbeiten (cliparts, Briefe, Textsorten, WordArt...)	Nutzung der Lernapp „Lernen für Kinder“ zu div. Themen des Matheunterrichts z.B. Zahlenraumerweiterung, Kopfrechnen, 1x1 Übungen Budenberg Mathepirat...	Lernspiele Zuordnungsspiele Lieder ABC Videos Lernapps
Klasse 4	Erste Einblicke in die technischen Zusammenhänge eines PCs Entwickeln eines Werbespots, Erstellen einer digitalen Führung durch das Dosenmoor, Quiz zum Thema "Verkehrserziehung" Filme Verkehrszeichen Tests für die theoretische Radfahrprüfung ADAC Seite	Nutzung der Lernapp „Lernen für Kinder“ zu div. Themen des Deutschunterrichts z.B. Erkennung von Satzgliedern, Zeitformen zuordnen	Nutzung der Lernapp „Lernen für Kinder“ zu div. Themen des Matheunterrichts z.B. Zahlenraumerweiterung, Kopfrechnen, 1x1 Übungen Geometrie-programme	

Vorläufiger Medieneinsatz in der Grundschule - Active Board/ Tabletboard

	SU	Deutsch	Mathe
Klasse 1	Bilder, Videos, Schemata zur Veranschaulichung der Themen zeigen und auch aktiv selbst beschriften und erarbeiten	Nachspuren der Buchstaben Erläuterung und Erklärung von Arbeitsmaterial (z.B. Arbeitsbögen) Nutzen des Onolino Materials (Bilderbücher gemeinsam lesen, erweiterbar durch das Einfügen von Arbeitsaufträgen und Sprechblasen etc.) Ein Lehrwerk zum gemeinsamen Lesen	Besonders gut geeignet ist das Activeboard für interaktive Lernapps.
Klasse 2	Thematisch Filme über YouTube schauen	Einführen des Antolinprogramms s.o.	
Klasse 3	Nutzung von Lernprogrammen zu div. Themen z.B. Wald/See mit Interaktivem Angebot (Westermann Verlag)	Interaktive Übungen von Pustebume z.B. Grammatik und Rechtschreibung	Videos ABC Lieder Übungen
Klasse 4	Nutzung von Lernprogrammen zu div. Themen z.B. Wald/See mit Interaktivem Angebot		

Überfachliche Bereiche:

- Paint
- Kunstprogramme
- Bilder scannen und bearbeiten
- Recherche
- Umgang mit dem Internet
- Umgang mit dem PC
- Kritik an der Mediennutzung
- Kinderliederapp
- Petterssons Erfindungen (Rätsel und Logik)
- Fragenbär
- Trickfilme mit windows live movie maker erstellen

Fachübergreifende Inhalte und deren jahrgangsstufengerechte Anwendung sind ab jetzt dem Mediencurriculum zu entnehmen.

Seiten für Kinder	Seiten für Lehrkräfte
www.seitenstark.de ARD, ZDF Kinderseiten	4teachers
www.blinde-kuh.de www.sachunterricht-experimente.de	authenriets
www.zzzebra.de www.hamsterkiste.de	zaubereinmaleins
www.kindernetz.de www.kreativerunterricht.de	Grundschule.de
www.geo.de	Grundschulmarkt.de
www.physikfuerkids.de	Lehrer-online
www.wasistwas.de	Petita und Titus
www.kidsweb.de	

5. Fortbildung

Es erfolgt ein regelmäßiger Austausch der Kolleginnen und Kollegen untereinander. Unterrichtshospitationen innerhalb der eigenen Schule und der Besuch von Modellschulen sind möglich. Ebenfalls hat sich unsere Schule angeboten zur Hospitation zur Verfügung zu stehen. Neue Kolleginnen und Kollegen werden durch Mentoren in die technischen Möglichkeiten eingewiesen. Die jeweiligen Fachkollegen nehmen regelmäßig an Fortbildungen teil. Zusätzlich zu den Fachtagen sowie der Medienwerkstatt im IQSH Kiel stehen zahlreiche Fortbildungsmöglichkeiten zur Verfügung. Die dort erworbenen Kenntnisse werden durch das schuleigene Medienteam als Multiplikatoren in regelmäßigen Abständen auf den Lehrer- oder Fachkonferenzen dem gesamten oder Teilen des Kollegiums vorgestellt.

Es wird unterstützt, dass die Kolleginnen und Kollegen an Fachtagungen zur Medienentwicklung an Grundschulen teilnehmen können.

So lernen alle Lehrkräfte das umfassende Angebot und den Umgang mit der Technik der verschiedenen Medien / der Hardware kennen.

Die Schule qualifiziert sich im Rahmen einer mehrmonatigen Weiterbildung zweier Lehrkräfte für das Internet ABC, das verstärkt in den dritten und vierten Jahrgangsstufen eingesetzt und im Mediencurriculum verankert wird.

6. Evaluation

Das erstellte Medienkonzept wird von den jeweiligen Fachkonferenzen in Bezug auf die fachliche Einbindung regelmäßig evaluiert, um angemessene Modifikationen und Verbesserungen am vorliegenden Konzept vornehmen zu können.

Ein jährlicher Erfahrungsaustausch findet im Rahmen einer Lehrerkonferenz statt.

Technische Fortschritte und Veränderungen, die der Unterstützung des Schulträgers und der Stadt bedürfen, meldet die Arbeitsgruppe der Schulleitung, die dies an die Stadt bzw. den Schulträger weitergibt.