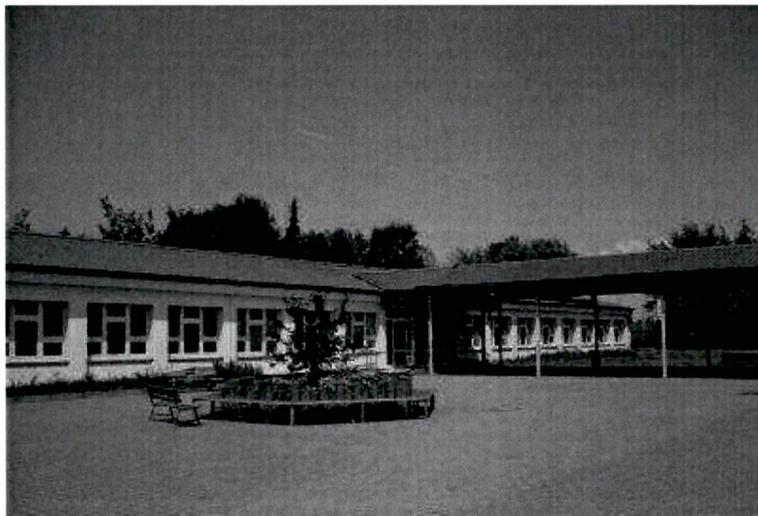


Medienpädagogisches Konzept



Grundschule Ausleben

Inhalt

1	<u>EINLEITUNG</u>	4
2	<u>AUSGANGSLAGE</u>	6
2.1	IST ANALYSE	6
2.1.1	MEDIEN/IKT IN DER SCHULE / AUSSTATTUNG	6
3	<u>KOMPETENZPROFIL/-ERWERB/-ENTWICKLUNG IN DER GRUNDSCHULE</u>	8
3.1	MEDIENKOMPETENZ	8
3.2	HERAUSZUBILDENDE KOMPETENZ IM GRUNDSCHULUNTERRICHT	8
3.3	KOMPETENZEN FÜR DIE DIGITALISIERTE WELT	10
4	<u>BEDEUTUNG VON IKT FÜR DEN SCHULALLTAG</u>	12
4.1	SKILLS 21ST CENTURY	12
4.2	NUTZUNG VON IKT IM VERBUND MIT ANDEREN SCHULFORMEN/INSTITUTIONEN	12
4.3	BESONDERES PROJEKT	13
5	<u>NUTZUNG VON IKT IM UNTERRICHTSALLTAG</u>	15
5.1	EINBEZIEHUNG DIGITALER MEDIEN IN DEN UNTERRICHT	15
5.2	FÄCHERÜBERGREIFENDER UNTERRICHT	20
5.3	GEMEINSAMER UNTERRICHT SOWIE DIFFERENZIERUNG UND FÖRDERUNG	21
6	<u>ENTWICKLUNG VON MEDIENKOMPETENZ IN SCHULISCHEN UND AUßERSCHULISCHEN AKTIVITÄTEN</u>	23
6.1	EINSATZ VON IKT IM UMGANG MIT SOCIAL MEDIA	23
6.2	EINSATZ VON IKT BEI DER GESTALTUNG EINES INTERNETAUFTRITTS	25
6.3	EINSATZ VON IKT IN EINER SCHÜLERFIRMA	25
6.4	EINSATZ VON IKT IN ZUSATZANGEBOTEN DER SCHULE	26
6.5	EINSATZ VON IKT IN DER ZUSAMMENARBEIT MIT KOOPERATIONSPARTNERN	26
7	<u>SCHULINTERNE VEREINBARUNGEN</u>	28

7.1	LEHRMITTEL	28
7.2	SOFTWARE UND LERNSOFTWARE.....	28
7.3	EINHEITLICHER BESCHAFFUNG UND SUPPORT DURCH SCHULTRÄGER	29
8	<u>FORTBILDUNGSKONZEPT FÜR DIE LEHRKRÄFTE.....</u>	<u>31</u>
9	<u>ZUSAMMENFASSUNG</u>	<u>33</u>
9.1	PÄDAGOGISCHE ABLEITUNG DES BEDARFS AN IKT-AUSSTATTUNG.....	33
9.2	BETEILIGUNGSSTRUKTUREN.....	33

1 Einleitung

Unser Ziel ist die Vorbereitung der Schülerinnen und Schüler auf das Leben in der derzeitigen und künftigen Gesellschaft und ihre Befähigung zur aktiven und verantwortungsbewussten Teilhabe am Leben, auch durch die Arbeit mit digitalen Medien. Hierzu etablieren wir das Lernen mit und über digitale Medien sowie den Umgang mit digitalen Lernwerkzeugen bereits in unsere Grundschule. Hierbei stehen nicht nur die fächerübergreifende Entwicklung von Kompetenzen zur kritischen Reflexion in Bezug auf den Umgang mit Medien und der digitalen Welt im Zentrum unserer Vision, sondern ebenfalls der systematische Einsatz digitaler Lernumgebungen, die dem Primat des Pädagogischen folgen.

Wir streben an, die Nutzung der Individualisierungsmöglichkeiten im offenen schülerorientierten Unterricht durch die erweiterte Verfügbarkeit von digitalen Bildungsinhalten weiter auszubauen, die Unterstützung der Lernprozesse durch unmittelbare Rückmeldungen für die Lernenden und Lehrer zu fördern und durch verstärkte Teamarbeit und verstärkte Übernahme von Eigenverantwortung beim Lernen, die gemeinsame Entwicklung von Lösungen sowie das selbstständige Heranziehen von Hilfen unserer Schülerinnen und Schüler zu trainieren.

Gleichzeitig verfolgen wir das Ziel, allen Schülerinnen und Schülern unabhängig von ihrer sozialen Herkunft einen Zugang zu modernen Medien zu ermöglichen und somit die Chancengleichheit ihrer schulischen Ausbildung zu gewährleisten.

Zurzeit lernen an unserer Schule rund 62 Kinder und werden von 5 Lehrkräften sowie einer pädagogischen Mitarbeiterin betreut.

Beschlusserklärung des Medienpädagogischen Konzeptes

Das Medienpädagogische Konzept wird bestätigt durch:

D. Dürr, K. Jücker, T. Weber, K. Dürke

Kollegium:

A. Busse, J. ...

Schulvertreter:

Schulleitung: A. Busse

Grundschule Ausleben
Bauernwinkel 23
39393 Ausleben
Tel. 03 94 04 / 2 77

Ort Ausleben, den 12.12.2018

Beschlusserklärung des Medienpädagogischen Konzeptes

Das Medienpädagogische Konzept wird bestätigt durch:

Kollegium:

Schulvertreter:

Schulleitung:

Ort _____, den _____

2 Ausgangslage

2.1 IST Analyse

2.1.1 Medien/IKT in der Schule / Ausstattung

Unsere Grundschule verfügt zum aktuellen Zeitpunkt über die folgende technische Ausstattung:

- 8 alte Computer
- 4 neue Laptops
- eine digitale Kamera
- ein fest installierter Beamer
- ein Overhead Projektor

In speziellen Räumen unserer Schule verfügen wir über einen Internetzugang.

Für die Vor- und Nachbereitung greifen wir bereits auf folgende online-Angebote zurück:

- Videoportale
- Online Lexika
- Fachspezifische Webseiten
- Messenger-Dienste
- Bildungsserver

Auch im Unterricht setzen wir auf verschiedene online-Angebote ein:

- Online Lexika
- Fachspezifische Webseiten
- Freie Lern- und Lehrplattformen
- Kindersuchmaschinen

Folgende Computerthemen und digitale Inhalte sind aus unserer Sicht für die Vermittlung im Unterricht wichtig:

- Umgang mit Anwendersoftware (z.B. Textverarbeitung, Tabellenkalkulation) und Apps
- Handhabung des Computers

Insgesamt sind wir mit der digitalen Ausstattung unserer Grundschule sehr unzufrieden. Unsere Internetverbindung funktioniert nur sporadisch, so kann das Internet im Unterricht kaum genutzt werden. Die Ausstattung ist noch lückenhaft und stark veraltet. Der Beamer wird nicht genutzt, weil er fest installiert ist und keiner ihn bedienen kann.

Den technischen Support und Beratungen bezieht unsere Schule zum aktuellen Zeitpunkt über den vor Ort Service eines Fachhändlers. Allerdings sind wir mit dem Service und Support bisher sehr unzufrieden. Wir benötigen hier eine Optimierung durch einen Ansprechpartner, der uns persönlich, telefonisch sowie online bei Problemen zur Verfügung steht.

3 Kompetenzprofil/-erwerb/-entwicklung in der Grundschule

3.1 Medienkompetenz

Bereits in der Grundschule ist es wichtig Kindern grundlegende Medienkompetenzen zu vermitteln. Unseren Schülerinnen und Schülern werden daher, ihrem Entwicklungsstand entsprechend, schon früh an die Arbeit mit digitalen Medien herangeführt und erwerben bis zur Vollendung des vierten Schuljahres folgende Medienkompetenzen¹:

- Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren von Informationen und Daten
- Kommunizieren und Kooperieren mit neuen Medien
- Produzieren von Inhalten mit verschiedenen Bearbeitungswerkzeugen sowie das Präsentieren dieser produzierten Inhalte
- Sich schützen und sicher agieren in digitalen Umgebungen
- Problemlösungskompetenzen zur Nutzung digitaler Werkzeuge und Nutzung digitaler Werkzeuge zum Lösen komplexer Aufgaben und Herausforderungen
- Analysieren und Bewerten von digitalen Medien als Gestaltungsmitteln
- Verstehen der digitalen Vielfalt, der Chancen und Risiken sowie das Reflektieren dieser

Die Ausbildung und Verfestigung dieser Kompetenzen dient der Schaffung von Grundlagen für das lebenslange und nachhaltige Lernen.

3.2 Herauszubildende Kompetenz im Grundschulunterricht

Im Laufe der Grundschulausbildung vermitteln wir den Schülerinnen und Schülern unserer Grundschule, gemäß der Fachlehrpläne für Grundschulen des Landes Sachsen-Anhalt², bis zur Vollendung des vierten Schuljahres die folgenden fachlichen, methodischen, sozialen und persönlichen Kompetenzen:

Deutsch
<ul style="list-style-type: none">• Kommunizieren in Wort und Schrift• Reflektieren (das eigene Handeln/ Lernstrategien/ Wirksamkeit von Arbeitstechniken und Methoden/ kritisches Hinterfragen)

¹ Vgl. https://www.bildung-lsa.de/files/65b5cf92b71fc13a77a4a24bf100c0d9/Leitfaden_MBK_28_10_17.pdf, Stand 29.05.2018

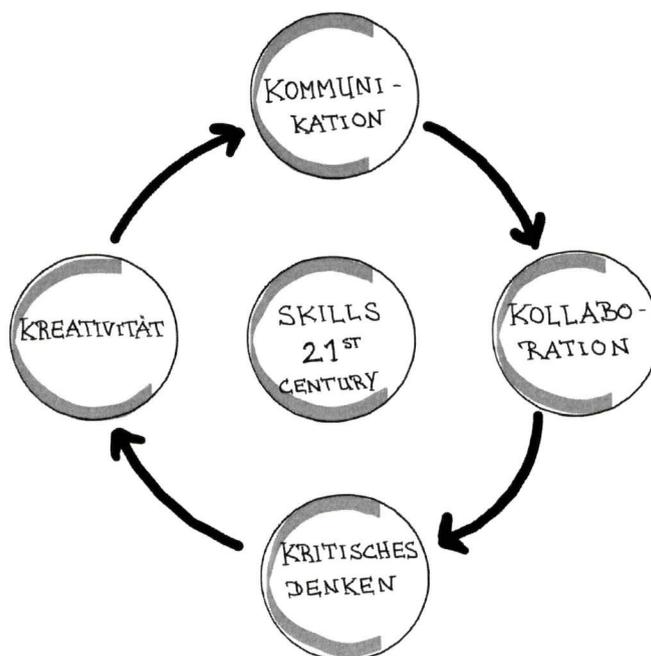
² Vgl. https://www.bildung-lsa.de/lehrplaene_rahmenrichtlinien/grundschule.html, Stand 29.05.2018

<ul style="list-style-type: none"> • Vorstellungen bilden zum Gelesenen, Gehörten oder Gesehenen sowie kreative Sprachgestaltung entfalten
Ethik
<ul style="list-style-type: none"> • Kreatives Denken (Spekulative Kompetenz) • Deuten (Hermeneutische Kompetenz) • Untersuchen und Zergliedern (Analytische Kompetenz) • Denken in Gegensatzbegriffen (Dialektische Kompetenz) • Wahrnehmen (Phänomenologische Kompetenz)
Englisch
<ul style="list-style-type: none"> • Kommunikative Kompetenz Hör- und Sehverstehen, Sprechen, Leseverstehen, Schreiben) • Interkulturelle Kompetenz • Sprachlernkompetenz
Gestalten
<ul style="list-style-type: none"> • Wahrnehmen und Empfinden • Entwickeln und Gestalten • Kommunizieren und Präsentieren
Mathematik
<ul style="list-style-type: none"> • Kommunizieren und Argumentieren • Problemlösen • Modellieren
Musik
<ul style="list-style-type: none"> • Musikalische Handlungskompetenz • Musikalische Rezeptionskompetenz • Musikalische Kreativität
Religion
<ul style="list-style-type: none"> • Religiöse Wahrnehmungskompetenz • Religiöse Deutungskompetenz • Religiöse Gestaltungskompetenz • Religiöse Urteilskompetenz
Sachkunde
<ul style="list-style-type: none"> • Erkunden • Kommunizieren und Argumentieren

<ul style="list-style-type: none"> • Präsentieren
Sport
<ul style="list-style-type: none"> • Erfahren und Gestalten von Bewegung • Wahrnehmen und Gesunderhalten des Körpers • Faires Konkurrieren und Kooperieren

3.3 Kompetenzen für die digitalisierte Welt

Unsere Arbeitsmärkte befinden sich im kontinuierlichen und dynamischen Wandel. Die Digitalisierung verändert nicht nur die Struktur des Arbeitsmarktes, sondern auch Berufsbilder und deren Qualifikationsanforderungen. Wir benötigen in Zukunft andere Kompetenzen um beschäftigungs-, innovations- und wettbewerbsfähig zu bleiben. Das bedeutet wir müssen das Kompetenzspektrum unserer Schülerinnen und Schüler erweitern. Dieses Kompetenzspektrum, für das Leben und Arbeiten in der digitalisierten Welt, umfasst die sogenannten „Skills 21st Century“, welche aus vier Säulen bestehen:



Die vier Säulen umfassen folgende Kompetenzen:

Kollaboration – Vernetztes Arbeiten und Denken
<ul style="list-style-type: none"> • Wissenstransfer und Wissensvermittlung durch Teamarbeit • Wissensarbeit

<ul style="list-style-type: none"> • Vernetztes Denken • Fachübergreifend arbeiten und Verknüpfungen herstellen
Kommunikation – empathisch und zielführend kommunizieren
<ul style="list-style-type: none"> • Feedback geben, erhalten und darauf aufbauend arbeiten • Einsatz digitaler Medien zur Kommunikation und Kollaboration • Teamfähigkeit und Gruppenarbeit • Dialog- und Diskussionsfähigkeit
Kritisches Denken – Probleme erkennen und kritisch hinterfragen
<ul style="list-style-type: none"> • Fehlerkultur pflegen und aus Fehlern lernen - keine Fehlervermeidung • Angstfreiheit – keine Angst vor Fehlentscheidungen, sondern neue Wege gehen und aus Erfahrungen lernen • Komplexe Probleme lösen - Problemlösekompetenzen
Kreativität – innovative und zielführende Problemlösungen entwickeln
<ul style="list-style-type: none"> • Thinking "Outside of the Box" • Neugier • Exploratives Arbeiten

4 Bedeutung von IKT für den Schulalltag

4.1 Skills 21st Century

Welche Kompetenzen brauchen Kinder und Jugendliche, um ein selbstbestimmtes Leben in der Welt von morgen zu führen? In einer zunehmend digitalisierten und vernetzten Welt sind neue Kompetenzen und ein komplexes Kompetenzprofil für ein selbstbestimmtes Leben notwendig. IT-Berufe wachsen in ihrer Bedeutung, neue Berufsfelder entstehen kontinuierlich und die klassischen Berufsbilder verändern sich durch die Digitalisierung. Darauf müssen wir unsere Schülerinnen und Schüler vorbereiten.

Wie die Berufswelt unserer Kinder allerdings in zehn bis zwanzig Jahren aussehen wird, können wir heute nicht mehr abschätzen. Daher steht im Vordergrund der schulischen Ausbildung nicht mehr nur „WAS“ die Schülerinnen und Schüler heute lernen, sondern „WIE“ sie lernen. Sie müssen mit Kompetenzen ausgestattet werden, die sie dazu befähigen die Herausforderungen des Lebens und Arbeitens im digitalen Zeitalter zu bewältigen.

Zu den notwendigen Kompetenzen, den sogenannten „Skills 21st Century“, gehören neben Kreativität und Innovation auch die Fähigkeiten zur Kommunikation, kritischem Denken, Kollaboration sowie der sichere Umgang und zielführende Einsatz digitaler Medien.

Unsere Grundschule verfolgt das Ziel, Schülerinnen und Schüler dazu zu befähigen, ihr Wissen selbstständig zu konstruieren und bereits vorhandenes Grundlagenwissen durch aktive Lernprozesse praktisch anzuwenden und mit neuem Wissen zu verknüpfen.

Besonders gefördert werden soll hierbei der natürliche Entdeckerdrang und Wissensdurst unserer Schülerinnen und Schüler. Sie sollen ihre Lebensumgebung erkunden (bspw. auch an verschiedenen Lernorten wie in der Natur), Naturphänomene kennen lernen und dabei gleichzeitig den selbstständigen und verantwortungsbewussten Umgang mit fachbezogenen Arbeitstechniken und digitalen Medien erlernen.

4.2 Nutzung von IKT im Verbund mit anderen Schulformen/Institutionen

Unsere Schule strebt über den Schullalltag hinaus die Zusammenarbeit mit anderen Schulen und Kooperationspartnern an. Mit Hilfe der Möglichkeiten durch IKT wollen wir diese größtmöglich ausbauen und intensivieren. So ist u.a. angedacht, mit Hilfe der Nutzung von Skype, den Kontakt

zu anderen Schulen aufzubauen und auch interaktive Kollaborationssoftware für die gemeinsame Gestaltung von schulübergreifenden und schulformübergreifenden einzusetzen. Mit der Kollaborationssoftware soll dies zukünftig sowohl gemeinsam an einem Ort, als auch ortsunabhängig über Konferenzlösungen erfolgen.

In angestrebten Projektphasen sollen unsere Schülerinnen und Schüler das Lebensumfeld ihrer Mitschüler bspw. durch die Nutzung von Skype-Gesprächen (mit Mitschülern, aber auch mit den umliegenden Grundschulen und weiterführenden Schulen geplant) kennenlernen. Sei es in Bezug auf gesellschaftliche Themen, die Unterschiede und Gemeinsamkeiten in der Region, aber auch im Austausch über den Schullalltag. Wir erhoffen uns dadurch einen Grundstein für ein offenes Miteinander zu legen.

Zurzeit planen wir den Aufbau einer Kooperation mit der Sekundarschule Ausleben. Im Mittelpunkt des Kooperationsvorhabens stehen hierbei der gemeinsame Austausch über die Nutzung von IKT, die Organisation gemeinsamer Schulungen und Weiterbildungen, aber auch der allgemeine Erfahrungsaustausch durch kollegiale Beratung. Die Nutzung des vorhandenen Potenzials wollen wir durch den Einsatz von IKT zukünftig ausbauen und stark nutzen. Besonders wichtig ist es uns, die enge Zusammenarbeit mit weiterführenden Schulen zu pflegen, um unseren Schülerinnen und Schülern einen erfolgreichen Transfer in die neue Schulstufe zu ermöglichen und auch die lernwirksame Nutzung digitaler Medien im weiteren Verlauf ihrer schulischen Karriere zu gewährleisten.

Auch für den Schulalltag unserer Schülerinnen und Schüler sehen wir einen erheblichen Nutzen. Gerade im Bereich des gemeinsamen Unterrichts, der fächerübergreifenden Zusammenarbeit in Projektphasen sowie der stärkeren Förderung und Forderung kann uns die IKT zur Seite stehen. So können zum Beispiel räumlich getrennte Gruppen gebildet werden, in denen auf spezielle Bedürfnisse eingegangen wird.

4.3 Besonderes Projekt

In der Berufspraxis werden komplexe Problemstellungen zukünftig verstärkt in kollaborativer Teamarbeit stattfinden. Daher stellen ausgeprägte Kommunikationsfähigkeiten, kollaboratives Arbeiten, die Fähigkeit zum kritischen Denken und der souveräne Einsatz digitaler Medien eine

essentielle Voraussetzung für die Beschäftigungsfähigkeit der Schülerinnen und Schüler dar. Unsere Schule plant dementsprechend für die Schülerinnen und Schüler der 3. und 4. Klassen, in Zusammenarbeit mit Kooperationspartnern, ein dreitägiges Projekt bspw. mit dem grünen Labor Gatersleben durchzuführen. Unser Ziel ist es die Fähigkeiten unserer Schülerinnen und Schüler altersgerecht zu trainieren und zu verfestigen. Das Projekt stellt eine nachhaltige Methodik dar, um die Kompetenzen des 21. Jahrhunderts zu fördern, festigen und gleichzeitig digitale Medien lernwirksam in den Unterricht zu integrieren. Gleichzeitig sehen wir großes Potenzial darin, theoretisches Grundlagenwissen aus der Schule durch handlungsorientierte und projektbezogene Prozesse in die Praxis zu übertragen.

Die Integration der digitalen Medien erfolgt hierbei über den strukturierten und gezielten Einsatz von Tablets, interaktiven Tafeln und Notebooks. Diese werden von den Schülerinnen und Schülern während des Projektes zum Recherchieren, Analysieren, Strukturieren und Präsentieren von gesammelten Informationen und entwickelten Ideen sowie Modellen und Prototypen eingesetzt.

5 Nutzung von IKT im Unterrichtsalltag

5.1 Einbeziehung digitaler Medien in den Unterricht

Wir greifen an unserer Grundschule bereits auf einige Lernplattformen sowie Lernsoftware zurück, die wir aktiv in den Unterricht einbeziehen. Hierzu zählen u.a.:

1. Flex und Flo 1- 4 für den Mathematikunterricht

Die Flex und Flo Lern- und Übungssoftware bietet **umfangreiches Übungsmaterial zum automatisierenden Üben im individuellen Lerntempo**. Die Software baut auf dem zentralen Element von Flex und Flo, den vier Themenheften auf. Mit der Hilfe des bekannten Farbleitsystems der Themenhefte Arithmetik, Geometrie sowie Sachrechnen und Größen, werden zu jedem Themenbereich vielfältige Übungen angeboten. Die bekannten Aufgabenformate und Veranschaulichungsmittel werden aufgegriffen und ermöglichen so den Kindern ein **selbstständiges und flexibles Weiterüben**. Die Kinder haben die Möglichkeit spielerisch die Inhalte aus dem Unterricht zu wiederholen, einzuüben und zu festigen. Die vielfältigen und lustigen Animationen der beliebten Leitfiguren Flex und Flo begleiten die Kinder mit Tipps bei der Bearbeitung der Aufgaben und motivieren die Kinder zusätzlich zum Üben.

Schuleingangsphase

Die Schülerinnen und Schüler vertiefen die Kenntnisse aus den bekannten Arbeitsformen in den Arbeitsheften. So werden im 1. Lernjahr der Umgang mit verschiedenen Aufgabenformen und -techniken sicher trainiert. Dabei wird auch der Umgang mit der Mouse und der Tastatur geübt. Sie erlernen die Orientierung im Lernprogramm, sodass es in den höheren Klassen genutzt weiter ausgebaut und genutzt wird.

Auf spielerische Art und Weise erfassen und üben die Schülerinnen und Schüler den Zahlenaufbau zuerst bis 10 und die Erweiterung bis 20. Das Zerlegen stellt eine wichtige Grundlage zum Rechnen lernen dar. Viele verschiedene Handlungen sind zu den praktischen Tätigkeiten aus dem Unterricht möglich, um es zu vertiefen. Rechenwege werden hier nochmals erklärt und gefestigt. Sie probieren z.B. das Addieren durch zusammenfügen von Mengen aus und sehen die Vergrößerung der Menge. Beim Subtrahieren wird anschaulich die Menge verkleinert. Vielfältige Handlungen tragen zusätzlich zum Verstehen dieser Prozesse bei. Auftretende Fehler werden

sofort farbig gekennzeichnet und eine Erklärung des Lerngegenstandes kann nochmals aufgerufen werden. Beispiele werden von „Flex und Flo“ vorgemacht. Die Schülerinnen und Schüler haben Freude beim Bearbeiten der Lernportionen und erhalten Belohnungspunkte. Alle Schülerinnen und Schüler arbeitet im individuellen Lerntempo.

Klasse 3 und 4

In den Klassen 3 und 4 arbeiten die Schüler-innen selbstständig die Aufgaben zu den Lerninhalten in den Arbeitsheften. Hier finden sie die den Verweis auf die Lernsoftware mit genauer Aufgabenauswahl. So können sie ihrem Lerntempo entsprechend und individuell weiter üben und Kenntnisse festigen. Die Software dient der Vertiefung und Festigung der mathematischen Grundlagen in allen Bereichen. Der Umgang mit dem PC und der Software kann nun eigenständig erfolgen.

2. und Deutsch Löwenzahn und Pustebume 2

Im der Klassenstufe 2 nutzen wir die Lernsoftware „Löwenzahn und Pustebume“ vom Schröedel Verlag. Diese gehört zu unserem Deutschlehrwerk. Hier werden die vermittelten Inhalte auf spielerische Art und Weise aufgegriffen und nochmals vertieft und gefestigt. Sie erlernen hierbei gut die Groß- und Kleinschreibung sowie den Wortaufbau des Grundwortschatzes. Wörter werden mithilfe der Tastatur eingegeben und es erfolgt sofort die Kontrolle der richtigen Schreibweise. Die Wortarten werden aufgegriffen, sortiert und ihre Wortbedeutung visualisiert. Rechtschreibung und Grammatik werden in Verbindung gebracht, geübt und gefestigt.

3. Lernsoftware der Arbeitshefte D, Ma, SU zur Festigung der einzelnen Lerninhalte aus dem Unterricht

Wir nutzen in Sachkunde die Lernsoftware „Pustebume“ vom Schroedel Verlag. Hier können die Schülerinnen und Schüler die im Sachunterrichtspark zwischen den Themen Technik, Raum, Gesellschaft und Zeit wählen. Unter jedem dieser Stichworte finden sie eine ganze Reihe unterschiedlicher Anregungen und Aufgaben. Beispielsweise können in Klasse 3 Morsezeichen entschlüsselt werden, Bilder und Texte zusammengesetzt werden oder eine Wassertabelle für das Wetter in ihrem Heimatort erstellt werden. Quizrunden sorgen für Abwechslung und das Glossar versorgt mit Hintergrundwissen. Da sich die Software im Arbeitsheft befindet, können die Schüler-innen auch zuhause am Lerngegenstand üben und ihr Wissen vertiefen.

4. Im Fach Englisch ergänzend zu DVD-Material, um das Erlernen der Sprache durch Hör- und Sehverstehen zu ergänzen

Die Kinder lernen mithilfe der Lernsoftware „English with Lucy and Leo“ 3 / 4 sowie „My English Words“ Westermann Verlag die Sprache ganzheitlich zu verstehen. Die Entwicklung des Hörverstehens bildet eine wichtige Grundlage für die Entwicklung des Sprechens. So werden zuerst Phrasen, Sätze und dann ganze Dialoge verstanden. Um das Hörverstehen zielgerichtet zu fördern, nutzen wir hier Geschichten, Sketche, Action stories und andere Tonaufnahmen. Tonaufnahmen wurden hier mit native speakers – englischen Sprecherinnen und Sprechern – aufgenommen und für die Figuren Lucy, Leo und Jack genutzt. Die Schülerinnen und Schüler erwerben auf spielerische Art und Weise einen aktiven Grundwortschatz. Die Software bietet zu den Themenkreisen des Lehrwerkes „Discovery 3 und 4“ interaktive Übungen und Spiele, mit denen die Kinder schnell den Basiswortschatz erwerben können. Verschiedene Aktionen festigen und wiederholen den Wortschatz. Die Kinder erwerben weiterhin eine gute Aussprache. Tolle Lieder werden eingeübt und können nach dem KARAOKE Prinzip aufgezeichnet werden. (Filmfunktion) Mit Hilfe eines Spracherkennungsprogramms könnte auch die Aussprache per Mikrofon aufgezeichnet werden. Authentische englische Kinderstimmen tragen zur Entwicklung der Aussprache bei. Die Schüler-innen werden motiviert, regelmäßig zu üben. Kleine Filmsequenzen unterstützen das Sprachverständnis und die Comics „Fun with Leo“ werden von den Kindern besonders gemocht.

Für alle Klassenstufen steht uns die Lernsoftware „Alfons Lernwelt“ in Deutsch und Mathematik zur Verfügung. Die „Alfons Lernwelt“ ist ein abwechslungsreiches Lernerlebnis am PC. Auf spielerische Art und Weise wird der Spaß am Lernen geweckt und so ein langfristiger Lernerfolg gesichert. Hier stehen das Lernen und Begreifen im Vordergrund. Die Lernprogramme bieten eine Vielzahl von didaktisch gegliederten Übungen für die einzelnen Klassenstufen. Lernportionen oder eine gezielte Einzelauswahl der Übungen können genau zum Leistungsniveau eines Kindes ausgewählt werden, sodass auch Kinder mit Förderschwerpunkt gut mit dem Programm arbeiten können. Besonderheiten und Fehlerquellen im Stoffgebiet können durch Hilfestellungen und Regeleinblendung bewusst gemacht werden. Schüler-innen können mit „Alfons Lernwelt“ ihr Wissen erweitern, Selbstvertrauen entwickeln und Ängste abbauen. Die Schüler-innen bestimmen ihr eignes Lerntempo und entscheiden selbst über den weiteren Fortgang. Das Programm

wird zum vertiefenden Lernen parallel zum fortlaufenden Unterrichtsgeschehen eingesetzt. Durch das Lernen und Üben erworbene Spielpunkte sind ein positiver Anreiz, sich mit dem Lernstoff weiter auseinander zu setzen. Auch bei den Spielen zur Belohnung werden noch Fertigkeiten wie Konzentration, Ausdauer trainiert und entwickelt.

Neben verschiedenen Lernsoftwareangeboten nutzen wir ebenfalls Kindersuchmaschinen wie bspw. Blinde Kuh. Diese setzen wir u.a. im Sachkunde- und Erdkundeunterricht für eigenständige Rechercharbeiten und Suchaufträge der Schülerinnen und Schüler ein.

Zukünftig planen wir verschiedene Lernsoftwareangebote, wie Lernplattformen/ Lernprogramme, Übungsprogramme, Internet, Digitalvideos, intensiver in unserem Unterricht einzusetzen. Hierfür benötigt allerdings jedes Kind ein Arbeitsgerät wie bspw. einen Laptop oder ein Tablet mit entsprechender App- und Softwareausstattung. Auch planen wir interaktive Tafeln stark, bspw. durch interaktive Tafelbilder, in unseren Unterricht einzubinden.

Unsere pädagogischen Ziele beim Einsatz digitaler Medien in unserem Fachunterricht sind u.a.:

- Deutschunterricht
 - Informationen zu bestimmten Themen in Internetsuchmaschinen und Fachportalen finden, auswählen, einschätzen, Relevanz prüfen, ordnen und verarbeiten
 - Erstellen von Texten mithilfe eines Textverarbeitungsprogramms, diese auch korrigieren und gestalten (Portfolio erstellen)
 - Texte lesen, erfassen, kritisch betrachten
- Mathematikunterricht
 - einfache geometrische Aufgaben lösen
 - Festigung der Grundkenntnisse in durch spielerische Anwendungsaufgaben laut LP
 - räumliches Denken kann besser geschult werden
- Kunstunterricht
 - Techniken in Fotografie und Werbung erkennen
 - Strategien der einfachen Bildbearbeitung erproben
- Musikunterricht
 - Wirkung und Funktionen der Musik in Werbespots, Hörspielen/Filmen, Video-clips herausarbeiten

- digitale Programme und Werkzeuge kreativ zur Umsetzung eigener musikalischer Ideen einsetzen (z. B. Beitrag für die Schulhomepage, Präsentationen für ein Abschlussfest, Oma- Opa- Tag)
- Englischunterricht
 - Vorträge, Fernseh- und Nachrichtensequenzen mit vertrauter Thematik in altersgerechtem Sprachniveau verstehen, Fakten selbstständig herausarbeiten und Aufgaben auf der Grundlage von auditiven oder audiovisuellen Medien Aufgaben selbstständig oder in der Gruppe lösen
 - Sprachanlässe für die mündliche oder schriftliche Kommunikation nutzen
 - Förderung und Forderung des individuellen Hörverstehens durch Kopfhörer
 - Digitale Lesetexte zu aktuellen Themen als Grundlage für die Erstellung eigener Vorträge und Präsentationen nutzen
 - Gestaltung von Präsentationen mit Hilfe eigens erhobenem Bildmaterial, individueller Texte und Textgestaltung
- Sachunterricht
 - Sachverhalte, Zusammenhänge und Probleme aus Bildern, Sachtexten, Tabellen und Diagrammen beschreiben
 - Wetter und seine Erscheinungsformen in den verschiedenen Jahreszeiten beobachten, messen, darstellen und vergleichen zu wesentlichen geschichtlichen Ereignissen des Wohn- oder Schulortes berichten
- Sportunterricht
 - Videosequenzen für Bewegungsanalysen Lernen als kooperativen und kommunikativen Prozess verstehen
 - Kommunikation unter den Schülern durch Austausch verstärken
- Allgemeine Ziele
 - Nutzung als Informations- und Kommunikationsmittel
 - Medien als Lernobjekt
 - Hilfsmittel zur Erkenntnisaneignung
 - Verwendung als Lernspiel und Leistungskontrolle
 - Präsentation von Lernergebnissen Medien zur Lernaktivierung
 - methodische Vielfalt in allen Lernbereichen anstreben
 - Denken anregen und steuern
 - Medien als gedächtnisstützende Funktion

5.2 Fächerübergreifender Unterricht

Den Einsatz digitaler Medien in unserem fächerübergreifenden Unterricht planen wir u.a. wie folgt:

Kunst - Mathematik / Sachkunde - Deutsch

- geometrische Formen aus Kunstwerken erkennen und selbst Bilder der Art gestalten
- vielfältige Auswahl von Kunstwerken im Internet nutzen um auch Plastiken oder Bilder zu erstellen

Nutzung an Projekttagen z. B. Herbstprojekt

- Wetterbericht im Internet erkunden
- Fotos von der herbstlichen Natur
- Schreiben von Elfchen, ausdrucken und gestalten
- Herbstlieder finden und Tänze / Bewegungen dazu entwickeln
- Steckbriefe schreiben zu Sachthemen
- bebildern

Schuleingangsphase - Schreiben von Herbst - Elfchen (Deutsch und Sachunterricht)

Im Sachkundeunterricht erkunden die Schülerinnen und Schüler die Veränderungen der Natur im Herbst. Dazu wird auch ein Unterrichtsgang genutzt. Die Schwerpunkte liegen bei den Themen Ernte, Pflanzen, Bäume sowie Wetter im Herbst.

Die Schülerinnen und Schüler suchen im Internet Elfchen zum Thema „ Herbst“. Dabei untersuchen sie den Aufbau dieser Gedichtform. Anschließend werden bei einem Unterrichtsgang herbstliche Motive in der Natur fotografiert. Dabei können sie mit allen Sinnen den Herbst wahrnehmen, um dann eine Wortsammlung zu den Motiven zu erstellen. Diese wird auf dem Tablet notiert. In Gruppen tauschen sich die Schülerinnen und Schüler aus und ergänzen die Sammlung. Nun verfasst jeder Schüler sein Elfchen und gestaltet es mit ausgesuchter Schrift. Das fotografierte Bildmaterial wird zur Unterstützung angeordnet und ausgedruckt. Die Schülerinnen und Schüler präsentieren ihre Elfchen und gestalten die Pinnwand im Klassenraum.

Der Igel (Sachunterricht - Mathematik – Deutsch)

Die Schüler-innen recherchieren Informationen zum Igel im Internet. Anschließend erstellen sie digital am Laptop einen Steckbrief zu vorgegeben Punkten wie: Nahrung, Fortpflanzung, Feinde,

Verhalten im Winter u.a. Diese Steckbriefe sollen dann am interaktiven Whiteboard der Klasse präsentiert werden. Im Deutschunterricht lesen die Schülerinnen und Schüler das Kinderbuch "Der Igel ...". Sie erstellen in Gruppen zu gegebenen Informationen wie: Gewichtszunahme des Igels, ein Diagramm am Laptop. Die entstandenen Diagramme (Balkendiagramm, ...) werden der Klasse ebenfalls am interaktiven Whiteboard präsentiert.

Klasse 3 / 4 - Wetterbericht im Winter - (Sachunterricht – Mathe - Deutsch)

Die Klasse sieht sich im Internet verschiedene Wetterberichte an und ordnet die Jahreszeiten zu. Sie finden Unterschiede und Gegensätze heraus. Anschließend recherchieren sie im Internet (Geolino, www.kika.de) Informationen zum Thema Wetter im Winter. Dabei erkunden sie die Niederschläge und ihre Entstehung. In Lückentexten müssen sie ihre Erkenntnisse eintragen und so ein Merkblatt entwickeln. Bei passendem Wetter gehen sie in die Natur und fotografieren die unterschiedlichen Niederschläge und erstellen in der Gruppe Plakate, die den Mitschülern präsentiert werden. Hier wäre auch der Einsatz des IWB möglich. Der Erkundungsauftrag lautet: Informiere dich eine Woche im Internet über das Wetter in deinem Ort und fertige ein Diagramm zu den Temperaturen an. Entwerfe eine Tabelle mit den Symbolen für die Bewölkung und Niederschläge. Anschließend schreiben die Kinder einen Wetterbericht zu einem ausgewählten Tag aus dem Erkundungsauftrag. Der Wetterbericht kann mit einem selbst- fotografierten Bild ausgedruckt und der Klasse vorgestellt werden.

5.3 Gemeinsamer Unterricht sowie Differenzierung und Förderung

An unserer Schule lernt eine Schülerin mit dem Förderschwerpunkt Geistige Entwicklung im Gemeinsamen Unterricht. Sie besucht jetzt das 2. Lernjahr in der SEP und wird durch eine Schulbegleiterin unterstützt. Die Schülerin arbeitet nach einem individuellen Förderplan, der im Team, Klassenlehrerin, Förderschullehrer und Schulbegleiterin, wöchentlich besprochen wird. Es werden entsprechende Lernaufgaben ausgesucht und festgelegt, sodass sie anteilmäßig in bzw. mit ihrer Klasse am gleichen, für sie entsprechend aufbereiteten Lernstoff arbeiten kann. Dazu zählt auch der Umgang mit Lernsoftware am Computer. Dem Umgang mit der Tastatur und der Mouse kommt genauso wie bei ihren Mitschülern große Bedeutung zu. Viele der Lernspiele aus den Bereichen Mathematik und Deutsch können von ihr teilweise gelöst werden. Vereinfachte Lernsoftware steht ebenfalls zur Verfügung, so dass in diesem Bereich für sie keine Benachteiligung vorliegt.

gung entsteht. Wir nutzen für Deutsch „Frohes Lernen“ Klett Verlag sowie in Mathematik „Mathetiger1“ Basic Mildenerger Verlag und „Flex und Flo1“ Diesterweg Verlag. Diese andere Lernweise ist sehr motivierend für sie, weil das Feedback über Richtig und Falsch nicht von einer Lehrkraft erfolgt, sondern von den Figuren der Lernsoftware.

Für Schülerinnen und Schüler mit Migrationshintergrund haben wir das DAZ Material eingesetzt, welches sehr umfangreich verschiedene Lebensbereiche betrachtet und mit entsprechendem Wortmaterial ausstattet. Zur Unterstützung wurde auch hier der Computer eingesetzt. Mit dem Programm konnte der Schüler viele Unterrichtseinheiten selbstständig entdecken, da er sich Wörter des täglichen Gebrauchs individuell, aber in der Klasse durch Kopfhörer und die Vorlesefunktion aneignen. Des Weiteren nutzten wir zu Beginn auch eine Sprach App (Google Übersetzer) zur Unterstützung der Verständigung.

Wir planen die Nutzung einer interaktiven Tafel in jedem Klassenraum. Als höhenverstellbar installierte Medieneinrichtung bietet ein IWB den Vorteil, ständig und verlässlich im Unterricht verfügbar zu sein. Es ersetzt damit die Sammlung und Wartung herkömmlicher Geräte wie z.B. OHP, CD/ DVD Player, Videorekorder und Fernsehgerät.

Dazu gehören Filme, Bilder, Grafiken und Arbeitsblätter, die auf dem angeschlossenen PC installierten Programm und Inhalte aus dem Internet, die sich ohne Medienbrüche in den Unterricht integrieren lassen. Das schülerorientierte Bereitstellen von Materialien gelingt schneller.

Die Schülerinnen und Schüler können durch spezielle Eingabestifte die Tafel wie ein Touchscreen bedienen. Für die Lernenden ergibt sich aus der Verknüpfung verschiedener Medienarten im Rahmen unterschiedlichen Fächer eine gezielte Mediennutzung. Lehrkräfte sowie Schülerinnen und Schüler können die Medien gemeinsam bedienen, sodass dadurch ein kooperativer Lernprozess entsteht. Die Lernenden können Erarbeitetes vor der Klasse präsentieren und gegebenenfalls einen längeren Prozess in der Abfolge vorführen.

6 Entwicklung von Medienkompetenz in schulischen und außerschulischen Aktivitäten

6.1 Einsatz von IKT im Umgang mit Social Media

Neben dem Lernen mit Medien muss vor allem auch das Lernen über Medien vermittelt werden. Computer, Spielkonsole, Smartphone, Fernseher, Zeitungen und andere Medien sind Teil der medialen Welt von Kindern und Jugendlichen. Das Internet mit Chat, YouTube, Facebook & Co. hat im Alltag unserer Schülerinnen und Schüler in den letzten Jahren sichtlich an Bedeutung gewonnen. Die verschiedenen Möglichkeiten sich zu informieren, zu kommunizieren und eigene Inhalte zu publizieren, werden teilweise virtuos genutzt. Medienkompetentes Handeln umfasst mehr als die technischen Fähigkeiten zum Umgang mit einem Gerät oder einem Online-Angebot. Der sinnvolle, reflektierte und sichere Umgang mit Medien und Medieninhalten ist keine angeborene Fähigkeit. Sie muss erworben werden. Es ist die Aufgabe unserer Schule, die Schülerinnen und Schüler bei diesem Prozess zu unterstützen.

Folgende Aspekte von Medien und Medieninhalten sollten in unserem Unterricht thematisiert werden:

- Medienwahrnehmung und -wirkungen
- Medienangebote kritisch betrachten
- Daten- und Persönlichkeitsschutz in der Mediengesellschaft
- Urheberrechte kennen und beachten
- Funktion von Bildern, Bild-Text-Kombinationen
- Film- und Bildsprache erkennen und verwenden
- Medien und Sinneswahrnehmungen
- Umgang mit Emotionen, die durch Medieninhalte angesprochen wurden
- Kommunikation und Beziehungspflege mit Medien

Im Besonderen soll auf den Umgang mit sozialen Netzwerken eingegangen werden. „Privatsphäre“, „Umgang mit persönlichen Daten“, „Passwörter“, „Internetbekanntschaften“ – das alles sind Themen, die wichtig für einen sicheren Einstieg in die Nutzung „sozialer Netzwerke“ sind. Entscheidend ist eine frühzeitige Sensibilisierung und Aufklärung.

Im Rahmen von Erfahrungsaustausch, Diskussion und Zuhilfenahme des Onlinespiels „Netzwerkstars“ sollen die Schülerinnen und Schüler lernen, soziale Netzwerke sicher zu nutzen. Ziel ist es, Chancen und Risiken sozialer Netzwerke kennenzulernen und zu erkennen, Verhaltensregeln zu erarbeiten und eine kritisch-reflexive Auseinandersetzung mit dem eigenen Medienhandeln anzustoßen.

Ein Ablauf könnte wie folgt aussehen:

Erfahrungsaustausch

Die Schülerinnen und Schüler starten mit einer Sensibilisierung: In Form eines lockeren Erfahrungsaustausches werden die zu behandelnden Themen – „soziale Netzwerke“, „Privatsphäre“, „Umgang mit persönlichen Daten“, „Passwörter“, „Internetbekanntschaften“ – angesprochen und diskutiert. Wichtig erscheinende Aspekte werden durch die Schülerinnen und Schüler notiert.

Mögliche Fragen

Was ist zu beachten, wenn du im Internet unterwegs bist? Gibt es dort Regeln? Was bedeutet für dich Privatsphäre? Hast du dich schon einmal in einem Chat, einem „sozialen Netzwerk“ oder einem Forum angemeldet? Welche Daten musstest du angeben? Wem hast du von deinem Passwort erzählt? Denkst du, dass dein Passwort sicher ist?

Spielphase

Die Schülerinnen und Schüler spielen paarweise oder allein das Online-Spiel Netzwerkstar. Von der pädagogischen Fachkraft werden sie dazu angehalten, wichtige Erkenntnisse aufzuschreiben.

Auswertung und Reflexion

Im Plenum werden die Fragen aus dem Spiel noch einmal gestellt und von den Schülerinnen und Schülern beantwortet. Sie nennen ihre Spielergebnisse und tauschen sich über diese aus. Aus ihren Antworten erstellen alle gemeinsam eine Regelliste.

Die erlernten Fähigkeiten und die zu erarbeitenden Regeln sollen im generationsübergreifenden Lernen im Rahmen von „Oma und Opa – Wir machen euch fit am PC“ weitergegeben werden.

Hierzu lernen Kinder im Nachmittagsbereich, ihren Eltern und Großeltern an der schuleigenen IKT das gelernte Wissen weiterzugeben. So ergibt sich eine handlungsorientierte Unterrichtsmethode, bei der die Schülerinnen und Schüler als Tutoren agieren. Damit fördern wir zudem das lebenslange Lernen innerhalb der Gemeinde und die Bindung zur Grundschule.

6.2 Einsatz von IKT bei der Gestaltung eines Internetauftritts

Unsere Schule verfügt zurzeit noch über keinen eigenen Internetauftritt. Dieser ist jedoch bereits in Planung und wird unter der Voraussetzung einer entsprechenden Aufstockung unseres Kollegiums umgesetzt. Verantwortlich für die Betreuung der Seite soll eine ausgewiesene Lehrkraft werden. Es ist ebenfalls angedacht, interessierten Schülerinnen und Schülern entsprechende Möglichkeiten zur Mitgestaltung der Website zu geben. Die schuleigene IKT kann dann bspw. genutzt werden, um Bilder, Texte und Videos zu erstellen, diese zu bearbeiten und entsprechend auf die Nutzung auf der Website anzupassen. Ebenfalls möchten wir unseren Schülerinnen und Schülern die Möglichkeit geben, bei der Arbeit an der Homepage durch eigene Beiträge einbezogen zu werden. Hierbei werden die Persönlichkeitsrechte und Datenschutzverordnungen beachtet.

Der Internetauftritt unserer Schule soll regelmäßig überarbeitet und aktualisiert werden. Hierzu planen wir regelmäßige Beratungen und Schulungen z.B. von der Medienberatung LSA in Anspruch zu nehmen, um die Möglichkeiten des Homepagebaukastens, der auf dem Landesbildungsserver vorgestellt ist, in vollem Umfang nutzen zu können.

6.3 Einsatz von IKT in einer Schülerfirma

Zurzeit planen wir die Gründung unserer Schülerfirma. Dieses Projekt ergibt sich aus dem in Punkt 6.1 genannten Programm der „Schülerinnen und Schüler als Tutor“ und soll in die Umsetzung gehen sobald wir diese personell realisieren können. Hier möchten wir nicht nur den eigenen Großeltern unserer Schülerinnen und Schüler anbieten sie in der Arbeit am PC fit zu machen, sondern unser Angebot auch auf die Seniorenverbände ausweiten.

Die Schülerinnen und Schüler teilen ihr erworbenes Wissen innerhalb der generationsübergreifenden Zusammenarbeit mit Seniorinnen und Senioren der Stadt und erweitern gleichzeitig ihre persönlichen sowie sozialen Kompetenzen, indem sie Wissen weitergeben und Zusammenhänge und Vorgehensweisen erklären. Ihre Kommunikationsfähigkeiten verbessern sie, indem sie üben

andere Worte und Wege zu finden, kreative Vermittlungswege wählen und viel mehr. Gleichzeitig trainieren sie ihre fachlichen Kompetenzen intensiv in der praktischen Anwendung.

Für Ihre Arbeit als „Tutor“ erhalten die Schülerinnen und Schüler ein „Mini-Honorar“. Ihre Einnahmen dokumentieren die Schülerinnen und Schüler selbstständig, aber stets unter fachlicher Aufsicht in einem Kalkulationsprogramm. Auch die Termine sollen die Kinder selbstständig, unter Anleitung ihrer Eltern oder der Lehrkraft, in einem digitalen Kalender verwalten. Die Schülerfirma wird ein Projekt der „Gründerkids“ von der Deutschen Kinder- und Jugendstiftung sein.

6.4 Einsatz von IKT in Zusatzangeboten der Schule

Unsere Schule verfügt zurzeit leider über kein außerschulisches Zusatzangebot, jedoch planen wir dieses in den nächsten 5 Jahren aufzubauen. Unter anderem planen wir eine Sport-AG und bspw. eine AG Chor einzurichten. Innerhalb der geplanten AGs werden wir digitale Medien voraussichtlich wie folgt einsetzen:

- wir planen die einstudierten Musikstücke, Choreographien und Trainingsspiele regelmäßig auf Video aufzunehmen, um die Eltern und Großeltern unserer Schule auch außerhalb der Schulauftritte am Fortschritt ihrer Kinder teilhaben zu lassen
- wir planen Videoaufnahmen von Proben und Mitschnitte von Trainingssequenzen anzufertigen, damit die Schülerinnen und Schüler eine genaue Vorstellung ihrer eigenen Stärken und Schwächen erhalten und auf der Basis dieser Reflexion an ihrer persönlichen Weiterentwicklung arbeiten können
- Zudem werden wir Erklärvideos für gemeinsame und eigenständige Probe- und Trainingsphasen nutzen und den Schülerinnen und Schülern verschiedene Musikstile und Spieltechniken näherbringen

6.5 Einsatz von IKT in der Zusammenarbeit mit Kooperationspartnern

Unsere Schule pflegt zurzeit keine aktiven Kooperationen, jedoch streben wir verschiedene Kooperationen an wie bspw. mit:

- Dem Grünes Labor in Gatersleben
- Den Örtliche Kindertagesstätten

- Der Musikschule
- Ebenfalls streben wir das Zertifikat „Gesunde Schule“ an

Sobald Kooperationen bestehen planen wir digitale Medien aktiv einzubinden. Die Nutzung von IKT in der Zusammenarbeit mit Kooperationspartnern planen wir bspw. mit dem grünen Labor Gatersleben innerhalb unserer Projektstage (siehe 4.3). Hier sollen die Schülerinnen und Schüler an Projekten (bspw. zum Thema „Die Natur und ihre Umwelt“) mit dem grünen Labor arbeiten. Die Kinder nutzen die digitalen Medien für Terminvereinbarungen, Recherchearbeiten wie Fotos oder Notizen mit dem Tablet vor Ort sowie die Ausarbeitung und Präsentation ihrer Ergebnisse. Durch die intensive Kooperation möchten wir das beiderseitige Interesse fördern und die Schülerinnen und Schüler frühzeitig in das gesellschaftliche Leben integrieren, um ihr Engagement zu fördern und ihre Kompetenzen weitreichend sowie handlungsorientiert anzuwenden.

7 Schulinterne Vereinbarungen

Der Einsatz von modernen Medien im Unterricht an unsere Schule wird anhand folgender Ziele, Leitsätze und Jahrgangsstufen ausgerichtet:

- Pädagogisch-didaktisch sinnvoller und wirksamer Einsatz der Medien
- Förderung der Medienkompetenz und Steigerung der Effektivität des Unterrichts
- Medienintegration als Teil der Schulentwicklung
- Optimaler Einsatz der finanziellen Mittel des Schulträgers
- Mediale Informationen finden und auswählen
- Informationen kritisch werten
- Bildungspotential der Medieninhalte erkennen
- Technischen Umgang mit neuen Medien erkennen
- Technischen Umgang mit neuen Medien beherrschen
- Medien für den eigenen Gestaltungsprozess nutzen
- Datenschutz und Jugendschutz beachten

7.1 Lehrmittel

Unsere Grundschule vereinbart den verbindlichen Einsatz digitaler Lehrmittel für die einzelnen Klassenstufen, damit ist ein aufbauender Unterricht in Medienbildung gewährleistet ist. In Ergänzung zu den Lehrmitteln sammeln oder erarbeiten die IKT-Verantwortlichen ausgewählte Unterrichtsbeispiele für den Einsatz in den einzelnen Klassenstufen. Die Unterrichtsbeispiele werden laufend aktualisiert und im pädagogischen Netzwerk für den internen Informationsaustausch der Schule abgelegt. Somit stehen bei Ausfall eines Lehrers diese auch den vertretenden Kollegen zur Verfügung. Ebenfalls planen wir eine Aufgabensammlung bzw. eine Sammlung von Lernspielen.

7.2 Software und Lernsoftware

Punktuell und zielgerichtet eingesetzt, kann Lernsoftware ein effizientes und effektives Lernen ermöglichen.

Von vielen Lehrkräften wird der Einsatz von Lernsoftware in den verschiedenen Fächern als der eigentliche Einsatzzweck des Computers erachtet. Dies ist jedoch nur ein Aspekt unter vielen.

Der Einsatz von Lernsoftware als didaktisches Mittel trägt kaum etwas zum Erlangen einer umfassenden Medienkompetenz bei. Zu beachten ist auch, dass die Inhalte der Lernsoftware zum Teil nicht mit den Lehrmitteln und Lehrplänen übereinstimmen.

Über die Qualität des Lernens mit Lernsoftware entscheidet aber nicht nur die Software selbst, sondern das gesamte didaktische Szenario, in das die Arbeit mit Lernsoftware eingebettet ist, sowie die dafür genutzte Hardware.

In unserem Hardwarekonzept werden die Schülerinnen und Schüler teils mit Mobilgeräten wie Tablets und 2in1-Geräten, also Tablet-PC mit Tastatur arbeiten. Die Lernsoftware wird dementsprechend auch auf die Nutzung dieser Geräteklasse abgestimmt.

Unsere Schule schafft künftig Standard-Software und Lernsoftware gemäß einem gemeinsam entwickelten Softwareplan an. Die Verwendung einheitlicher Software vereinfacht nicht nur die Lizenzpflege, sondern auch die Anknüpfung für den Schüler in der weiterführenden Schule.

Es wird mit Vorrang (Lern-) Software angeschafft, die Bestandteil von offiziellen Lehrmitteln ist.

Bei der Wahl von Lernsoftware werden Online-Anwendungen und kostenlose Software gegenüber gleichwertiger Kaufsoftware bevorzugt. Die Softwareanschaffungen erfolgen nach einem z.B. jährlich vereinbarten Anschaffungsprozess.

Ebenfalls möchten wir unsere Lehrbücher z.T. durch das digitale Äquivalent ergänzen, um die Tragelast für unsere Schülerinnen und Schüler zu minimieren.

7.3 Einheitlicher Beschaffung und Support durch Schulträger

Aktuell erfolgt die Beschaffung neuer Geräte willkürlich. Wir wünschen uns daher, dass der Träger zukünftig die Beschaffung und Instandhaltung der IT in regelmäßigen Abständen vornehmen wird. Hierzu erklären wir uns bereit, gemeinsam mit den anderen Schulen in der Trägerschaft gemeinsam Bedarfe anzumelden und möglichst homogene Hard- und Software zu nutzen. Die besonderen Ansprüche an IT in der Schule sollen zudem stets berücksichtigt werden. So ist es uns besonders wichtig, dass wir robuste und auf Schule abgestimmte Endgeräte erhalten.

Auch die Pflege und der Support der IT an unserer Schule soll künftig professionalisiert werden. Dies muss so gestaltet werden, dass Technik dann funktionieren muss, wenn diese im Unterricht

8 Fortbildungskonzept für die Lehrkräfte

Wir Lehrkräfte benötigen vor der Realisierung der internetgestützten Unterrichtsvorhaben Fortbildungen.

In systembezogenen schulinternen Fortbildungen an unserer Schule werden u.a. auch Kolleginnen unserer Schule als Referentinnen zu grundlegenden Themen der „Medienkompetenz“ eingesetzt. Ihre Bereitschaft liegt schon vor.

Verstärkte gegenseitige Unterrichtshospitationen werden helfen, das medienpädagogische Konzept optimal umzusetzen. Die kollegiale Beratung ist für uns ein wesentlicher Aspekt, um die Mediendidaktik unserer Lehrer zu erweitern. Unsere Grundschule wird daher auch schulübergreifende, systembezogene Fortbildungen thematisieren.

Nach der Anschaffung der jeweiligen Medien müssen zunächst Fortbildungen zum Umgang mit der Medientechnik als Basisqualifikation für die Nutzung erfolgen. Dafür werden wir die Angebote von geeigneten Dienstleistern nutzen.

Die LISA-Angebote werden von uns aufgegriffen. Im schulinternen Fortbildungsplan ist ersichtlich, welche Kolleginnen sich zu welchen Themen fortbilden und ihre Kompetenzen und Informationen danach dem Kollegium übermitteln. Der zeitliche Rahmen wird den LISA-Angeboten angepasst und ggf. auch durch Experten bereichert.

Folgende Grundsätze legen wir daher fest:

1. Zur optimalen Nutzung neuer Technik wird diese grundsätzlich nur im Zusammenhang mit einer fachspezifischen pädagogischen Schulung angeschafft.
2. Für den pädagogisch sinnvollen Einsatz von interaktiven Displays und Computern im Unterricht erhalten zunächst alle Lehrkräfte eine Grundlagenschulung.
3. Nach einem festgelegten Zeitraum – geplant nach 2 Monaten – folgt eine vertiefende Schulung, in der erste Anwenderprobleme und Fragen geklärt werden.

4. Später sollten mindestens 4 schulinterne Fortbildungen pro Schuljahr stattfinden, bei denen einzelne Anwendungen vertiefend vorgestellt werden und sich die Lehrkräfte untereinander austauschen. In diesem Rahmen werden auch Referendare und neue Lehrkräfte bewusst und aktiv integriert.
5. Bei der Auswahl von Lieferanten und Trainern ist darauf zu achten, dass herstellerspezifische Zertifikate, sowie eine entsprechende Erfahrung im Bildungsbereich vorhanden ist.

9 Zusammenfassung

9.1 Pädagogische Ableitung des Bedarfs an IKT-Ausstattung

Die Lehrkräfte und die pädagogische Mitarbeiterin sehen die Notwendigkeit, digitale Medien in den Unterricht stärker einzubinden und die Schülerinnen und Schüler für den Umgang mit digitalen Medien zu befähigen.

Da in unserem technischen Zeitalter Grundschüler bereits digitale Medien aus der Kita und von zu Hause kennen, sollte die Schule sich nicht dagegen wehren. Wir wollen die Chancen nutzen, die uns neue Medien geben und diese in die pädagogische Arbeit einbeziehen.

Um die allgemeinen medienpädagogischen Ziele umsetzen zu können, ist es zwingend notwendig, diese technischen Geräte für unsere Schule anzuschaffen. Unterstützend sei angefügt, dass gerade kleine ländliche Grundschulen durch ihre geographische Lage nicht benachteiligt werden dürfen. In Städten kann man eventuell eher über Sponsoren oder durch höhere Steuereinnahmen derartige Ausgaben stemmen. Kinder, die im ländlichen Raum aufwachsen, sollten unbedingt die Möglichkeit erhalten, an der medialen Entwicklung teilhaben zu dürfen.

9.2 Beteiligungsstrukturen

Die schulinterne Zusammenarbeit im Team bzw. die Kooperation aller beteiligten Personen (Schulleitung, Lehrpersonen, Schulpflege, Fachpersonen, Schulsozialarbeitende, Mitarbeitende vom Schulsekretariat u.a.) stellt in unserer Grundschule einen wichtigen Punkt schulischer Qualität dar. Ziel der Zusammenarbeit ist eine Schule, deren Mitglieder so miteinander kooperieren und kommunizieren, dass

jeder Einzelne in seiner Aufgabenerfüllung unterstützt wird, das Kollegium in seiner Handlungsfähigkeit und Leistungsfähigkeit gestärkt wird sowie die Qualität und das Profil der ganzen Schule stetig weiterentwickelt werden.