

Grundschule Kölln-Reisiek

Medienkonzept



Erarbeitet von:

Friedrich, Dörte-Maren
Sähn, Simone
Gröning, Agnes Maria
Beratend: Schley, Ulrich

**Aktuelles Medienkompetenz-Team
an der Grundschule Kölln-Reisiek**

Friedrich, Dörte-Maren
Sähn, Simone
Gröning, Agnes Maria

Inhaltsverzeichnis

1. Einsatz digitaler Medien in der Grundschule	3
a) Gegenwart.....	3
b) Fachanforderungen	3
c) Vorteile digitaler Medien	4
d) Inhalte dieses Medienkonzepts.....	4
2. Aufgaben des Medienkompetenzteams.....	5
Anhang	6
I Momentane technische Ausstattung – Hardware	6
II Momentane technische Ausstattung – Software	7
III Zeitleiste der Entwicklung	8
IV Finanzierungskonzept kurz- und langfristig	9
V Stoffverteilungsplan	10
a) Übersicht	10
b) Inhalte	11
VI Fortbildungen	13
VII Schulveranstaltungen	14
VIII Empfehlungen des Medienkompetenzteams	15
IX Evaluation	16
X Arbeitspapier des IQSH	17

1. Einsatz digitaler Medien in der Grundschule

a) *Gegenwart*

Unsere sich ständig wandelnde Gesellschaft steht unter einem großen Einfluss der Digitalisierung. Die heranwachsende Generation muss sich diesen Herausforderungen stellen. Es gehört zu den größten Aufgaben unserer Zukunft, das Lernen im digitalen Wandel zu gestalten. So wie sich unsere Gesellschaft und ihre Technologien ständig verändern, müssen sich auch Schule und Bildung verändern, ihre Konzepte überarbeiten und erweitern, um zukunftsfähig zu bleiben. Die Schule hat den Auftrag, die Kinder zu (medien-)mündigen Bürgern zu erziehen.

Unser Ansatz der Medienbildung entspricht dem pädagogischen Leitbild der Schule, Kinder in ihrer Selbstständigkeit und Mündigkeit zu fördern, allen Kindern mit ihren unterschiedlichen Bedürfnissen so gut wie möglich durch die didaktische und methodische Weiterentwicklung des Unterrichts angemessene individuelle Lernangebote bieten zu können und im Unterrichts stets an die Alltagserfahrungen der Kinder anzuknüpfen.

b) *Fachanforderungen*

Zum Schuljahr 2018/19 sind die Fachanforderungen für die Fächer Deutsch, Mathematik, Englisch und Musik in Schleswig-Holstein aufwachsend mit der Jahrgangsstufe 1 bzw. mit der Klassenstufe, in der das Fach beginnt, in Kraft getreten. Mit dem Inkraftsetzungserlass vom 29. Juni 2019 traten die Fachanforderungen auch für die Fächer Sachunterricht, Kunst und Philosophie zum Schuljahr 2019/20 in Kraft. Die Fachanforderungen Evangelische Religion und Sport sind seit dem aktuellen Schuljahr 2020/2021 gültig. Durch diese neuen Fachanforderungen für alle Fächer wird der Umgang mit analogen und mit digitalen Medien verbindlich gefordert. Um diesen Anforderungen gerecht werden zu können, ist es unerlässlich, dass die Schulen entsprechend ausgerüstet und die Lehrkräfte entsprechend geschult sind und sich regelmäßig fortbilden. Jedem Schüler muss auch schon im Grundschulbereich der richtige Umgang mit verschiedenen Medien, insbesondere mit den vielfältigen Möglichkeiten und Gefahren des Internets, an die Hand gegeben werden.

Schon im Jahr 1995 machte die Kultusministerkonferenz in seiner Erklärung „Medienbildung in der Schule“ deutlich, wie wichtig der Einsatz von Medien in den Schulen ist. Seitdem hat sich die Digitalisierung stetig weiterentwickelt und die Aufgaben der Schulen sind vielfältiger geworden. Die Entwicklung von umfassender Medienkompetenz durch Medienbildung ist eine gesamt-gesellschaftliche Aufgabe, die nur im Zusammenwirken von Schule und Elternhaus sowie mit den Verantwortlichen in Politik, Wirtschaft und Kultur bewältigt werden kann.

c) Vorteile digitaler Medien

„Medien wirken durch ihr vielfältiges didaktisch-methodisches Potenzial, das Anschaulichkeit, inhaltliche Attraktivität und formale Qualität ebenso einschließt wie die Möglichkeit, eigene mediale Produkte kreativ zu gestalten, als Motor und Motivator für das Lehren und Lernen in der Schule. Sie können sowohl selbstgesteuertes als auch kooperatives Lernen unterstützen und bei der Implementierung innovativer Ansätze, wie problembasiertes oder forschendes Lernen, Hilfestellung leisten. Somit ermöglichen Medien den Lernenden die Übernahme von Verantwortung und Gestaltung bei der Planung, Reflexion und Dokumentation des eigenen Lernweges. Ihr sachgerechter Einsatz in zunehmend vernetzten Lernumgebungen fördert die Unterrichtsqualität, erhöht die Verfügbarkeit von digitalisierten Bildungsangeboten über räumliche und zeitliche Distanzen hinweg und erweitert die unterrichtlichen wie außerunterrichtlichen Spielräume schulischer Bildung. Ihr pädagogisch sinnvoller Einsatz unterstützt differenzierende, teilweise selbstgesteuerte und zugleich überprüfbare Lernprozesse.“ (vgl. Medienbildung in der Schule; Beschluss der Kultusministerkonferenz vom 8. März 2012)

Exemplarisch sind hier digitale Displays zu nennen, elektronische Projektionswände, die in Verbindung mit einem Laptop o.ä. funktionieren. Diese halten immer mehr Einzug in die Schulen und ermöglichen eine Vielzahl von Interaktionsmöglichkeiten für die Schüler und Schülerinnen und die Lehrkräfte. Für beide Personengruppen zeigt sich durch dieses Medium eine höhere Motivation und ein verbessertes Classroom Management. Man erhält beispielsweise die Möglichkeit, Unterrichtsinhalte, Tafelbilder und Präsentationen im Voraus vorzubereiten, zu speichern und zu teilen. Grafiken, Bilder, Animationen, Audioaufnahmen und Filmausschnitte können präsentiert werden. Durch das Entfallen der Zeit, in der die Kreidetafeln beschriftet und/oder bemalt werden, bleibt mehr effektive Lernzeit. Wiederkehrende Strukturen können für andere Unterrichtseinheiten übernommen und angepasst werden.

d) Inhalt des Medienkonzepts

Dieses Medienkonzept soll abbilden, wo wir als Schule im Bereich der „neuen“ Medien hin möchten. Wir sehen es als unerlässlich und unbedingt notwendig an, dass unsere schulische Ausstattung und unser Wissen zu diesen Themen sich schnellstmöglich verbessern. Wir bieten hier eine Übersicht über die medialen Inhalte, die wir in den jeweiligen Klassenstufen anstreben. Für unsere Lehrerinnen und Lehrer soll dieses Konzept eine Orientierung bieten und ihnen Sicherheit im Umgang mit verschiedenen Medien geben. Im Fokus stehen hier die Medien, die mit Daten in digitaler Form arbeiten wie die schuleigenen Convertibles und Computer.

2. Aufgaben des Medienkompetenzteams

Erste Aufgabe des Medienkompetenzteams ist die Erstellung dieses Medienkonzepts. Hierzu ist es wichtig, den Ist-Stand herauszustellen und zu entscheiden, wo wir als Schule im Bereich der Digitalisierung kurz- und langfristig stehen möchten. Das Medienkonzept muss verfasst und schließlich regelmäßig evaluiert und weiterentwickelt werden.

Gerade in einer sich ständig weiterentwickelnden Medienwelt ist es wichtig, die aktuelle Entwicklung ständig zu beobachten und, wenn möglich, Neuheiten zu testen und deren möglichen Einsatz im Unterricht herauszuarbeiten. Verschiedene Möglichkeiten der Finanzierung müssen ausgelotet werden

Dem Kollegium müssen praxisbezogene Fortbildungen angeboten werden, zum einen intern durch geschulte Lehrkräfte als auch extern durch das Hinzuziehen von Experten. Das Medienkompetenzteam sollte als Mediator auftreten und Kollegen bei Fragen und Schwierigkeiten zur Seite stehen. Auch anderen Einrichtungen, beispielsweise dem angrenzenden Zukunftskindergarten in Kölln-Reisiek oder anderen Schulen im Umkreis¹, sollte die Teilnahme an Fortbildungen und an Hospitationen in unserem Haus offen stehen. Bezogen auf Hard- und Software sollten wir stets versuchen, auf dem neusten Stand zu sein und somit zukunftsfähig und attraktiv für Schüler und deren Erziehungsberechtigte sowohl aus unserem Dorf wie auch aus dem unmittelbaren Umfeld zu sein. Dafür wird es auch notwendig sein, mit externen IT-Unternehmen zu kooperieren und sich extern Hilfestellungen zu holen.

¹ Schulen Amt Elmshorn Land

Anhang

I Momentane technische Ausstattung - Hardware

Für den Unterricht	Internet - W-LAN bisher im Computerraum sowie in zwei Klassenräumen und im Multifunktionsraum - Glasfaseranschluss
	Computer - 13 Computer im Computerraum
	Weitere Hardware - 15 Convertibles - 6 CD-Player - 3 Overheadprojektoren → Wartung/Reparatur beantragt - 2 Drucker - 2 Interaktive Sprach-Rekorder-Tafeln mit 30 Einstecktaschen - „Easy Speak“
Für die Lehrkräfte	- 2 Laptops - 1 Schwarz-Weiß-Drucker - 1 Kopiergerät - 1 Laminiergerät
Für die Schulverwaltung	- 2 Computer – ans Landesnetz angeschlossen - 1 Farbdrucker - 1 Kombi-Gerät Drucker/Kopierer (Farbe) - 1 Convertible - ans Landesnetz angeschlossen

II Momentane technische Ausstattung – Software

Für den Unterricht	
	Auf allen Computern und Convertibles: <ul style="list-style-type: none">- Antolin- zahlenzorro- Anton-App- Lernwerkstatt 10- Online Diagnose
	Auf allen Computern und Convertibles (fachungebunden): <ul style="list-style-type: none">- Libre Office- Open Office- Adobe Acrobat Reader
Für die Computer	Auf allen Computern und digitalen Whiteboards <ul style="list-style-type: none">- Microsoft Edge- Dr. Kaiser PC Wächter
Für die Convertibles	

III Zeitleiste der Entwicklung

- 1995/96 Im Schuljahr 1995/96 wurde eine erste Computer-AG von Eltern angeleitet. Die Rechner wurden der Schule von einer Firma überlassen, die diese durch neue Geräte ersetzen musste.
- 1998 Seitdem hat sich der Computer immer weiter im Schulleben etabliert.

Eine Computer-AG wurde fast durchgängig angeboten, meistens beschränkt auf Dritt- und Viertklässler, angeleitet durch Eltern und/oder Schulpersonal.
- 2012 Im August 2012 wurden die Rechner im Computerraum ausgetauscht. Wieder sponserte eine Firma die Geräte.

Seit ca. 20 Jahren arbeiten wir mit dem Leseprogramm „Antolin – Mit Lesen punkten“ des Westermann-Verlags. Wenn möglich, konnten die Kinder auch in der Schule an diesem Programm arbeiten. Seit etwa 10 Jahren arbeiten die Kinder ergänzend im Fach Mathematik mit dem Programm „zahlenzorro“ und können an einer Online-Diagnose (Deutsch, Mathe, Englisch) teilnehmen.
- 2015 Am 11.06.2015 wurden wir in einer Lehrerfortbildung in die Lernwerkstatt 9 am Rechner eingeführt.
Die Computer wurden **bis dato** regelmäßig gewartet und laufend auf den neuesten technischen Stand gebracht. Momentan befindet sich auf den Geräten Windows 10 pro.
- bis 2019 Einsatz von Lernprogrammen und Leseprojekten im Unterricht sowie Recherchearbeiten, beispielsweise in den Fächern Sachunterricht, Religion und Musik
- 2019/2020 Erwerb einer Schullizenz für den Worksheet Crafter (Programm zur Gestaltung von differenzierten Arbeitsblättern für die Grund-, Haupt- und Förderschule)
Erwerb einer Schullizenz für die Lern-App Anton (solocode GmbH)
- Ende 2020 15 Convertibles für die Schülerhand wurden angeschafft. Die schulischen Räume im Anbau und im ausgebauten Altbau sind für die Nutzung moderner digitaler Medien ausgestattet worden. WLAN wurde in 3 Räumen eingerichtet.

IV Finanzierungskonzept kurz- und langfristig

Ein ständiger Finanzierungsbedarf ist absehbar, da die technischen Geräte stets erneuert, gewartet oder ersetzt werden müssen.

Voraussichtlich benötigte Finanzierungsgelder ab dem laufenden Schuljahr 2020/2021:

- Ausstattung von mindestens 3 Räumen mit digitalen Displays (2 Klassenräume plus Multifunktionsraum)
- Einrichtung von Accesspoints in den Klassenpavillons, um dort WLAN nutzen zu können
- Anschaffung von mindestens 15 weiteren Convertibles, um diese im Klassensatz nutzen zu können inklusive Schutzhüllen und Mäusen
- Mindestens ein Klassensatz (30) Speichergeräte (USB-Sticks) für die Schülerhand, da auf den Convertibles keine Inhalte gespeichert werden können
- Laptop/Convertible für jede der 12 Lehrkräfte mit entsprechenden Programmen

Längerfristiger Finanzierungsbedarf:

- Ausstattung von allen 8 Klassenräumen plus Multifunktionsraum und Mensa (generationsübergreifendes Zentrum) sowie Musikraum mit digitalen Displays

V Stoffverteilungsplan

a) Übersicht:

	Umgang mit dem Computer	Arbeits- und Lernsoftware	Internet /Soziale Medien	Weitere Hard- und Software
Klasse 1	- Grundlagen - Teile des Computers	LS: Flex und Flo 1 LS: Flex und Flora 1 Anton-App Antolin zahlenzorro		- Convertibles
Klasse 2	- Grundlagen - Teile des Computers - Umgang mit Dateien und Ordnern - Projekt: Computer-Führerschein	LS: Flex und Flo 2 LS: Flex und Flo 2 Anton-App Antolin zahlenzorro AS: Office Word AS: Paint		- Convertibles
Klasse 3		LS: Flex und Flora 3 LS: Flex und Flo 3 LS: storytime 3 Anton-App Antolin zahlenzorro AS: Office Word AS: Office Excel	- Grundlagen - Recherchieren - Projekt: Internet-ABC	- Convertibles - Sprach-Rekorder-Tafeln
Klasse 4		LS: Flex und Flora 4 LS: Flex und Flo 4 LS: storytime 4 Anton-App Antolin zahlenzorro AS: Office Word AS: Office PowerPoint	- Recherchieren - Sicherheit und Gefahren - Kommunikationsmedien - Soziale Netzwerke - Projekt: Internet-Führerschein	- Convertibles - Programmieren - Stop-Motion - ComicLife - Google Earth

b) Inhalte:

Bereich	Inhalt	1	2	3	4	Fach
Umgang mit dem Computer						
Grundlagen	Ein- und Ausschalten	X				DEU/ MA/ SU
	Programme öffnen und schließen	X				DEU/ MA/ SU
	Fenster auf dem Desktop		X			DEU/ MA/ SU
Teile des Computers	Begriffe zu Bildern zuordnen	X				DEU/ MA/ SU
	Maus	X				DEU/ MA/ SU
	Tastatur	X	X			DEU/ MA/ SU
Umgang mit Dateien und Ordnern	Dateien finden		X			DEU/ SU
	Ordner anlegen und benennen		X	X		DEU/ SU
	Dateien speichern		X	X		DEU/ SU
Projekte	Computerführerschein		X			SU
Arbeits- und Lernsoftware						
Lernsoftware	Anton-App	X	X	X	X	DEU / MA / SU
	Flex und Flo	X	X	X	X	MA
	Flex und Flora	X	X	X	X	DEU
Word	Erste Texte schreiben		X			DEU/ SU
	Oberfläche erklären			X		DEU/ SU
	Textproduktion			X		DEU/ SU
	Fotos einfügen			X		DEU/ SU
	Zeitungsartikeln verfassen			X		DEU
	Sachtexten verfassen			X		DEU/ SU
	Mindmap erstellen			X		DEU/SU
	Schriftformatierung				X	DEU/ SU
	Absatzformatierung				X	DEU/ SU
	Rechtschreibprüfung				X	DEU/ SU
Excel	Tabellen erstellen				X	MA
	Grafiken zu Tabellen				X	MA
PowerPoint	Präsentation erstellen				X	SU
	Animationen einfügen				X	SU
Paint	Bilder malen		X			DEU/ KU
	Bildbearbeitung (Ausschneiden)			X		DEU/ SU/ KU
	Screenshot-Funktion				X	DEU/ SU

Grundlagen	Begriffserklärung und Geschichte			X		SU
	Was ist eine Internetseite?			X		SU
	Orientierung auf einer Internetseite			X		SU
	Was kann das Internet?			X		SU
Recherchieren	Suchen über Suchmaschinen			X		SU/DEU
	Richtig Recherchieren / Suchstrategien			X	X	SU/DEU
	Kennenlernen von Lernportalen			X	X	SU/DEU
	Kopieren und Einfügen von Suchergebnissen			X	X	SU/DEU
Sicherheit und Gefahren	Passwörter				X	SU
	Manipulation von Daten				X	SU
	Private Daten / Privatsphäre				X	SU
	Sucht				X	SU
	Viren und Co.				X	SU
	Werbung				X	SU
	Mobbing				X	SU
Kommunikationsmedien	E-Mails				X	SU
	Chats				X	SU
	WhatsApp etc.				X	SU
Soziale Netzwerke	Facebook und Instagram				X	SU
	Pinterest				X	SU
	Weitere, z.B tiktok (je nach Aktualität)				X	SU
	Internetsprache (Emoticons, Abk.)				X	SU
Projekte	Internet-ABC			X		SU
	Internetführerschein				X	SU
Weitere Hard- und Software						
Convertibles	Umgang mit Convertibles	X	X	X	X	alle Fächer
Programmieren	Einführung				X	MA/SU
Stop-Motion	Einführung			X	X	DEU/SU/ KU/RE
ComicLife	Comic erstellen			X	X	DEU
Google Earth	Arbeiten mit und am Kartenmaterial				X	SU

VI Fortbildungen

Das Medienkompetenzteam unserer Schule ist angehalten, sich ständig fortzubilden und so dafür zu sorgen, dass alle Kollegen und Kolleginnen der Grundschule Kölln-Reisiek Kenntnisse erhalten über die neuesten relevanten Entwicklungen im Bereich der Digitalisierung.

Anzustreben ist der Besuch von mindestens einem Mitglied des Medienkompetenzteams des in der Regel jährlich stattfindenden Medienkompetenztags des „Netzwerks Medienkompetenz Schleswig-Holstein“ (der Letzte war am 14.11.2020 und fand digital statt).

Das Medienkompetenzteam sorgt für die schulinterne Fortbildung des Kollegiums, in dem es sich auf verschiedenen Kanälen über die neueste Entwicklung informiert und ggf. die Auseinandersetzung mit neuen, technischen Geräten fördert.

Die Grundschule Kölln-Reisiek strebt das Hinzuziehen externer Experten an, um neue Kompetenzen erwerben zu können und Kenntnisse über neue digitale Entwicklungen zu erfahren.

Zum Konzept unserer Schule gehört es, unsere Erfahrungen zu teilen und an andere Schulen sowie weitere Interessierte weiterzugeben. Wir bieten gerne Hospitationen an. Zudem kooperieren wir mit Hochschulen und Fachhochschulen und nehmen regelmäßig Praktikanten bei uns auf. Zudem sind wir seit etwa 6 Jahren Ausbildungsschule und betreuen pro Schuljahr 1 bis 2 Referendare. Auch für diese sind eine bessere digitale Ausstattung sowie ein stetes Weiterbilden der Beteiligten von großer Bedeutung.

Pro Schuljahr führen wir in der Regel zwei Schulentwicklungstage durch. Letzterer fand im Februar 2020 an der Grundschule in 25499 Tangstedt statt. Dort konnten wir in verschiedenen Klassenstufen und Fächern hospitieren und uns den Einsatz von vielfältigen digitalen Geräten anschauen. Ziel der nächsten Termine sollte es sein, Einsatzmöglichkeiten unserer neuen Convertibles auszuloten, Erfahrungen auszutauschen und dann hoffentlich auch den Umgang mit digitalen Displays erlernen zu können.

Für die Schüler und Schülerinnen streben wir Projekttage oder eine Projektwoche zum Thema „Digitale Medien im Fachunterricht“ an. Wünschenswert wäre zudem der Einsatz von digitalen Medien zum Beispiel in Form einer Arbeitsgemeinschaft im Rahmen der Offenen Ganztagschule am Nachmittag.

VII Schulveranstaltungen

Im Februar 2020 fand unser Schulentwicklungstag an der Grundschule Tangstedt statt. Dort wird schon seit längerer Zeit intensiv mit digitalen Whiteboards, Tablets und weiteren digitalen Geräten gearbeitet. Wir erhielten einen kleinen Einblick in die vielfältigen Nutzungsmöglichkeiten dieser Endgeräte in allen Klassenstufen und in allen Fächern. Dieser Einblick und der Austausch mit dem dortigen Kollegium sowie der Schulleitung inspirierten uns sehr. Besonders interessiert sind wir an konkreten Unterrichtsbeispielen, die direkt umsetzbar sind. Leider war es uns aufgrund der fehlenden Ausstattung bisher nicht möglich, im Präsenzunterricht digital zu arbeiten. Im Distanzunterricht konnten wir bereits Erfahrungen sammeln, Apps ausprobieren und Projekte durchführen. Jede Klasse hat von der Klassenlehrkraft ein digitales Klassenzimmer auf der Online-Plattform „Padlet“ eingerichtet bekommen, worauf Lernvideos, Audioaufnahmen, Bilder und Lernspiele hochgeladen wurden. Die Viertklässler luden bereits selbstständig Inhalte zum Thema „Buchvorstellung“ im Rahmen des Deutschunterrichts auf einem eigenen Padlet hoch.

VIII Empfehlungen des Medienkompetenz-Teams

Lernportale	www.schlaukopf.de	Mathe, Deutsch, SU, Religion
	www.hamsterkiste.de	Mathe, Deutsch, SU, Religion, Englisch
Suchmaschinen	www.blindekuh.de	
	www.google.de	
	www.fragfinn.de	
Apps	Google Earth	Satellitenbilder, auch historisches Lernen möglich
	Geocaching	Schnitzeljagd mit Hilfe von Koordinaten
	Actionbound	App für Multimedia-Guides, interaktive Schnitzeljagden und Handy-Rallyes für Smartphone und Tablet
	Kahoot!	Mit dem kostenlosen, interaktiven Quizformat <i>Kahoot!</i> trainieren Lernende Wortschatz, Grammatik und Landeskunde.
	Comic Life	Erstellen von Bildergeschichten, Comics oder bebilderte Anleitungen
	My Talking Pet	Tiere oder Kuscheltiere sprechen lassen
	ima Agrar	Unterrichtsbausteine und Übungen zu Ernährung, Landwirtschaft und Natur
	wheeldecide	Digitales Glücksrad mit eigenen Kategorien
	Book Creator	Erstellung von ebooks
	storyboardthat.com/de/	<i>Comics</i> online mit dem <i>Comic Maker & Creator erstellen</i>
	PicCollage	App für Fotobearbeitung, kostenlose Grußkarten und Foto-Collagen
	GarageBand	Musik machen, aufnehmen und mit anderen teilen (nur für iOS)
	Audiorecorder	Audioaufnahmen
	Mindly	Erstellen einer Mindmap
	iMovie	Einfaches Erstellen eines Films (nur iOS)
	VideoScribe	Software zum automatischen Erstellen von Whiteboard-Animationen
	Stop Motion Studio	stop-motion Filme erstellen
	Puppet Pals	App zum einfachen Erstellen von Trickfilmen
	Einstieg Deutsch	DaZ
	Hanisauland	Webcomic der Bundeszentrale für politische Bildung
Swift Playgrounds	Programmieren lernen (nur iOS)	
Scratch Jr StoryVisualizer iMovie	Programmier-App	

	LegoBoost Book Creator	
Weitere Seiten	www.learningapps.org	interaktive und multimediale Lernbausteine
	www.google.de/maps	Satellitenbilder
	https://tools.pdf24.org/de/	online PDF-Tools
	https://grundschulblogs.de/	Übersicht versch. Grundschulblogs

Vorhandene Schullizenzen:

WorksheetCrafter – <https://getschoolcraft.com/de/>

Anton-App - <https://anton.app/de/>

Antolin - <https://antolin.westermann.de>

Zahlenzorro - <https://zahlenzorro.westermann.de>

Zaubereinmaleins - <https://www.zaubereinmaleins.de/startseite/home..../>

Online Diagnose Grundschule - <https://grundschuldiagnose.westermann.de/>

(Lernstübchen) *intern* - <https://lernstuebchen-grundschule.de>

IX Evaluation

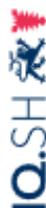
Im Zuge der Arbeit mit digitalen Medien findet eine regelmäßige Reflexion innerhalb des Medienkompetenzteams statt. Während der regelmäßigen Treffen wird nicht nur über die Weiterentwicklung oder aktuell notwendige Themen gesprochen, sondern auch der bisherige Umgang mit den digitalen Medien reflektiert und analysiert. Im Fokus des Interesses gehört neben der technischen Ausstattung selbstredend auch die Bedienungskompetenz der Kolleginnen und Kollegen. Es ist die Aufgabe des Medienkompetenzteams, regelmäßig sicherzustellen, dass alle Kolleginnen und Kollegen über die nötigen Kenntnisse und Fähigkeiten verfügen, um mit den digitalen Medien und allen dazu gehörigen Materialien umgehen zu können, da dies die Anforderungen der Zeit sind.

Um zu evaluieren, ob der entsprechende Kenntnisstand sichergestellt werden kann, findet ein regelmäßiger Austausch im Kollegium statt. Die Erfahrungswerte und Rückmeldungen der Kolleginnen und Kollegen der Grundschule Kölln-Reisiek werden an das Medienkompetenzteam einerseits selbstständig weitergegeben, andererseits vom Medienkompetenzteam proaktiv erfragt.

Berücksichtigt werden sowohl Einstellungen und Haltungen gegenüber der Arbeit mit digitalen Medien, als auch Kompetenzen im Umgang mit diesen (Bedienungskompetenz) und Ideen für die Zukunft. Hier gilt es zu berücksichtigen, dass gerade die Ideen innerhalb des Kollegiums auch ohne Umfrage stets über den direkten Weg an das Medienkompetenzteam herangetragen werden sollten. Auf diesen, kreativen und kurzen Wegen bleiben wir als Medienkompetenzteam und Kollegium im ständigen Austausch und befruchten so unsere tagtägliche Arbeit.

Im Zuge der Evaluation sind die Rückmeldungen aus dem Kollegium – unabhängig davon, ob sie über eine anonymisierte Umfrage oder über den direkten kommunikativen Weg erfolgt sind – für die Arbeit mit den digitalen Medien von hoher Bedeutung. Aus den entsprechenden Rückmeldungen lassen sich nicht nur Erfahrungswerte im Bereich der benötigten Kompetenzen sammeln, sondern auch entsprechende neue Ideen aber auch Kenntnisse über etwaige Hemmungen, welche es im Kollegium abzubauen gilt.

Zu guter Letzt halten auch der Input aus Fortbildungen und die Erfahrungswerte von anderen Schulen Einzug in die schulinterne Evaluation. Es gilt, potenzielle Ideen und praktische Anwendungen aus Fortbildungen oder von anderen Schulen stets mit der eigenen Arbeit abzugleichen und ihre Umsetzbarkeit in der Grundschule Kölln-Reisiek zu überprüfen.



Institut für Qualitätsentwicklung in Schulen
 an der Universität zu Köln
 des Ministeriums für Bildung,
 Wissenschaft und Kultur
 des Landes Schleswig-Holstein

Digitale Medien – Spezifische Beiträge des Fachunterrichts zur KMK-Strategie „Bildung in der digitalen Welt“

Fachbereiche Fächer	Deutsch Niederdeutsch	Mathematik	MINT IWS, NW, Biologie, Chemie Physik, Technik, Informatik	Moderne Fremdsprachen Englisch, Franz., Spanisch, Ital., Friesisch, Dänisch, Russisch, Chines.	Alte Sprachen Latein, Griechisch	Gesellschafts- wissenschaften Geschichte, WiPo, Werkunde, IWS Geographie, Verbraucherbildung	Ev./kath. Religion, Philosophie	Ästhetische Bildung		
								Musik, Darstellendes Spiel	Kunst, Textilhre Sport	
Suchstrategien nutzen und entwickeln, Quellen identifizieren, Informationen und Daten analysieren, Daten sichern, speichern und strukturieren										
2. Kommunizieren und Kooperieren										
Digital kommunizieren, Informationen weitergeben, digitale Dokumente erarbeiten, adressaten- und situationsangemessen sowie privat und öffentlich kommunizieren										
1.1. Suchen und Filtern 1.2. Auswerten und Bewerten 1.3. Speichern und Abrufen	Fremdwörter- Lexika, Beiträge zu Rechtschreibung, Zeichensetzung und Synonymen	Recherche von Daten für Sachaufgaben; Recherche von Definitionen, Sätzen und Beweisen	Online-Lexika, Umweltdaten- banken, Online- Experimente, nat. Lernvideos nutzen	Online-Dictionary; Informationen zu kulturellen Eigenheiten der fremden Sprache und Perspektive verarbeiten	Wort- bedeutungen, historische Informationen und Rezeptions- dokumente recherchieren	Online-Tages- zeitungen, politische Magazine nutzen, Geodatendienste und Statistiken nutzen, Web-Quest	Religiöse Räume virtuell erkunden, Schriftsysteme der Welt, religiöse Phänomene in medialer Alltagskultur	Konzert- oder Theaterbesuche vorbereiten, Aufnahmen nutzen; Songlexika	Bilder- und Künstler- datenbanken, Schrittmuster, Fashion Blogs nutzen	Digitale Fitness- programme, Musiksequenzen nutzen
2.1. Interagieren 2.2. Teilen 2.3. Zusammenarbeiten 2.4. Umgangsregeln kennen und einhalten (Netiquette) 2.5. An der Gesellschaft aktiv teilhaben	Gespräche mithilfe digitaler Medien führen, Texte in Dialoge umwandeln, sprachliche Verständigung über Medien gestalten	Digitales Archiv für Tafelbilder und Arbeits- blätter anlegen, gemeinsam digital üben (CAS), Teilergebnisse sammeln	Interaktive Spiele erstellen und verwenden; digitale Pläne für längere Experimente oder Unter- suchungen nutzen; Foren nutzen	Vorträge gemeinsam erstellen, mit digital Muttersprachlern kommunizieren; gegebenenfalls fremdsprachliches digitales Peer- Feedback	Kooperatives Übersetzen mithilfe von Online- Plattformen	Digitale Karten für kooperatives Lernen verwenden, Kinder- welten-Projekt, Experteninterviews mit Fachautoren, Chat der Welten	Messenger- Programme z. B. für neosoziale Gespräche; Nutzen von Foren zu diversen Themen, phil. Zusammenhänge medial darstellen	Mit Plattformen gemeinsam Musik machen, Kompositions- aufgaben, Veröffentlichen eigener Produkte	Bilder- sammlungen anlegen und nutzen, Fragen und Inhalte auf Plattformen diskutieren	Gemeinsam Bewegungs- abläufe digital analysieren und entwickeln
3. Produzieren und Präsentieren										
Digitale Lernprodukte wie Texte, Präsentationen, Bilder, Videos konzipieren, herstellen und präsentieren; rechtliche Vorgaben bezüglich Urheber- und Nutzungsrechten kennen und beachten										
3.1. Entwickeln und Produzieren 3.2. Weiterverarbeiten und Integrieren 3.3. Rechtliche Vorgaben beachten	Hörspiele, Hörtexte, Interviews erstellen, digitale Wortschatz- sammlungen	Dynamische Visualisierungen und Tabellen- blätter nutzen, Funktions- graphen zeichnen, Zufalls- experimente simulieren	Digitale Herbarien, Tutorials (Erklärvideos), Modelle erstellen, Denkmodelle und chemische Formeln darstellen, virtuelle Experimente	Textdokumente, Audiodokumente, Filmprojekte, Web-Quest; „news of the day“; digitale Reiseführer mit Videos, Podcasts und Maps	Digitales Vokabelquiz spielen, Textaufgaben untersuchen, Mindmaps zu Texten erstellen	Grafikprogramme für Kartenskizzen; Daten grafisch aufbereiten, Stachentwicklung digital dokumentieren; Lernprodukte: Videos zu Nachhaltigkeit, Politik, Landschaften	„Helden des Alltags“ medial begleiten, Selbstporträts produzieren und bearbeiten	Songs mit Hilfe von Software erstellen, Produkte vertonen, Videos zu Musik erstellen, Standbilder zu Opern und Theaterstücken zusammen- stellen und vergleichen	Digitale Gestaltung von Produkten; Trickfilme, Spots, drei- dimensionale Entwurfskizzen erstellen	Aufbereitung von Themen, Fitness- programme und Choreografien entwickeln und präsentieren

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								
5.1. Technische Probleme lösen	Geeignete Medien für Kommunikation auswählen: Rechtschreibung, Sprachrichtigkeit, Nutzung von Quellen; Sprachrichtigkeit überprüfen	Tabellenkalkulationen einschließlich Zellbezügen nachvollziehen und erstellen; mit Lernplattformen Fertigkeiten trainieren, in eigenen Tempo lernen und üben	Arbeitsprozesse mithilfe digitaler Medien planen, Datenaufnahmen mit mobilem Gerät, z. B. Bild, Video, Schall, Druck, UV-Index, Temperatur, pH-Wert, Kompass nutzen, ggf. programmieren	Digitale Vokabeltrainer nutzen; Kreuzworträtsel erstellen; Aussprachekontrolle; fremdsprachliche Texte erstellen und diskutieren	Digitales Vokabeltraining; Grammatik durch Lernvideos kennenlernen; mit differenzierten Hilfen übersetzen	Mit digitalen Planspielen, Kartendienst, Bildern, usw. Fragestellungen bearbeiten; Projekte zur Ressourcen-schonung, Beteiligung an Online-Petitionen, Arbeiten zu Lokalgeschichte oder -geographie	Aussagenlogische Strukturen medial aufbereiten und analysieren; religiöse Sachverhalte aufbereiten und digitale Lernprodukte entwickeln	Mit digitalen Lernprogrammen üben, Noten zu lesen, nach dem Gehör zu bestimmen und auf einem Instrument umzusetzen, digitale Tonstudios erkunden, um Musikstücke zu produzieren	Bildbearbeitung, Mat-Apps, Video und Foto künstlerisch einsetzen (Ort, Bewegung, Perspektive); Patchworkprogramme nutzen	Erstellen von digitalen Fitness- und Trainingsprogrammen, digitale Dokumentation und Analyse von Bewegungssequenzen, um Leistung zu steigern
5.2. Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen										
5.3. Eigene Defizite ermitteln und nach Lösungen suchen										
5.4. Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen										
5.5 Algorithmen erkennen und formulieren										
6. Analysieren und Reflektieren		Verbreitung und Dominanz von Themen in digitalen Umgebungen einschätzen lernen, Wirkung von Medien (Stars, Idole, Computerspiele, Gewaltdarstellung) reflektieren; Geschäftsaktivitäten und Services im Internet (Online-Shops), politische Meinungsbildung und Entscheidungsfindung, soziale Integration, Urheber-, und Nutzungsrechte								
6.1. Medien analysieren und bewerten	Texte in SMS, E-Mail, Blog, Wirkung digitaler Medien analysieren, Nutzungsrechte von Texten beachten	Händisches und digitales Arbeiten situationsbedingnt wählen; Mediennutzung reflektieren	Inhalte in digitalen Medien auf ihre Ziele, Korrektheit und Wirkungen analysieren und einschätzen	Inhaltliche und methodische Analyse fremdsprachlicher Medienangebote (Webseiten, Blogs usw.)	Verfügbare Übersetzungen untersuchen und über Fehler reflektieren	Raumdarstellungen untersuchen, Normen und Intentionen reflektieren, Wahrnehmung von Verschwörungstheorien, Wahlumfragen	Selbstdarstellungen und Identifikationsbildung in Medien analysieren	Webseiten, Blogs usw. analysieren, kommerzielle Interessen reflektieren	Wirkung von Bildern analysieren, Bildmanipulationen erkennen, die Rolle von Kunst in Gesellschaft und Politik	Spielsequenzen und Bewegungsabläufe digital verarbeiten und analysieren
6.2. Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren										

Dr. Ulf Schweckendiek