Grundschule Tangstedt

Medienkonzept



Erarbeitet von:

Doll, Jonas
Erdtmann, Nina
Groß, Maximilian
Monzel, Malina
Richter, Mareike
Ulrich, Anna-Sophie

Aktuelles Medienkompetenz-Team an der Grundschule Tangstedt:

Doll, Jonas
Erdtmann, Nina
Kastner, Patricia
Drümmer, Michele

Inhaltsverzeichnis

1. Einsatz digitaler Medien in der Grundschule 1

2. Aufgaben des Medienkompetenz-Teams 3

Anhang: 4

I Technische Ausstattung – Hardware 4

II Technische Ausstattung – Software 5

III Zeitleiste der Entwicklung 6

IV Finanzierungskonzept für zukünftige eventuelle Projekte 8

V Stoffverteilungsplan 9

VI Fortbildungen 13

VII Schulveranstaltungen 14

VIII Empfehlungen des Medienkompetenz-Teams 16

IX Evaluation 18

X Abbildung 1: Digitale Medien – Spezifische Beiträge des Fachunterrichts zur KMK-Strategie „Bildung in der digitalen Welt“ 19

XI Abbildung 2: Checkliste – Digitale Medien im Unterricht 21

1. Einsatz digitaler Medien in der Grundschule

a) Zukunft

„61 % der Arbeitsplätze in Deutschland sind mit einem Computer ausgestattet.“ (Martin Bialecki, dpa)

Wie das Zitat herausstellt, ist die berufliche Zukunft der Kinder ohne IT-Kenntnisse nicht gesichert. Die Schülerinnen und Schüler müssen daher auf ein Leben in der Informationsgesellschaft vorbereitet werden. Die Professionalisierung im Umgang mit dem Computer in allen Aufgaben- und Fachbereichen nimmt somit einen immer höheren Stellenwert ein, sodass auch die Schule nicht umher kommt, auf solche bildungsrelevanten Umweltveränderungen zu reagieren. Bei einer Anpassung kann man jedoch in der Gesellschaft auf Widerstand treffen. Zum einen wird die Sorge um die Vereinsamung der Kinder und zum anderen die Unsicherheit bezüglich des eigenen Wissens zu den technischen Hintergründen aufgeführt.

b) Fachanforderungen

Durch die neuen Fachanforderungen in allen Fächern des Landes Schleswig-Holstein für die Primarstufe wird nun der Umgang mit analogen und digitalen Medien verbindlich gefordert. Um den Sorgen entgegenzuwirken, müssen den Schülerinnen und Schülern Hilfen zum richtigen Umgang mit Medien und insbesondere dem Internet an die Hand gegeben werden.
Die Strategie zur Kultusministerkonferenz „Bildung in der digitalen Welt“ (2016) sagt dazu:
„Der Bildungs- und Erziehungsauftrag der Schule besteht im Kern darin, Schülerinnen und Schüler angemessen auf das Leben in der derzeitigen und künftigen Gesellschaft vorzubereiten und sie zu einer aktiven und verantwortlichen Teilhabe am kulturellen, gesellschaftlichen, politischen, beruflichen und wirtschaftlichen Leben zu befähigen. Dabei werden gesellschaftliche und wirtschaftliche Veränderungsprozesse und neue Anforderungen aufgegriffen.“
(Siehe Anhang: Digitale Medien — Spezifische Beiträge des Fachunterrichts zur KMK-Strategie „Bildung in der digitalen Welt“).

c) Vorteile digitaler Medien

Exemplarisch sind digitale Whiteboards zu nennen. Ein digitales Whiteboard oder eine „digitale Tafel“ - wie wir sie gerne nennen - ist eine elektronische Projektionswand bzw. eine Weißwandtafel, die in Verbindung mit einem Computer und einem Projektor / Beamer funktioniert. Digitale Tafeln bzw. digitale Whiteboards halten immer mehr Einzug in die Schulen. Es gibt viele Vorteile, die dieses Unterrichtsmedium bietet.

Das digitale Whiteboard bietet bessere Präsentationsmöglichkeiten von Unterrichts-inhalten, ein hohes Maß an Motivation, sowie eine Vielzahl von Interaktionsmöglichkeiten für die Schülerinnen und Schüler. Aktuelle Studien zeigen, dass Schülerinnen und Schüler durch den Einsatz von digitalen Tafeln besser motiviert und auch positivere Lernergebnisse erzielt werden können.

Auch für Lehrende trägt dieses Medium zu einer höheren Motivation und zum Spaß beim Unterrichten bei und bietet gleichzeitig den Vorteil, Unterrichtsinhalte, Tafelbilder und Präsentationen vorzubereiten, im Anschluss zu speichern und gegebenenfalls später wieder aufzurufen. Letztendlich können mit Hilfe von digitalen Whiteboards alle Medien wie Text, Grafik, Bilder, Animationen, Töne und Filme präsentiert werden. Ein weiterer Vorteil ist ein verbessertes Classroom Management. Die Unterrichtsinhalte haben in den vergangenen Jahren enorm an Umfang zugenommen. Somit wird es immer wichtiger, den Unterricht so effizient wie möglich zu nutzen und ein Maximum an effektiver Lernzeit zu schaffen. Mithilfe digitaler Whiteboards entfallen die langen Zeiten des Beschreibens einer Kreidetafel. Diese Zeit wird nun in die Unterrichtsvorbereitung der Fachlehrerinnen und Fachlehrer verlegt, sodass die Unterrichtszeit effektiver genutzt werden kann. Auch können so wiederkehrende Strukturen für wiederkehrende Unterrichtseinheiten übernommen und angepasst werden.

d) Inhalt des Medienkonzepts

Dieses Medienkonzept soll eine Übersicht über die medialen Inhalte der jeweiligen Klassenstufen bieten und zusammen mit dem Mediencurriculum als Handreichung für die Lehrerinnen und Lehrer genutzt werden und ihnen somit Sicherheit im Umgang mit Medien geben. Im Fokus stehen hierbei die „neuen Medien“, welche mit Daten digitaler Form arbeiten, wie zum Beispiel die schuleigenen Computer und Tablets.

2. Aufgaben des Medienkompetenz-Teams

Bezogen auf eigene Arbeit	Weiterentwicklung des Medienkonzepts
	Beobachten der aktuellen Digitalisierungsentwicklung
	Ausmachen verschiedener Finanzierungsmöglichkeiten
Bezogen auf Kollegium	Anbieten von Fortbildungen
	Unterstützung bei Problemen
Bezogen auf andere Einrichtungen	Anbieten von Fortbildungen
	Anbieten von Hospitationen
Bezogen auf Hard- und Software	Erhaltung des Status quo
	Kooperation mit einem externen IT-Unternehmen

Anhang:

I Technische Ausstattung – Hardware

Für den Unterricht	Internet - W-LAN in allen Unterrichtsräumen - Glasfaserinternet an festinstallierten Computern und digitalen Whiteboards
	Computer - 15 Computer in den Klassen- und Differenzierungsräumen - 26 Computer im Computerraum
	Digitale Whiteboards - 3 digitale Whiteboards (Marke: Promethean) - 4 interaktive Flachbildschirme (Marke: Promethean)
	Weitere Hardware - 3 Drucker - 1 Overhead-Projektor - 2 Easi-Speak-Geräte - 2 CD-Player - 1 Dokumentenkamera - 54 iPads - 15 Bluetooth-Keyboards für iPads - 2 iPad-Wagen - 6 iPad-Ständer - 15 Digitalkameras
Für die Lehrkräfte	- 1 Computer - 2 Farbdrucker - 1 Kopierer - 1 Laminiergerät - 9 Laptops für die Lehrkräfte
Für die Schulverwaltung	- 3 Computer - 1 Farbdrucker

II Technische Ausstattung – Software

Für den Unterricht	Digitale Whiteboards / dazugehöriger Lehrerrechner - ActivInspire - ActiView - Worksheet Crafter - iTunes
	Auf allen Computern und digitalen Whiteboards (fachgebunden) - Flex und Flo 1-4 (Lernspiele) - Zebra 1-4 (Lernspiele und digitaler Unterrichtsassistent) - Interaktive Tafelbilder (Englisch) - Budenberg - Mini-Max 1-3 (digitaler Unterrichtsassistent) - Antolin - Digitale Wörterklinik - Google Earth
	Auf allen Computern und digitalen Whiteboards (fachungebunden) - Microsoft Office (Word, Excel, Powerpoint) - Open Office - Adobe Acrobat Reader
Für die Computer	Auf allen Computern und digitalen Whiteboards - Mozilla Firefox - Antivirus (ESET)
Für die iPads	- Anton mit Schullizenz - Lernapps Zebra - Puppet Pals - Antolin - Stopmotion - Story Visualizer - iMovie - JitsiMeet - Zoom - Chrome - JAMF Student

III Zeitleiste der Entwicklung

2011	Aufbau des ersten Computerraums durch Spenden von Privatleuten und Firmen (PCs, Zubehör, Bildschirme). Erneuerung des Computerraums durch IT-Firma (Finanzierung durch Gemeinde)
2012-03	Erste Kollegiums-Schulung zum Interaktiven Whiteboard von Promethean
2012-05	Anschaffung des 1. digitalen Whiteboards (finanziert durch einen Spendenlauf der Schüler der entsprechenden Klasse)
2012-09	Schulinterne Fortbildung zum Umgang mit dem digitalen Whiteboard
2013-05	Anschaffung des 2. digitalen Whiteboards (finanziert durch den Schulverein und teilweise durch die Gemeinde Tangstedt)
2015-03	Fortbildung Projektschulen SH „Lernen mit digitalen Medien“
2016-01	Anschaffung des 3. digitalen Whiteboards (finanziert durch den Schulverein)
2016-09	Besuch des Medienkompetenztages in Kiel
2017-05	Fortbildung des Kollegiums zu digitalen Medien an einem Schulentwicklungstag
2017-06	Schulinterne Fortbildung zum Worksheet Crafter
2017-11	Besuch des Medienkompetenztages in Kiel
2018-01	Anschaffung eines digitalen Flachbildschirms (finanziert durch die Gemeinde Tangstedt)
2018	Anschaffung von 27 Tablets (Apple) Auszeichnung als Modellschule für „Digitale Medien im Fachunterricht“ Anschaffung von 6 iPad-Ständern Einrichtung einer WLAN-Infrastruktur für die gesamte Schule Anschaffung von 15 Digitalkameras Erneuerung eines Beamers
2019	Veranstaltung von Schul-Medientagen Schulentwicklungstag (SCHET) zum Thema „Umgang mit den Tablets“ Kunstwoche zum Thema Trickfilm (Projektwoche der ganzen Schule) Zertifikatskurs „Digitale Medien“ für das Medienkompetenzteam Projektwoche „777-Jahre Tangstedt“ (Fotografie-Projekt: Tangstedt früher)
2020 **2020-02** **2020-02** **2020-04** **2020-09** **2020-12**	Anschaffung von 12 iPads (Sofortmaßnahmen-Paket) Auszeichnung zur Modellschule Durchführung einer Fortbildung zum Umgang mit Medien im Fachunterricht (Angebot: Schulentwicklungstage für zwei Schulen) Lernen auf Distanz – Padlet als digitales Klassenzimmer Fortbildungsreihe zu “itslearning” Lernen auf Distanz in der Grundschule Finalisierung des schuleigenen Konzepts zum Thema “Lernen auf Distanz”

2021	Anschaffung von 15 iPads mit Bluetooth-Keyboards (Digitalpakt 2)
2021-07	Einführung des digitalen Lehrerzimmers Bestellung der 9 Lehrerendgeräte
2021-08	Schulinterne Fortbildungsreihe - E-Mail Schulportal - Itslearning Schulportal - Digitale Pinnwand (IQSH) Austausch der veralteten Endgeräte (PCs) im Computerraum, Lehrerzimmer und z.T. Klassenzimmer durch neue Endgeräte

IV Finanzierungskonzept für zukünftige eventuelle Projekte

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

  Voraussichtlich benötigte Finanzierungsgelder für die Schuljahre 2021/2022 und 2022/2023:

  - Instandhaltung des Computerraumes
  - Überprüfung der älteren Beamer auf die Lebensdauer
  - Apps
  - Firewall (Zuständigkeit Computerservice)
  - ein portables Lautsprechersystem
  - Anschaffung Lego Boost (Programmierung)
  - weiterer iPad Schrank/Koffer

V Stoffverteilungsplan

	Umgang mit dem Computer	Arbeits- und Lernsoftware	Internet /Soziale Medien	Weitere Hard- und Software
Klasse 1	- Grundlagen - Teile des Computers	LS: Zebra 1 Übungssoftware LS: Zebra 1 Tafelbilder LS: Flex und Flo 1		- Easi-Speak - Tablets
Klasse 2	- Grundlagen - Teile des Computers - Umgang mit Dateien und Ordnern - Projekt: Computer-Führerschein	LS: Zebra 2 Übungssoftware LS: Zebra 2 Tafelbilder LS: Flex und Flo 2 AS: Office Word AS: Paint		- Wörterklinik - Tablets
Klasse 3		LS: Zebra 3 Übungssoftware LS: Zebra 3 Tafelbilder LS: Flex und Flo 3 LS: Sally Interact. Tafelbild 3/4 AS: Office Word AS: Office Excel	- Grundlagen - Recherchieren - Projekt: Internet-ABC	- Wörterklinik - Tablets - Easi-Speak
Klasse 4		LS: Zebra 4 Übungssoftware LS: Zebra 4 Tafelbilder LS: Flex und Flo 4 LS: Sally Interact. Tafelbild 3/4 LS: Haak Weltatlas Tafelbilder AS: Office Word AS: Office PowerPoint	- Recherchieren - Sicherheit und Gefahren - Kommunikationsmedien - Soziale Netzwerke - Projekt: Internet-Führerschein	- Wörterklinik - Tablets - Programmieren - Stop-Motion - ComicLife - Google Earth

Inhalte:

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

Bereich	Inhalt	1	2	3	4	Fach
Internet / Soziale Medien						
Grundlagen	Begriffserklärung und Geschichte			X		HWS
	Was ist eine Internetseite?			X		HWS
	Orientierung auf einer Internetseite			X		HWS
	Was kann das Internet?			X		HWS
Recherchieren	Suchen über Suchmaschinen			X		HWS/ DEU
	Richtig Recherchieren / Suchstrategien			X	X	HWS/ DEU
	Kennenlernen von Lernportalen			X	X	HWS/ DEU
	Kopieren und Einfügen von Suchergebnissen			X	X	HWS/ DEU
Sicherheit und Gefahren	Passwörter				X	HWS
	Manipulation von Daten				X	HWS
	Private Daten / Privatsphäre				X	HWS
	Mobbing				X	HWS
	Sucht				X	HWS
	Viren und Co.				X	HWS
	Werbung				X	HWS
Kommunikations-medien	E-Mails				X	HWS
	Chats				X	HWS
	Whatsapp etc.				X	HWS
Soziale Netzwerke	Facebook				X	HWS
	Snapchat				X	HWS
	Weitere (je nach Aktualität)				X	HWS
	Internetsprache (Emoticons, Abk.)				X	HWS
Projekte	Internet-ABC			X		HWS
	Internetführerschein				X	HWS
Weitere Hard- und Software						
Easi-Speak	Bilderbuch vertonen	X				DEU/ MU/ RE
	Interview führen		X			DEU/ ENG
	Wetterbericht		X			DEU/ ENG
Tablets	Umgang mit Tablets	X	X	X	X	alle Fächer
Wörterklinik	Einführung		X			DEU
	Weiterführung			X		DEU
Programmieren	Einführung			(X)	X	MA/ HWS

Stop-Motion	Einführung		(X)	X	X	DEU/ HWS/ KU/ RE
ComicLife	Comic erstellen		(X)	X	X	DEU
Google Earth	Arbeiten mit und am Kartenmaterial			(X)	X	HWS

Der Inhalt dieses Stoffverteilungsplanes ist verpflichtend. Die Inhalte sind jedoch zeitlich ungebunden und verschiebbar. Hierbei handelt es sich um eine Empfehlung. Jeder Jahrgang besitzt eine „Checkliste“ in der vermerkt wird, welche Inhalte bereits behandelt wurden (siehe Anhang).

VI Fortbildungen

Das Medienkompetenzteam ist dafür verantwortlich sich fortzubilden und dafür Sorge zu tragen, dass alle Kolleginnen und Kollegen der Grundschule Tangstedt über die neuesten, relevanten Entwicklungen in Kenntnis gebracht werden. Als regelmäßige Fortbildung ist der Besuch des Medienkompetenztages des „Netzwerks Medienkompetenz Schleswig-Holstein“ anzusehen, welcher in der Regel jährlich stattfindet. Mindestens ein Mitglied des Medienkompetenzteams nimmt an dem Medienkompetenztag und den dazu gehörigen Workshops und Infoveranstaltungen teil. Das Medienkompetenzteam sorgt für die schulinterne Fortbildung des Kollegiums, in dem es über die neueste Entwicklung informiert und ggf. die Auseinandersetzung mit neuen, technischen Geräten fördert.

Die Grundschule Tangstedt strebt das Hinzuziehen externer Experten, beispielsweise von Promethean an, um sowohl externes Wissen, als auch Kenntnisse über neue Entwicklungen zu erfahren.

Es gehört ausdrücklich zum Konzept der Grundschule Tangstedt, die eigenen Erfahrungen zu teilen und anderen Schulen, sowie Interessenten nach Absprache, stets Hospitationen oder Interviews anzubieten. Dies beinhaltet sowohl den Austausch mit anderen Schulen, als auch Kooperationen mit Hochschulen oder Fachhochschulen.

Die Grundschule Tangstedt strebt für die Zukunft an, eine interne Fortbildung pro Schuljahr im Bereich „Digitale Medien im Unterricht“ durchzuführen oder mehrere kleine Abrufveranstaltungen für das Kollegium anzubieten.

Für das Medienkompetenz-Team	Regelmäßiger Besuch des Medienkompetenztages durch ein Mitglied des Medienkompetenzteams.
Für das Kollegium	Das Kollegium wurde und wird mit regelmäßigen, intensiven, zielgerichteten, hausinternen wie auch regionalen Fortbildungen auf die Arbeit vorbereitet und/oder unterstützt. Basis dafür ist eine dreiköpfige Steuergruppe, die den Rahmen der Fortbildungsmaßnahmen erarbeitet und diese koordiniert. Die Durchführung wird ebenso von dieser Gruppe übernommen oder passende Referenten werden von der Gruppe ausgesucht (z.B. Experten von Promethean) und in den Fortbildungsablauf eingebracht. Zukunftsvision I: Eine schulinterne Fortbildung pro Schuljahr.
Für die Schülerinnen und Schüler	Zukunftsvision II: Fest etablierte Projekttage oder -wochen zum Thema „Digitale Medien im Fachunterricht“. Die Schülerinnen und Schüler sollen einen 10-Finger-Schreiblehrgang absolvieren.
Für auswärtige Interessenten	Das Angebot von Hospitationen, kleinen Schulungen und Austausch mit anderen Schulen.

VII Schulveranstaltungen

An unseren Schulmedientagen am 08.01. und 15.01.2019 wurden Unterrichtsstunden und Workshops zu den Themen „Digitale Bildergeschichten mit Hilfe der App Story Visualizer“, „Recherchieren im HWS Unterricht mit Unterstützung der Seite learningapps.org“, „Filmisches Arbeiten im Religionsunterricht mit der „App Puppet Pals“ und „Heldenhafte Bildgestaltung mit iPads“ gezeigt. Dieses Angebot fand überregional statt und fand großen Zuspruch. Wir bekamen sehr gute Rückmeldungen. Dies zeigt auch, dass ein großer Bedarf an Austausch besteht und konkrete Unterrichtsbeispiele, die direkt umsetzbar sind, gesucht werden.

Wir haben vom 11.03. bis 15.03.2019 unsere Kunstwoche zum Thema „Trickfilm - digitale Medien im Kunstunterricht“ durchgeführt. In allen Klassen wurden erfolgreich mit Digitalkameras und iPads Trickfilme erstellt.
Die Ursprünge der Trickfilmerstellung, Daumenkino, Legetrick, Trickfilme mit Knetfiguren, genauso wie Bricktrick und die Verfilmung ganzer Playmobilszenerien fanden in dieser Woche statt und konnten im Zug unserer Ausstellung der Öffentlichkeit präsentiert werden.
Im Februar 2020 erfolgte die Auszeichnung zur Modellschule durch das IQSH.

Ausblick:

Wir zeigen uns stets offen für Kooperationen und kollegialen Austausch mit anderen Schulen. Im ersten Halbjahr des Schuljahres 2021/2022 wird ein externes Kollegium an unserer Schule hospitieren, um den Einsatz der digitalen Medien im Fachunterricht beobachten zu können. Darüber hinaus werden im Anschluss an den Schultag die Endgeräte und die dazu gehörigen Funktionsweisen praxisnah erläutert. Ein derartiger Austausch bzw. das Angebot der Grundschule Tangstedt von anderen Schulen diese Kooperation wahrzunehmen, wird regelmäßig von Einzelpersonen oder ganzen Kollegien in Anspruch genommen.

VIII Empfehlungen des Medienkompetenz-Teams

Lernportale	www.schlaukopf.de	Mathe, Deutsch, HWS
	www.hamsterkiste.de	Mathe, Deutsch, HWS, Englisch
	www.lerntraining-grundschule.de	HWS Quiz
Suchmaschinen	www.google.de	
	www.blindekuh.de	
	www.fragfinn.de	
Apps	Anton	Lernapp, Lernspiele
	Google Earth	Satellitenbilder, auch historisches Lernen möglich
	Geocaching	Schnitzeljagd mit Hilfe von Koordinaten
	Actionbound	Rallyes
	Kahoot!	Erstellen eines Quiz, an dem die SuS mit einem Smartphone teilnehmen können
	Comic Life	Erstellen eines Comics
	Comic Creator	Erstellen eines Comics
	PicCollage	Erstellen einer Fotocollage
	The Story Creator	Bildergeschichte erstellen
	GarageBand	Musizieren (sehr einfach) mit Klavier, Gitarre, Streich- und Schlaginstrumenten
	Audiorecorder	Audioaufnahmen
	Mindly	Erstellen einer Mindmap
	IMovie	Einfaches Erstellen eines Films
	VideoScripe	Einfaches Erstellen eines Films
	Stop Motion Studio	Erstellen eines Films durch mehrere Bilder
	Puppet Pals	Digitales Puppentheater (auch mit Sprache aufnehmbar)
	Einstieg Deutsch	DaZ
	Hallo Deutschland	DaZ
	Hanisauland	Bildungsapp der BPB
	Swift Playgrounds	Programmier-App
	Scratch Jr Story Visualizer iMovie	Programmier-App

	Book Creator LegoBoost	
Weitere Seiten	www.learningapps.org	Erstellen eigener Lernapps. Können von Schülern erstellt und über QR-Code auf das Smartphone geladen werden
	www.schule-apps.de	App-Börse nach Fächern sortiert
	www.google.de/maps	Satellitenbilder

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.

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 Tangstedt werden an das Medienkompetenzteam einerseits häufig selbstständig weitergegeben, andererseits vom Medienkompetenzteam proaktiv erfragt. Hierfür wurden bereits LEONIE-Umfragen durchgeführt, welche einer pädagogischen Bestandsaufnahme gleichkommen. In diesen Umfragen wird der jeweils aktuelle Ist-Stand innerhalb des Kollegiums erhoben. 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.

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 Tangstedt zu überprüfen.

X Abbildung 1: Digitale Medien – Spezifische Beiträge des Fachunterrichts zur KMK-Strategie „Bildung in der digitalen Welt“

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

IQ.SH Institut für Qualitätsentwicklung an Schulen Schleswig-Holstein des Ministeriums für Bildung, Wissenschaft und Kultur des Landes Schleswig-Holstein

Fachbereiche Fächer	Deutsch Niederdeutsch	Mathematik	MINT: HWS, NW, Biologie,Chemie Physik, Technik, Informatik	Moderne Fremdsprachen: Englisch, Franz., Spanisch, Ital., Friesisch, Dänisch Russisch, Chines.	Alte Sprachen: Latein, Griechisch	Gesellschafts-wissenschaften: Geschichte, WiPo, Weltkunde, HWS Geographie, Verbraucherbildung	Ev./kath. Religion, Philosophie	Ästhetische Bildung: Musik, Darstellendes Spiel	Ästhetische Bildung: Kunst, Textillehre	Sport
1. Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren	*Suchstrategien nutzen und entwickeln, Quellen identifizieren, Informationen und Daten analysieren, Daten sichern, speichern und strukturieren*									
1.1. Suchen und Filtern 1.2. Auswerten und Bewerten 1.3. Speichern und Abrufen	Fremdwörter-Lexika, Beiträge zu Recht-schreibung, 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, Schnittmuster, Fashion Blogs nutzen	Digitale Fitness-programme, Musiksequenzen nutzen
2. Kommunizieren und Kooperieren	*Digital kommunizieren, Informationen weitergeben, digitale Dokumente erarbeiten, adressaten- und situationsangemessen sowie privat und öffentlich kommunizieren*									
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 Planer für längere Experimente oder Unter-suchungen nutzen; Foren nutzen	Vorträge gemeinsam erstellen, mit Muttersprachlern digital 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 neosokratische 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, Textaufnahmen untermalen, Mindmaps zu Texten erstellen	Grafikprogramme für Kartenskizzen; Daten grafisch aufbereiten, Stadtentwicklung 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 Entwurfsskizzen erstellen	Aufbereitung von Themen, Fitness-programme und Choreografien entwickeln und präsentieren

4. Schützen und sicher Agieren	*Mit Risiken und Gefahren digitaler Umgebungen verantwortlich umgehen, Datensicherheit beachten, Suchtgefahren kennen, digitale Medien in sozialem Zusammenhang, Umweltauswirkungen*									
4.1. Sicher in digitalen Umgebungen agieren 4.2. Persönliche Daten und Privatsphäre schützen 4.3. Gesundheit schützen 4.4. Natur und Umwelt schützen	Sensibilität von persönlichen Daten beachten; Vergleich von persönlicher und digitaler Kommunikation		Gesundheits-risiken (Augen, fehlende Bewegung, Körperhaltung) kennen; Umweltaspekt Ressourcen (Papierverbrauch, Rohstoffe für digitale Geräte, z .B. Metalle, seltene Erden) schonen	Verantwortlicher medialer Umgang mit Persönlichkeiten und ihren Rechten in anderen Ländern und Sprachen; sogenannte „Fake-News" diskutieren	Verschlüsselungen in Schriften und Zeichnungen analysieren	Auswirkungen von Energie- und Rohstoffeinsatz untersuchen; Umweltbilanzen, Konsequenzen globaler digitaler Netzwerke reflektieren	Den eigenen Mediengebrauch kritisch reflektieren, virtuelle und fiktionale Welt-konstrukte und damit verbundene Konsequenzen wahrnehmen	Bewusstsein für Lautstärke und damit verbundene Gefahren entwickeln, rechtliche Implikationen des Musik-downloads kennen	Bewusstsein für die Wirkung von Farben, Formen, Bewegungen und Kontrasten in digitalen Produkten entwickeln	Bewegungs-mangel durch das Nutzen digitaler Medien bearbeiten
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 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	Geeignete Medien für Kommunikation auswählen: Recht-schreibung, Sprachrichtig-keit, Nutzung von Quellen; Sprachrichtig-keit überprüfen	Tabellen-kalkulationen einschließlich Zellbezügen nachvollziehen und erstellen, mit Lernplatt-formen Fertigkeiten trainieren, im 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; Aussprache-kontrolle; fremdsprachliche Texte erstellen und diskutieren	Digitales Vokabeltraining; Grammatik durch Lernvideos kennenlernen; mit differen-zierten Hilfen übersetzen	Mit digitalen Planspielen, Kartendiensten, Bildern, usw. Fragestellungen bearbeiten; Projekte zur Ressourcen-schonung, Beteiligung an Online-Petitionen, Arbeiten zu Lokalgeschichte oder -geographie	Aussagen-logische Strukturen medial aufbereiten und analysieren; religiöse Sachverhalte aufbereiten und digitale Lernprodukte entwickeln	Mit digitalen Lernpro-grammen üben, Noten zu lesen, nach dem Gehör zu bestimmen und auf einem Instrument umzusetzen, digitale Tonstudios erkunden, um Musikstücke zu produzieren	Bildbearbeitung, Mal-Apps, Video und Foto künstlerisch einsetzen (Ort, Bewegung, Perspektive); Patchwork-programme nutzen	Erstellen von digitalen Fitness- und Trainings-programmen, digitale Dokumentation und Analyse von Bewegungs-sequenzen, um Leistung zu steigern
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 6.2. Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren	Texte in SMS, E-Mail, Blog, Wirkung digitaler Medien analysieren, Nutzungsrechte von Texten beachten	Händisches und digitales Arbeiten situations-bedingt 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 Verschwörungs-Theorien, Wahlumfragen	Selbst-darstellungen und Identifikations-bildung in Medien analysieren	Webseiten, Blogs usw. analysieren, kommerzielle Interessen reflektieren	Wirkung von Bildern analysieren, Bildmanipu-lationen erkennen, die Rolle von Kunst in Gesellschaft und Politik	Spielsequenzen und Bewegungs-abläufe digital verarbeiten und analysieren

Dr. Ulf Schweckendiek

© 2021 Medienkompetenz-Team / Version 02.09.2021

XI Abbildung 2: Checkliste – Digitale Medien im Unterricht

Checkliste - Digitale Medien im Unterricht

(anliegend an das Medienkonzept der Grundschule Tangstedt)

Klassenlehrer/-in: _____

Klassenstufe 1 - Schuljahr _____

Thema	Erledigt?
Teile des Computers benennen (Tastatur, Maus, etc.)	
Ein- und Ausschalten des Computers	
Ein- und Ausschalten des iPad	
Programme öffnen und schließen am Computer	
Apps öffnen und schließen am iPad	
Umgang mit Lernsoftware (z.B. Zebra, Flex, Anton, etc.)	

Klassenstufe 2 - Schuljahr _____

Thema	Erledigt?
Kennenlernen der Tastatur	
Umgang mit Dateien und Ordnern (Speicherorte finden, öffnen)	
Umgang mit Dateien und Ordnern (Abspeichern)	
Zehn-Finger-Tipp-System (Probedurchgang) *Ab Klassenstufe 2: Benenne deine Erfahrungen!*	
Umgang mit Lernsoftware (z.B. Zebra, Flex, Anton, etc.)	
Erste eigene Wörter/Sätze am iPad/Computer schreiben	
Umgang mit dem Bildbearbeitungsprogramm Paint	

Klassenstufe 3 - Schuljahr _____

Thema	Erledigt?
Ordner anlegen und benennen	
Umgang mit Dateien und Ordnern (Abspeichern)	
Umgang mit Lernsoftware (z.B. Zebra, Flex, Sally, etc.)	
Umgang mit dem Schreibprogramm Word	
Texte gestalten	
Texte verändern und drucken	
Internetbrowser (Firefox) kennenlernen	
Eine Internetseite kennenlernen und sich orientieren	
Suchmaschine kennenlernen und benutzen	
Informationen sorgfältig prüfen	
Gefahren und Werbung im Internet thematisieren	
Erste Recherchearbeiten (optional)	

Klasse 4 - Schuljahr _____

Thema	Erledigt?
Kopieren und Einfügen von Bildern (beispielsweise in Word)	
Rechtschreibprüfung benutzen	
Excel: Tabellen und Diagramme erstellen (optional)	
PowerPoint/OpenOffice: Präsentation erstellen	
Paint (Bilder bearbeiten, Screenshotfunktion)	
Eine Internetrecherche durchführen	
Ein Erklär-oder Themenvideo (Comic, Trickfilm, Vertonung mit iMovie, etc.) erstellen	
Auseinandersetzen mit Sicherheit und Gefahren digitaler Medien (Passwörter, Private Daten schützen, Mobbing, Sucht, etc.)	
Kommunikationsmedien kennenlernen (E-Mail, Whatsapp, etc.)	
Soziale Netzwerke kennenlernen, Sicherheit und Gefahren kennen (Facebook, Instagram, Snapchat, etc.)	