



Hauptstraße 45
49824 Laar

Tel.: 05947-207
Fax: 05947-990259

E-Mail: info@gs-laar.de
Internet: www.grundschule-laar.de

Medienbildungskonzept

Verabschiedet durch die Gesamtkonferenz (02. November 2020)

Inhalt:

1. Medienbildungskonzept – Die Frage nach dem „Warum?“	1
2. Ausstattung der Schule	2
2.1. Technische Ausstattung (Hardware)	2
2.2. IServ	3
2.3. Installierte Programme (Software)	4
2.4. Einsatz weiterer Medien	4
2.5. Homepage	5
3. Einsatz digitaler Medien im Unterricht	5
3.1. Rahmenplan und Ziele	5
3.2. Medienthemenplan	8
3.2.1. Recherchieren, Erheben, Verarbeiten und Sichern	8
3.2.2. Kommunizieren und Kooperieren	9
3.2.3. Produzieren und Präsentieren	10
3.2.4. Schützen und sicher agieren	11
3.2.5. Problemlösen und Handeln	11
3.2.6. Analysieren, Kontextualisieren und Reflektieren	12
3.3. Organisation – Fortbildung	13
4. Perspektiven	14

4. Medienbildungskonzept – Die Frage nach dem „Warum?“

Da Technologien und digitale Medien einen immer größeren Stellenwert im Alltag und in der Berufswelt der Menschen einnehmen, ist es bedeutend, die Schülerschaft auf den verantwortungsvollen Umgang mit den vielfältigen Medien vorzubereiten. Dies ist eine der großen heutigen Herausforderungen für die Zukunft. Wenn sich Technologien und Gesellschaft verändern, müssen sich auch Schule und Bildung weiterentwickeln.¹

Das Vorhandensein der Medien befähigt nicht automatisch zu einem sinnvollen Umgang mit diesen digitalen/neuen Medien. Die Vermittlung von Kompetenzen im Umgang mit neuen Medien ist daher oberstes Ziel des Medienbildungskonzepts. Für unsere Schule ist daher der Einsatz von digitalen Medien im Unterricht und im Schulalltag erforderlich.

Besonders die Grundkompetenzen müssen geschult und gefördert werden. In den Arbeitsplänen der einzelnen Fächer und dem Methodenkonzept sind sie fest zu verankern. Die digitalen Medien bieten neue Möglichkeiten zu unterrichten. Ziel ist es, diese strukturiert zu planen und zu evaluieren. Schulischer Fokus ist dabei, Medien lernwirksam und effektiv einzusetzen. Medienbildung muss als Querschnittsaufgabe aller Fächer und in Abstimmung mit dem schulischen Medienbildungskonzept, den schuleigenen Arbeitsplänen und Fachcurricula in Schule und Unterricht integriert werden. Medienbildung ist darüber hinaus elementarer Bestandteil der schulischen Qualitätsentwicklung.

Der Einsatz neuer Medien im Unterricht bietet den Schülerinnen und Schülern dabei die Chance für erweiterte fachliche Zugänge und Arbeitsweisen sowie die Herstellung eigener Medien, auch zur Artikulation eigener Interessen.

Gleichzeitig verbindet das Medienbildungskonzept „pädagogische, technische und organisatorische Aspekte [...] und bilde[t] eine Kooperationsbasis für Kollegium, Schulleitung und Schulträger.“²

Das kindliche Interesse an den neuen Medien ist groß, sodass die frühzeitige Beschäftigung mit diesen für die Kinder attraktiv ist. Aus ihrem Alltag verfügen schon viele Schülerinnen und Schüler über erste Erfahrungen und Kenntnisse im Umgang mit dem PC/Tablet/Handy, die für sie allerdings in erster Linie Unterhaltungs- und Spielecharakter annehmen. Dennoch gibt es immer noch Kinder, die zu Hause keinen Zugang zu einem PC-ähnlichen Medium haben. Aufgrund dieser Voraussetzungen ist es für alle Schülerinnen und Schüler wichtig, einen zielgerichteten und sinnvollen Umgang mit Computer & Co. zu erlernen, um ihnen wichtige Erfahrungen und Kompetenzen für die Teilhabe an der rasanten technischen Entwicklung in ihrem Leben zu vermitteln. An den

¹ Vgl. Niedersächsisches Kultusministerium 2020, S. 4.

² Ebd. S. 17.

Erfahrungen kann die Schule anknüpfen und gleichzeitig von der Motivation der Schülerinnen und Schüler profitieren. Je früher die Beschäftigung mit den neuen Medien in der Schule stattfindet, umso leichter wird sie für die Kinder zum selbstverständlichen Bestandteil des Lernens. Die Schule hat außerdem die Verpflichtung, den Kindern einen verantwortungsvollen Umgang mit den neuen Medien zu vermitteln.

Es ist sinnvoll, dass die Schüler lernen, mit dem Auswählen und Nutzen von Medienangeboten (Vorteile/Nachteile/Gefahren, Lernwerkzeug, Informationsbeschaffung durch Internetrecherche) umzugehen. Darüber hinaus sollte das Gestalten eigener Medienbeiträge (Schreibwerkzeug zur Textproduktion, Bildproduktion Publizieren; genauer: Referate, Tabellen und Einladungskarten) im Fokus stehen. Das Verstehen und Bewerten von Mediengestaltungen und Erkennen und Aufarbeiten von Medieneinflüssen sollte ebenfalls gefördert werden.

Die Mediennutzung setzt dabei, durch unterschiedliche Ausgangspositionen bedingt, Individualisierung und Differenzierung voraus. In den letzten Jahren hat sich unsere Gesellschaft zu einer Informations- und Wissensgesellschaft entwickelt, in der die Nutzung von verschiedenen Medien und Computern nicht mehr wegzudenken ist. In der Lebenswelt von unseren Schülerinnen und Schülern gewinnt der Computer gegenwärtig und zukünftig zunehmend an Bedeutung. Aus diesem Grund sind die Medienerziehung und die damit verbundenen Kompetenzen wichtige Qualifikationen für das Lernen und somit auch ein Bildungsziel in der Grundschule.

5. Ausstattungen der Schule

2.1 Technische Ausstattung (Hardware)

Seit Anfang August 2020 verfügt die Schule über einen Glasfaser-Anschluss mit 100 Mbit in beide Richtungen. Daran wird eine FRITZ!Box 7590 am WAN-Anschluss betrieben. Am ISDN-Anschluss der FRITZ!Box hängt die Telefonanlage, an ihrem Netzwerk-Switch die Verwaltung (PC, Laptop, 2 MFPs) und das Schulnetz:

Anz.	Gerät	Hersteller	Raum
1	IServ	Grafenthal	Lehrmittelraum
1	USV	Amazon	Lehrmittelraum
1	IServ Backup	Fujitsu	Computerraum
2	WLAN-APs	Ruckus	R 2 und Flur zw. R 10 und R 11
18	Schüler-PCs	Lenovo	Computerraum
2	Lehrer-PCs	Lenovo	Lehrerzimmer, Computerraum

1	Laserdrucker	Kyocera	Computerraum
1	Kopierer bizhub	Konica Minolta	Raum 7
2	ActivPanels 75“	Promethean	Raum 6 und Raum 8
1	TouchScreen 75“	Prowise	Raum 10 (fahrbar)
1	TouchScreen 86“	Prowise	Raum 2
4	Dokumentencameras	IPEVO	Raum 2, 6, 8, 10 (4K-Auflösung)
2	Gigabit-Switche	HP	Computerraum, Lehrmittelraum

Die 18 Schüler-PCs und der Lehrer-PC sind jeweils Lenovo-Geräte mit i5-Prozessor, 8GB RAM, SSD-Laufwerken, (Windows 10 Professional 64 Bit) und 24“-Bildschirmen.

Vom Computerraum aus gehen Netzwerkleitungen zum Lehrmittelraum, zum zweiten WLAN-Access-Point in Raum 2, einer weiteren Anschlussdose in Raum 2, sowie in Raum 6 und Raum 7 (Kopierer).

Einige Laptops, mit denen früher die SMART-Boards angesteuert wurden, stehen für den mobilen Einsatz in den Klassenräumen / Betreuungsraum zur Verfügung.

Das vorherige Schulleiter-Laptop steht mit Barcode-Scanner in der Bücherei für die digitalisierte Buch-Ausleihe.

Weitere multimediale Geräte:

- Mobiles Soundsystem für Veranstaltungen in der Schule / Pausenprogramme
- CD-Player für Musik und Englisch
- Große Audio-Anlage für Veranstaltungen (jährliches Weihnachtsmusical im Dorfgemeinschaftshaus)

2.2 IServ

Bereits 2018, im letzten Amtsjahr von Frau Thien, hat sich die Grundschule Laar für die Einrichtung eines IServ-Schul-Servers interessiert und informiert.

Seit dem 26.03.2020 haben wir den virtuellen „Corona“-IServ und ab Ende August 2020 einen physischen IServ in der Schule. Angebunden an eine Glasfaserleitung mit mindestens 100Mbit Download und Upload erwarten wir uns einen reibungslosen Betrieb innerhalb der Schule und mit den Elternhäusern unserer Schülerinnen und Schüler.

Der IServ-Schulserver bietet uns folgende Vorteile:

- Alle PCs und Drucker der Schule werden zentral verwaltet
- Schuldokumente, Pläne und Dateien aller Art werden sicher gespeichert (tägliches Backup auf zweiten Server) und sind in der Schule und über Internet (weltweit) jederzeit erreichbar und das alles datenschutz-konform (DSGVO)

- Lehrer, Schüler und Eltern haben sichere E-Mail-Adressen
- Termine und Informationen aller Art sind für Lehrer, Eltern und Schüler erreichbar (spart Papier und ist tages-aktuell)
- Zugriff auf Filme für den Unterricht (Edupool, Merlin, ...)
- digitaler Unterricht über Video-Konferenzen und das IServ-Aufgabenmodul helfen, falls es noch einmal zu Schulausfällen kommen sollte

2.3 Installierte Programme (Software)

Vom Schulträger wird samtgemeindeweit eine Antolin- und eine Zahlenzorro-Lizenz zur Verfügung gestellt. Die Schule verfügt über eine Hamsterkisten-Lizenz und ein Budenberg-Abo. Die digitalen Tafeln und die KollegInnen haben Software zu den Lehrwerken, digitale Tafelbilder und eine WorksheetCrafter-Schul-Lizenz.

Alle PCs in den Klassen und im Computerraum verfügen über eine Microsoft Office 2016 – (Volumen-) Lizenz.

5.4 Einsatz weiterer Medien

Neben dem Medium Computer kommen an unserer Schule auch weitere Medien zum Einsatz:

- Alle Schülerinnen und Schüler haben die Möglichkeit die Bücherei mit integriertem Lesebereich zu nutzen und sich dort regelmäßig Bücher auszuleihen. Jeder Schüler hat einen Antolin-Zugang und kann damit seine Lese-Erfolge dokumentieren.
- In der vierten Klasse nehmen alle Schülerinnen und Schüler an dem Zeitungsprojekt „Klasse-Kids“ der Tageszeitung *Grafschafter Nachrichten* teil und beschäftigen sich 3 bis 4 Wochen besonders mit dem Medium Zeitung. Im Rahmen dieses Projektes besuchen sie auch die Druckerei in Nordhorn.
- Ein weiteres Medium, das besonders zur Veranschaulichung im Sachunterricht nützlich ist, ist der Film. An unserer Schule haben wir die Möglichkeit Filme über die digitalen Tafeln in den Klassenräumen zu präsentieren.
- Über das „Kommunale Medienzentrum des Landkreises Grafschaft Bentheim“ ist es möglich Filme kostenlos auszuleihen, oder die Onlineplattform „Merlin“ des Landes Niedersachsen zu nutzen.

2.5 Homepage

Unsere Schule präsentiert sich auf einer eigenen Homepage, die über folgenden Link zu erreichen ist:

www.grundschule-laar.de

Hier wird regelmäßig von unserem Schulleben berichtet. Die Pflege dieser Homepage liegt bei Frau Arends. Für die inhaltliche Gestaltung sind alle Kollegen bzw. Kolleginnen mitverantwortlich.

6. Einsatz digitaler Medien im Unterricht

3.1 Rahmenplan und Ziele

Die Schülerinnen und Schüler sollen lernen, verantwortungsvoll und kompetent mit dem Medium Computer umzugehen. Ihnen soll außerdem bewusst werden, dass Computer sowohl Stützen des Lernens als auch (visuell motivierende) Informationsquellen sein können.

Jahrgangsstufen 1 und 2

Inhalt	Zu erreichende Kompetenz	Übungsmöglichkeiten/Fächer	Notwendige Ausstattung
Einführung in die Arbeit am Computer: Bedienungselemente kennenlernen	An- und Ausschalten der Geräte, MS-Windows beenden, Startleiste und Desktop kennen	Freiarbeit Kernfächer	Computer
Erste Orientierung auf der Tastatur	Kenntnis wichtiger Tasten und deren Funktionen: Großschreibung mit Umschalttaste, Leer-, Eingabe-, Rück-, Entfernen, Escape- u. Entertaste	(Ab-)Schreiben von altersgerechten bzw. eigenen (kurzen) Texten Deutsch, Kernfächer	Computer Tastatur Textverarbeitungsprogramm
Umgang mit der Maus	Navigieren auf dem Desktop, Klick und Doppelklick ausführen können	Fachübergreifend	Computer Maus
Erste Wörter und Sätze mit dem Computer schreiben	Umgang mit dem Textprogramm Groß- und Kleinschreibung mit der Umschalttaste	s. o.	Schreibprogramme

Drucken (falls Drucker vorhanden)	Eigene Texte oder Bilder ausdrucken können	Fachübergreifend	Drucker
Umgang mit Lernprogrammen	Mit schulspezifischen Lernprogrammen umgehen können,	Fachübergreifend (Kernfächer)	Lernprogramme: Antolin Budenberg Blitzrechnen Microsoft Office Zahlen Zorro
Internet	Internetplattform „Antolin“ nutzen können, dabei erste Sicherheitsregeln für die Internetnutzung kennen lernen (Benutzername, Passwort)	Sachunterricht Deutsch	Computer mit Internetzugang

Jahrgangsstufen 3 und 4

Inhalt	Zu erreichende Kompetenz	Übungsmöglichkeiten /Fächer	Notwendige Ausstattung
Erweiterung und Sicherung der Grundkenntnisse in der Computerbedienung	Hardware kennen lernen, Grundkenntnisse über Funktionsweisen des Computers	Wahlangebot in der OGS ³ PC for kid's AG Kernfächer	Computer, Tastatur Maus ...
Sicherung und Austausch	Dateien speichern und öffnen; CD-ROM abspielen; USB-Stick kennen lernen	Wahlangebot in der OGS AG Fachübergreifend	Computer Speichermedien IServ
Weitere Lernprogramme	Vertiefung der Fähigkeiten im Umgang mit Lernsoftware	Encarta Hamsterkiste Google Blinde Kuh	Lernprogramme für die Kernfächer

³ Offene Ganztagschule

Textverarbeitung	Texte schreiben, Schrift / Zeichen formatieren, (Schriftgröße und -art wählen, Blocksatz etc.), Kopieren, Ausschneiden, Einfügen – kennen lernen	Deutsch Berichte über Schulveranstaltungen SU: Vorträge vorbereiten (z. B. Lapbook) Im AG-Bereich	MS Office
Recherche im Internet	Recherchemöglichkeiten für Kinder kennen lernen; Suchmaschinen für Kinder; kritische Haltung zu Internetinhalten erwerben	Kernfächer	PC mit Internetzugang
Umgang mit Internet	Internetplattform Antolin zur Vertiefung der Lesekompetenz nutzen; Sicherheit im Internet; den Sinn von Virenschutz kennen	Kernfächer	PC mit Internetzugang
Bildbearbeitung	Größe verändern, zuschneiden, in Texte einfügen können	Wahlangebote der OGS AG Sachunterricht	MS Word Bildbearbeitungsprogramm
Tabellen	Tabellen erstellen und einfügen können	Kernfächer AG-Bereich	MS Word MS Excel
Präsentationsprogramme	Einfache Präsentationen herstellen und bei Vorträgen nutzen können	Evtl. Referate, Wahlangebote der OGS	Präsentationsprogramme, z. B. MS-Powerpoint
Kommunikation	E-Mail	Schulalltag	IServ

Vertiefende Tastaturübungen	Sicherheit und Geschwindigkeit im Umgang mit der Tastatur gewinnen	10-Finger-Schreiben Wahlangebot OGS	Tastaturtrainer
-----------------------------	--	--	-----------------

3.2 Medienthemenplan

Die Schülerinnen und Schüler sollen lernen, verantwortungsvoll und kompetent mit den digitalen Medien umzugehen. Sie sollen außerdem das Bewusstsein erlangen, dass Computer sowohl Stützen des Lernens als auch Lebens sein können. Folgende tabellarische Auflistung ist am Kompetenzmodell des „Orientierungsrahmen Medienbildung in der allgemeinbildenden Schule“⁴ orientiert und ergänzt die schuleigenen Arbeitspläne der einzelnen Fachkonferenzen der Grundschule Laar:

3.2.1 Recherchieren, Erheben, Verarbeiten und Sichern

KL	Fach	Mögliches Unterrichtsthema Kurzbeschreibung des Medieninhalts	benötigte Medien / Ausstattung
1	De	Die SuS ⁵ suchen zielgerichtet unter Anleitung Bücher zu bestimmten Themen (z. B.: Tiere, Sport, Berufe, ...) in der schuleigenen Bücherei (Orientierung im Raum, Regeln, Wie finde ich das passende Buch?)	Bücherei, Bücher
2 - 4	SU	z. B. „Haustiere“ (Kl. 2), (Kl. 3), (Kl. 4) -> Themenkatalog um ein Vielfaches erweiterbar (Expertenthema) Die Schülerinnen und Schüler informieren sich unter Anleitung mithilfe von Medien (Büchern, PC, Internet) über bestimmte Themen (s. o.). Dabei beherrschen sie den Umgang mit altersgerechten Suchmaschinen (z. B. FragFinn.de, BindeKuh.de, ...) und entwickeln erste Suchstrategien (passende Stichwörter eingeben).	Sachbücher zum Thema, PC/Tablet mit Internetzugang für jeden Schüler/jede Schülerin IServ Zugang, ggf. Speichermedien

⁴ Vgl. Ebd. S. 9ff.

⁵ SuS: Schülerinnen und Schüler

		Hierbei entnehmen sie (mit Hilfe) zielgerichtete Informationen aus altersgerechten Informationsquellen (ggf. Markieren/Herausschreiben von Kerninformationen) und erarbeiten Kriterien zur Bewertung dieser Quellen. Ihre Daten und Informationen speichern sie sicher und auffindbar (z. B. in den eigenen IServ Dateien, UBS Stick).	
(2, 3)	Mediethodentage	Die SuS markieren Kerninformationen in Texten und machen sich Notizen. Die SuS lernen gängige Suchmaschinen (s. o.) und deren Vorteile und Grenzen kennen.	Arbeitsblätter und Hefte zu den Lesestrategien, PC mit Internetzugang für jeden Schüler/jede Schülerin

Siehe auch die Schuleigenen Arbeitspläne z. B. in Deutsch, Mathematik, Sachunterricht, ... der Grundschule Laar

3.2.2 Kommunizieren und Kooperieren

KL	Fach	Mögliches Unterrichtsthema Kurzbeschreibung des Medieninhalts	benötigte Medien / Ausstattung
1 und 2	De, Re	In Klasse 1 und 2 möchten wir zunächst den Fokus auf die analoge Kommunikation und das verstehende Zuhören legen (z. B. Rollenspiele, Betontes (Vor-)Lesen, Postkarte/Einladung/Brief schreiben, ...) und die digitalen Kommunikationswege ggf. nur am Rande thematisieren. Wichtig hierbei ist die Reflexion über die Wirkung der Art der Kommunikation.	
ab Kl. 2	Kernfächer	Die SuS kommunizieren und interagieren (untereinander, mit der Lehrkraft) mit Hilfe verschiedener digitaler Kommunikationsmöglichkeiten (IServ, „Antolin“, „Zahlensorro“)	IServ, Antolin, Zahlensorro Zugang

ab KL. 2	fach- übergr.	Die SuS nutzen in kooperativen Arbeitsprozessen (Gruppen-/Partnerarbeiten) digitale Werkzeuge (siehe 1. Suchen, Erheben, Verarbeiten und Aufbewahren)	
ab KL. 3	De, ggf. AG, Klas- senrat	Die SuS sprechen über Medienerfahrungen und tauschen sich über Wahrnehmung und Wirkung von medialer Kommunikation aus: Vertiefung von E-Mail-Kommunikation (IServ) und Vergleich und Reflexion von Vorteilen, Nachteilen/Grenzen und Einsatzmöglichkeiten bei z. B. Brief und E-Mail. Die SuS vergleichen verschiedene Kommunikationsplattformen (IServ, WhatsApp, Instagram, Facebook, ...) und reflektieren über Möglichkeiten, Grenzen und vor allem Gefahren. Dabei formulieren sie Verhaltensregeln für digitale Umgebungen und wenden diese an. Diese Ergebnisse werden entsprechend präsentiert (siehe 3. Produzieren und Präsentieren).	IServ Zugang Plakat, Präsentation (PPP, Dokument), Le-porello, Präsentati- onsfläche (ActivPanel)
KL. 4	fach- übergr.	Die SuS teilen Dateien (z. B. Produkte einer Gruppenarbeit) und Links über IServ.	IServ Zugang

3.2.3 Produzieren und Präsentieren

KL	Fach	Mögliches Unterrichtsthema Kurzbeschreibung des Medieninhalts	benötigte Medien / Ausstattung
1	fach- übergr.	Die SuS präsentieren Arbeitsergebnisse (Gedichte, Kunstobjekte, Lesetexte u.v.m.) vor der Klassengemeinschaft	Produkte aus dem Unterricht, Präsentati- onsfläche (ActivPanel)
ab KL. 2	Kern- fächer, haupt- säch- lich SU	Die SuS sammeln und führen zielgerichtet vorhandene Inhalte (z. B. Notizen, Links, Ausdrucke, Abbildungen/Fotos, Tabellen...) in verschiedenen Formen (z. B. Clustermap) zusammen. Auf dieser Grundlage planen und entwickeln sie (unter Anleitung) Medienprodukte in	PC/Tablet mit Inter- netzugang, Farbdru- cker Schullizenz Microsoft Office,

		vorgegebenen Formaten (Plakat, Leporello, PPP, Word-Dokument, Film, Hörbuch, ...). Diese präsentieren (z. B. Vortrag vor der Klasse/gruppe), veröffentlichen (z. B. im Schulgebäude, im Klassenraum, bei IServ) oder teilen (z. B. IServ) sie anschließend. Dann beachten und reflektieren den Unterschied zwischen eigenen und fremden Produkten und die Wirkungsweise verschiedener Produkte.	Tablet mit Foto-, Videokamera und Tonaufnahmegerät Bearbeitungssoftware für Ton- und Videoaufnahmen Präsentationsfläche (ActivPanel)
3 / 4	KL	Im Anschluss an die Klassenfahrt nach Nordey erstellen die SuS ein Tagebuch mit Berichten und Fotos mit TVA (Word) oder einer Präsentationssoftware (Powerpoint).	PC / Laptop, MS Office oder Libre-Office

3.2.4 Schützen und sicher agieren

KL	Fach	Mögliches Unterrichtsthema Kurzbeschreibung des Medieninhalts	benötigte Medien / Ausstattung
2	D	Die SuS wenden einfache Strategien zum Merken und Verwalten sicherer Zugangsdaten an: Umgang mit z. B. Antolin Passwort (auf einem Zettel notieren, sicher verstauen), (Merksatz als Gedächtnishilfe)	Zugangsdaten Antolin Zugangsdaten IServ
ab KL. 3	Klassen- lehrer	Die SuS erstellen ein sicheres Passwort, z. B. für IServ (Merksatz als Gedächtnishilfe) Passwörter ändern – z. B. Antolin, IServ	Zugangsdaten IServ, Antolin, Zahlensorro, ...
4	D	Die Sus benennen Risiken und Gefahren digitaler Umgebungen und entwickeln ein grundlegendes Sicherheitsbewusstsein: IServ E-Mail mit anderen Mailprogrammen/-Anbietern vergleichen WhatsApp-Regeln erarbeiten (social-media) Umgang mit Kettenbriefen	IServ
3/4	AG	Die SuS benennen die (finanziellen, sozialen, gesundheitlichen) Chancen und Risiken digitaler	

	Umgebungen und beschreiben die Auswirkungen digitaler Technologien auf Natur um Umwelt.
Eltern-abend	Medienverhalten reflektieren

3.2.5 Problemlösen und Handeln

KL	Fach	Mögliches Unterrichtsthema Kurzbeschreibung des Medieninhalts	benötigte Medien / Ausstattung
1	D, M, SU	Die SuS benennen einfache Grundfunktionen von digitalen Werkzeugen und wenden diese an: Gerät einschalten herunterfahren Programme starten/bedienen/beenden Umgang mit Tastatur und Maus	PC, Laptop, Tablet Lernsoftware, IServ
2	D	Die SuS wählen altersgemäße digitale Lernmöglichkeiten aus: Antolin, Zahlensorro, weitere Lernsoftware	PC, Laptop, Tablet Lernsoftware
3/4	AG	Die SuS beachten die Unterschiede digitaler Umgebungen (z. B. in Apps, Webseiten, Textverarbeitungsprogrammen, Tabellenkalkulation)	PC; Laptop, Tablet, Microsoft Office, Internetzugang
3/4	fach-übergr.	Die SuS erkennen und identifizieren erste kleine technische Probleme und erkennen Defizite bei der Nutzung digitaler Werkzeuge.	s. o.

3.2.6 Analysieren, Kontextualisieren und Reflektieren

KL	Fach	Mögliches Unterrichtsthema Kurzbeschreibung des Medieninhalts	benötigte Medien / Ausstattung
3/4	AG/KL	Die SuS stellen die Vielfalt der altersgemäßen Medienangebote und ihre Zielsetzung dar. Sie beschreiben ihr eigenes Medienverhalten und setzen sich damit auseinander. Außerdem entwickeln sie Regeln für den bewussten Umgang mit Medien, um ihre Medienerlebnisse zu verarbeiten und reflektieren. (Wer Hilfe holt, ist keine Petze, Umgang mit	

	WhatsApp und co., Problem der ständigen Erreichbarkeit/Verfügbarkeit)	
Elternabend	keine Hausaufgaben abfotografieren Was verschicke ich/zeige ich anderen (besonders Jüngeren (Texte, Bilder, Videos))	Tafel

Der Umgang mit dem Computer kann in fast allen Fächern auf verschiedene Art und Weise eingesetzt werden. Zum Beispiel:

Deutsch:

- Abtippen (selbstgeschriebener) Texte und Geschichten
- Recherchen für Sachtexte
- Leseförderung (Antolin)
- Budenberg
- Hamsterkiste

Mathematik:

- Budenberg
- Zahlenzorro
- Begleitsoftware der Lehrwerke
- Hamsterkiste

Sachunterricht:

- themenbezogene Recherche
- erstellen einer Präsentation zu verschiedenen Themen
- Hamsterkiste

3.3 Organisation - Fortbildungen

Wenn die Beschäftigung mit den neuen Medien den Stellenwert wie das Lernen von Lesen, Schreiben und Rechnen haben soll, ist eine stärkere Einbindung in den Unterricht notwendig. Voraussetzung hierfür ist zunächst die notwendige Fachkompetenz auf Seiten der Lehrkräfte. Diese kann nur gegeben sein, wenn alle Lehrkräfte regelmäßig an Fortbildungsmaßnahmen teilnehmen.

Im November 2019 haben alle Lehrkräfte der Grundschule Laar an einer schulinternen Lehrerfortbildung zum Thema „Digitalisierung“ auf Samtgemeindeebene teilgenommen. Sie ist der Grundstein für weitere, regelmäßige Fortbildungen zu diesem Thema. Genauere Themenwünsche werden auf den Dienstbesprechungen und bei IServ gesammelt. Dabei streben wir kurze Fortbildungseinheiten an, bei denen jeweils ein relevantes Thema theoretisch und vor allem praktisch erlernt und geübt wird. (z. B. Umgang mit

Fehlermeldungen, Geräte-Handhabung, Lehr- und Lernsoftware (und deren Möglichkeiten und Grenzen).

7. Perspektiven

Bezugnehmend auf Kapitel 2 lässt sich feststellen, dass die Ausstattung der Grundschule Laar bereits sehr positiv zu bewerten ist. Trotzdem sehen wir an folgenden Stellen (dringenden) Handlungsbedarf:

Kurzfristig sollte die Netzwerkstruktur an der Schule durch ein unabhängiges Ingenieurbüro überprüft und dokumentiert werden.

Außerdem sollte die Software „Oriolus Englisch für die Grundschule“ (Schullizenz liegt bei ca. 200,00 Euro) angeschafft werden, um die Vorteile von digitalen Medien (individuelles Lerntempo, native Speakers, sofortiges Feedback bei Erfolg/Fehlern, Möglichkeit, etwas mehrfach zu bearbeiten) auch im Schulfach Englisch besser gewährleisten zu können.

Außerdem würde es die Arbeit der Lehrkräfte erleichtern und die Digitalisierung von Unterricht vorantreiben, wenn jeder Lehrkraft (10) ein Tablet-PC zur Verfügung stünde. Beispielsweise geeignet wäre folgendes Gerät der Firma HP: 2-in-1 Tablet/Notebook HP Elite X2 (ca. 400,00 Euro - 500,00 Euro/Stück). Idealerweise ist auf jedem Gerät ein Schüler-/Notenverwaltungsprogramm installiert (z. B. Notenbox, 35 Euro pro Klasse). Die digitale Verarbeitung der schülerbezogenen Daten auf dem Tablet stellt im Vergleich zu oftmals noch handschriftlichen Notizen oder Exceltabellen auf dem privaten PC vor allem im Bereich Datenschutz keine Risiken dar.

Außerdem wird für den Klassenraum 10 ein fest installiertes Active Panel (86“, ca. 7.000 Euro) benötigt, da das Smart Board in diesem Klassenraum nicht mehr funktionstüchtig ist.

In Zeiten von Corona (Lernen zu Hause) möchten wir für die Schülerinnen und Schüler, die sich kein Tablet, Notebook oder Laptop leisten können, 7-8 schulgebundene mobile Endgeräte (10 % der Gesamtschülerzahl) anschaffen, die für den Verleih an o. g. Schülerinnen und Schüler gedacht sind. Wichtig hierbei ist, dass eine entsprechende Versicherung der Geräte nicht von den Familien gezahlt werden soll / kann, sondern über den Schulträger erfolgen sollte.

Mittelfristig ist die Anschaffung von weiteren Geräten (12-15 iPads, 10 Diktiergeräte, ...) und entsprechender Software zur Erstellung und Bearbeitung von Ton- und

Videoaufnahmen (Hörspiele, (Stopp-Motion-)Filme) für die Erweiterung der Präsentationsmöglichkeiten (siehe 3.1, 3. Produzieren und Präsentieren) notwendig. Diese Geräte können natürlich auch vielen anderen Zusammenhängen eingesetzt werden (z. B. LEGO® Education Set bestehend aus Wagen und Boxen liegt bei 2.295 Euro).

Wünschenswert ist ebenfalls die Anschaffung von zwei weiteren Activ Panels (s. o.) für die Fachräume Kunst und Musik.

Außerdem ist es sinnvoll für die langfristige Wartung und Erhaltung der angeschafften Hard- und Software einen IT-Fachmann zu beschäftigen, der sich auf Samtgemeindeebene um die entsprechenden digitalen Angelegenheiten der Schulen kümmert. Diese Beschäftigung sollte vom Schulträger erfolgen.

Langfristig sind vor allem Alterung und Verschleiß der angeschafften Hardware zu berücksichtigen. So müssen z. B. Geräte gewartet, repariert oder mit der Zeit neu angeschafft werden. Auch die Software muss aktuell gehalten werden und es können kostenpflichtige Upgrades oder Ergänzungen notwendig werden.

Dieses Papier beschreibt den Konsens im Kollegium der Grundschule Laar.

Es ist am ____ in der Gesamtkonferenz verabschiedet worden.