

Medienkonzept

Timm Kröger Schule Neumünster



Inhalt (Stand Dezember 2018)

Medienkonzept	3
1. Pädagogische Zielsetzung.....	3
2. Pädagogische Konkretisierung	3
2.1 Definition „Medienkompetenz“	3
2.2 Wege und Zielsetzungen der Informationsweitergabe	4
Ausstattungsplanung	4
3.2 Planung	9
4. Fachliche Einbindung	9
5. Fortbildung	10
6. Evaluation	10

Medienkonzept

1. Pädagogische Zielsetzung

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

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

2. Pädagogische Konkretisierung

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

2.1 Definition „Medienkompetenz“

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

Der Begriff Medienkompetenz besteht aus 4 Säulen :



2.2 Wege und Zielsetzungen der Informationsweitergabe

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

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

- persönliche Medienkompetenz
- verantwortungsbewusster Umgang
- soziale Medienkompetenz
- Teamfähigkeit
- Selbständigkeit und Initiative, die neuen Medien für z. B. schulische Arbeiten kompetent und produktiv zu nutzen
- Berücksichtigung der Kommunikationsfähigkeit

Ausstattungsplanung

Bei der Ausstattungsplanung ist zu berücksichtigen, dass die Timm Kröger Schule in den kommenden Jahren (2019 / 2020 / 2021) umgebaut wird. Die Planung muss sich also auf den Neubau beziehen und es ist zu berücksichtigen, dass vermutlich weitere Doppelhaushalte in die Planung mit einbezogen werden müssen.

Ausstattungsübersicht	Erforderliche Funktion der Geräte	Pädagogische Begründung	vorhandene Anzahl	benötigte Anzahl 2019	nach der Bau-phase	gesamt
Ausstattung Klassenräume						
festinstallierte Beamer weiße (höhenverstellbare, matte) beschreibbare Tafel als Projektionsfläche oder andere Projektionsfläche	Der Beamer muss hohe Kontraste und eine gute Schärfe aufweisen. Außerdem muss er wenig Störgeräusche produzieren und – falls die Stadt kein geeignetes Konzept für die Filterreinigung findet – war-	Die hohen Kontraste sind wichtig für unsere Schülerinnen und Schüler mit Seheinschränkungen und Wahrnehmungsschwierigkeiten, ebenso wie die Möglichkeit für Vergrößerungen von Abbildungen, Arbeitsbögen etc. Die Schule hat keine Fachräume für den naturwissenschaftlichen Unterricht. Filme, Versuche etc. müssen in den Klassenräumen gezeigt werden.	0		14	14

	tungsfrei sein. Geräte müssen kabellos eingebunden werden können.	Schreiblinien und Kästchen lassen sich auf der Tafel projizieren und machen die weiße Tafel universell einsetzbar.				
Soundbar/-boxen	Die Boxen sollten fest installiert werden und einen Klassenraum mit angemessener Lautstärke versorgen können. Die Boxen sollten über Bluetooth verfügen.	In vielen Klassen finden sich Schülerinnen und Schüler mit Einschränkungen im Sehvermögen. Daher sind viele SuS darauf angewiesen, auditive Informationen zu nutzen. Die Lautstärke beispielsweise bei Filmen und anderen Tondokumenten muss variabel einstellbar sein.	0		14	14
Convertibles auf Win-Basis oder I-pads	Diese müssen sich drahtlos an den Beamer anschließen lassen.	Die Tablets dienen als flexible Alternative zu stationären, kabelgebundenen Dokumentenkameras. Sie ersetzen und übertreffen den klassischen OPH deutlich, da das Anfertigen von schwarzweiß Kopien entfällt, stattdessen kann ein Schülerergebnis oder ein Lehrbuch oder ein nur einmal vorhandenes Anschauungsobjekt präsentiert werden, unabhängig von der Position im Raum und in Farbe. Auch bewegliche Dinge (z.B. Kleintiere oder die Handhaltung beim Benutzen des Zirkels) können ohne Zeitverlust präsentiert werden. <i>Mobilität:</i> Tablets sind unabhängig von Netzkabeln und Stromversorgung und bieten daher die Möglichkeit, die Umwelt mobil und "vor Ort" zu erkunden. Der Zugriff auf Lerninhalte ist wesentlich schneller zugänglich, da die	0	30	30	60

		<p>Geräte nicht umständlich aufgebaut werden müssen. Zudem ist der Umgang den SchülerInnen bereits bekannt. Während einer Unterrichtseinheit müssen die Schülerinnen und Schüler täglichen Zugang zu den Geräten haben, da sie aufgrund von Einschränkungen in ihrer Merkfähigkeit zeitnahe und häufige Wiederholungen benötigen.</p> <p>Der Deutsch- und Matheunterricht, der insbesondere für die Nutzung von Lernsoftware in Betracht kommt, findet in allen Klassen parallel statt, so dass wenig zeitliche Ausweichmöglichkeiten beispielsweise beim Sportunterricht möglich sind.</p> <p>Die Akkuleistung der Geräte sollte so hoch sein, dass sie den Schulvormittag über betrieben werden können. Aufgrund unserer SuS im Rollstuhl, bzw. mit Rollatoren können keine Kabel auf den Böden liegen.</p>				
netzwerkfähige Streamingboxen (wenn möglich mit Bluetooth)	Präsentation der Bildschirmhalte von Tablets und anderen Medien.	Für Klassengespräche und Präsentationszwecke müssen Bildschirmhalte präsentiert werden können. So lassen sich in der Klasse über das Tablet Filme zeigen. Die Kinder können ihre Arbeitsinhalte in Klassengesprächen auch der gesamten Klasse präsentieren. Musik lässt sich im Musikunterricht von Tablet und Handy übertragen.	0	4	10	14
W – Lan Repeater, bzw. switch	Verstärker für das W –	Damit alle Geräte im Netzwerk sauber arbei-	0	14	0	14

	Lan Signal	ten können und auch lehrergebundene Geräte schnell interagieren können.				
Raumübergreifende Ausstattung						
Farbkopierer als Farblaserdrucker in jedem Schulflur mit Klassenräumen	ansteuerbar von allen Tablets/ Notebooks	ein Drucker in jedem Gebäudeteil (Hauptgebäude, Verwaltung), Farblaserdrucker trocken während der Ferienzeiten nicht ein Der Farbdruck ist wichtig, da viele SuS Einschränkungen in ihren Wahrnehmungsleistungen haben und nur so ein guter Farbkontrast gewährleistet ist. Der Drucker dient dazu, die Arbeitsergebnisse der SuS für die eigenen Mappen festzuhalten, beispielsweise, wenn geometrische Zeichnungen auf dem interaktiven Display angefertigt wurden.	0	1	1	2
Multimedienstifte (Ting oder Tiptoi)	Starterset, Stifte	Diese Stifte eignen sich in besonderem Maße, Kinder im Vor- und Grundschulalter in den Bereich Spracherwerbs zu unterstützen, – ideal für den Einsatz in allen Klassenstufen und der DAZ – Klasse.	0	10	0	10
Rollkoffer für 25 Tablets mit Ladefunktion für die o.g. Tablets	robust, kratzfest, wasserfest	Ein abschließbarer Raum für die Lagerung der Rollkoffer mit den Tablets und Notebooks ist notwendig. Die Geräte sind somit überall und jederzeit einsatzbereit. Zudem sind sie geschützt.	0	1	1	2
Stativ für die Tablets	Die Geräte müssen sich in das Schulnetzwerk einbinden lassen.	Die Tablets sollten als Ergänzung zu den Notebooks eingesetzt werden, da die Aufnahme von Fotos und Filmen deutlich einfacher zu handhaben ist. Insbesondere SuS mit	0	14	0	14

		motorischen Einschränkungen können so beispielsweise auch weitgehend selbstständig Film und Fotos zum Beispiel mit der Stop-MotionTechnik erstellen.				
netzwerkfähige Farbdrucker	Die Geräte müssen im (späteren) Medienraum stehen, damit die Klassen schnellen Zugang dazu haben.	Unterrichtsinhalte müssen auch ausgedruckt werden. Da die Klassenräume in einem anderen Gebäude sind.	1	0	1	2
Leistungsstarke W LAN Router	Damit alle Medien im Netzwerk sauber und flüssig kommunizieren können.	Ohne leistungsstarke W – Lan Router ist der Einsatz von modernen Medien nicht möglich.	0	Ca. 2-4 ?	0	2-4?
nötige Verkabelung	Alle Geräte müssen ausreichend mit Strom versorgt werden. LAN Boxen müssen vorhanden sein. HDMI Kabel (z.B. zum Beamer, um ein lehrergebundenes Gerät einbinden zu können) müssen vorhanden sein.	Einige Steckdosen und LAN / HDMI Anschlüsse sollten zusätzlich „stolperfrei“ vorgehalten werden, beispielsweise um private Geräte anschließen zu können.	?	?	?	?

3.2 Planung

Im vergangenen Schuljahr fanden 4 Treffen der Schulleitungen aller Grundschulen mit Unterstützung des IQSH statt, um gemeinsam für die Grundschulen der Stadt Neumünster eine Medienentwicklungsplanung abzustimmen.

Die Schulleitung erstellte in Zusammenarbeit mit den Lehrkräften eine Bedarfsübersicht. Diese wurde von der Schulleitung an den Schulträger im Rahmen der Haushaltsanmeldungen für den kommenden Doppelhaushalt 2019/2020 weitergeleitet.

Grundvoraussetzung für die Grundschule Timm Kröger Schule ist ein zuverlässiges Internet bzw. W-Lan in allen Schulräumen, sowie die Möglichkeit zur Nutzung verschiedenster kabelloser Geräte.

4. Fachliche Einbindung

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

(Überfachliche) Medienkompetenzen (laut KMK Beschluss):

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

Klasse 1/2	Klasse 3/4
Die Schülerinnen und Schüler können ...	Die Schülerinnen und Schüler können ...
<ul style="list-style-type: none"> • einfache Grundkenntnisse zum Umgang mit digitalen Geräten erlernen • verschiedene Softwareprogramme ausprobieren • erste Schritte zum sicheren Recherchieren kennenlernen • einfache Kenntnisse im Programmieren (z.B. BeeBots) 	<ul style="list-style-type: none"> • einfache Funktionen eines Betriebssystems und von Programmen verantwortungsbewusst beherrschen • sicher mit verschiedenen Standardprogrammen umgehen • Internetbrowser und kindgerechte Webseiten und Kindersuchmaschinen selbstbestimmt nutzen • Erweiterte Kenntnisse im Bereich Programmieren (z.B. Mbots)

5. Fortbildung

Es erfolgt ein regelmäßiger Austausch der Kollegen untereinander. Unterrichtshospitationen innerhalb der eigenen Schule und der Besuch von Modellschulen sind möglich. Neue Kolleginnen und Kollegen werden durch einen Mentor in die technischen Möglichkeiten eingewiesen.

Die jeweiligen Fachkollegen nehmen regelmäßig an Fortbildungen teil. Außer den Fachtagen, der Medienwerkstatt im IQSH Kiel stehen zahlreiche Fortbildungsmöglichkeiten zur Verfügung. Die dort erworbenen Kenntnisse werden von ihnen als Multiplikatoren in regelmäßigen Abständen auf den Lehrer- oder Fachkonferenzen dem gesamten oder Teilen des Kollegiums vorgestellt.

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

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

6. Evaluation

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

Ein jährlicher Erfahrungsaustausch findet im Rahmen einer Lehrerkonferenz statt.

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

Anhang

Die grobe Einordnung von fachbezogenen Unterrichtsinhalten zu den KMK-Kompetenzen...

... orientiert sich an den Einsatzszenarien des Bausteinepapiers (s.o.).

Fach KMK-Kompetenz	Deutsch / DAZ	Mathe	HWS	Englisch	Religion	Kunst	Musik	Sport
1. Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren - Suchstrategien nutzen und entwickeln, Quellen identifizieren, Informationen, Daten und Quellen analysieren, Daten sichern, speichern, und strukturieren								
1.1. Suchen und Filtern	geeignete Suchmaschinen nutzen		Internet ABC / Modul 1: Surfen und Internet	geeignete Suchmaschinen nutzen				
1.2. Auswerten und Bewerten								
1.3. Speichern und Abrufen	Bilddateien speichern und in ein Dokument einfügen		Bilddateien speichern und in ein Dokument einfügen					
2. Kommunizieren und Kooperieren - Digital kommunizieren, Informationen weitergeben, gemeinsame Erarbeitung digitaler Dokumente, adressaten- und situationsabgemessene Kommunikation, privat und öffentlich kommunizieren.								
2.1. Interagieren	Internet ABC / Modul 2: Mitreden und Mitmachen	Arbeitsergebnisse über digitale Medien in der Klasse vorstellen und Ergebnisse austauschen (Open Office, Word oder auch PowerPoint)						
2.2. Teilen								
2.3. Zusammenarbeiten								
2.4. Umgangsregeln kennen und einhalten (Netiquette)								
2.5. An der Gesellschaft aktiv teilhaben								
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	LEGO Story Starter: Comics mit der APP entwickeln / Bildergeschichten entwickeln mit Hilfe von Bildern aus dem Internet		z.B. Experimente filmen und auf der HP präsentieren	LEGO Story Starter: Comics mit der APP entwickeln	Bilder von Bildbüchern präsentieren		z.B. Audioaufnahmen erstellen / Hörspiele entwickeln und nachbearbeiten. Apps wie meiMU - LAB	
3.2. Weiterverarbeiten und Integrieren								
3.3. Rechtliche Vorgaben beachten								

4. Schützen und sicher Agieren - Mit Risiken und Gefahren digitaler Umgebungen verantwortlich umgehen, Datensicherheit beachten, Suchtgefahren, digitale Medien in sozialem Zusammenhang, Umweltauswirkungen									
4.1. Sicher in digitalen Umgebungen agieren	Internet ABC Modul 3: So schützt du dich		Internet ABC Modul 3						
4.2. Persönliche Daten und Privatsphäre schützen	Medienscouts der GS Branchenfeld		Medienscouts der GS Branchenfeld						
4.3. Gesundheit schützen									
4.4. Natur und Umwelt schützen									
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		Calliope	Lego Education : Technische Lösungen finden und technische Ideen weiterentwickeln						
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	Apps und verschiedene Programme, wie z.B. LEARNING APPS, Lernwerkstatt, Google Maps			Apps und verschiedene Programme, wie z.B. LEARNING APPS, Lernwerkstatt, Google Maps...(weitere Beispiele im Artikel)					
5.5. Algorithmischen erkennen und formulieren		Einsatz Bee-Bot oder mBot							
6. Analysieren und Reflektieren - Verbreitung und Dominanz von Themen in digitalen Umgebungen einschätzen lernen, Wirkung von Medien (Stars, Idole, Computerspiele, Gewaltdarstellung); Geschäftsaktivitäten und Services im Internets (Online-Shops), politische Meinungsbildung und Entscheidungsfindung, soziale Integration, Urheber-, und Nutzungsrechte									
6.1. Medien analysieren und bewerten			Youtube, Instagram und Co untersuchen und kritisch hinterfragen						
6.2. Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren	Internet ABC Modul 4: Lesen, Hören und Sehen		Medienscouts der GS Branchenfeld						