

Medienbildungskonzept der Grundschule Edeweicht

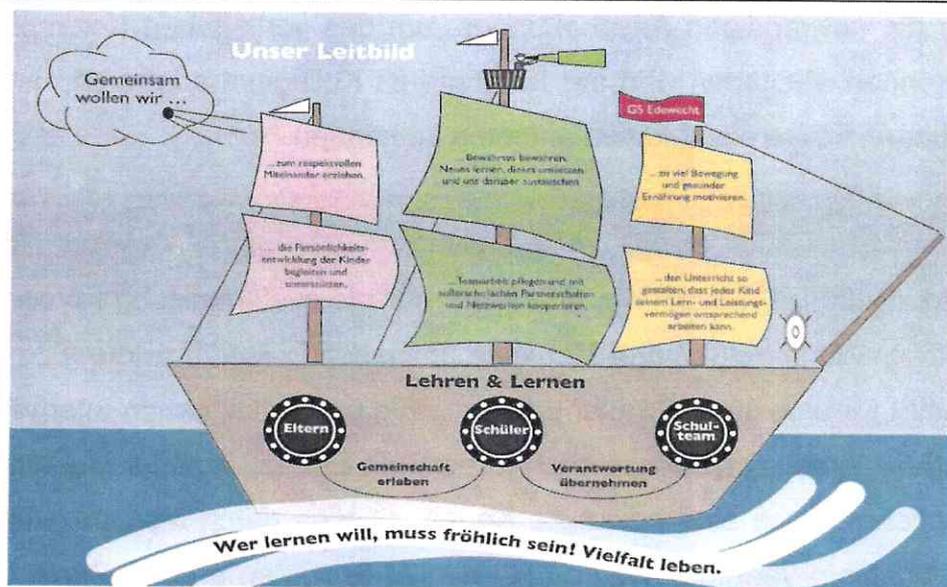


Stand: 2021

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung.....	3
2. Ziele des Medienkonzepts	4
3. Unterrichtsentwicklung.....	5
a. 1./2. Schuljahr.....	5
b. 3./4. Schuljahr.....	6
c. Einsatz im Fachunterricht	7
4. Ausstattung der Schule.....	11
a. Ausstattung der Schule im Schuljahr 2019/2020.....	11
b. Ausstattungsplanung	12
5. Qualifizierungsplanung	14
6. Evaluation und Weiterentwicklung	15

1. Einleitung



In den Zeiten digitaler Medien, die innerhalb der Gesellschaft einen immer höheren Stellenwert einnehmen, ist die Einbettung dieser in den schulischen Alltag unumgänglich.

Der Einsatz neuer Medien besitzt für die Schülerinnen und Schüler¹ eine hohe Motivation und steigert somit auch den Aufforderungscharakter, der hierdurch eher spielerisch erzeugt wird. Viele Schüler haben bereits zuhause einen hohen Medienkonsum, der aber häufig nicht altersgemäß ist.

Wir möchten als Schule die Schüler bei der Entwicklung ihrer Medienkompetenz unterstützen. Notwendiges Handwerkszeug, wie z.B. der Umgang mit Suchmaschinen, Bewertung von Inhalten, Umgang mit sozialen Netzwerken und deren Gefahren muss immer wieder mit den Schülern bearbeitet werden. Auch die Einbettung in den Fachunterricht bietet für Lehrkräfte wie auch für Schüler eine hohe Bandbreite an Möglichkeiten zur Kompetenzerweiterung (vgl. Kapitel 3). Verankerung findet das Medienkonzept im Leitbild der Grundschule Edewecht an verschiedenen Stellen: z.B. die Persönlichkeitsentwicklung der Schüler fördern (Nutzen und Gefahren des Internet erkennen), Bewährtes bewahren und Neues lernen (Kreidetafel und Smartboard nutzen), Teamarbeit pflegen (gemeinsame Recherche) sind einzelne Ziele, die zu fördern sind.

¹ Im weiteren Verlauf wird für eine bessere Lesbarkeit nur die männliche Form gewählt.

Im Folgenden zeigen wir auf, welche Medienkompetenzen wir als Schule vermitteln wollen und wie wir dies umsetzen können. Betrachtet werden die vorhandene Medienausstattung sowie die notwendigen Anschaffungen, um das vorliegende Konzept konkret umsetzen zu können. Weiterhin wird der Ist-Stand im Kollegium analysiert, um zielführende Fortbildungen im Bereich Medien anbieten zu können.

2. Ziele des Medienkonzepts

Das Medienbildungskonzept bildet die Grundlage für die systematische Förderung von Medienkompetenz. Wir verfolgen das Ziel, eine umfassende Medienbildung zu gewährleisten. Dies heißt für uns, dass Schüler selbstständig und reflektiert im Internet recherchieren und eigene Arbeitsergebnisse sachgerecht mit Einsatz digitaler Medien darstellen und präsentieren. Auch eine bewusste Kommunikation durch Medien (Chatten, E-Mail) soll den Schülern vermittelt werden (s. Kapitel 3). Einen großen Punkt trägt der rechtliche Rahmen bei, z.B. in Bezug auf unsachgerechte Nutzung von Bild-/Textmaterial, Weitergabe von Daten und Gefahren, die im Internet auftreten können.

Kernpunkt unseres Medienkonzepts ist das Landeskonzept „Medienkompetenz in Niedersachsen – Ziellinie 2020“. Dieses sieht vor:²

- Medienkompetenz soll in den Lehrplänen aller Fächer verankert werden. → s. 3. Unterrichtsentwicklung
- Die Schulen werden durch den Orientierungsrahmen „Medienbildung in der Schule“ dabei unterstützt, Medienbildung sukzessive in die Unterrichtsfächer einzubinden und eigene Medienkonzepte zu erarbeiten. → dient den Fachkonferenzen zur Erarbeitung eines gezielten Medieneinsatzplans und eine Arbeitsgruppe wird dies zeitnah in einen konkreten Medienbildungsplan inklusive Kompetenzen und Unterrichtsvorhaben verankern, s. 6. Evaluation und Weiterentwicklung
- Die Landesregierung unternimmt umfassende Anstrengungen, um die Schulträger bei der Ausstattung mit IT-Infrastruktur inklusive Breitbandanbindung und WLAN zu unterstützen. → s. 4.b Ausstattungsplanung
- Den Schulen steht darüber hinaus ein umfangreiches Beratungsnetzwerk zur Verfügung – bestehend aus dem Niedersächsischen Landesinstitut für schulische Qualitätsentwicklung (NLQ) mit seiner medienpädagogischen Beratung, der

² Nachfolgend zitiert von: <https://www.mk.niedersachsen.de/startseite/aktuelles/digitalisierung/digitale-bildung-in-niedersachsen-die-schulen-auf-dem-weg-ins-digitale-zeitalter-149934.html>, letzter Zugriff: 04.06.2020. Neben den zitierten Punkten sind die dazu in Bezug stehenden Kapitel eingefügt.

Landesinitiative n-21: Schulen in Niedersachsen online e.V. mit dem oben erwähnten Referenzschulnetzwerk und der Niedersächsischen Landesmedienanstalt u.a. mit den Multimediamedien. → s. 5. Qualifizierungsplanung

- Im Bereich des Jugendmedienschutzes ist die Landesmedienanstalt aktiv. Sie startet derzeit an den Schulen das Projekt „Mediencouts“, in dem Schülerinnen und Schüler ihre Mitschüler z.B. beim Thema Cybermobbing beraten und unterstützen. → s. 3. Unterrichtsentwicklung

3. Unterrichtsentwicklung

Was soll über Medien und anhand von Medien in welchen Klassen und Fächern gelernt werden?

a. 1./2. Schuljahr

Im 1. und 2. Schuljahr steht der grundlegende Umgang mit dem Computer und den dazugehörigen Bedienhilfen (Maus, Tastatur) im Vordergrund. Kleine Lernspiele, die auch mit geringer Lesekompetenz zu bewältigen sind, werden angebahnt. Auch das Leseförderungsprogramm „Antolin“ lernen die Schüler frühzeitig kennen.

Nachfolgend eine kurze Aufstellung der wesentlichen Kompetenzen, die die Schüler im 1. und 2. Schuljahr erwerben sollen:

- Einführung in die Arbeit am Computer (An- und Ausschalten, Startleiste, Desktop)
- Erste Orientierung auf der Tastatur (Kenntnis wichtiger Tasten und deren Funktionen: Eingabe-, Umschalt-, Rück-, Leertaste)
- Erste Sicherheitsregeln für die Computer- und Internetnutzung kennenlernen (Passwortzugang, Schutz persönlicher Daten)
- Erste Wörter und Sätze mit dem Computer schreiben
- Umgang mit der Maus (Navigation, Klick und Doppelklick)
- Erster Umgang mit der Schulplattform „IServ“, Umgang mit der E-Mail-Adresse
- Malprogramm „Paint“ kennenlernen
- Internetplattform „Antolin“ zur Leseförderung nutzen
- Schulspezifische Offline-Programme bedienen (Lernwerkstatt, Budenberg, Flex und Flo, Jo-Jo, Blitzrechnen)

- Erste Kenntnisse im Umgang mit Textverarbeitungsprogrammen (Mitte/Ende Klasse 2) wie z.B. Word, LibreOffice
- Ende Klasse 2: Erste Nutzung von Kindersuchmaschinen (www.blindekuh.de, www.fragfinn.de, www.hamsterkiste.de, www.helleskoepchen.de, www.schlaukopf.de)

b. 3./4. Schuljahr

Im Jahrgang 3 und 4 werden alle bisherigen erworbenen Kompetenzen vertieft und erweitert. Die wesentlichen Kompetenzen für den dritten und vierten Jahrgang sind folgende:

- Erweiterung und Festigung der Grundkenntnisse für die Bedienung des Computers (Selbstständiges Vorbereiten des Computerarbeitsplatzes, sicherer Umgang mit der Tastatur,...)
- Vertiefung der Kenntnisse im Umgang mit Textverarbeitungsprogramme wie z.B. Word (Schreiben und Abschreiben von Texten und deren Formatierung (Schriftgröße und Schriftart, Textausrichtung,...))
- Eigene Dateien am richtigen Ort abspeichern und öffnen und den Umgang mit Speichermedien wie USB- Stick und CD kennenlernen und üben
- Regelmäßige Anwendung von Lernprogrammen (siehe Fachunterricht)
- Fachspezifische Lern-Apps kennenlernen und selbstständig ausüben (siehe Fachunterricht)
- Kennen und Einhalten von Sicherheitsregeln im Umgang mit dem Computer, insbesondere im Internet
- Eigene und zielgerichtete Recherchen im Internet zur Nutzung im Fachunterricht durchführen
- Arbeiten mit E-Mailprogrammen (E-Mails lesen, schreiben und verschicken), insbesondere mit der schulinternen Plattform IServ
- Ablegen der erlernten Kompetenzen in Form einer schriftlichen Überprüfung (Aushändigung eines Computerpasses)

Zusatzangebote (Vertiefung im Unterricht oder in einer Arbeitsgemeinschaft):

- Umgang mit der Digitalkamera (gezielte Fotos machen und diese vom Speichermedium auf dem PC speichern und ggf. Bilder bearbeiten)

- Tabellen und Grafiken (z.B. Diagramme) erstellen
- Den Umgang mit der Tastatur vertiefen und beschleunigen (gezielte Übungen und ggf. Trainingsprogramme nutzen)
- Präsentationen erstellen mit geeigneten Programmen (z.B. PowerPoint)

c. Einsatz im Fachunterricht

Einen wesentlichen Bestandteil der oben aufgeführten Kompetenzen wird im Rahmen des Sozialtrainings vermittelt. Hier kann Unterstützung durch Carmen Rohe (Jugendpflegerin) oder Sarah Opitz (Schulsozialarbeit) erfolgen. Hier sollen die Schüler in besonderem Maße über die Sicherheit im Internet und dem Umgang mit ihren Daten aufgeklärt werden. Nachfolgend ist eine grobe Auflistung für den medialen Einsatz im Fachunterricht zu finden. Diese werden die Fachkonferenzen in naher Zukunft in ihrem jeweiligen schuleigenen Arbeitsplan einarbeiten.

Fach:	Was die Schüler lernen können:	Welche Programme könnten genutzt werden:
Sonstiges	<ul style="list-style-type: none"> - Rückmeldungen, Hilfe bei Testfragen durch Vorlesefunktion - Umgang mit der Tastatur, 10 Finger schreiben - Umgang mit dem Internet 	<ul style="list-style-type: none"> - Onlinediagnose Westermann (Deutsch, Mathe) - https://testen-und-foerdern.klett.de/login/ (Englisch Online Diagnose) - www.tipptrainer-calli-clever.de - www.internet-abc.de
Deutsch	<ul style="list-style-type: none"> - schreiben am Computer - Texte überarbeiten - Texte präsentieren - Informationen aus Sachtexten entnehmen - Erstellen eigener Bildergeschichten/Comics - Erstellen eines Hörspiels - führen von Interviews • E-Mails schreiben (Form, Abläufe, ...) • Texte am PC schreiben und formatieren • Sich auf einer Internetseite zu-rechtfinden (auch Kl. 1), Basisfunktionen wie Klicken, auswählen, ... sowie Überprüfen ihres Textverständnisses 	<ul style="list-style-type: none"> - Textverarbeitungsprogramme, Word - PowerPoint (oder ähnliches) - Audacity - Lego Story Visualizer - www.amira.pisakids.de - www.antolin.de - Tigerbooks - Seite von Bausteine (ohne Mailadresse): www.quiesel.de/schreiben.php - Jojo Lernprogramm - Elfe und Mathis - Anton - grundschuldiagnose.westermann.de/

<p>Mathematik</p>	<ul style="list-style-type: none"> - selbstständiger Umgang mit Rechenprogrammen/ Apps (z.B. simultanes Erfassen von Mengen am Computer, Tablets, Üben und Wiederholen von Aufgaben aller Rechenarten) - Darstellung der verschiedenen Prinzipien trainieren (EIS Prinzip) - Aufgaben präsentieren (Plakate (z. B. Gruppenarbeiten zum Thema Geld, Fermiaufgaben) - Erstellen eigener Aufgaben (Blütenaufgaben) am Computer - Verschriftlichen und Visualisieren von Sachaufgaben - Skizzieren, Zeichnen von Strecken, Geraden, Winkeln; Diagrammen - Raumvorstellung schulen: <ul style="list-style-type: none"> - Würfelformen ergänzen/ kippen/ vergleichen, - Würfelkippbewegungen vorstellen und prüfen, - Würfelnetze prüfen; - Falanleitung: Falten üben, Vorstellung, Feinmotorik schulen - erstellen eigener Diagramme mit einem speziellen Programm (siehe Link „meine-forscherwelt“) - erstellen von symmetrischen Bildern (z.B. mit Paint) - erstellen eigener Würfelgebäude/ Baupläne (siehe Link „grundschule-kapiert“) - Vertiefung 1x1 durch digitalen 1x1-Trainer - Programmieren durch kl. Spiele 	<ul style="list-style-type: none"> - Blitzrechnen Klasse 1-4 - verschiedene Apps für Tablets (Stellenwerttafel (0,49 Euro), Klötzchen, Geoboard (kostenlos) - siehe pdf Übersicht pikas-digi.dzlm.de - www.mathematikus.de/ - Lernwerkstatt - Flex und Flo Lernprogramm - Anton App - siehe pikas-digi.dzlm.de - Powerpoint, Word, Paint - Whiteboard (SU Raum) - www.meine-forscher-welt.de/diagramm/generator.html - Paint - grundschule-kapiert.de/wuerfelgebaeude-rechner.php - https://www.mmgkinderseite.de/mathematik
<p>Englisch</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Hör- und Hör-/Sehverständnis schulen - Sehverstehen, Sprechen und Leseverstehen - Wortschatz erweitern - im Weiteren auch Leseverständnis - Anwendung von Learning Apps - Nutzung digitaler Hilfsmittel (Nachschlagewerke, Übersetzungsdienste, ...) - Produktion und Präsentation verschiedener Texte - Kommunikation mit <i>Natives</i> („Vernetzung des Klassenzimmers mit der globalisierten Welt“ – Projektarbeit kann entstehen) - Sprachliche und kulturelle Gemeinsamkeiten und Unterschiede ermitteln 	<ul style="list-style-type: none"> - learnenglishkids.britishcouncil.org/listen-watch - CDs, DVDs und Videos aus dem Web auf erstsprachlichem Niveau über Smartboards/ Beamer präsentieren - LearningsApps.org - Übungssapps z. B. “name the animals” - www.oncoo.de - www.kahoot.com

<p>Sport</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Erstellen eigener Aufbaupläne - Herstellen einer Kür oder Pyramide (Turnen und Bewegungskünste) - Setzen Bewegungsabläufe, die digital gezeigt werden, auf ihre eigene Bewegung um. Filmsequenzen auf realen Sport übertragen. - Choreografien/ Bewegungen produzieren präsentieren oder analysieren - Selbst- und Fremdwahrnehmung beim Bewegungslernen durch den Einsatz von Tablets - Taktisches Spielverständnis durch mediale Unterstützung - Bewegungsanalyse an Bildern - Digitales Feedback im Schwimmunterricht - Zeitlupenvideos zum Nachahmen - erfassen von Spielideen durch Videos mit Spielerklärungen - erfassen von Aufbauplänen durch digitale Darstellungen - hilfreich bei der Umsetzung digitaler Sportprojekte (z.B. Step) 	<ul style="list-style-type: none"> - www.sportunterricht.de Aufbauplaner - www.wimasu.de - sportunterricht.de - Apps zum Aufwärmen: zb. Seven, StretchHD - Filmen (Aufnahmefunktion tablet) und am Computer/ Whiteboard präsentieren/ tablets - Foto- und Videoprogramme (Verarbeitung bspw. mit iMovie) - www.bewegungslesen.com - www.dober.de/aufbauplaner - www.sportunterricht.de - www.sportpaedagogik.de - www.tanz-und-schule.de - www.bewegungskompetenzen.at/clipcoach/index.phph - Team Shake - https://www.knsu.de/ - Spotify zum Abspielen von Musik
<p>Sachunterricht</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Kindersuchmaschinen nutzen - Internetrecherche zu bestimmten Themen/ Referatsvorbereitung (Gruppenarbeit, Partnerarbeit) - wichtige Informationen aus Quellen entnehmen und eigene Texte daraus verfassen - präsentieren Mini Referate mit digitalen Medien - Interviews zu bestimmten Themen durchführen und festhalten - Mit virtuellem Mikroskop durch den Körper reisen - Länder der Welt kennenlernen - Selbst einen Beitrag schreiben im Grundschullexikon - Politische Bildung, aktuelle Kinder-nachrichten - Erkundung außerschulischer Lernorte (Kamerafunktion Tablet) - Dokumentation (Bild, Ton, Video) des Beobachteten - Gestaltung digitaler Bücher 	<ul style="list-style-type: none"> - www.blindekuh.de, - www.fragfinn.de, www.helles-koepfchen.de/, www.schlaukopf.de - Word - Hamsterkiste, Mauswiesel - www.medienwerkstatt-online.de - www.tierchenwelt.de - www.kindernetz.de - seitenstark.de - PowerPoint - www.unserkoerper.de - www.lpb-bw.de/onlinespiele/globo2011 - www.grundschulwiki.de, - www.kidipedia.de - www.kikara.de - www.kinder-ministerium.de - www.hanisauland.de - www.zdf.de/kinder - Präsentationsapp: - Book Creator - Fotocollagen App: - Moldiv

Religion	<ul style="list-style-type: none"> - Finden von kindgerechten Informationen zu einem Thema • Verwenden von Kindersuchmaschinen • Wissenserwerb zu einer Weltreligion oder bestimmten Traditionen etc., Informationen sammeln und vergleichen - Visuelle Vorstellung zu Themen durch Bilder 	<p>Blindekuh, fragfinn.de, ...</p> <p>https://www.planet-schule.de/sf/multimedia-lernspiele-detail.php?projekt=weltreligionen</p> <p>https://www.planet-schule.de/wissenspool/weltreligionen/inhalt.html</p> <p>(Filme)</p>
Musik	<ul style="list-style-type: none"> - Instrumente kennenlernen (Aufbau, Klang, Spielweise) - Notenlehre, Notenwerte - Orchesterwerke mitverfolgen (Partituren lesen, Dirigent und Musiker beim Spiel beobachten) - Informationen über Komponisten und ihre Kompositionen sammeln - Tänze imitieren - Popsongs auswählen und arrangieren - Musik machen/ aufnehmen/mixen - Musik selber komponieren - Klanggeschichten erstellen 	<ul style="list-style-type: none"> - https://www.youtube.com/ - www.anton.app/de/lernen/musik - www.magix.com/de/sem/music-maker-v1/
Kunst	<ul style="list-style-type: none"> - Malen und zeichnen auf einer Online-Zeichenplattform - Nutzen von Bild(bearbeitungs)programmen 	<p>www.kritz-klub.de</p> <p>Paint</p>
Sozialarbeit / Medienpädagogik / Präventionsarbeit	<ul style="list-style-type: none"> - Selbständiges Beschaffen von Informationen zum Thema Medien: Mediennutzung, Möglichkeiten und Grenzen, Gefahren und Risiken, - Spielerisches Lernen von Verhaltensweisen im Umgang mit Medien und vor allem dem WorldWideWeb/ Messengern etc. - Aktive Prävention von Mediensucht und Missbrauch (CyberMobbing/-Bullying(-Stalking) im Opfer- sowie Täterbereich <p>Sprich: Medienerziehung: Kinder setzen sich unter Anleitung kritisch mit ihrem eigenen Medienkonsum und dem vielfältigen medialen Angeboten auseinander und entwickeln einen fundierten Umgang mit diesen. Entwicklung von Medienkompetenz und Medienwissen</p>	<p>klicksave.de</p> <p>klick-tipps.net</p> <p>internet-abc.de (auch Surfschein)</p> <p>fragfinn.de</p> <p>blinde-kuh.de</p> <p>kindersache.de</p> <p>hanisauland.de</p> <p>darunter diverse Apps und Software (- Empfehlungen) auch für den Heimgebrauch</p>

4. Ausstattung der Schule

Es folgt eine Zusammenfassung der Medien, die bereits in der Schule vorhanden sind und derer, die im weiteren Verlauf zur Umsetzung des Medienbildungskonzepts angedacht sind.

a. Ausstattung der Schule im Schuljahr 2020/ 21

Im vorletzten Schuljahr konnte der Sachunterrichtsraum in der zweiten Etage mit einem Smartboard ausgestattet werden. Es folgte außerdem eine Schulung der Lehrkräfte zum Umgang mit diesem. Die Lehrkräfte können nun über unsere schulinterne Plattform „IServ“ den Raum zur gewünschten Zeit buchen und das Smartboard so in ihren Unterricht einbinden. Jedoch ist die Nutzung nur **eines** Smartboards für derzeit 15 Klassen (Tendenz steigend), also 320 Schüler insgesamt, bei weitem noch nicht ausreichend (s. Kapitel 4.b).

In diesem Schuljahr konnten wir bereits erfolgreich einen Hauptbestandteil der Medienausstattung aus Eigenmitteln finanzieren und in unseren Schulalltag einpflegen. Es konnten insgesamt 65 Computerarbeitsplätze für Schüler geschaffen werden (s. Tabelle 1).

			mit Internetanschluss
davon:	- Klassenausstattung	28 PCs mit Bildschirm	ja
	- PC-Raum	23 PCs mit Bildschirm	ja
	- Funktionsräume	8 PCs mit Bildschirm	ja
	- Sachunterrichtsraum	6 PCs mit Bildschirm	Lan vorhanden

Tabelle 1: Übersicht über die Verteilung der Computerarbeitsplätze

Die Computerarbeitsplätze stehen in vielen Klassen in den angrenzenden Nebenräumen. Dies macht für die Lehrkraft den Einsatz im Regelunterricht nicht immer leicht, da die Schüler nicht konstant unter Beobachtung stehen. Für folgende Programme stehen der Grundschule Lizenzen zur Verfügung, die durch die Gemeinde getragen werden (s. Tabelle 2: Vorhandene Software/Programme auf den Schulrechnern Tabelle 2).

Software/Programme	Lizenzart
Antolin	Jährliche Schullizenz
Budenberg	Jährliche Schullizenz
Lernwerkstatt	Jährliche Schullizenz
Flex und Flo (Klasse 1 – 4)	Schullizenz
Libre Office	freie Software
Mi und Mo (Klasse 1 – 2)	Schullizenz

Tabelle 2: Vorhandene Software/Programme auf den Schulrechnern

Des Weiteren wurden vier s/w-Laserdrucker beschafft und in IServ eingebunden, um auch Arbeitsergebnisse der Schüler ausdrucken zu können.

Auf jedem Flur befinden sich nun vier Dokumentenkamerasysteme bestehend aus jeweils einer Elmo und einem Beamer. Außerdem gibt es im Musikraum sowie in zwei Klassenräumen festinstallierte Komplettpakete inklusive Leinwand bzw. Projektionsfläche.

Jedoch muss hierzu gesagt werden, dass die meisten Beamer bereits einige Jahre alt sind und sehr laut arbeiten, sodass es als Lehrkraft schwerfällt, die Schüler auf den Inhalt fokussieren zu können.

Ein großer Bestandteil unserer medialen Arbeit liegt auf der Schulplattform „IServ“, wodurch Lehrkräfte zum einen Kontakt zu den Schülern und Kollegen halten und zum anderen die Verwaltung von Rechnern und mobilen Endgeräten erfolgt. Hier fungiert die Firma SUWE als zuverlässiger Systemadministrator. Des Weiteren sind vier Lehrkräfte als Administratoren angemeldet und stehen bei kleineren Fragen zur Verfügung.

b. Ausstattungsplanung

Um dem inklusiven Unterricht gerecht werden zu können, erachten wir die Anschaffung von ungefähr 40 Tablets als nächsten Schritt für sinnvoll. Wir werden im nächsten Schuljahr voraussichtlich 16 Klassen haben. Innerhalb der Klassen herrscht ein enormer Leistungsunterschied, insbesondere auch bei den Schülern mit Förderbedarf. Die Tablets sollen zielführend genutzt werden, um in einzelnen Phasen eine differenzierte Arbeit mit Lernprogrammen (z.B. Blitzrechnen, Flex und Flo, Anton, etc.) ermöglichen zu können. Bei diesen Programmen bzw. Apps kann die Lehrkraft den individuellen Lernfortschritt gut nachvollziehen. Zudem können die Kinder im Klassenverband bleiben und müssen sich nicht allein in einen Nebenraum setzen.

Gedacht ist, je Klasse und je Lehrkraft ein Tablet zur Verfügung zu stellen. Auf den Fluren sollen sich abschließbare Wagen zur Aufbewahrung befinden. Die Tablets werden in IServ registriert und verwaltet, sodass hier kein signifikanter Mehraufwand besteht.³ Nachfolgend werden noch benötigte Lizenzschlüssel für die Nutzung kostenpflichtiger Apps aufgelistet (s. Tabelle 3).

Software/Programme	Lizenzart
Anton	Jährliche Schullizenz
Blitzrechnen 1-4	Schullizenz
Jo-Jo (Klasse 1-4)	Einzellizenz
ELFE 1-6	Schullizenz
Playway 3-4	Schullizenz

Tabelle 3: Benötigte Lizenzschlüssel für Apps

Ein großer Teil der Apps lässt sich ohne Internetverbindung nutzen. Dennoch ist eine Ausstattung der Schule mit kabellosem Internet durch Access Points auf Dauer sinnvoll, sodass das Tablet auch an den Beamer angeschlossen werden kann, um z.B. Videos zeigen zu können.

Die Tablets der Lehrkräfte sind ausschließlich für den schulischen Gebrauch und ggf. zur Unterrichtsplanung gedacht. Weiterhin wird auch dies die folgenden Apps besitzen und lässt sich für die Schüler einsetzen, sodass in der Regel zwei Tablets pro Klasse vorhanden sind. Die Nutzung für die Unterrichtsplanung ist ein Schritt in den gesicherten Umgang mit Daten, da viele Lehrkräfte für die Arbeit zu Hause ihre privaten Endgeräte nutzen (müssen).⁴

Während der Corona-Pandemie können die Tablets, sofern sie im Regelunterricht noch nicht eingesetzt werden, an Familien ohne mobile Endgeräte geliehen werden. So können auch Kinder, die den technischen Standard selbst nicht besitzen, am Leben um die Schule (bei uns z.B. IServ) weiterhin teilnehmen. Den Lehrkräften würde es leichter fallen, mit diesen Familien in Kontakt zu bleiben, da eine E-Mail-Adresse bestünde. Es könnten einfacher Aufgaben für die Schüler weitergeleitet werden.

³ Über die Medienverwaltung von IServ lassen sich die Apps, die bereits für die Schule lizenziert sind, täglich auf den neuesten Stand bringen.

⁴ Siehe hierzu <https://www.news4teachers.de/2020/06/lehrer-fuehlen-sich-mit-der-digitalisierung-der-schulen-alleingelassen-kein-wunder-neun-von-zehn-muessen-auf-dem-privatrechner-arbeiten/?fbclid=IwAR0hmIJWvFDtzKF11ELtY1Ne7gloLVVB2-NQmE9xxaXLRacmKoPLxH7kxBE> (letzter Zugriff: 04.06.2020).

Auf lange Sicht zeigt sich, dass lediglich ein Smartboard für ca. 300 Schüler nicht ausreichend ist. Ein Ziel ist, den dritten und vierten Jahrgang mit einem Smartboard inklusive Internetverbindung auszustatten (insgesamt 8 Klassenräume). Insbesondere in diesen Jahrgängen bietet es sich an, den Schülern durch den Einsatz des Smartboards die nötige Medienkompetenz zu vermitteln, beispielsweise bei einer Online-Recherche zu einem fachspezifischen Thema. Täglich treten im Schulalltag Fragen auf, bei denen es schön wäre, den Schülern „schnell mal etwas zu zeigen“. Der Einsatz eines Smartboards würde dies möglich machen.

5. Qualifizierungsplanung

Die unter Kapitel 3 genannten Anforderungen für den Einsatz von Medien setzen entsprechende Medienkompetenzen bei den Lehrkräften voraus. Die folgende Aufstellung bietet einen Überblick möglicher Fortbildungsangebote, um Lehrkräfte zu qualifizieren, digitale Medien in den Schulvormittag einzubeziehen:

- Regionale Fortbildungsveranstaltungen:
 - Mobile Schule - MOLOL20 (<https://mobile.schule>)
 - Veranstaltungsdatenbank (VedaB) des Nds. Landesinstitut für schulische Qualitätsentwicklung (<https://vedab.de/veranstaltungen/suche.php?such=medien>)
 - Medienkompetenz in Niedersachsen – Ziellinie 2020 (<https://www.medienkompetenz-niedersachsen.de/schulische-bildung/>)
 - Grundlagenqualifizierung zum medienpädagogischen Arbeiten für Grundschullehrerinnen und Grundschullehrer (<https://www.nlm.de/medienkompetenz/grundschulen/>)

- Schulinterne Lehrerfortbildung (SchiLF):
 - FOBIZZ (<https://fobizz.com/schulinterne-fortbildungstage-schilf-weiterbildung/>)
 - Digitalisierung – Chance zur Weiterentwicklung von Organisation, Unterricht und Lernen (<https://www.cornelsen.de/akademie/1.c.4600943.de>)

- Webbasierte, individuelle Fortbildungsprogramme:
 - Digital Learning Lab (<https://digitallearninglab.de>)

- FOBIZZ (<https://fobizz.com/lehrerfortbildung-online/>)
- Stiftung-Bildung-Handwerk (https://www.stiftung-bildung-handwerk.de/bildungsangebot/produkte/paedagoge-4.0-medienkompetenz-schwerpunkt-medienpaedagogik?gclid=EAlaIQobChMIIfqY3pnH6AIVy513Ch2RIABwEAAYASAAEgJm_w_D_BwE)
- Sonstiges Weiterbildungsmöglichkeiten:
 - Hospitationsarbeit an (Nachbar-)Schulen, die schon seit einiger Zeit digital gestützt arbeiten
 - Sog. Mikrofortbildungen, bei denen einzelne Lehrkräfte ihr Wissen an KollegInnen weitergeben (bspw. Fachbezogene Lernsoftwares, Apps, Tools, Umgang mit dem Smartboard, etc.)

Im nächsten Schritt wird eine Abfrage im Kollegium erfolgen, um zu sichten, an welchen Fortbildungsangeboten der einzelne konkret Interesse zeigt, da die vorhandenen Kenntnisse sehr weit auseinander gehen. Darauf aufbauend wird eine Schulinterne Lehrerfortbildung ausgewählt und einzelne Kollegen und Kolleginnen werden durch spezifische Angebote geschult.

Außerdem werden zwei Lehrkräfte, die bereits als Administratoren in IServ fungieren, einmal wöchentlich eine IServ-Sprechstunde für Eltern und Lehrkräfte anbieten. Diese würde sich, falls vorhanden, dann auch auf die Nutzung der Tablets im Unterricht ausweiten.

6. Evaluation und Weiterentwicklung

Im nächsten Schuljahr wird in den jeweiligen Fachkonferenzen darüber entschieden, welche Medien ihren verbindlichen Einsatz im Unterricht finden werden und wie man diesen in den jeweiligen Klassenstufen umsetzen kann (Herstellung eines Medieneinsatzplans) (vgl. Kapitel 3.c). Die Kollegen reflektieren die Umsetzung des Medienkonzepts und ergänzen oder streichen Bereiche/Programme.

Daraufhin wird eine Arbeitsgruppe zeitnah einen konkreten Medienbildungsplan inklusive Kompetenzen und Unterrichtsvorhaben herstellen.

Durch eine schriftliche Abfrage sollte zeitnah geklärt werden, ob

- individuelle Fortbildungen zum Thema gewünscht werden (Qualifizierungsstand und -bedarf der Kollegen erfragen).
- es eine Schilf zum Thema Medienkompetenz geben sollte (vgl. Kapitel 5).

Nach dem das jetzige Medienkonzept evaluiert wurde, wird es nach den folgenden Gesichtspunkten weiterentwickelt.

- Reicht es aus, dass wir das Konzept ausschließlich in der Schule umsetzen oder besteht die Notwendigkeit, das Elternhaus miteinzubinden?
- Ist die technische Ausstattung von der Anzahl und Qualität ausreichend vorhanden?
- Welche Fachbereiche, Medien oder Programme sind wirklich sinnvoll und welche sollten ergänzt werden?
- Reicht die Qualifizierung der Lehrkräfte aus, um die Anforderungen des Medienkonzepts umzusetzen?
- Sind die Voraussetzungen der Schüler angemessen oder muss dementsprechend differenziert werden?
- Stellt das Medienkonzept einen geeigneten Lebensweltbezug her?

Das Medienbildungskonzept wird stetig evaluiert und den jeweiligen Situationen angepasst bzw. weiterentwickelt.