

Medienbildungskonzept

Grundschule Jeddeloh

(Stand: April 2021)

Inhalt

1. Einführung
2. Medienbestand
3. Ziele
4. Medieneinsatz
5. Weiter- und Fortbildungen
6. Evaluation

1. Einführung

Heutzutage sind die digitalen Medien aus der Lebenswelt der Kinder nicht mehr wegzudenken. Internetzugang, Tablet und Smartphone sind für nahezu alle Kinder täglich zugänglich. Um einen sicheren und effizienten Umgang mit digitalen Medien zu erlangen, ist es bereits in der Primarstufe notwendig, spezielle Kompetenzen zu erwerben, die sich nicht nur auf die klassische Nutzung von Medien beziehen, sondern auch Aspekte wie Gefahren und Sicherheit im Netz berücksichtigen. Die Aufgabe von Schule ist es, eine Lernumgebung und Erfahrungsräume zu schaffen, in der sich diese Medienkompetenzen entfalten und stetig weiterentwickeln können.

Information und Wissen	
Kompetenzen	**Beispiel**
Die Schülerinnen und Schüler	Die Schülerinnen und Schüler
… setzen digitale Medien als Informationsquelle im schulischen Kontext ein.	… nutzen altersangemessene Suchmaschinen.wie „Blinde Kuh“ oder „FragFinn“ sowie Medienseiten wie „Internet-abc.de“.
… gestalten den Wissenstransfer mit Hilfe von kindgerechten Internetseiten	… präsentieren die Informationen im Rahmen von Referaten und digital erstellten Medien.
… bewerten Informationsangebote unter kritischen Gesichtspunkten.	… evaluieren, ob eine recherchierte Information bzw. ihre Quelle glaubwürdig ist.

Es ist davon auszugehen, dass zukünftig immer mehr Informatiksysteme (z.B. das Internet) im Hintergrund arbeiten, sodass von den Nutzern nicht erkannt wird, dass hinter einem Phänomen die programmgesteuerte Aktion eines Informatiksystems steckt. Neben gewünschten und erwartbaren Funktionen und Ergebnissen treten auch Phänomene auf, die oft unerklärlich bleiben oder zunächst unverständlich sind. Beispiele dafür sind die gezielte Platzierung von Werbung mithilfe von Cookies oder die Verbreitung von Fake News in sozialen Medien durch Chatbots.

Die Grundschule hat nach unserer Überzeugung die Aufgabe, die Fähigkeiten, Interessen und Neigungen von Kindern aufzugreifen und sie mit den Anforderungen fachlichen und fachübergreifenden Lernens auch und gerade im Bereich Medien zu verbinden. Eine bewusste Teilnahme am Leben in unserer Gesellschaft, aber auch die konstruktive Mitgestaltung der Lebenswelt, setzen zunehmend informatische Kompetenzen voraus. Damit Schülerinnen und Schüler Probleme, die in diesen Kontexten auftreten, durch eigenständige Lösungen bewältigen können, ist eine informatische und medienpädagogische Bildung unabdingbar (vgl. „Medienkompetenz in Niedersachsen – Zielinie 2020“).

Somit möchten wir unseren Schülern das Wissen um die Medien und ihre Funktionsweise, aber auch die Bedienung von Hard- und Software näherbringen. Unsere Schüler sollen befähigt werden, eine bewusste Auswahl von Medieninhalten zu treffen und die Fähigkeit erlangen, Kommunikationsprozesse interaktiv zu nutzen. Die Bewertung und Beurteilung von Medieninhalten (Medienkritik) sowie die eigenständige Mediengestaltung und die Produktion von Medien tragen ebenfalls zum Erwerb von Medienkompetenz bei.

Folgende Schwerpunkte der medienorientierten Grundbildung haben wir festgelegt:

Ziel der medienorientierten Grundbildung ist, dass kein Schüler die Grundschule Jeddeloh verlässt, ohne grundlegende PC-Kenntnisse erworben zu haben.

Dazu gehören:

- Vermittlung von Medienkompetenz (s. oben)
- Handhabung des Computers / iPads
- gezieltes Einsetzen des Internets als Informationsquelle und Recherchemittel
- verantwortungsvoller Umgang mit den Themen Datenschutz, Urheberrecht, Sozialen Netzwerken und Präsentation der eigenen Person im Netz
- Anwendung von Lernprogrammen, Apps und Software zum Training individueller Kompetenzen
- Kenntnis der Grundlagen der Textverarbeitung sowie Verfassen von Texten am PC

2. Medienbestand

Die Grundschule Jeddeloh besitzt derzeit 12 iPads mit Ladekoffer sowie 13 iPads aus dem Sofortausstattungsprogramm des Bundes und der Länder (s. Erlass des MK v. 15.10.2020). Die Schule ist strukturiert mit WLAN vernetzt.

Zusätzlich ist ein Klassenraum mit einem Interaktiven Whiteboard sowie einem Rechner ausgestattet.

Weiter verfügt die Grundschule Jeddeloh über eine Homepage (www.grundschule-jeddeloh.de), die regelmäßig von einer Lehrkraft gepflegt wird.

Die digitale Kommunikationsplattform IServ ist in der Grundschule Jeddeloh eingerichtet und wird über einen zentralen Server (Cloud) außerhalb der Schule betrieben. Eine Lehrkraft der Schule verwaltet die Plattform als Administratorin.

2.1 Administration

Nach wie vor wird vom Schulträger geprüft, ob und in welcher Form die Schulen der Gemeinde administrativ unterstützt werden können.

Sowohl die gesamte technische Ausstattung an Medien als auch alle künftigen Vorhaben, die im Medienkonzept verortet sind, benötigen direkte und kompetente Ansprechpartner vor Ort, die sich für ihren spezifischen Aufgabenbereich verantwortlich zeigen und neben der Umsetzung ihrer Aufgaben auch SchülerInnen und KollegInnen begleitend, problemlösend und beratend zur Seite stehen. Die Aufgaben für die Schule betreffen den grundlegenden First-Level-Support im Rahmen der Möglichkeiten und die zukünftige Betreuung der pädagogischen Einstellungen in IServ. Daneben aktualisiert die Schule regelmäßig ihr Medienbildungskonzept, damit der Schulträger auf dieser Basis über notwendige Maßnahmen der Ausstattung entscheiden kann.

2.2 Technische Raumausstattung

Die Grundschule Jeddeloh hat derzeit:

- 1 Lehrerzimmer mit 1 transportablem Beamer, Leinwand
- 8 Klassenräume, davon 1 mit Interaktivem Whiteboard und einem Notebook
- 1 Raum mit 1 Kopierer
- 1 Medienwagen (Ladekoffer) mit 10 iPads sowie 2 weitere iPads

- 1 Dokumentenkamera
- 1 Verwaltungsraum mit je 2 PCs und 1 Drucker

Klassenräume	Anmerkungen
Bis auf einen Klassenraum sind alle anderen Klassenräume nicht mit PCs oder Interaktiven Boards ausgestattet.	Ziel ist es, alle 8 Klassenräume mit interaktiven Geräten auszustatten.

EDV-Raum (Unterrichtsraum)	Anmerkungen
• <u>Ausstattung:</u> 13 PCs und 1 Drucker	Nach dem Abschluss von Baumaßnahmen kann der EDV- Raum voraussichtlich ab dem Schuljahr 2021/22 wieder genutzt werden.
<u>Pädagogische Nutzung:</u> Nutzung der PCs zu Recherchezwecken, Üben mit Lernapps, Nutzung der jeweiligen Boardsoftware zur besseren Visualisierung von Unterrichtsstoff, fachgebundene Lernsequenzen	

Verwaltung	Anmerkungen
• <u>Ausstattung:</u> 2 PCs im Sekretariat (I3 Intel Prozessor), vernetzt über eine Fritzbox mit Internetzugang und Drucker / Fax / Scanner	Im Rahmen der aktuellen schulischen Baumaßnahmen (Einrichtung eines separaten Schulleitungsbüros) wird zu gegebener Zeit 1 PC in das künftige SL- Büro verlagert; ein separater Drucker wird dort eingerichtet.

2.3 Dateninfrastruktur

- **Netzwerktopologie der Grundschule Jeddeloh**
  Die Grundschule Jeddeloh ist mit verschiedenen Netzwerk-Topologien ausgestattet. Somit sind beim Ausfall eines Mediums möglichst viele andere Netzwerkstationen davor geschützt, nicht ebenfalls vom Ausfall betroffen zu sein. Außerdem ist ein eigenständiges Verwaltungsnetz vorhanden.

- **Der Übergabepunkt im Gebäude**
  Die Schule verfügt über zwei Netzwerkschränke, wobei das Verwaltungsnetz nicht in den Netzwerkwerkschränken geschaltet ist

- **Das WLAN**
  Es besteht eine vollständige WLAN- Abdeckung im Gebäude. Die Verschlüsselung des WLAN ist auf den aktuellen Stand eingestellt. Weiter wurde keine MAC -Filterung eingesetzt.

- **Das Verwaltungsnetz**
  Die Schule verfügt über ein eigenes Verwaltungsnetz. Da das Netz physikalisch getrennt von allen anderen Netzen ist, kann ein Zugriff auf andere Netzwerke ausgeschlossen werden.

- **Das Schülernetz (Pädagogische Netzwerk)**
  Die Schule verfügt über ein eigenes Schülernetz (Kinder). Da das Netz physikalisch getrennt von allen anderen Netzen ist, kann ein Zugriff auf andere Netzwerke ausgeschlossen werden.

Internetanbindungen:

Verwaltung : ADSL 16.000 MBit
Schülernetz: 100 VDSL 100.000 MBit

2.4 Vorhandene Software

Betriebssystem:

- **Win10 Prof.** (im EDV-Raum)
- **Win10 Prof.** (Verwaltungsräume)

Standardsoftware

Microsoft Office ist auf den Rechnern installiert.

Pädagogische Software

Wir benutzen eine Fülle von unterschiedlichen Programmen, z.B.:

- lehrwerkunabhängige Lernsoftware, wie Lernwerkstatt 9
- lehrwerkunterstützende Lernsoftware, wie z. B. Antolin, Anton

3. Ziele

Die folgenden Informations- und Kommunikationsmedien sollen im Gruppen- Partner- oder Einzelarbeit sowohl im lehrerzentrierten Unterricht als auch in offenen Lernsituationen genutzt werden. Im Rahmen der Inklusion und der Binnendifferenzierung im Unterricht soll eine individuelle Förderung, abgestimmt auf die unterschiedliche Leistungsfähigkeit der SchülerInnen, durch die beschriebenen Medien ermöglicht werden.

3.1 Tablets

Ziel soll es sein, über einen vollständigen Klassensatz IPads zu verfügen. Dieser wird benötigt, um klassenweise arbeiten zu können (Lernsoftware, Padlets, Internet-Recherche, Apps, usw.).

3.2 Einsatz EDV-Raum

In den Arbeitsplan soll ein weiterer Baustein wie der „Surfschein“ aufgenommen werden. Dieser „Surfschein“ wird im kommenden Schuljahr im Rahmen der schulischen AGs erarbeitet und getestet. In den Unterrichtsfächern selbst sollen verstärkt digitale Inhalte präsentiert und entsprechende Angebote der Schulbuchverlage eingesetzt werden.

3.4 Einsatz Onlineangebote

An den Schülergeräten sollen die SchülerInnen weiterhin mit Antolin ihre Lesekompetenzen sowie mit Anton die Grundkompetenzen in den Schulfächern vertiefen können. Daneben sollen vermehrt Onlinemedien des Landes („Merlin“) gestreamt werden.

Im Zusammenhang mit dem pandemiebedingten Wechselunterricht (Home-Schooling) haben die Lehrkräfte unserer Schule Padlets für ihre Klassen eingerichtet, die online für alle SchülerInnen zugänglich und fester Bestandteil der häuslichen Arbeitspläne in allen Schulfächern sind. Dieses Aufgabenformat hat sich bislang bewährt und soll gegebenenfalls auch nach der Pandemie als Ergänzung zu schulischen Hausaufgaben genutzt werden.

3.5 Einsatz Interaktiver Boards

In jedem Klassenraum sollen die dort vorhandenen Kreidetafeln durch Interaktive Boards ersetzt werden. In einem der Klassenräume ist bereits seit 2019 ein Board installiert, die Kreidetafel wurde entfernt. In diesem Klassenraum wird der Unterricht von allen Lehrkräften ausschließlich mithilfe des Boards erteilt; die Erfahrungen sind durchweg positiv. Die Interaktiven Boards dienen der multimedialen Präsentation sowie der vielfältigen methodischen Unterrichtsgestaltung und -planung. Das vorhandene Board wird dort auch jetzt schon regelmäßig im Unterricht mit externen, mobilen Geräten der SchülerInnen vernetzt (iPads), die der Schule aktuell als Unterrichtsmedien (d.h. als halber Klassensatz) zur Verfügung stehen.

3.6 Einsatz IServ

Im kommenden Schuljahr soll neben den Lehrkräften und Pädagogischen Mitarbeiterinnen zusätzlich die gesamte Schüler- und Elternschaft in die Nutzung der schulischen Kommunikationsplattform IServ eingebunden werden. Dies betrifft nicht nur die allgemeine Information und Kommunikation zwischen Schule und Elternhaus, sondern auch die Online- Bereitstellung von Unterrichtsinhalten und Aufgabenstellungen.

4. Medieneinsatz im Unterricht

4.1 Grundkonzept

Im Rahmen des Fachunterrichts werden die erworbenen Fertigkeiten und Qualifikationen verbindlich in den Stoffverteilungsplänen in einzelnen Einheiten aufgegriffen.

Die informationstechnische Grundbildung verfolgt zwei zentrale Ziele:

1. Die Fähigkeit zur **Handhabung** des iPads und des Computers, seiner Peripheriegeräte und des Betriebssystems sowie das Kennenlernen des Computers als universelles **Werkzeug**
2. Das Ermöglichen einer nachhaltigen Integration des iPads und des Computers als **Unterrichtsmedium** in den Fachunterricht

zu 1) Handhabung und Werkzeugcharakter des Computers

Die einzelnen Themen ergänzen und bedingen sich teilweise. Deshalb wird auch themenübergreifend gearbeitet.

Handlungsfelder	Umsetzung an der Grundschule Jeddeloh	
	Ziel	Umsetzung
Computer /iPad	Erlernen anwendungsbezogener Fertigkeiten	♦ PC an- und abschalten ♦ Dateien speichern und finden

Handlungsfelder	Umsetzung an der Grundschule Jeddeloh	
	Ziel	Umsetzung
		♦ E-Mails schreiben
Software und Geräte für informatische Grundbildung und Bildbearbeitung	Förderung von Kreativität, Erlernen anwendungsbezogener Fertigkeiten	♦ Paint
Selbstlernen durch Lernprogramme	Individuelle Förderung der Schüler	♦ Antolin ♦ Lernwerkstatt ♦ Anton ♦ Playway (Englisch)
Internet als Informationsmedium	Erlernen von individueller Informationsbeschaffung	♦ Einfache, gelenkte Internetrecherche
Internet als Kommunikationsmedium	Erlernen alternativer Kommunikationsmöglichkeiten, Nutzung neuer Medien zur Interaktion	♦ IServ als Kommunikationsplattform ♦ E-Mails
Mobile Endgeräte	Selbstständiges Lernen	♦ iPad-Klasse, AG, Arbeit mit Padlets auf iPads
Risiken neuer Medien	Verständnis für Passwörter, Urheberrecht, Datenschutz	♦ Elterninfoabende zur Thematik ♦ „Internet-Versteher-Spiel“

zu 2) Integration der Medienbildung in den Fachunterricht

Die Medienbildung als komplexer, fortlaufender Prozess kann nur als gesamtschulische Aufgabe gelingen und ist insofern grundsätzlich **fächerübergreifend** zu vermitteln.

Einige Kernkompetenzen als Grundlage der Medienbildung werden daher nachfolgend hervorgehoben, da sie in nahezu allen Schulfächern eingeführt, kontinuierlich geübt und angewendet werden müssen:

Suchen, Erheben, Verarbeiten, Auftreten	-Sch. entwickeln erste Suchstrategien, entnehmen zielgerichtet Informationen aus altersgerechten Informationsquellen -Sch. erarbeiten Kriterien zur Bewertung von Informationsquellen - Sch. speichern Daten und Informationen sicher und auffindbar
Kommunizieren und Kooperíeren	-Sch. kommunizieren und interagieren mit Hilfe verschiedener digitaler Kommunikationsmöglichkeiten
Problemlösendes Handeln	Sch. lernen grundlegende Funktionen von Werkzeugen und Methoden zur digitalen Verarbeitung von Daten und Informationen unter Anleitung kennen und vertiefen unter Anleitung ihre Kenntnisse von digitalen Werkzeugen: -Fachbegriffe wie: Maus, Tastatur, Monitor -Grundfunktionen und Programme (Ein- und Ausschalten, Programme /Apps öffnen, mit Passwort anmelden, speichern unter …) -Tablet: Touchscreen, Tasten / Knöpfe und Funktionen -Einführung und Nutzung ausgewählter Lernprogramme

Umgang mit dem Computer /iPad

Die Schülerinnen und Schüler lernen die grundlegenden Funktionen von Computer / i-Pad, Peripherie, Betriebssystem und Standardsoftware kennen.

Arbeit mit IServ

Die Schülerinnen und Schüler kommunizieren gemeinsam per E-Mail oder in Foren über die schulische Kommunikationsplattform IServ. Außerdem stehen den Schülerinnen und Schülern im Unterricht erarbeitete Dokumente und Dateien dort dauerhaft auch außerhalb der Unterrichtszeit zur Verfügung.

Internet

Die virtuellen Welten des Internets sind grenzenlos, die Angebote unüberschaubar und fast alle auch für Kinder zugänglich. Kinder und Jugendliche sehen das Internet vor allem als Chance und nicht als Problem. Sie können oft nicht realistisch einschätzen, welchen Gefahren sie sich bei der Nutzung aussetzen. Deshalb zählt es zu unseren Aufgaben, den Schülerinnen und Schülern einen kritischen Umgang mit den „neuen Medien“ und insbesondere dem Internet beizubringen.

Die Schülerinnen und Schüler erlernen die Recherche und Navigation im World Wide Web sowie die Übernahme von Web-Inhalten in eigene Dokumente. Außerdem sollen sie auch für die Gefahren des Internets sensibilisiert, zu einem verantwortungsvollen Umgang mit sozialen Netzwerken befähigt und über „Cybermobbing“ aufgeklärt werden.

Einsatz von Lernsoftware

Der Einsatz von Lernsoftware stellt eine sinnvolle Erweiterung des herkömmlichen Unterrichts dar. Die Schülerinnen und Schüler können eigene Lernschwerpunkte wählen und ihr Lerntempo weitgehend selbst bestimmen. Um die Lehrkräfte mit den Möglichkeiten der einzelnen Software-Titel vertraut zu machen, finden in regelmäßigen Abständen schulinterne Lehrerfortbildungen zu diesem Thema statt.

4.2 Medieninhalte im Fachunterricht

Im Folgenden werden die konkreten pädagogischen Anwendungsmöglichkeiten der zu erreichenden Medienkompetenzen exemplarisch für die schulischen Kernfächer aufgeführt. Die Anwendungsbeispiele sind nicht abschließend.

SAP Medienbildung Grundschule Jeddeloh					
Deutsch	**Suchen, Erheben, Verarbeiten, Auftreten**	1	2	3	4
- informieren sich unter Anleitung mithilfe von Medien	Fehler finden und erklären		X	X	X
- beherrschen den Umgang mit altersgerechten Suchmaschinen	Sch. erarbeiten sich im Rahmen einer Märchenwerkstatt Hintergrundwissen zu einzelnen Autoren		X	X	X
- entwickeln erste Suchstrategien.	Sch. üben und festigen Lesefertigkeit mit der App Anton	X			

- entnehmen zielgerichtet Informationen aus altersgerechten Informationsquellen.	Sch. erarbeiten sich Hintergrundwissen zu einer Ganzschrift		X	X	X
-erarbeiten Kriterien zur Bewertung von Informationsquellen					X
- speichern Daten und Informationen sicher und auffindbar.	Sch. dokumentieren und speichern ihre Rechercheergebnisse in Word		X	X	X
	Kommunizieren und Kooperieren	1	2	3	4
-kommunizieren und interagieren mit Hilfe verschiedener digitaler Kommunikationsmöglichkeiten				X	X
- sprechen über Medienerfahrungen und tauschen sich über Wahrnehmung und Wirkung von medialer Kommunikation aus				X	X
- formulieren Verhaltensregeln für digitale Umgebungen und wenden diese an	Sch. diskutieren über Verhaltensregeln und entwerfen entsprechende Plakate, Erlernen und Anwenden der „Netiquette“, z.B. beim Austausch von E-Mails, (respektvoll und freundlich) oder beim Erkennen von Gefahren in Netzwerken und Messengers		X	X	X
	Produzieren und Präsentieren	1	2	3	4
-sammeln und führen vorhandene Inhalte in verschiedenen Formaten zusammen	Im Rahmen der U-Einheit „Gedichte“ gestalten Sch. ein Gedicht als Video- oder Audiodatei; Zeichenprogramm und Programm zur Textverarbeitung kennen lernen	X	X	X	X

- planen und entwickeln unter Anleitung Medienprodukte in vorgegebenen Formaten	Sch. gestalten mit der App „bookcreator“ ein Lesetagebuch zu einer Ganzschrift			X	X
-präsentieren, veröffentlichen oder teilen ihre Medienprodukt	Sch. gestalten ein Interview mithilfe der App „Audacity“			X	X
- beachten den Unterschied zwischen eigenen und fremden Medienproduktionen.	Sch. bereiten sich mithilfe der Audiofunktion des iPads auf den Lesewettbewerb vor.		X	X	X
	Schützen und sicher agieren				
-benennen Risiken und Gefahren digitaler Umgebungen und entwickeln ein grundlegendes Sicherheitsbewusstsein	Sch. diskutieren den Unterschied von persönlicher und digitaler Kommunikation. Sozialtraining (Carmen Rohe), Thematisieren von Cybermobbing (s. Sozialtraining), Unterrichtsgespräch: FSK bei Filmen, USK bei Computerspielen als Kennzeichnung, Altersempfehlung für Fernsehserien.	X	X	X	X
- wenden einfache Strategien zum Merken und Verwalten sicherer Zugangsdaten an (zum Beispiel personalisierte Accounts)	Sch. lernen die Bedeutung von Zugangsdaten an ihrem eigenen Zugang zur App Anton und den jeweils eingerichteten Padlets (=QR Code) kennen	X	X	X	X
-benennen die Chancen und Risiken (finanziell, sozial, gesundheitlich) digitaler Umgebungen	Sch. diskutieren die Bedeutung von „Fake-News“, setzen sich mit ihrem Medienverhalten auseinander und lernen erste Strategien zum Selbstschutz und zur Selbstkontrolle kennen				X
	Problemlösen und Handeln	1	2	3	4
-beachten die Unterschiede verschiedener digitaler Umgebungen (z. B. Apps, Webseiten, Textverarbeitung, Tabellenkalkulation)		X	X	X	X

- benennen einfache Grundfunktionen von digitalen Werkzeugen (zur Verarbeitung von Daten und Informationen)	Sch. kennen und benennen die Grundfunktionen des iPads sowie die des Computers	X	X	X	X
- wählen altersgemäße digitale Lernmöglichkeiten aus	Sch. können die Rechtschreibfunktion sinngebend einsetzen	X	X	X	X
- identifizieren technische Probleme				X	X
- wenden einfache Funktionen von digitalen Werkzeugen (unter Anleitung) an		X	X	X	X
-erkennen eigene Defizite bei der Nutzung digitaler Werkzeuge					X
	Analysieren, Kontextualisieren, Reflektieren	1	2	3	4
-stellen die Vielfalt der altersgemäßen Medienangebote und ihre Zielsetzungen dar					X
- erkennen die Wirkung unterschiedlicher Darstellungsmittel in und durch Medien - beschreiben ihr eigenes Medienverhalten, entwickeln Regeln	Sch. diskutieren (altersangemessen) ihren persönlichen Medienkonsum	X	X	X	X X

SAP Medienbildung Grundschule Jeddeloh					
Mathematik	**Suchen, Erheben, Verarbeiten, Auftreten**	1	2	3	4
- informieren sich unter Anleitung mithilfe von Medien	Recherche von Daten für Sachaufgaben			X	X
- beherrschen den Umgang mit altersgerechten Suchmaschinen	Recherche nach geometrischen Formen für die Körperkartei			X	X
- entnehmen zielgerichtet Informationen aus altersgerechten Informationsquellen.	Informationssuche mit ausgesuchten Links zu spezifischen Mathematikthemen, wie z.B. das Falten von Figuren			X	X
- speichern Daten und Informationen sicher und auffindbar.	Sch. speichern Daten auf dem Schulserver			X	X
	Kommunizieren und Kooperieren	1	2	3	4
-kommunizieren und interagieren mit Hilfe verschiedener digitaler Kommunikationsmöglichkeiten	Fehler finden und erklären				X
- sprechen über Medienerfahrungen und tauschen sich über Wahrnehmung und Wirkung von medialer Kommunikation aus	Sch. gestalten zu einem mathematischen Thema ein Erklärvideo			X	X

- formulieren Verhaltensregeln für digitale Umgebungen und wenden diese an.	Sch. erfassen Daten und visualisieren sie digital			X	X
	Produzieren und Präsentieren	1	2	3	4
-sammeln und führen vorhandene Inhalte in verschiedenen Formaten zusammen	Sch. gestalten Steckbrief zu 1x1 Reihen	X	X	X	X
- planen und entwickeln unter Anleitung Medienprodukte in vorgegebenen Formaten	Sch. gestalten ein Erklärvideo zum Thema „Größen“		X	X	X
-präsentieren, veröffentlichen oder teilen ihre Medienprodukt	Sch. beachten die Nutzungsrechte von Bildern und Texten	X	X	X	X
- beachten den Unterschied zwischen eigenen und fremden Medienproduktionen.	Sch. gestalten digital ein Foto zur „Zahl des Tages“	X			
	Schützen und sicher agieren				
-benennen Risiken und Gefahren digitaler Umgebungen und entwickeln ein grundlegendes Sicherheitsbewusstsein	Sch. nutzen individuelle Passwörter über QR- Codes	X	X	X	X

- wenden einfache Strategien zum Merken und Verwalten sicherer Zugangsdaten an (zum Beispiel personalisierte Accounts)	Sch. nutzen personalisierte Codes	X	X	X	X
-benennen die Chancen und Risiken (finanziell, sozial, gesundheitlich) digitaler Umgebungen				X	X
	Problemlösen und Handeln	1	2	3	4
-beachten die Unterschiede verschiedener digitaler Umgebungen (z. B. Apps, Webseiten, Textverarbeitung, Tabellenkalkulation)		X	X	X	X
- wählen altersgemäße digitale Lernmöglichkeiten aus	Sch. nutzen zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen die Apps: Anton Learning-App Klötzchen Blitzrechnen Lernwerkstatt 9	X	X	X	X
- identifizieren technische Probleme		X	X	X	X

- wenden einfache Funktionen von digitalen Werkzeugen (unter Anleitung) an		X	X	X	X
-erkennen eigene Defizite bei der Nutzung digitaler Werkzeuge.					X
	Analysieren, Kontextualisieren, Reflektieren	1	2	3	4
- beschreiben ihr eigenes Medienverhalten, entwickeln Regeln	Sch. wählen händisches und digitales Arbeiten situationsabhängig, indem sie z.B. im Heft schriftliche Rechenverfahren anwenden und anschließend digital überprüfen			X	X

SAP Medienbildung Grundschule Jeddeloh					
Sachunterricht	**Suchen, Erheben, Verarbeiten, Auftreten**	1	2	3	4
- informieren sich unter Anleitung mithilfe von Medien	z. B. Pflanzen in unserer Umgebung: Bäume mit App „Was blüht denn da“ bestimmen können	X	X	X	X
- beherrschen den Umgang mit alters-gerechten Suchma-schinen	„Das bin ich“: Sch. erstellen ein digitales Buch über sich und nutzen dabei die Foto- und Audioeinstellung des “ bookcreators“	X	X	X	X
- entwickeln erste Suchstrategien - entnehmen zielge-richtet Informationen aus altersgerechten Informationsquellen	Sch. erstellen einen Planetensteckbrief oder ein Wattenmeerportfolio unter Zuhilfenahme von Kinder-suchmaschinen wie „Blinde Kuh“ oder „FragFinn.de“		X	X	X
-erarbeiten Kriterien zur Bewertung von Informationsquellen					
- speichern Daten und Informationen sicher und auffindbar	Sch. dokumentieren und speichern Wetterbeobachtungen über Tabellen in „Word“			X	X
	Kommunizieren und Kooperieren	1	2	3	4
-kommunizieren und interagieren mit Hilfe verschiedener digitaler Kommunikationsmög-lichkeiten	Sch. erkunden ihren Wohnort und gestalten eine Rallye, indem sie die Multifunktionen des iPads nutzen (Kamera, Ton, QR-Code Gestaltung …)			X	X
	Produzieren und Präsentieren	1	2	3	4
-sammeln und führen vorhandene Inhalte in	Bookcreator, Zeichenprogramm und Programm zur Textverarbeitung anwenden		X	X	X

verschiedenen Formaten zusammen - planen und entwickeln unter Anleitung Medienprodukte in vorgegebenen Formaten	(Erstellen von Deckblättern, Inhaltsverzeichnissen, Steckbriefen usw.) Schüler gestalten ein Erklärvideo zum Thema „Wasserkreislauf“ (Kl.4), Einführung Plakat Haustiere, Einführung in altersgerechte Suchmaschinen (www.FragFINN.de, www.blindekuh.de usw.)			x	x
-präsentieren, veröffentlichen oder teilen ihre Medien-produkt	Sch. dokumentieren die Funktionalität verschiedener Stromkreisläufe als Bild/ Film/Tonaufnahme und diskutieren die Wirkung der verschiedenen Produkte				x
- beachten den Unterschied zwischen eigenen und fremden Medienproduktionen.	Sch. beachten die Nutzungsrechte von Bildern und Texten	x	x	x	x
	Schützen und sicher agieren				
-benennen Risiken und Gefahren digitaler Umgebungen und entwickeln ein grundlegendes Sicherheitsbewusstsein		x	x	x	x
- wenden einfache Strategien zum Merken und Verwalten sicherer Zugangsdaten an (zum Beispiel personalisierte Accounts)	Sch. lernen die Bedeutung von Zugangsda-ten an ihrem persönlichen Zugang zur App Anton (=QR- Code) kennen. Klassenge-spräch über den Umgang mit Passwörtern (keine Weitergabe von Daten an andere) z.B. Antolin / Anton	x	x	x	x

- nutzen Strategien zur Herstellung von Gerätesicherheit (Virenscanner, Firewall, Zugangssicherung etc.)	Arbeiten mit dem „www.Internet-abc.de“			X	X
-benennen die Chancen und Risiken (finanziell, sozial, gesundheitlich) digitaler Umgebungen	Arbeiten mit dem „www.Internet-abc.de“			X	X
	Problemlösen und Handeln	1	2	3	4
-beachten die Unterschiede verschiedener digitaler Umgebungen (z. B. Apps, Webseiten, Textverarbeitung, Tabellenkalkulation)	Sch. erwerben den „Surfschein“, FERMI-Aufgaben, Trickfilm nach Stop-Motion-Technik			X	X
- benennen einfache Grundfunktionen von digitalen Werkzeugen (zur Verarbeitung von Daten und Informa-tionen)	Sch. machen mithilfe des „Calliope - Minicomputers“ erste Erfahrungen mit dem Programmieren		X	X	X
- wählen altersgemäße digitale Lernmöglich-keiten aus	Sch. gestalten ein Niedersachsenportfolio, indem sie Informationen aus den unterschiedlichsten digitalen Quellen filtern und nutzen				X
- identifizieren technische Probleme		X	X	X	X
- wenden einfache Funktionen von digitalen Werkzeugen (unter Anleitung) an	Sch. kennen die Funktionsweise des iPads durch regelmäßige Nutzung; sie kennen Möglichkeiten zur Fehlerbehebung (siehe auch Kap. 5, „Grundlagen“)	X	X	X	X
-erkennen eigene Defizite bei der Nutzung digitaler Werkzeuge.					X

	Analysieren, Kontextualisieren, Reflektieren	1	2	3	4
-stellen die Vielfalt der altersgemäßen Medienangebote und ihre Zielsetzungen dar	Sch. entwickeln ein Übersichtsplakat, auf dem altersangemessene Medienangebote übersichtlich dargestellt sind				X
- erkennen die Wirkung unterschiedlicher Darstellungsmittel in und durch Medien	Wirkung von Werbung, Inszenierungen einiger „Youtuber“ und Influencer (Instagram)			X	X
- beschreiben ihr eigenes Medienverhalten, entwickeln Regeln		X	X	X	X

SAP Medienbildung Grundschule Jeddeloh					
Bildende Künste	**Suchen, Erheben, Verarbeiten, Auftreten**	1	2	3	4
- informieren sich unter Anleitung mithilfe von Medien			X	X	X
- beherrschen den Umgang mit altersgerechten Suchmaschinen	Sch. recherchieren zum Künstler Hundertwasser zwecks Gestaltung von „Hundertwasser-Häusern“		X	X	X

- entnehmen zielgerichtet Informationen aus altersgerechten Informationsquellen	Sch. schreiben mithilfe verschiedener Kindersuchmaschinen einen Steckbrief über unterschiedliche KünstlerInnen		X	X	X
-erarbeiten Kriterien zur Bewertung von Informationsquellen			X	X	X
- speichern Daten und Informationen sicher und auffindbar			X	X	X
	Kommunizieren und Kooperieren	1	2	3	4
-kommunizieren und interagieren mit Hilfe verschiedener digitaler Kommunikationsmöglichkeiten					
- sprechen über Medienerfahrungen und tauschen sich über Wahrnehmung und Wirkung von medialer Kommunikation aus	Unterrichtsgespräche über die Bildwirkung medialer Werbung, Gestalten von Werbeplakaten und Collagen mit „Paint“				X
- formulieren Verhaltensregeln für digitale Umgebungen und wenden diese an					
	Produzieren und Präsentieren	1	2	3	4
-sammeln und führen vorhandene Inhalte in verschiedenen Formaten zusammen					

- planen und entwickeln unter Anleitung Medienprodukte in vorgegebenen Formaten -präsentieren, veröffentlichen oder teilen ihre Medienprodukt	Sch. bereiten eine Ausstellung vor, indem sie ihr Gesicht fotografieren und es digital zu einer Faschingsmaske gestalten			X	X
- beachten den Unterschied zwischen eigenen und fremden Medienproduktionen					
	Schützen und sicher agieren				
-benennen Risiken und Gefahren digitaler Umgebungen und entwickeln ein grundlegendes Sicherheitsbewusstsein					
- wenden einfache Strategien zum Merken und Verwalten sicherer Zugangsdaten an (zum Beispiel personalisierte Accounts)	Sch. speichern und sichern ihre Produkte auf dem schuleigenen Server.	X	X	X	X
- nutzen Strategien zur Herstellung von Gerätesicherheit (Virenscanner, Firewall, Zugangssicherung etc.)					

-benennen die Chancen und Risiken (finanziell, sozial, gesundheitlich) digitaler Umgebungen					
	Problemlösen und Handeln	1	2	3	4
-beachten die Unterschiede verschiedener digitaler Umgebungen (z. B. Apps, Webseiten, Textverarbeitung, Tabellenkalkulation)					
- benennen einfache Grundfunktionen von digitalen Werkzeugen (zur Verarbeitung von Daten und Informationen)					
- wählen altersgemäße digitale Lernmöglichkeiten aus					
- identifizieren technische Probleme	Mithilfe der App „Audacity“ nehmen die Sch. ein fiktives Interview mit dem Künstler Keith Haring auf				X
- wenden einfache Funktionen von digitalen Werkzeugen (unter Anleitung) an	s.o.				X
-erkennen eigene Defizite bei der Nutzung digitaler Werkzeuge.					
	Analysieren, Kontextualisieren, Reflektieren	1	2	3	4
-stellen die Vielfalt der altersgemäßen Medienangebote und ihre Zielsetzungen dar					

- erkennen die Wirkung					
unterschiedlicher Darstellungsmittel in und durch Medien - beschreiben ihr eigenes Medienverhalten, entwickeln Regeln	Sch. stellen Naturphänomene dar, indem sie ein Medienprodukt selbstständig erstellen und dabei unterschiedliche Gestaltungselemente wie Farbe, Schrift, Bilder, Grafik, Ton, Musik, Kameraeinstellung bewusst einsetzen und ihre Produkte auf unterschiedliche Wirkung untersuchen.				X

5. Fortbildungen

Mit der Installation der unter Punkt 3 genannten Ausstattung wird zeitgleich das Fortbildungskonzept der Schule umgesetzt. Eine Schulung an der schuleigenen digitalen Infrastruktur ist unabdingbar.

In den zurückliegenden Monaten und Jahren hat sich nichtsdestoweniger ein Großteil der Lehrkräfte in verschiedenen Bereichen der digitalen Unterrichtsgestaltung und -vermittlung kontinuierlich fortgebildet. Alle Lehrkräfte der Grundschule Jeddeloh besitzen grundlegende Kenntnisse in der Textverarbeitung mit Word. Sie verfügen über Kenntnisse der Lernprogramme „Lernwerkstatt 9“, den Apps „Anton“ und „Antolin“ und sind mit dem Umgang der iPads weitestgehend gut vertraut. Eine Vorstellung weiterer aktueller Lern-Apps (z.B. „Merlin“, MK Niedersachsen) durch die Medienbeauftragte einer Oldenburger Grundschule ist zum Beginn des kommenden Schuljahres 2021/22 geplant. Sollte dies pandemiebedingt dann nicht in Präsenz stattfinden können, wird eine Videokonferenz zum Thema via IServ eingerichtet.

Über die Lehrkräfte der Schule, die mittlerweile seit zwei Jahren täglich mit dem Interaktiven Board arbeiten, sind bereits im kollegialen Austausch Synergieeffekte genutzt worden, indem diese als Multiplikatorinnen wirken konnten. Alle Kolleginnen besitzen inzwischen zumindest grundlegende Fähigkeiten, mit dem Board zu arbeiten, und der Nutzen der Boards für den Unterricht wird von den Lehrkräften durchgängig erkannt. Die Motivation, diese statt

der Kreidetafeln im Unterricht zu nutzen, ist bei allen Lehrkräften der Schule sehr hoch. In die Präsentationstechnik sowie die Anwendungsmöglichkeiten der Boards wurde das gesamte Kollegium im Jahr 2019 durch die mit der Installation beauftragte Firma im Rahmen einer mehrstündigen Veranstaltung eingeführt. Hier, wie auch im Bereich des Unterrichtens mit iPads, sind zusätzlich Fortbildungen über das OFZ Oldenburg geplant.

Zwei Lehrkräfte haben erfolgreich an der Qualifizierungsmaßnahme „Mobiles Lernen mit Tablets“ der Universität Oldenburg teilgenommen (#MOLOL17).

Das gesamte Kollegium wurde im Jahr 2019 ausführlich in die Arbeit mit der schuleigenen Dokumentenkamera durch die mit der Beschaffung beauftragte Firma eingeführt.

Mehrere Lehrkräfte haben anlässlich des pandemiebedingten Wechselunterrichts (Home-Schooling) im Jahr 2020 an Online- Fortbildungen zum Thema „Erstellen von Padlets für den Distanzunterricht“ teilgenommen:

- „Padlet- Einführung“ (OFZ Oldenburg)
- „Erstellen von Padlets“ (Westermann-Gruppe)

Außerdem haben sich Lehrkräfte zum Thema Distanzlernen fortgebildet:

- „Erstellung und Einsatz von Lernvideos“ (OFZ Oldenburg)
- „Tools für den Hybridunterricht“ (OFZ Oldenburg)

Anlässlich der aktuellen Einführung von IServ an unserer Schule wird eine umfassende Fortbildung zur IServ- Nutzung für das gesamte Kollegium noch in diesem Schuljahr 2020/2021 durch den Betreiber der Plattform stattfinden. Sollte dies pandemiebedingt noch nicht in Präsenz möglich sein, ist dies nach Absprache spätestens für den Herbst dieses Jahres geplant.

Eine unserer Lehrkräfte, die seit Längerem bereits im Bereich der IServ-Nutzung umfassend fortgebildet ist, überbrückt die Wartezeit bis zur Kollegiumsfortbildung durch Schulung der Lehrkräfte in Kleingruppen. Dies geschieht einmal wöchentlich ab dem 15.04. dieses Jahres vor Ort in der Schule, wobei wiederum das bereits vorhandene Interaktive Board als Präsentationsmedium genutzt wird.

Das generelle Ziel, welches mit den Fortbildungsmaßnahmen verfolgt wird, ist die ständige Förderung und Entwicklung der Lehrkräfte, insbesondere ihre Weiterqualifizierung und damit die Sicherung und Entwicklung der Qualität unserer Schule und des Unterrichts.

Daraus abgeleitet ergeben sich folgende konkrete Zielstellungen:

- Verbesserung der Leistungsfähigkeit und -bereitschaft unserer Lehrkräfte durch Vertiefung, Erweiterung oder Neuerwerb aller notwendigen Qualifikationen und damit Verbesserung der Unterrichtsergebnisse
- Erhöhung der Flexibilität im Umgang mit neuen Medien
- Erhaltung/Verbesserung der Leistungsfähigkeit unserer Lehrkräfte
- Erhaltung/Verbesserung der Motivation und Arbeitszufriedenheit der Lehrkräfte

7. Evaluation

Das Medienkonzept der Grundschule Jeddeloh soll in regelmäßigen Abständen - jeweils im Abstand von zwei Jahren - einer schulinternen Evaluation unterzogen werden. Hierzu überprüfen die einzelnen Fachschaften und Fächergruppen, inwiefern ihre Ausstattungswünsche realisiert worden sind, inwiefern Fortschritte in den intendierten Kompetenzen gemacht worden sind, und wo eventuell Fehlentwicklungen festzustellen sind, die es zu revidieren gilt. Die Ergebnisse werden auf einer Dienstbesprechung mit dem gesamten Kollegium und der Schulleitung besprochen und ausgewertet. Auf diese Weise entsteht ein lebendiges Konzept, das weiterentwickelt wird und an die jeweiligen Gegebenheiten angepasst werden kann. Weiterhin wird das aktualisierte Konzept den schulischen Gremien Gesamtkonferenz und Schulvorstand regelmäßig vorgelegt und dort geprüft.