

Medienkonzept der



Gartenstadtschule
Neumünster

Stand 09 / 2022

Inhalt

1. Schulprofil
2. Pädagogische Zielsetzung
3. Pädagogische Konkretisierung
 - 3.1 Definition Medienkompetenz
 - 3.2 Wege und Zielsetzungen der Informationsweitergabe
4. Ausstattung / technische Perspektive
 - 4.1 Übersicht IST- Medienstand an der Schule 28.11.2017
 - 4.2 Technische Voraussetzungen seitens der Stadt
 - 4.3 Planung / Auflistung der erforderlichen Medien für die Umsetzung des Konzeptes
5. Fachliche Einbindung und praktische Umsetzung
(nach KMK-Kompetenzen für verschiedene Grundschulfächer)
6. Fortbildung
 - 6.1 Stadtebene
 - 6.2 Multiplikatoren -> Fortbildung aller Lehrkräfte
7. Ausblick / Evaluation

1. Schulprofil

Die Gartenstadtschule Neumünster ist eine Grundschule nahe des Stadtzentrums. Derzeit besuchen ca. 265 Schüler mit sozial sehr unterschiedlichem Hintergrund die Schule.

Unser Schulprofil in Auszügen:

Sinusschule (Mathematik & SU), Ausbildungsschule, Hospitationsschule für Schleswig-Holstein, Partner von „Spielen macht Schule“, teilnehmende Schule am „fit4future“-Projekt (gesponsert von der AOK), teilnehmende Schule am EU - Projekt „Obst & Gemüse“, Zukunftsschule seit 2013 , teilnehmende Schule an LMS, Schule mit Gesundheitssiegel „Audit“, von Kiel genehmigte offene Ganztagschule seit 2017/2018

Enrichment - Stützpunktschule

Kollegium mit ~ 20 Lehrkräften

Schwerpunkte :

Sozialkompetenztraining, Streitschlichter, Klassenrat, Kindersprechstunden in der Eingangsphase, Sport, Musik, Kunst, Theater- & Musikveranstaltungen, Natur, zahlreiche und verschiedenartige Kurs-Angebote, Start Verbraucherbildung 17/18,

Präventionsmaßnahmen u.a. Bewegungswelt (=Psychomotorisches Turnen) ,

Frühradfahren, Juniorhelferausbildungsschule,

Willkommens-, DaZ- und MaZ- Kurse, Lese- und Sprachkurse, feste Bücherei- und Lesezeiten

Intensive Kooperationen mit verschiedenen weiterführenden und berufsbildenden Schulen in der Nachbarschaft (EHKS, WLS, IKS, KGS..)

2. 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 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).

3. Pädagogische Konkretisierung

Auf Grund der zügig voranschreitenden Digitalisierung ihrer Umwelt müssen Kinder heute lernen, verantwortungsbewusst mit den neuen Medien umzugehen.

3.1 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 :



3.2 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:

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

* vgl. Schulprogramm der Gartenstadtschule 2017-2019, s. Planungsübersicht 11

4. Ausstattung / technische Perspektive

An der Gartenstadtschule werden zwischen ca. 265 Schüler unterrichtet. Diese verteilen sich auf 12 Klassen.

Bereits im Vorfeld wurde im Jahr 2021 das WLAN Netz an der Schule ausgeleuchtet und ausgebaut, so dass an allen Standorten eine stabile WLAN Verbindung möglich ist. Die Medienausrüstung (Hardware) wurde im August 2022 aktualisiert - die Planungen des Digitalpakts wurden umgesetzt /

siehe 4.1 *Übersicht IST - Medienstand an der Gartenstadtschule*

4.2 Planung

2017 /2018 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.

4.3 Auflistung der erforderlichen Medien für die Umsetzung dieses Medienkonzeptes

Konzeptionell ist der Einsatz von interaktiven Tafeln für alle Klassen unserer Schule geplant. Ihre besondere Funktionalität ermöglicht einen abwechslungsreichen und ansprechenden Unterricht, ferner den Zu- und Umgang mit verschiedenen medialen Angeboten.

Des Weiteren biete die interaktiven Tafeln allen pädagogischen Kräften die Möglichkeit die unterschiedlichen Voraussetzungen und Erfordernisse eines jeden Schulkindes besser berücksichtigen zu können und individuelle Unterrichtsplanungen zu erstellen.

5. Fachliche Einbindung und ggf. mögliche praktische

Umsetzung (nach KMK-Kompetenzen für verschiedene Grundschulfächer)

Die folgende Tabelle ist prozessbegleitend zu verstehen und ist im Rahmen der technischen Umsetzung / Möglichkeiten und Evaluation stetig zu verändern.

(Überfachliche) Medienkompetenzen:

- 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*

Überfachliche Basiskompetenzen:

Klasse 1/2 Die Schülerinnen und Schüler können ...	Klasse 3/4 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 kennen lernen • erste Schritte zum Programmieren I (Bee Bots) 	<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 • Programmieren II (M Bots)

5.1 praktische Umsetzungsmöglichkeiten

→ Medieneinsatz in der Grundschule - (Tablets) / PC-Raum

	Sachunterricht SU	Deutsch	Mathe	Englisch
Klasse 1	<p>Die Maus App</p> <p>Grundlagen des Umgangs mit einem PC/ Tablet (Knopf, Maus, Ladegerät...)</p> <p>Sachbegriffe lernen</p> <p>Anweisungen über den Lautsprecher befolgen</p> <p>Anton APP</p> <p>Die kleine Waldfibel App</p> <p>Fridas Fahrrad App</p> <p>Frag Finn App</p>	<p>Vereinzelnde Nutzung von Apps zu Bilderbüchern z.B. „Die Wörterfabrik“</p> <p>Einfache Textverarbeitung</p> <p>Die sprechende Anlauttabelle</p> <p>Anton APP</p> <p>Worksheet App</p> <p>Stop Motion App</p> <p>Zebra App</p> <p>Book Creator App</p> <p>Wörterfresser App</p>	<p>Lernapp „Calli Clever“ vom BMI für den Einsatz zum individuellen Arbeiten</p> <p>Lernprogramme flex und flo oder andere Lehrwerke</p> <p>Lernspaß Mathe</p> <p>Minimax App</p> <p>Anton APP</p> <p>Klipp Klapp App</p>	
Klasse 2	<p>Recherchieren im Internet zu vorgegebenen Themen wird angebahnt</p> <p>Erstellen eines Bohnentagebuchs/ der Frühlingssteckbriefe</p> <p>Anton APP</p> <p>Die kleine Waldfibel App</p> <p>Fridas Fahrrad App</p> <p>Frag Finn App</p>	<p>Nutzung des Antolinprogramms</p> <p>Nutzung des Programms Online-Grundschule zu Förderzwecken</p> <p>Lernerfolg M, D, E</p> <p>Anton APP</p> <p>Worksheet App</p> <p>Stop Motion App</p> <p>Zebra App</p> <p>Book Creator App</p> <p>Wörterfresser App</p>	<p>Nutzung der Lernapp / „Lernen für Kinder“ zu div. Themen des Matheunterrichts z.B. Zahlenraumerweiterung, Zahlen vergleichen, erstes Rechnen</p> <p>Minimax App</p> <p>Anton APP</p> <p>Klipp Klapp App</p>	

<p>Klasse 3</p>	<p>Recherchieren mit Suchmaschinen</p> <p>Interaktive Seiten zu bestimmte Themen</p> <p>Dokumente drucken</p> <p>Kinderseiten im Netz kennenlernen (Geolino, blinde Kuh...)</p> <p>Anton APP Die kleine Waldfibel App Fridas Fahrrad App Frag Finn App</p>	<p>Nutzung des Antolinprogramms Überarbeitung von kleinen Texten (z.B. Elfchen, o.Ä.) mit Word</p> <p>Nutzung der Lernapp „Lernen für Kinder“ zu div. Themen des Deutschunterrichts z.B. Erkennung von Wortarten</p> <p>Erstellte Texte optisch aufarbeiten (cliparts, Briefe, Textsorten, WordArt...)</p> <p>Anton APP Worksheet App Stop Motion App Zebra App Book Creator App Wörterfresser App</p>	<p>Nutzung der Lernapp „Lernen für Kinder“ zu div. Themen des Matheunterrichts z.B. Zahlenraumerweiterung, Kopfrechnen, 1x1 Übungen Budenberg Mathepirat...</p> <p>Minimax App Anton APP Klipp Klapp App</p>	<p>Lernspiele Zuordnungsspiele Lieder ABC Videos Pili Pop</p>
-----------------	--	--	--	---

<p>Klasse 4</p>	<p>Erste Einblicke in die technischen Zusammenhänge eines PCs</p> <p>Entwickeln eines Werbespots, Erstellen einer digitalen Führung durch das Dosenmoor, Quiz zum Thema "Verkehrserziehung" Filme Verkehrszeichen Tests für die theoretische Radfahrprüfung ADAC Seite</p> <p>Anton APP Die kleine Waldfibel App Fridas Fahrrad App Frag Finn App</p>	<p>Nutzung der Lernapp „Lernen für Kinder“ zu div. Themen des Deutschunterrichts z.B. Erkennung von Satzgliedern, Zeitformen zuordnen</p> <p>Anton APP Worksheet App Stop Motion App Zebra App Book Creator App Wörterfresser App</p>	<p>Nutzung der Lernapp „Lernen für Kinder“ zu div. Themen des Matheunterrichts z.B. Zahlenraumerweiterung, Kopfrechnen, 1x1 Übungen Geometrieprogramme</p> <p>Minimax App Anton APP Klipp Klapp App</p>	
-----------------	---	---	---	--

→ Vorläufiger Medieneinsatz in der Grundschule - Active Board

	SU	Deutsch	Mathe
Klasse 1		Nachspuren der Buchstaben Erläuterung und Erklärung von Arbeitsmaterial (z.B. Arbeitsbögen) Nutzen des Onolino Materials (Bilderbücher gemeinsam lesen, erweiterbar durch das Einfügen von Arbeitsaufträgen und Sprechblasen etc.)	Besonders gut geeignet ist das Activeboard für den Bereich Geometrie
Klasse 2	Thematisch Filme über YouTube schauen	Einführen des Antolinprogramms s.o.	
Klasse 3	Nutzung von Lernprogrammen zu div. Themen z.B. Wald/See mit Interaktivem Angebot (Westermann Verlag)	Interaktive Übungen von Pustebume z.B. Grammatik und Rechtschreibung	Videos ABC Lieder Übungen
Klasse 4	Nutzung von Lernprogrammen zu div. Themen z.B. Wald/See mit Interaktivem Angebot		

Überfachliche Bereiche:

- Paint
- Kunstprogramme
- Bilder scannen und bearbeiten
- Recherche
- Umgang mit dem Internet
- Umgang mit dem PC
- Kritik an der Mediennutzung
- Kinderliederapp
- Petterssons Erfindungen (Rätsel und Logik)
- Fragenbär
- Trickfilme mit windows live movie maker erstellen
- Internet ABC

Seiten für Kinder	Seiten für Lehrkräfte
www.seitenstark.de ARD, ZDF Kinderseiten	4teachers
www.blinde-kuh.de www.sachunterricht-experimente.de	authenriets
www.zzebra.de www.hamsterkiste.de	zaubereinmaleins
www.kindernetz.de www.kreativerunterricht.de	Grundschule.de
www.geo.de	Grundschulmarkt.de
www.physikfuerkids.de	Lehrer-online
www.wasistwas.de	Petita und Titus
www.kidsweb.de	

6. Fortbildung

6.1 Stadtebene

In 2017/18 fanden 4 Fortbildungen / Treffen der Schulleitungen aller Grundschulen mit Unterstützung des IQSH statt um gemeinsam für die Grundschulen der Stadt Neumünster eine Medienentwicklungsplanung abzustimmen.

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

6.2 Multiplikatoren

→ Fortbildung aller Lehrkräfte

Die Arbeitsgruppe „Medien“ u.a. nehmen regelmäßig an Fortbildungen des IQSH teil. Die dort erworbenen Kenntnisse werden von ihnen als Multiplikatoren in regelmäßigen Abständen auf den Teamkonferenzen dem gesamten Kollegium vorgestellt. So lernen alle Lehrkräfte das umfassende Angebot, den Umgang mit der Technik der verschiedenen Medien / der Hardware kennen.

→ Ausbildung der Schüler und Schülerinnen

Alle unsere 2.-Klässler nehmen an einem verbindlichen PC-Einführungskurs teil.

Im Kurssystem wird dann interessierten Schülern und Schülerinnen der 3. Klassen angeboten um sich zu Medienscouts ausbilden zu lassen. Nach erfolgreich bestandem Kurs können diese dann als Medienscouts (Klasse 4) in anderen Klassen hinsichtlich Bedienung und Nutzung verschiedener Medien hilfreich tätig sein.

7. Ausblick / Evaluation

Das Medienkonzept ist Bestandteil des Schulprogramms (seit Schulprogramm 2017, Planungsübersicht 11).

Das erstellte Medienkonzept wird von der Arbeitsgruppe „Medien“ regelmäßig evaluiert um angemessene Modifikationen und Verbesserungen vornehmen zu können.

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

Wichtige Nachbesserungen sind die Bereitstellung von Geldern zum Kauf von Bezahlapps sowie die Bereitstellung eines Topfs zur Reparatur bzw. Erneuerung der Geräte.

Andre Kober

Ellen Naumann

Neumünster, September 202