



MEDIENKONZEPT

Waldschule Flensburg

FLENSBURG
2020



Inhaltsverzeichnis:

1. Leitbild

2. Zielsetzung

3. Aktueller Stand der Ausstattung und Nutzung digitaler Medien

3.1 Aktuelle Ausstattung

3.2 Einsatz der Medien

3.3 Fachspezifische Nutzung

4. Bedeutung der Medien für die Inklusion

5. Geplante Ausstattung mit digitalen Medien und Support

5.1 Infrastruktur

5.2 Hardware

5.3 Software

5.4 Support

6. Fortbildung der Lehrkräfte



1. Leitbild

Die Nutzung digitaler Medien hat den Alltag der Menschen in vielen Bereichen stark verändert. Betrafen technische Neuerungen in den letzten Jahrzehnten oft das berufliche Leben von Erwachsenen, so hat die jüngste Entwicklung einen großen Einfluss auf die privaten Bereiche der Menschen. Heute sind in fast allen Haushalten Computer, Laptops, Tablets und/oder Smartphones vorhanden.

Auch das Alter der Nutzer hat sich stark verändert. Heute benutzen sehr junge, aber eben auch ältere Menschen bedienungsfreundliche Geräte wie Tablets oder Smartphones. Dadurch ist der Gebrauch digitaler Medien im Alltag ein fester Bestandteil vieler Menschen geworden. Einen großen Anwendungsbereich dieser Geräte macht die Kommunikation über soziale Netzwerke und Plattformen wie beispielsweise Facebook, Whatsapp oder Snapchat aus.

Diesem Umstand wird in dem Beschluss der Kultusministerkonferenz „Medienbildung in der Schule“ vom 08.03.2012 Rechnung getragen, in dem definiert wird, dass *„die Medienbildung zum Bildungsauftrag der Schule gehört, denn Medienkompetenz ist neben Lesen, Rechnen und Schreiben eine weitere Kulturtechnik geworden.“*¹

In dem Beschluss der Kultusministerkonferenz „Bildung in der digitalen Welt“ vom 08.12.2016 wird dies noch weiter präzisiert. So soll *„das Lernen mit und über digitale Medien in den Schulen der Primarstufe beginnen. Durch eine pädagogische Begleitung der Kinder und Jugendlichen können sich frühzeitig Kompetenzen entwickeln, die eine kritische Reflektion in Bezug auf den Umgang mit Medien und über die digitale Welt ermöglichen.“*² Eine wichtige Zielformulierung ist, dass bis 2021 möglichst jede Schülerin und jeder Schüler eine digitale Lernumgebung und einen Zugang zum Internet nutzen können soll, wenn es aus pädagogischer Sicht sinnvoll erscheint. Darüber hinaus ist der Punkt „Lernen in der digitalen Welt“ in allen aktualisierten Fachanforderungen des Landes Schleswig-Holstein der Fächer vorhanden.

Da schon heute viele unserer Schülerinnen und Schüler digitale Medien im privaten Bereich nutzen, ist es ein Anliegen der Waldschule, den Gebrauch dieser Medien einerseits kritisch zu reflektieren und andererseits den Schülerinnen und Schülern frühzeitig zu ermöglichen, Kompetenzen im Umgang mit den digitalen Medien zu erwerben.

¹ Beschluss der Kultusministerkonferenz „Medienbildung in der Schule“, 8.März 2012, S.9

² Beschluss der Kultusministerkonferenz „Bildung in der digitalen Welt“, 8.Dezember 2016, S.11



2. Zielsetzung

Im Allgemeinen Teil der Fachanforderungen für die Primarstufe/Grundschule wird dargelegt, in welchen Bereichen das Erlangen der Medienkompetenz für Schülerinnen und Schüler bedeutend ist. Zum einen sollen sie lernen, Medien verantwortungsvoll und zielgerichtet zu nutzen. Zum anderen ist auch die Erkenntnis wichtig, dass nur ein Teil der Wirklichkeit durch digitale Medien dargestellt wird. Deshalb ist es bedeutend, dass Schülerinnen und Schüler lernen, den eigenen Gebrauch digitaler Medien kritisch zu reflektieren.

Es sind die verbindlichen Medienkompetenzbereiche für alle Fächer in folgender Übersicht festgelegt:

Suchen und Arbeiten (K1)	Kommunizieren und Kooperieren (K2)	Produzieren und Präsentieren (K3)	Schützen und sicher Agieren (K4)	Problemlösen und Handeln (K5)	Analysieren und Reflektieren (K6)
Browsen, Suchen, Filtern	Interagieren	Entwickeln und Produzieren	Sicher in digitalen Umgebungen agieren	Technische Probleme lösen	Medien analysieren und bewerten
Auswerten und Bewerten	Teilen	Weiterverarbeiten und Integrieren	Persönliche Daten und Privatsphäre schützen	Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen	Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren
Speichern und Abrufen	Zusammenarbeiten	Rechtliche Vorgaben beachten	Gesundheit schützen	Eigene Defizite ermitteln und nach Lösungen suchen	
	Umgangsregeln kennen und einhalten		Natur und Umwelt schützen	Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen	
	An der Gesellschaft aktiv teilhaben			Algorithmen erkennen und formulieren	

vgl. Fachanforderungen – Grundschule –Allgemeiner Teil (Stand 2020)

Grundlage für das Nutzen des Internets zur Beschaffung von Informationen, ist eine überfachliche Einweisung der Schülerinnen und Schüler in den Gebrauch des Internets. Diese Kompetenzen werden bisher im Rahmen des PC-Führerscheins im dritten Schuljahr vermittelt.



Nachfolgend soll auf Grundlage der Bestandsaufnahme und der verbindlichen Medienkompetenzbereiche Möglichkeiten aufgezeigt werden, wie die unterschiedlichen Medien im Unterricht genutzt werden.

3. Aktueller Stand der Ausstattung und Nutzung digitaler Medien

3.1 Aktuelle Ausstattung

- flächendeckend Netzwerkdosen
- flächendeckend W-Lan
- 2 mobile Beamer
- 2 festinstallierte Beamer (Konferenzraum, Lehrerzimmer)
- festinstalliertes Smartboard mit PC im Sachunterrichts-Raum
- 3 Lehrerarbeitsplätze, 1 Farbdrucker, 1 S/W-Drucker und 1 Snapscan-Gerät im Lehrerzimmer, digitales schwarzes Brett, digitale Infotafel
- 12 PC, 1 Lehrer-PC und 1 Drucker im PC-Raum
- 2 Kopierer, 1 S/W- und 1 Farbkopierer
- einzelne Computer in einigen Klassenräumen
- 5 interaktive Promethean Displays
- 57 iPads

3.2 Einsatz der Medien

Computer

PC-Raum

In der Waldschule erhalten die Schülerinnen und Schüler der dritten Klasse einen mehrwöchigen PC-Unterricht im Computerraum und erlangen dadurch den PC-Führerschein. Sie erlernen den Umgang mit dem PC und die Handhabung der PC-Maus und Tastatur, speichern Dateien, suchen Informationen im Internet und schreiben Texte mit Word. Für einen ersten Kontakt mit dem Internet wird auch die Lernplattform „Internet-ABC“ genutzt.

Teilweise arbeiten die Schülerinnen und Schüler auch im Fachunterricht im PC-Raum. Es wird im Internet recherchiert, es werden Texte geschrieben, mit Lernprogrammen gearbeitet und vereinzelt Power-Point-Präsentationen erstellt.

Digitale Tafeln

Im Sachunterrichts-Raum befindet sich bisher unser einziges **Smartboard** und wird genutzt, um Präsentationen, Bilder oder Lehrfilme zu zeigen. Darüber hinaus wird es auch für interaktive Unterrichtssequenzen genutzt.



Medienkonzept der Waldschule Flensburg

Die **Beamer**, die sich im Konferenzraum und im Lehrerzimmer befinden, werden ebenfalls für Präsentationen, Filme und Fotos genutzt, insbesondere für Lehrer-, Schulkonferenzen und Elternabende.

Die **interaktiven Promethean-Displays** dienen in den entsprechenden Klassenräumen als digitale Tafeln, welche eine Vielzahl an Möglichkeiten zur interaktiven Unterrichtsgestaltung bieten (Apps, Präsentationen, etc.). Zukünftig sollen in allen Klassen höhenverstellbare **Promethean ActivPanels** installiert werden.

Wir haben uns für ein Display entschieden, weil es einerseits eine einfache Nutzung durch Ein-Knopf-Bedienung als digitale Tafel mit minimalen Funktionen durch den eingebauten Android-Player schnell ermöglicht (für Neueinsteiger). Andererseits kann durch das Implementieren vielfältiger Apps das ActivPanel optimal in den Unterricht eingebunden werden. Darüber hinaus können Unterrichtseinheiten oder einzelne Stunden von den Kollegen zuhause oder auch in der Schule vorbereitet werden und durch Anschluss der eigenen Geräte (unabhängig vom Betriebssystem) genutzt und vor allem auch ausgetauscht werden.

Überdies wird durch die Nutzung von Software für interaktive Tafeln eine anregende Lernumgebung für die Schüler geschaffen. Die herauszuhebende Eigenschaft der interaktiven Tafeln ist hierbei, dass haptische, akustische und visuelle Wahrnehmung kombiniert angesprochen werden kann.

Hinzu kommt, dass selbst bei der Nutzung als reines „Abspielmedium“ größere und deutlichere Zusammenhänge veranschaulicht werden können, durch z.B. Animationen oder Videosequenzen.

Tablets

Warum überhaupt ein Tablet?

Im Gegensatz zu tragbaren Computern sind Tablets gerade in Kinderhand handlicher und intuitiv zu bedienen. Die Tastenbedienung und Programmnutzung sind reduziert und die Bedienbarkeit wird so wesentlich erleichtert.

In der Handhabung, der zentralen Verwaltbarkeit und der Akkuleistung, zeichnen sich hier besonders die Apple **iPads** aus. Außerdem bietet Apple den momentan größten Pool an Apps speziell für den Bildungssektor.

Zurzeit verfügen wir über 36 Geräte, die über verschiedene Kofferlösungen aufbewahrt und geladen werden. Weitere 21 iPads werden in einem gesonderten Tresorschrank ohne Lademöglichkeit zentral aufbewahrt. Bezüglich des Diebstahlschutzes werden verschiedene Modelle (wie z.B. eine Alarmanlage, sicherer Aufbewahrungsstandort usw.) geprüft. Dies erfolgt in Absprache mit dem Schulträger und wird zeitnah umgesetzt.

Im individualisierten Unterricht können, durch das Nutzen verschiedener Apps, wie zum Beispiel Antolin, Worksheetcrafter und Flex und Flo, Förder- und Förderangebote



bereitgestellt werden. Zum Erlangen der oben genannten Medienkompetenzbereiche ist das iPad zudem das geeignete Werkzeug. Hierzu bieten sich z.B. folgende Apps an: ANTON, Stop-Motion, Book-Creator und Osmo.

Das iPad knüpft an die Lebenswelt der Kinder an. Es ist für die Kinder äußerst motivierend und hat einen hohen Aufforderungscharakter.

3.3 Fachspezifische Nutzung

Mediennutzung im Fach Deutsch

- Schreibübungen beim Buchstabenlehrgang
- Texte lesen und Fragen beantworten (z.B. Antolin)
- Texte planen, schreiben und überarbeiten
- Briefe und E-Mails schreiben
- Gedichte vertonen, bebildern, präsentieren
- Präsentationen (Texte, Arbeiten, Bücher)
- Lektüren ganzheitlich bearbeiten
- Literaturprojekte (Bilderbücher, ...)
- Rechtschreibübungen
- Grammatikübungen
- Textsammlung
- Lernspiele
- Erzähl-/Schreibanlässe
- Hörübungen
- Easy-Speak (Mikrofon)
- Bewegungsspiele
- interaktives Theater
- individuelle Rechtschreibübungen durchführen (direkte Leistungsrückmeldung)

Mediennutzung im Fach Mathematik

- Zahlen darstellen, am Zahlenstrahl einordnen, Mengen zuordnen
- Zahlen, Mengen, Muster, geometrische Formen in der Umwelt erkennen, fotografieren und dokumentieren
- Geometrie (dreidimensionale, interaktive Darstellung): Körpernetze, Ansichten, Würfelgebäude
- Daten erheben und Diagramme erstellen
- digitales Schulbuch und digitale Tafelbilder (Flex und Flo)
- individuelle Aufgaben am Computer bearbeiten (direkte Leistungsrückmeldung)



Mediennutzung im Fach Sachunterricht

- Referate und Präsentationen zu verschiedenen Themen erarbeiten. Dabei nutzen sie das Internet als Informationsquelle und den kritischen Umgang damit und lernen die Urheberrechte für die Nutzung von Bildern kennen.
- Fotos zu Unterrichtseinheiten erstellen (z.B. Verkehrserziehung: Gefahrenpunkte im Bereich der Schule erkennen und dokumentieren; Tiere und Pflanzen des Waldes, ...)
- Vergrößerung von Bildern
- digitales Mikroskop/Lupe
- Sachfilme
- Mindmap erstellen (abspeichern und später wieder aufrufbar)
- Stop-Motion-Filme erstellen (z.B. Wachstum von Kresse)
- Diercke Grundschulglobus nutzen (vom Bild zur Karte)
- Nutzung diverser Apps (z.B. Flora Incognita, Waldfibel,...)

Weitere Möglichkeiten

- Bildbearbeitungsprogramme nutzen (Kunst)
- Green-Screen-Fotografie (Kunst, Sachunterricht, usw.)
- Tonaufnahmen herstellen (Musik)
- Film drehen
- eine Schülerzeitung erstellen
- Beiträge für die Schulhomepage verfassen
- digitales Buch erstellen (z.B. Klassenfahrt)
- OER und Learning-Apps nutzen (alle Fächer)

Ein zukünftiger Arbeitsschwerpunkt wird sein, eine Verbindung zwischen fachspezifischen Unterrichtsinhalten und Medienbildung herzustellen. In den neu zu schreibenden Fachcurricula werden die unterschiedlichen Medienkompetenzen eingearbeitet.

Für die Umsetzung des vorliegenden Konzeptes, bedarf es der Zusammenarbeit unterschiedlichster Beteiligungsstrukturen:

- Medienentwicklungsgruppe: Die Mitglieder der Medienentwicklungsgruppe bilden sich regelmäßig fort und fungieren als Multiplikatoren.
- Fachkonferenzen: fachspezifischer Einsatz der Medien und Herausarbeitung der Medienkompetenzen.
- schulinterne Steuergruppe (zur Einbindung der Thematik im Jahresarbeitsplan)
- Schulkonferenz (Information der Eltern)
- Lehrerkonferenz (transparente Berichterstattung der Projektentwicklung zur Einbeziehung des gesamten Kollegiums)
- eingebundene Klassen: PC Unterricht in Klassenstufe 3, fünf Projektklassen unterschiedlicher Jahrgangsstufen (Promethean ActivPanel)



4. Bedeutung der Medien für die Inklusion

Die digitalen Lernprogramme der Schulbuchverlage, aber auch andere verfügbare Materialien, bieten die Möglichkeit, die Aufgaben in einem individuellen Tempo zu bearbeiten und den Lernfortschritt für die Lernenden direkt sichtbar zu machen.

Die Programme bieten der Lehrkraft die Möglichkeit, sich eine Auswertung der bearbeiteten Aufgaben anzusehen und die weiteren Übungen dem Lernfortschritt des Kindes anzupassen. Der Einsatz digitaler Medien für Kinder mit Lernschwierigkeiten wird mit unseren Sonderpädagogen abgestimmt. Dies wird ebenso mit den Kollegen aus dem DaZ-Zentrum gehandhabt, um Kindern beim Erlernen der deutschen Sprache zu helfen.

5. Geplante Ausstattung mit digitalen Medien und Support

Die Stadt Flensburg hat die Waldschule mit einem flächendeckenden W-Lan Netz ausgestattet. Hierfür wurden leistungsstarke Accesspoints innerhalb des Gebäudes installiert. Dies sichert die Möglichkeit eines stabilen Internetzugangs, auch bei Nutzung des Netzes durch mehrere Klassen.

Zukünftig ist die Ausstattung der Waldschule mit folgenden digitalen Medien geplant:

5.1 Infrastruktur:

- getrennte WLAN-Netze mit unterschiedlicher Priorisierung
- 50 MBit-Leitung
- Lagermöglichkeit vor Ort für die iPads

5.2 Hardware:

- Glasfaseranschluss für das pädagogische Netz
- Promethean ActivPanels in jedem Klassenraum (18 Klassen – inkl. DaZ)
- ein Klassensatz iPads zur gemeinsamen Nutzung für je 2 Klassen (inkl. Lagermöglichkeit vor Ort)
- ein Drucker sollte möglichst in jedem Trakt vorhanden sein
- 5 Lehrerarbeitsplätze im Lehrerzimmer
- weitere iPads mit Pencil sowie Schutzhüllen und Pencilhaltern
- weitere Kofferlösungen mit Ladefunktion

Durch die Ausstattung der Klassen mit Tablets und dem Promethean ActivPanel erhalten die Schülerinnen und Schüler die Möglichkeit, allein oder in Gruppen an individuellen Aufgaben zu arbeiten und diese später der Gemeinschaft zu präsentieren.



5.3 Software:

- Office Education
- Cloudmodell
- Schullizenzen für interaktive Software
- Digitale Schulbücher
- aktuelle Lernsoftware

5.4 Support:

Bis der zentral gesteuerte IT-Support durch die Stadt Flensburg erfolgt, wird die technische Infrastruktur von externen Technikern der Stadt betreut.

Für die Promethean ActivPanels besteht eine Vor-Ort-Garantie des Lieferanten. Die technische Einweisung des Teams erfolgt über bereits geschulte Lehrkräfte und den Lieferanten.

Die iPads werden durch die Mitglieder der Medienentwicklungsgruppe mithilfe des Programms „Jamf“ administriert. Dies wird durch die Firma Jessen Lenz aus Lübeck begleitet. Diese Form des Mobile Device Managements kann später in den Stadt-Support integriert werden.

Wünschenswert wäre die Berücksichtigung des Arbeitsaufwandes durch administrative Arbeiten und eine Entlastung durch Ermäßigungsstunden.

6. Fortbildung der Lehrkräfte

Voraussetzung für eine erfolgreiche Umsetzung des Konzepts ist eine systematische Fortbildung der Lehrkräfte. Ziel muss es sein, die Basiskompetenzen der Kollegen aufzunehmen und zu erweitern.

Die Medienentwicklungsgruppe hat sich durch unterschiedliche Angebote fortgebildet:

- Besuch der Grundschultagung „Lernen mit digitalen Medien in der Grundschule“ (2016)
- bestehende Kenntnisse in der Arbeit mit interaktiven Boards im Team geteilt
- Hospitation in der Grundschule Leck (2017)
- Besuch der Medienwerkstatt Kiel
- Kooperation mit der Eule Flensburg
- Kooperation mit dem Fachgebiet Medienbildung der Universität Flensburg
- Hospitation in der Schule am Heidenberger Teich in Kiel (2017)
- Besuch des Workshops „OER-Einsatz in Grundschulen“ der Uni Flensburg



Medienkonzept der Waldschule Flensburg

- Besuch der Tagung „Einsatz digitaler Schulbücher im Unterricht“ der digitalen Woche Kiel
- Landesfachtag Sachunterricht – Stop-Motion Workshop
- Besuch der Grundschultagung „Lernen mit digitalen Medien in der Grundschule“ (2017)
- technische Einführungen durch unterschiedliche Hersteller
- Schulentwicklungstag zu Bildungsapps und deren Einsatz im Unterricht sowie zur Arbeit mit digitalen Medien in den einzelnen Fächern (2018)
- Schulentwicklungstag mit Workshops zu diversen Apps und vorhandener Hardware wie Displays, Beebots, Mini-Calliope, Osmo und ihren Nutzungsmöglichkeiten (2019)

Zunächst benötigen alle Lehrkräfte eine Einführung in die Handhabung der neu angeschafften Geräte. Dies erfolgt durch die Medienentwicklungsgruppe. Voraussichtlich ist es bei der Schulung der Basiskompetenzen für einen Großteil des Kollegiums wichtig, Ängste abzubauen und schrittweise an die neuen Möglichkeiten herangeführt zu werden. Des Weiteren wird die Möglichkeit bestehen sich in einer gesonderten Fortbildung zusätzliche, umfangreichere Funktionen anzueignen. Diese Einweisung erfolgt durch bereits geschulte Lehrkräfte.

Für die zügige Umsetzung des Medienkonzeptes bietet es sich an, den Bereich digitale Medien regelmäßig in Schulentwicklungstage einzubeziehen. Der grundlegende Umgang mit den Displays sollte zu diesem Zeitpunkt schon beherrscht werden, sodass die pädagogisch sinnvolle Nutzung der Medien in den verschiedenen Fachbereichen im Vordergrund stehen kann. Zudem werden die fachspezifischen Einsatzmöglichkeiten, Fortbildungsangebote und Erfahrungen bei jeder Fachkonferenz besprochen.

Nach Bedarf können unterschiedlichste Abruferveranstaltungen durch das IQSH angefordert werden. Empfehlenswert sind weitere Hospitationen und der Ausbau von Netzwerkarbeit mit anderen Schulen.

So brachte sich die Medienentwicklungsgruppe der Waldschule Flensburg zum Beispiel mehrfach zum Bereich digitale Medien in die Fortbildungsarbeit ein, indem sie Fortbildungsveranstaltungen im Rahmen der „Winterschool“ an Flensburger Universität anbot. Darüber hinaus teilten auch Kinder der Waldschule beim Fachtag Sprache (2019) ihr Wissen und Können im Umgang mit digitalen Medien und der im Unterricht eingesetzten Hardware.

Diese gewinnbringende Zusammenarbeit mit anderen Schulen, der Universität und Medienentwicklungsplanung der Stadt Flensburg wünschen wir uns fortzuführen und zu vertiefen.