

Wilhelm-Busch-Schule

Medienkonzept

Grundschule der Bördedörfer

30.8.2021

Inhaltsverzeichnis

Medienbildung der Wilhelm-Busch-Schule: Vorwort

1. Ziele und Kompetenzen	3
1.1 Recherchieren, Erheben, Verarbeiten und Sichern	3
1.2 Kommunizieren und Kooperieren	3
1.3 Produzieren und Präsentieren	3
1.4 Schützen und sicher Agieren	3
1.5 Problemlösen und Handeln	4
1.6 Analysieren, Kontextualisieren und Reflektieren	4
2. Mediale Ausstattung der Wilhelm-Busch-Schule	4
3. Verhalten im Umgang mit neuen Medien	6
4. Unterrichtsgestaltung mit neuen Medien	9
4.1 Pädagogische Begründung	9
4.2 Unterrichtsentwicklung im Einzelnen	10
5. Ausblick und Ziele	15

Medienbildung der Wilhelm-Busch-Schule: Vorwort

Der Anspruch unserer Schule ist es durch die Nutzung digitaler Medien im Schulleben an die Lebenswirklichkeit unserer Schülerinnen und Schüler anzuknüpfen. Aufgrund der digitalisierten Gesellschaft nutzen unsere Schülerinnen und Schüler bereits in ihrer Freizeit zahlreiche digitale Medien in Form von Smartphones, Tablet, Spielekonsolen etc. Bereits 98% der Kinder zwischen 6 und 13 Jahren besitzen mittlerweile ein eigenes Smartphone (https://grundschulverband.de/wpcontent/uploads/2019/09/T212_GSV_2018_Irion_Wozu_digitale_Medien_in_der_Grundschule.pdf, aus dem Internet entnommen am 30.08.2021). Diesem gesellschaftlichen Wandel müssen wir, als Lern- und Lebensort der Kinder, ebenfalls gerecht werden.

Nicht nur die Lebenswirklichkeit der Schülerinnen und Schüler ist in den Blick zu nehmen, sondern auch die Bedeutung digitaler Medien für die Zukunft. Um sich in ihrer zukünftigen Lebenswelt und den damit verbundenen Aufgaben zurechtzufinden, benötigen die Kinder digitale Kompetenzen.

Wir sehen nicht nur die digitale Entwicklung der Gesellschaft als ein wichtiges Argument für den Einsatz digitaler Medien, sondern vielmehr den erheblichen Mehrwert für den individuellen Lernprozess und damit einhergehend den Lernfortschritt der Kinder.

Die Schülerinnen und Schüler kommen zu uns in die Schule mit unterschiedlichsten Lernvoraussetzungen. Damit wir diesen Lern-voraussetzungen gerecht werden und im Sinne einer inklusiven Schule tätig werden können, ist der ergänzende und fördernde Einsatz digitaler Medien im Unterricht unabdingbar. Die visuelle und auditive Form des Lernens sowie der motivierende Charakter begünstigt den Kompetenzerwerb der Schülerinnen und Schüler.

Das Medienkonzept der Grundschule Wilhelm-Busch soll im Rahmen des Schulprogramms das individuelle und selbstständige Lernen in den Mittelpunkt stellen. Die Stärkung der digitalen Medienkompetenz von Schülerinnen und Schülern sowie Lehrern der Wilhelm-Busch-Schule steht im Zentrum dieses Medienkonzepts, um die Teilhabe an der Informations- und Wissensgesellschaft zu ermöglichen bzw. zu intensivieren.

Wir als Grundschule sind und bewusst, dass der Einsatz digitaler Medien nicht nur Chancen, sondern auch Grenzen mit sich bringt und mögliche Gefahren nicht außer Acht gelassen dürfen. Ein ergänzender und kindgerechter Einsatz digitaler Medien an unserer Schule wäre daher wünschenswert.

Im Folgenden soll nun erläutert werden, welche pädagogischen Ziele mit dem Lernen über und mit neuen Medien verfolgt werden und welche Kompetenzen aller am Lernprozess Beteiligten gefördert werden sollen. Grundlage hierfür bildet der Medienkompetenzrahmen Niedersachsen.

Außerdem wird die bereits vorhandene technische Ausstattung unserer Schule beschrieben, welche zukünftig erweitert werden soll, und wie diese unsere Arbeitsweise und Unterrichtsgestaltung unter Einhaltung bestimmter Verhaltensregeln bereichern kann.

Ein Ausblick soll zusammenfassen, welche weiteren Elemente künftig unsere mediale Arbeit ergänzen sollen, welche Fortbildungsmaßnahmen ergriffen werden sollen und in welcher Form die Arbeit mit neuen Medien evaluiert werden soll.

1. Ziele und Kompetenzen

Im Rahmen der Medienerziehung sollen in folgenden Kompetenzbereichen sukzessiv verschiedene Fertigkeiten erworben werden:

1.1 Recherchieren, Erheben, Verarbeiten und Sichern

1.2 Kommunizieren und Kooperieren

1.3 Produzieren und Präsentieren

1.4 Schützen und sicher Agieren

1.5 Problemlösen und Handeln

1.6 Analysieren, Kontextualisieren und Reflektieren

Die Inhalte dieser Kompetenzbereiche sollen in den folgenden Kapiteln näher ausgeführt werden.

1.1 Recherchieren, Erheben, Verarbeiten und Sichern

- Die Schülerinnen und Schüler informieren sich mit Hilfe von Medien.
- Die Schülerinnen und Schüler entnehmen zielgerichtet Informationen aus altersgerechten Informationsquellen und entwickeln erste Such- und Verarbeitungsstrategien.

1.2 Kommunizieren und Kooperieren

- Die Schülerinnen und Schüler kommunizieren und kooperieren mit Hilfe digitaler Kommunikationsmöglichkeiten.
- Die Schülerinnen und Schüler kommunizieren unter Einhaltung von Umgangsregeln mit Hilfe verschiedener digitaler Kommunikationsmöglichkeiten.

1.3 Produzieren und Präsentieren

- Die Schülerinnen und Schüler entwickeln unter Anleitung einfache Medienprodukte.
- Die Schülerinnen und Schüler erarbeiten unter Anleitung altersgemäße Medienprodukte und stellen ihre Ergebnisse vor.

1.4 Schützen und sicher Agieren

- Die Schülerinnen und Schüler kennen Risiken und Gefahren digitaler Umgebungen und wenden grundlegende Strategien zum Schutz an.
- Die Schülerinnen und Schüler sprechen über Art und Umfang der Nutzung von Endgeräten und vereinbaren Regeln zum Umgang mit Ihnen.
- Die Schülerinnen und Schüler kennen grundlegende Strategien zur Wahrung von Privatsphäre und Gerätesicherheit.

1.5 Problemlösen und Handeln

- Die Schülerinnen und Schüler kennen Grundfunktionen von digitalen Werkzeugen zur Verarbeitung von Daten und Informationen.
- Die Schülerinnen und Schüler erweitern und vertiefen ihre Kenntnisse von digitalen Werkzeugen unter Anleitung.

1.6 Analysieren, Kontextualisieren und Reflektieren

- Die Schülerinnen und Schüler beschreiben ihr eigenes Medienverhalten und kennen die Vielfalt der digitalen Medienlandschaft.
- Die Schülerinnen und Schüler setzen sich mit ihrem eigenen Medienverhalten auseinander und kennen erste Strategien zum Selbstschutz und zur Selbstkontrolle.

2. Mediale Ausstattung der Wilhelm-Busch-Schule

Unsere Schule verfügt über WLAN in allen Räumen und lässt sich leicht auf neue Endgeräte einrichten. Im Lehrerzimmer befinden sich 2 Laptops, im Büro der Schulleitung ein weiteres Gerät. Von diesen Geräten aus können verschiedene Drucker und der Kopierer angewählt werden.

Die festen PCs im Sekretariat und in der Hausmeisterloge sind mit einer LAN-Verbindung an das Netzwerk angeschlossen.

In den Unterrichtsräumen gibt es als Grundausstattung eine Leinwand zu Projektionszwecken, 3 Steckdosen in Tafelnähe und teilweise Verdunklungsmöglichkeiten (2 Klassenräume ohne). Die 2 Klassenräume im Extragebäude verfügen insgesamt jeweils nur über 2 Steckdosen, die sich nicht in Tafelnähe befinden. Ein Klassenraum im Erdgeschoss ist mit LED- Panels ausgestattet.

An der Wilhelm-Busch-Schule befindet sich in einem Mehrzweckraum ein interaktives Whiteboard, das mit einem Beamer und Laptop verbunden ist. Der Einsatz als interaktive Tafel ist nicht möglich, lediglich als Projektionsfläche. In diesem Raum befinden sich 16 veraltete Schülerlaptops sowie ein paar Mini-Lautsprecher für die ganze Schule, um Videos lautbar zu machen. Die Schule verfügt über 4 Elmo- Dokumentenkameras. Jeweils zwei Klassen teilen sich ein Gerät.

Der Ganztagsbereich ist ausgestattet mit einer Leinwand (EULE-Raum) oder mit einem Fernseher mit Video und DVD- Player (Kellerraum). In dem EULE-Raum befinden sich ausreichend Steckdosen, aber keine Verdunklungsmöglichkeiten, in dem Kellerraum sind nicht ausreichend Steckdosen vorhanden und es gibt keine Verdunklungsmöglichkeiten.

Im Foyer, das auch als Differenzierungsarbeitsplatz genutzt wird, sind 5 Steckdosen an der Decke und 2 Steckdosen an den Wänden.

Ansprechpartner bei technischen Fragen und/oder Problemen sind die Firma CTB und Herr Viebahn, welcher die Schule seit mehreren Jahren technisch betreut.

Um die Umsetzung dieses Medienkonzepts gewährleisten zu können, sind weitere technische Ausstattungen, die bislang noch nicht erfolgt sind, notwendig.

Dazu gehören:

- eine sichere und saubere Verkabelung aller Leitungen und technischen Endgeräte
- 50 iPads oder Tablets, inklusive eines Tabletwarens (Ladestation für alle Ipads), so dass ggfs. Ein jahrgang zeitgleich an diesen geräten arbeiten kann.
→ die Aufteilung der iPads in Klassensätze und/oder feste iPads je Klasse nimmt jede Schule individuell vor
- ein Apple-TV und/oder ein (wenn möglich) interaktiver Fernseher (in angemessener Größe, höhenverstellbar) als Display in jedem Klassenraum
Auflistung der Überlegungen zur interaktiven Tafel s. u.
- ein zusätzliches interaktives Whiteboard (nicht interaktiv, magnetisch, höhenverstellbar), welches idealerweise vor dem Display (als Schutz und aus platztechnischen Gründen) angebracht wird
- Je ein (Dienst-) Tablet, iPad oder Notebook pro Kollegin, kompatibel zu den Geräten der SuS.
- Überlegungen zu interaktiven Tafeln:
 - 1. Größe: **ab** 75 Zoll (exkl. Außenflügel)
 - 2. Tafeln sollten festinstalliert sein.

- 3. Die Tafeln müssen höhenverstellbar sein, so dass auch Erstklässler an die Tafel kommen können.
- 4. Die Tafeln müssen auch mit Whiteboardmarkern zu beschriften sein. Des Weiteren sollte es die Möglichkeit geben, Magnete anzubringen (ggf. über Außenflügel).
- 5. Die Tafeln müssen magnethaftend sein.
- 6. Tafelflügel sind ebenfalls erforderlich.
- 7. Es sollten folgende Geräte angebunden werden können: ELMO, Laptops, Beamer, ggf. iPads
- 8. Folgende Funktionen sind wünschenswert: E-Learning Apps sollten funktionieren (z.B. Anton), Programme zum Schreiben, Rechnen, Zeichnen (auch Freihand), Internet
- 9. Einbindung in das Homeschooling ist wünschenswert.
- 10. Betriebssystem: Windows
- 11. First- Level- Support könnte ggf. durch die Firma „Computertechnik Barsinghausen“ übernommen werden.

3. Verhalten im Umgang mit neuen Medien

Netiquette

Der Begriff Netiquette beschreibt das wünschenswerte Verhalten im Netz. Im Rahmen der allgemeinen Medienerziehung kann unsere Schule nur in Zusammenarbeit mit den Eltern/Erziehungsberechtigten Erfolg haben. Dazu ist es sinnvoll, die Medienerziehung auf zwei Bereiche aufzuteilen: privater und schulischer Bereich.

Für den privaten Bereich streben wir folgende Verhaltensregeln an:

Es gibt einige elementare Regeln, die Kinder und Jugendliche verinnerlichen sollten – oder die sich einfach bewährt haben. Diese Regeln sind sehr streng formuliert und richten sich in dieser Form eher an Internet-Neulinge. Sie sind aber nicht als in Stein gemeißelt zu verstehen, sondern sollen eine Anregung sein, anhand der sich Eltern mit den Kindern eine eigene Liste erarbeiten können. Je nach Alter, Entwicklungsstand und Mentalität des Kindes lassen sich einzelne Punkte lockern.

Die Regeln sollten zudem nicht einfach im Raum stehen, sondern es ist sinnvoll, dass die Eltern erklären, warum sie diese Regeln aufstellen und welche Konsequenzen es für die Kinder, Jugendlichen und ihre Eltern haben kann, wenn sie dagegen verstoßen.

- 1.** Die Eltern dürfen von Zeit zu Zeit einen Blick auf Deinen PC / Dein Smartphone / Dein Pad / Dein... werfen.
- 2.** Triff Dich niemals mit einer Person, die Du nur online kennengelernt hast, sei es bei Facebook oder in anderen sozialen Netzwerken, in einem Chat oder wo auch immer.
- 3.** Veröffentliche nichts über Dich, was Du nicht auch einem Fremden auf der Straße sagen würdest.
- 4.** Veröffentliche im Internet oder in sozialen Netzwerken keine Bilder, welche Du nicht auch einem Fremden auf der Straße zeigen würdest. Sei vorsichtig im Umgang mit Bildern, auf denen Du zu erkennen bist, da durch Bilderkennungsprogramme die Möglichkeit einer Profilbildung besteht.
- 5.** Mache Dir klar, wer Zugriff auf Deine Daten im Internet oder in sozialen Netzwerken hat.
- 6.** Registriere Dich auf keiner Seite, die nach mehr als einer E-Mail-Adresse fragt.
- 7.** Veröffentliche ohne deren Einverständnis nichts über Dritte, insbesondere keine Bilder und verknüpfe keine Namen mit einem bereits vorhandenen Bild.
- 8.** Sage beziehungsweise schreibe im Chat, auf Facebook, auf IServ oder in anderen sozialen Netzwerken per SMS, MMS und so weiter nichts, was Du dem Gegenüber nicht auch ins Gesicht sagen würdest.
- 9.** Veröffentliche keine Bilder, Musikstücke, Videos bei denen nicht absolut sicher ist, dass das legal ist. Sonst frage vorher. Verwende keine Tauschbörsen.
- 10.** Kaufe und abonniere nichts online ohne Rücksprache mit Deinen Eltern.
- 11.** Es gibt feste Medienzeiten oder ein Zeitkontingent. Außerhalb dieser Zeiten bleiben die Geräte aus. Spätestens, wenn Du ins Bett musst, lagern die beweglichen Kommunikationsgeräte außerhalb Deines Zimmers.
- 12.** Wenn Du Fragen hast oder etwas unklar ist: Frage!

13. Wenn etwas schiefgelaufen ist: Sag Bescheid! Wir helfen.

Datenschutz:

Im schulischen Bereich sind Netzregeln ebenfalls unerlässlich. Sie sind in der ISERV-Benutzerordnung festgehalten. Die Punkte 7-9 aus den obigen Empfehlungen sind besonders bedeutsam, wenn Schüler oder Lehrkräfte den Chat auf IServ nutzen.

Sowohl das NDSG (Niedersächsisches Datenschutzgesetz) als auch das NSchG (Niedersächsisches Schulgesetz) geben den Rahmen vor, in dem wir als Schule mit personenbezogenen Daten umzugehen haben. Personenbezogene Daten sind Einzelangaben über persönliche oder sachliche Verhältnisse einer bestimmten oder bestimmbarer Person (§3 Abs. 1 NDSG). Dies sind also Daten wie: Klassenarbeits- und Zeugnisnoten, Telefonnummer und Anschrift der Erziehungsberechtigten etc..

Beim Umgang mit Daten steht an erster Stelle das Sparsamkeitsgebot. Es sollen so wenig personenbezogene Daten wie möglich gespeichert werden. Daraus folgt, dass personenbezogene Daten, wenn sie nicht mehr benötigt werden, gelöscht werden müssen.

§7 NDSG regelt dabei den Maßnahmenkatalog aus technisch-organisatorischer Sicht, die auf dem Stand der Technik sein müssen.

Zugangs-, Datenträger-, Benutzer- und Zugriffskontrolle:

- Die Verwendung eines Antivirus-Programms oder anderer adäquater Schutzmaßnahmen ist Pflicht.
- Personenbezogene Daten auf privaten und schulischen Rechnern mit Internetzugang müssen verschlüsselt werden.
- Passwörter dürfen nicht weitergegeben werden. Transportkontrolle: Beim Versenden von personenbezogenen Daten z.B. via Email ist die Verwendung von Verschlüsselungsprogrammen empfehlenswert. Auch hier müssen für ein Gelingen Lehrer, Schüler und Eltern zusammenarbeiten. Für die Schulgemeinschaft bedeutet dies, dass alle sich an die in der IServ-Benutzerordnung geltenden Regeln bezüglich des Datenschutzes halten müssen. Eltern sind dazu aufgerufen, bei ihren Kindern darauf zu achten.

4. Unterrichtsgestaltung mit neuen Medien

4.1 Pädagogische Begründung

Die digitalen Medien nehmen in der Lebenswirklichkeit der GrundschülerInnen einen immer höheren Stellenwert ein. Schon im Kleinkindalter werden die jungen Menschen zunehmend mit Handys, Tablets und Streamingdiensten konfrontiert und nutzen diese auch. Dabei dienen sie zunächst überwiegend der Unterhaltung und Beschäftigung. Mit zunehmendem Alter werden dann auch schon Lern-Apps zur Förderung kognitiver Fähigkeiten genutzt. Um den SchülerInnen einen verantwortungsvollen Umgang und größtmöglichen Nutzen mit den digitalen Medien zu vermitteln, ist es wichtig diese in den Unterricht zu integrieren. Seit Anfang 2021 wird in unserer Schule IServ vorrangig als Kommunikationsplattform innerhalb des Kollegiums und auch mit Eltern und SchülerInnen genutzt. Des Weiteren bietet Iserv aber auch vielfältige Möglichkeiten zur Aufgabenstellung und Bereitstellung von Unterrichtsmaterialien und deren Bearbeitung. Um alle Bereiche effektiv nutzen und das Potential ausschöpfen zu können, ist Medienbildung unbedingt erforderlich. Allerdings sehen wir die Nutzung der digitalen Medien als sinnvolle Ergänzung und Bereicherung zu unserer bisherigen pädagogischen Arbeit und nicht als kompletter Ersatz dafür.

Die Möglichkeiten, welche sich durch die Nutzung von neuen Medien im Unterricht ergeben, sind sehr vielfältig.

Durch die Bereitstellung von Laptops oder Tablets für die SchülerInnen können individuelle Arbeitsplätze geschaffen werden, an denen die Bearbeitung individueller Förder- und Forderaufgaben möglich ist. Die Binnendifferenzierung wird dadurch um einen ansprechenden und motivierenden Arbeitsbereich erweitert, der sich dem Lern- und Arbeitstempo der SchülerInnen anpasst. Solche Arbeitsplätze schaffen Rückzugsmöglichkeiten aus dem Klassenverband und fördern so die Konzentration auf den Lerngegenstand. Verschiedene Lernprogramme, Apps und Online-Plattformen bieten eine Vielzahl von Lernwegen, angepasst an die Bedürfnisse der SchülerInnen.

Die Arbeit der Kinder kann zu jedem Zeitpunkt unterbrochen und auch wieder fortgesetzt werden, ohne das Arbeitsergebnisse verloren gehen. Des Weiteren können die SchülerInnen überarbeiten, korrigieren und ergänzen bis sie mit ihrem Ergebnis zufrieden sind. In Lernprogrammen sowie auf Online Plattformen gibt es Möglichkeiten zur Selbstkontrolle, wie beispielsweise Rechtschreibprogramme, die die Kinder auf Fehler aufmerksam machen und diese verbessert werden können.

Es ist wichtig, die SchülerInnen auf digitale Präsentationsmöglichkeiten vorzubereiten, da diese in den weiterführenden Schulen zunehmend gefordert, aber nicht eingeführt werden. Herkömmliche

Präsentationsformen, wie z.B. Plakatgestaltung sind aber weiterhin die Grundlage für digitale Präsentationen.

Durch die Ausstattung der Klassenräume mit Smartboard, Whiteboard, Activeboard (WICHTIG für uns als Grundschule mit Tafelflügel) können die Arbeitsergebnisse der Kinder direkt abgerufen und im Klassenverband präsentiert werden. In Interaktion mit den MitschülerInnen können dann ebenfalls Korrekturen oder Ergänzungen erfolgen. In diese Präsentationen können Verlinkungen zu Film- und Tonaufnahmen bzw. Bildern und Dokumentationen eingefügt werden.

Durch die Ausstattung der Kolleginnen und Kollegen mit Laptop und Tablet können Unterrichtssequenzen, wie Themeneinführungen ebenfalls über die interaktiven Tafeln erfolgen. Die Lehrenden haben die Möglichkeit, für jedes Kind individuelle Ordner mit Aufgabenpools anzulegen und jederzeit an die Rechner der Kinder zu übertragen und Ergebnisse zu kontrollieren. Power Point Präsentationen können Abläufe, beispielsweise bei Versuchen im Sachunterricht aufzeigen und erklären.

Zusammenfassend ergeben sich folgende Nutzungsformen der digitalen Medien an der Wilhelm-Busch-Schule:

- zur Speicherung und Präsentation von Arbeitsergebnissen
- zum Erstellen von eigenen Texten, Filmen, Grafiken etc.
- als Informationsquelle
- als Lernhilfe (u.a. durch Lernprogramme oder Online-Lernangebote)
- als Unterstützung bzw. Werkzeug zur Lösung von Aufgaben
- als Planungshilfe
- als Gestaltungswerkzeug
- zum Austausch bzw. zur Kooperation

4.2 Unterrichtsentwicklung im Einzelnen

Auf Basis der 6 Kernkompetenzen

- Recherchieren, Erheben, Verarbeiten und Sichern
- Kommunizieren und Kooperieren
- Produzieren und Präsentieren
- Schützen und sicher Agieren
- Problemlösen und Handeln

- Analysieren, Kontextualisieren und Reflektieren

ergeben sich folgende mögliche Vermittlungsinhalte für unsere Grundschule:

Jahrgänge 1+2		
Fach	Inhalte	Mögliche Programme
Umgang mit dem PC	<ul style="list-style-type: none"> • Bildschirm, Tastatur, Maus, Rechner kennenlernen • Hoch- und Runterfahren des PC • Anmelden am PC • Öffnen und Schließen benötigter Programme • Umgang mit Programmen • Öffnen und Speichern von Dateien • Formatieren von Texten 	<ul style="list-style-type: none"> • Office Programme • Textverarbeitung • Paint • Liste kindgerechter Seiten/Suchmaschinen im Anhang
Schreiben	<ul style="list-style-type: none"> • Abschreiben • Freies Schreiben • Schreibspiele 	<ul style="list-style-type: none"> • Online Diagnose Grundschule (Westermann) • CD Rom des Lehrwerks • Links des Lehrwerks • Anton-App
Mathematik	<p>Zahlen und Operationen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Orientierung im Zahlenraum • Automatisierung der Rechenaufgaben • Sachaufgaben lösen <p>Raum und Form:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lerngänge: Finden von Objekten (z.B. Körper) in der Umwelt • Geometrische Formen erstellen und Muster erkennen und fortsetzen 	<ul style="list-style-type: none"> • Mathetiger • Anton-App • Zahlenzorro • Denken und Rechnen interaktive Trainingshefte • Fotografieren • Microsoft Word • Paint
Sachunterricht	<ul style="list-style-type: none"> • Themenorientierte Recherche • Gestaltung der Mappe • Sicherheit im Netz • Sachvideos drehen (Kunst) • Sachvideos ansehen 	<ul style="list-style-type: none"> • Hamsterkiste • Sendung mit der Maus • Geolino mini • Checker Can • Checker Tobi • Was ist was? • Planet Wissen

		<ul style="list-style-type: none"> • Logo • Wozzle Goozle • Schlaukopf • Fit in Sachkunde Grundschule • Anton • Internet- ABCV
Kunst	<ul style="list-style-type: none"> • zeichnen 	<ul style="list-style-type: none"> • Paint
Musik	<ul style="list-style-type: none"> • Kennenlernen von Instrumenten und Klängen • Trainieren des musikalischen Gehörs • Hörbeispiele • Erarbeiten von Tänzen 	<ul style="list-style-type: none"> • Rondo • Mussila • Anton • Junge Klassik.de • Lugert-verlag.de • Schlaukopf • Tab Do • Raabits online • Bildungsserver

Jahrgänge 3 + 4		
Fach	Inhalte	Mögliche Programme
Umgang mit dem PC	<ul style="list-style-type: none"> • Browser starten/beenden • Webadresse eingeben • Links nutzen • Ausgewählte Browserschaltflächen nutzen • Suchstrategien für bestimmte Fragestellungen anwenden • In Suchmaschinen recherchieren • Ergebnisse vergleichen • Zeichenwerkzeuge zur Erstellung eigener Bilder nutzen • Bild öffnen, kopieren, speichern • Öffnen und Speichern von Dateien • Formatieren von Texten 	<ul style="list-style-type: none"> • Office Programme • Textverarbeitung • Paint • Kinderbrowser • Einführung ins Internet • Kindgerechte Seiten/Suchmaschinen

<p style="text-align: center;">Deutsch</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Sprache und Sprachgebrauch untersuchen (z.B. Wortartentraining) • Lesekompetenzförderung • Richtig schreiben (z.B. Rechtschreibtraining) • Freies Schreiben • Abschreiben • Hörverstehen 	<ul style="list-style-type: none"> • Oriolus • Antolin • Online Diagnose Grundschule • Anton-App • Einsterns Schwester GrundschulTrainer App • Interaktive Übungen Scook
<p style="text-align: center;">Mathematik</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Zahlen und Operationen: • Orientierung im Zahlenraum • Zahlzerlegung • Automatisierung der Rechenaufgaben, Rechenverfahren • Sachaufgaben lösen • Raum und Form: • Karten und Ansichten • Lerngänge zum Finden von Objekten in der Umwelt • Kopfgeometrie (Vorstellungen von Drehungen am 3-D-Modelle verdeutlichen) • Körpernetze erstellen, erkennen • Größen und Messen: • Recherche zu verschiedenen Währungen • Größenvorstellungen zu verschiedenen Einheiten entwickeln Zeit, Längen, Geldwerte, Gewichte, Rauminhalte • Daten und Zufall: • Diagramme erstellen, vergleichen • Tabellen erstellen und Informationen entnehmen • Baumdiagramme 	<ul style="list-style-type: none"> • Mathetiger • Anton-App • Zahlenzorro • Denken und Rechnen interaktive Trainingshefte • Google Maps • Fotografieren • Matheaufgaben.net • Anton • Safari • Mathetiger

	<ul style="list-style-type: none"> • Padlet • Erklärvideos 	<ul style="list-style-type: none"> • Pages, Word • Mathetiger
Sachunterricht	<ul style="list-style-type: none"> • Vorbereitung von Referaten • Einsatz von Suchmaschinen und Themenseiten • Erstellung von Präsentationen: Texte, Grafiken, Bilder, Tabellen, Diagramme etc. einfügen • Sachvideos • Online Test zur Festigung des Gelernten 	<ul style="list-style-type: none"> • Hamsterkiste • Pustebume (Schroedel Verlag) • Sendung mit der Maus • geolino • Checker Can • Checker Tobi • Was ist was? • Planet Wissen • Logo • Woozle Goozle • Schlaukopf • Fit in Sachkunde Grundschule • Anton • Internet- ABC
Englisch	<ul style="list-style-type: none"> • Hörverstehen • Vokabeltraining 	<ul style="list-style-type: none"> • Oriolus • Sally GrundschulTrainer App (Cornelsen): Vokabel- und Wortschatztraining
Kunst	<ul style="list-style-type: none"> • Zeichnen • Gestaltung • Fotografie • Videos drehen 	<ul style="list-style-type: none"> • Paint • Fotoshop
Musik	<ul style="list-style-type: none"> • Kennenlernen von Instrumenten und Klängen • Trainieren des musikalischen Gehörs • Hörbeispiele 	<ul style="list-style-type: none"> • Rondo • Mussila • Anton • Junge Klassik.de • Lugert-verlag.de

	<ul style="list-style-type: none"> • Erarbeiten von Tänzen 	<ul style="list-style-type: none"> • Schlaukopf • Tab Do • Raabits online • Bildungsserver
--	---	--

5. Ausblick und Ziele

Das Ziel ist, dass alle Beteiligten der Schulgemeinschaft die Möglichkeiten von IServ konstruktiv nutzen. Dazu ist eine ausreichende Qualifizierung der Lehrkräfte zu gewährleisten. Hinsichtlich der Qualifizierung des Kollegiums ist der Blick immer auf die unterrichtliche Tätigkeit zu richten.

Kollegen sollen

- sich sicher im Umgang mit den technischen Möglichkeiten in der Schule fühlen;
- den Einsatz von Medien im Unterricht aus Angst vor fehlender oder unzureichender eigenen Fähigkeit nicht scheuen;
- die im schulinternen Arbeitsplan ihrer Fächer verankerten Medieneinheiten umsetzen können und so die Medienkompetenz der Schülerinnen und Schüler aktiv voranbringen;
- ihre Lehrfähigkeiten auch medial fortentwickeln, d.h. dies als Bestandteil ihrer professionellen Sicht auf den Lehrberuf sehen.

Um diese Ziele zu erreichen, werden regelmäßig Schulungen und/oder Fortbildungsangebote wahrgenommen. Diese sollten zunächst auf verschiedenen Anforderungsniveaus angeboten werden, um einen einheitlichen Standard des Kollegiums zu erreichen. Die Fortbildungsangebote sollten verschiedene Bereiche umfassen, wie beispielsweise das „*Mobile Learning*“, „*Cloud- Dienste*“, die Arbeit mit *Onlinematerialien*, sowie der *Tableteinsatz* in der Grundschule.

Auch das Hintergrundwissen von rechtlichen und ethischen Aspekten, die bei der Verwendung von digitalen Medien unerlässlich sind, sollten in regelmäßigen Abständen thematisiert und aktualisiert werden. Lehrkräfte sollten dazu befähigt werden, Onlinematerialien, die den Lernprozess der Schülerinnen und Schüler unterstützen, zusammenzustellen und in ihren Unterricht einflechten zu können. So können individuelle Lernprozesse auch für heterogene Lerngruppen ausgearbeitet werden. Auch für die Wahrnehmung der digitalen Schulleitungs- und Verwaltungsaufgaben müssen regelmäßig Fortbildungsangebote bereitgestellt werden.

Ein systemischer Ansatz zur Förderung und Weiterentwicklung der Medienkompetenz der Lehrkräfte und Mitarbeiter ist hierzu neben die eigenverantwortliche professionelle Fortentwicklung zu stellen.

Mögliche externe PartnerInnen aus der Region und auf Landesebene können sein:

- **Online Campus (Virtuelle PH):** Hier werden ausschließlich Onlineveranstaltungen durchgeführt, die von zu Hause genutzt werden können.
- **NLQ Medienberatung Niedersachsen:** Hier bieten die Kompetenzzentren Lehrkräftefortbildungen an, die für die Schulen kostenfrei sind und bildungspolitische Priorität haben. Es besteht zudem die Möglichkeit eine gewünschte schulinterne Fortbildung (Schilf) anzufragen.
- **Medienkompetenzzentrum Niedersachsen (Tag der Medienkompetenz)**

Die Kommune Stadt Barsinghausen ist der Ansprechpartner für Finanzierungsfragen (z.B., um an Fördergelder des Digitalpakts des Landes Niedersachsen zu kommen).

Ein systemischer Ansatz zur Förderung und Weiterentwicklung der Medienkompetenz der Lehrkräfte und Mitarbeiter ist hierzu neben die eigenverantwortliche professionelle Fortentwicklung zu stellen.