

Medienkonzept

Grundschule im Taunusviertel

07G26

Wiesbadener Str. 20

12309 Berlin

Telefon: 030-902778151

E-Mail: Sekretariat@taunusviertel.schule.berlin.de

Schulhomepage: www.grundschule-im-taunusviertel.de

Schulleiterin: Sabine Wandscheer

Stellv. Schulleiterin: Martina Teschke

Am Konzept mitwirkende Personen:

Anne Neuenfeldt, Christine Scherzinger, Lena Schierbaum

27.04.2020

I. Schulprofil und aktuelle Rahmenbedingungen

Die Grundschule im Taunusviertel ist eine zweieinhalbzügige Grundschule mit zurzeit 311 Schüler*innen (ca. 41 % ndH). 26 Schüler*innen haben einen BUT/Berlinpass. Es gibt je zwei 1. und 2. Klassen, drei 3. Klassen und je zwei 4., 5. und 6. Klassen. Als Fachräume stehen ein Kunstraum, ein NaWi-Raum und ein Musikraum zur Verfügung. Darüber hinaus gibt es einen Computerraum, der fächerübergreifend genutzt werden kann.

An der Schule arbeiten zurzeit 27 Lehrer*innen sowie 10 Erzieher*innen, ein Hausmeister und eine Sekretärin. Um die Betreuung der Schüler*innen über die Zeit der VHG hinaus sicher zu stellen, kooperiert die Grundschule im Taunusviertel mit der Ergänzenden Betreuung (freier Träger: „IKT Stadtindianer e.V.“), die ihre Räumlichkeiten auf dem Schulgelände und teilweise im Schulgebäude hat. (Stand Februar 2020)

1. Pädagogisches Leitbild

Leitziele im Schulprogramm

Das Leitbild der Schule umfasst vier Handlungsebenen, die sich im Schulalltag und im Unterricht zeigen. Dieses Leitbild ist in Kooperation mit Lehrer*innen, Erzieher*innen, Schüler*innen und Eltern 2016 entstanden:

1. Verlässliche Strukturen schaffen: Diese geben Sicherheit und Vertrauen, die ein Miteinander im Schulleben besser ermöglichen. Dahinter steht das Ziel, Kooperation und ein vertrauensvolles Umfeld für alle Akteur*innen der Schule zu schaffen.

2. Wertschätzender und empathischer Umgang miteinander: Hand in Hand begleiten Lehrer*innen, Erzieher*innen und Eltern die Kinder auf dem Weg des Lernens. Das Kind wird da abgeholt, wo es steht. Es wird entsprechend gefordert, gefördert und integriert.

3. In Gemeinschaft leben: Durch einen respektvollen, wertschätzenden und achtsamen Umgang miteinander wird die Basis eines Demokratieverständnisses geschaffen. Dieses spiegelt sich in einem kontinuierlichen Meinungs austausch, der Einbindung von allen Beteiligten in Entscheidungsprozessen und einer klaren Kommunikation wider. In einer Gemeinschaft Verantwortung zu übernehmen bedeutet auch, das Umfeld mitzugestalten und die Umwelt nachhaltig zu schützen. Die Frage „Wie werden oder müssen wir in Zukunft leben, damit alle davon profitieren“ spielt hierbei eine entscheidende Rolle.

4. Mit Kopf, Herz und Hand lernen: In einer Atmosphäre des Wohlfühlens und der Anerkennung wird die Lernmotivation der Schüler*innen verstärkt. Mit verschiedenen Lernzugänge, Methoden und differenzierten Lernprozessen gelangen alle Schüler*innen zu ihren bestmöglichen Lernergebnissen. Projektorientierter Unterricht bereichert die Kinder an Erfahrungen mit spannenden und experimentellen Themen und dem sozialen Miteinander (Leseprojektwoche und TuWas-Projekt). Zugleich baut projektorientierter Unterricht Brücken zu außerschulischen Lern- und Lebensräumen.

Die vielfältigen Angebote des Sportprofils der Schule wirken sich positiv auf das gesamte Lernen aus. Sie stärken die allgemeine Anstrengungsbereitschaft, fördern besondere Talente und tragen zur nachhaltigen Bewegungsfreude bei. (vgl. Schulprogramm GST 2019: S. 6)

Anknüpfungspunkte digitaler Medien

In diesen vier Handlungsebenen unseres Schulprogramms finden sich Anknüpfungspunkte für die Arbeit mit digitalen Medien.

1. Kinder werden dort abgeholt, wo sie stehen. Sie werden mit entsprechenden Lernarrangements gefordert, gefördert und (sprachlich und sozial) integriert. Entsprechend ihrer individuellen Voraussetzung bilden wir die Schüler*innen ganzheitlich. In diesem Zusammenhang profitieren wir von der Einbindung der Sonderpädagoginnen, weiterer Lehrkräfte und der Erzieher*innen in den Unterricht (Doppelsteckungen).

Anknüpfungspunkte mit digitalen Medien: Differenzierte und integrative Förder- und Fördermaßnahmen werden in den Unterricht eingebettet. Diese können vor allem durch Doppelsteckungen kontinuierlich umgesetzt werden.

2. In einem differenzierten Unterricht stehen verschiedene Methoden, Sozialformen und Materialien zur Verfügung, um das bestmögliche Lernergebnis zu erreichen.

Anknüpfungspunkte mit digitalen Medien: Die Schüler*innen lernen verschiedene Apps (z. B. die Lern-App ANTON), Programme und digitale Werkzeuge kennen. Sie lernen dadurch auch neue Kommunikationsformen und -wege kennen (z. B. E-Mail, Social Media, Lernplattformen).

3. Die Schüler*innen werden in die Lage versetzt, notwendige Lern- und Arbeitstechniken zu erwerben, um selbstständig, eigenverantwortlich und kooperativ zu lernen.

Anknüpfungspunkte mit digitalen Medien: Die Schüler*innen lernen verschiedene Programme, Open-Source-Software, Tools, Apps und digitale Anwendungen kennen, die kooperatives Lernen erleichtern und eigenständiges kreatives Lernen fördern (Padlets, Präsentationsformen, Recherchertools, Quellenbeurteilung).

4. Die Schüler*innen reflektieren ihren Umgang mit ihrer Umwelt und bilden ein Verständnis dafür aus, wie Handlungsweisen für eine nachhaltige und zukunftsorientierte Gesellschaft aussehen.

Anknüpfungspunkte mit digitalen Medien: Die Schüler*innen lernen die gemeinsame Arbeit an diversen Projekten mit digitalen Tools. Die Kinder können ihr Handeln reflektieren und die Herstellung von digitalen Produkte nachvollziehen und begründen.

5. Im achtsamen Umgang miteinander werden gesellschaftliche Handlungsweisen und Regeln erprobt und Verantwortung für die Schulgemeinschaft übernommen.

Anknüpfungspunkte mit digitalen Medien: Die Schüler*innen werden in die Öffentlichkeitsarbeit der Schule integriert. Durch Lerntagebücher und Dokumentationen können die Kinder selbst ihren Schulalltag transparent machen.

2. Methodenvielfalt

Die Leitziele des Schulprogrammes - besonders im Hinblick auf differenzierte Lernangebote - werden auch verstärkt an der Grundschule im Taunusviertel durch den Einsatz von digitalen Medien umgesetzt. Durch Visualisierungen wie zum Beispiel durch den Einsatz des Bilderbuchkinos bzw. durch Lernvideos und Audiodateien sollen Sprachbarrieren schneller überwunden und Lerninhalte leichter nachvollzogen werden können. Dabei wird weniger einzeln am Bildschirm gearbeitet, sondern mehr gemeinsam im Klassenverband mit einem interaktiven Whiteboard. Durch dieses kooperative Miteinander wird auch das Beziehungsgefüge im Klassenverband gestärkt.

Zunehmend wird - sofern es möglich ist - Lernen mit digitalen Medien intensiver in den Unterricht integriert, um einerseits ein abwechslungsreiches und interessantes Lernen und Lehren zum Beispiel in den Fächern Sachunterricht, NaWi und GeWi zu ermöglichen, und um andererseits auf die individuellen Bedürfnisse der Schüler*innen vor allem im Bereich „Sprachförderung“ einzugehen.

Bei naturwissenschaftlichen und gesellschaftswissenschaftlichen Themen bzw. Fragestellungen bietet es sich an, komplexe Inhalte durch computergesteuerte Visualisierungen wie Animationen und/ oder Videos anschaulich zu vermitteln. Indem anschließend darüber geredet bzw. diskutiert wird, entsteht ein kooperativer Prozess, der alle Beteiligten miteinbezieht und neue Impulse für weiterführende Aufgaben setzt.

3. Unterricht schwerpunktmäßig mit digitalen Medien

An der Grundschule im Taunusviertel sind in der Vergangenheit vier Klassenräume und die beiden Fachräume „NaWi“ und „Musik“ mit interaktiven Whiteboards der Firmen Promethean) ausgestattet worden. (Dabei ist hervorzuheben, dass von diesen vier Klassenräumen drei von Klassen belegt werden, die sich in der SAPH befinden.) Alle Klassen haben die Möglichkeit, jede Woche in ein bis zwei Schulstunden im Computerraum zu arbeiten.

Im Bericht der Schulinspektion 2018 wurde angeregt, die Medienbildung im regulären Unterricht auszubauen. Mittlerweile kommen die Funktionen der interaktiven Whiteboards immer mehr zum Einsatz bzw. weitere interaktive Whiteboards wurden installiert. Aufgrund personeller Neuzugänge in den letzten Jahren, die technikaffin sind, wächst der Bedarf, den Unterricht zunehmend digital zu gestalten. Daraus entsteht der Wunsch, verstärkt in digitale Technik und Hardware zu investieren und WLAN zu installieren. Dafür müssen die nötigen kontinuierlichen technischen Anpassungen (Server, Wartung der PC-Clients, Erneuerung der interaktiven Whiteboards) vorgenommen werden.

4. Bisherige Konzepte

In den Leitzielen wurde bereits Anknüpfungspunkte in der Arbeit mit digitalen Medien angesprochen. Diese beinhalten vor allem pädagogische Leitziele: Digitale Medien können dafür einen erheblichen Beitrag für die Differenzierung, Methodenvielfalt, Integration, Sprachbildung, Kommunikation aber auch Kooperation leisten. Im folgenden Abschnitt werden bestehende Konzepte vorgestellt, die Elemente unserer Leitziele beinhalten und zugleich Medienkompetenzen auf unterschiedlichen Ebenen vermitteln.

Im Folgenden werden die einzelnen Medienkompetenzen vorgestellt. Die Medienkompetenzen bauen systematisch aufeinander auf und das Anforderungsniveau wie auch der Komplexitätsgrad steigen entsprechend des Alters und der Klassenstufe. Wir wollen Kinder möglichst früh in den verschiedenen Kompetenzen fördern und fordern. Aber auch Lehrende müssen über entsprechende Kompetenzen verfügen, um diese den Schüler*innen angemessen vermitteln zu können.

1. **Basiskompetenzen**, die immer wieder eingeübt werden müssen. Diese beinhalten: Funktionsweisen des Computers, Zugänge für das Schulnetz kennen, Führung und Klicken der Maus, Kennenlernen der Tastatur, Texte schreiben mit Textverarbeitungsprogrammen, Ordnerstrukturen kennen, Audio, Video, Internet kennen → „digitales Lernen lernen“
2. **Das Suchen und Verarbeiten von Informationen:** Programme, Apps und Werkzeuge für den Unterricht kennen, gewonnene Inhalte für das Wissen nutzen und strukturieren, Urheberrechte kennen und beachten, Quellen kennen, Quellen auf ihre Glaubwürdigkeit hin untersuchen
3. **Das Kommunizieren und Kooperieren:** Gruppenarbeit/ Partnerarbeit an gestellten Aufgaben, Werkzeuge und Anwendungen zur Kooperation kennenlernen, Werkzeuge zur Kommunikation kennenlernen, Anwendungen, Werkzeuge für projektorientierten Unterricht kennenlernen
4. **Das Produzieren und Präsentieren:** Möglichkeiten und Werkzeuge zur Präsentation der eigenen Arbeit kennen, Werkzeuge und Anwendungen zur Produktion eigener Arbeiten kennen (PPP, Slow-Motion-Filme, Videos, Fotodokumentation)
5. **Das Analysieren und Reflektieren:** Anwendung der Erkenntnisse und Reflexion des Einsatz von digitalen Medien, Feedbackkultur, Umfragen, Reflexion eigener und fremder Arbeiten (Quellenbeurteilung, Fake News, Cybermobbing, Social Media, gesellschaftliche Funktion digitaler Medien)

Schwerpunkt „Leseförderung mit digitalen Medien“

Neben der Sportbetonung ist die Leseförderung ein weiterer schulischer Schwerpunkt der Grundschule im Taunusviertel. Ab der 3. Klassenstufe wird regelmäßig mit dem Leseprogramm „Antolin“ des Westermann-Verlags im PC-Raum gearbeitet. Passend zu den Lehrwerkstexten (u. a. „ABC der Tiere“) finden die Schüler*innen Quizfragen, die das Leseverstehen fördern. Diese Möglichkeit stellt für sie einen motivierenden Lernzugang dar und soll ihnen die vielseitige Nutzung von digitalen Medien für das Trainieren von Kernkompetenzen wie Lesen näherbringen. Ergänzt wird dies durch lehrwerksabhängige Software, die auch den Sachunterricht miteinschließt.

(Pädagogischer Bereich: Differenzierung, Integration, Projektunterricht, Leseförderung, Zugänge, Visualisierung; Medienkompetenz: Basiskompetenz, Verarbeiten von Informationen)

Sprachbildungskonzept

In einem sprachsensiblen Unterricht werden digitale Medien immer bedeutsamer. In der Wortschatzarbeit mit Kindern, die wenig Deutschkenntnisse besitzen, wird neben analogen Medien verstärkt auf digitale Medien von Schulbuchverlagen und Open Source Angeboten gesetzt. In eigenständiger Arbeit können sie die Sprache mit Bild-, Hör- und Wortzuordnungen spielerisch erlernen. Digitale Übersetzungsfunktionen erleichtern den Austausch zwischen Schüler*innen und Lehrer*innen, aber auch zwischen den Eltern. Durch interaktive Schaltflächen und Belobigungssysteme sind die Schüler*innen aktiviert und lange motiviert, sich mit Sprache auseinanderzusetzen,

was sich entsprechend in den Lernergebnissen zeigt. Diese Lernarrangements können während des Unterrichts als Differenzierung durchgeführt werden, wenn entsprechende Computer im Klassenraum zur Verfügung stehen. Alternativ dazu werden Übungen im PC-Raum gemacht, wenn die entsprechenden Lernprogramme dort verfügbar sind. Interaktive Whiteboards werden ebenfalls zur Sprachförderung genutzt. Der Einsatz von digitalen Bilderbuchkinos (u. a. in Kooperation mit der Bürgerstiftung Lesen) im Unterricht oder in der Lese-AG laden die Kinder ein, Geschichten zu erzählen und den Wortschatz zu erweitern. Interaktive Sprachspiele können die Kinder aktivieren.

(Pädagogischer Bereich: Differenzierung, Integration; Medienkompetenz: Basiskompetenz, Verarbeiten von Informationen)

Internetführerschein

In der 3. Klassenstufe absolvieren die Schüler*innen einen Lehrgang im Umgang mit dem Computer (Umfang: 8 Schulstunden). Sie lernen zunächst, wie sie sich im Schulnetzwerk zurechtfinden. In den ersten Übungsstunden steht das Anmelden mit dem eigenen Passwort, das Erstellen von Word-Dateien sowie das Speichern und Wiederfinden ebendieser und das Abmelden aus dem Netzwerk auf dem Lehrplan. Im zweiten Schritt erproben die Schüler*innen das Öffnen und Schließen des Browsers und die Eingabe von Web-Adressen. Sie recherchieren im Internet zu relevanten Sachthemen, die mit dem Deutsch- und Sachunterricht verknüpft werden. Dabei nutzen die Schüler*innen für Kinder ausgewiesene Suchmaschinen. Sie lernen, wie sie auf einer Website navigieren, Links nutzen und einen ausgewählten Text und Bilder in ein Word-Dokument einfügen können. Nach Beendigung des Kurses erhalten sie einen „Internetführerschein“. Die eingeübten Kompetenzen werden in der 4. Klassenstufe aufgefrischt und gefestigt.

(Pädagogischer Bereich: Projektunterricht, Differenzierung; Methodenkompetenz: Basiskompetenz, Verarbeiten von Informationen, Recherche)

Medienzeit 5 und 6

Nachdem in den Klassenstufen 3 und 4 die Grundlagen zur Netzwerks- und Internetnutzung eingeübt wurden, werden diese in den Klassenstufen 5 und 6 projektorientiert vertieft und weiter ausgebaut. In der Klassenstufe 5 geht es vorwiegend um die Nutzung von Textprogrammen. Die bereits erarbeiteten Funktionen werden bspw. nun durch das Formatieren von Bildern, die Nutzung verschiedener Schriftarten und -größen und das Erstellen von Hyperlinks ergänzt. Ziel ist die Erstellung von Informationstexten zu Sachthemen, die durch das Einfügen von Hyperlinks zu einer interaktiven Ausstellung zusammengefasst werden. In der Klassenstufe 6 steht die Vorbereitung eines medial-unterstützten Vortrages auf dem Lehrplan. Die Schüler*innen erarbeiten sich Grundlagen in der Nutzung von PowerPoint zum Erstellen von Präsentationen. Anschließend recherchieren sie im Internet zu einem Thema aus dem Bereich Gesellschaftswissenschaften. Die Schüler*innen lernen kindgerechte Suchmaschinen und andere Online-Angebote kennen. Ein Schwerpunkt liegt dabei auf dem verantwortungsvollen Umgang mit dem Internet und verschiedenen internetfähigen Medien. Außerdem sollen die Schüler*innen lernen, zwischen seriösen und unseriösen Quellen zu unterscheiden.

(Pädagogischer Bereich: Projektunterricht, Kooperation, Kommunikation, Differenzierung, Erweiterung der Methoden- und Sozialkompetenz; Medienkompetenz: Basiskompetenz, Verarbeiten von Informationen, Recherche, Präsentieren und Kooperieren, Analysieren und Reflektieren)

Lehren und Lernen mit audio-visuellen Medien – Vom Konsumenten zum Produzenten

Im Fach Naturwissenschaften (NaWi):

Für den NaWi-Unterricht wird regelmäßig auf die audio-visuellen Medien des Medienforums (MOM; <https://berlin.edupool.de>), die für die Verwendung im Unterricht an ausgewählten Berliner Bildungseinrichtungen lizenziert sind, zurückgegriffen. Durch diese Möglichkeit können komplexe naturwissenschaftliche Sachverhalte von den Schüler*innen leichter nachvollzogen werden.

In kleineren Projekten haben bereits einige Kinder zu ausgewählten Themen bzw. Versuchen die Durchführung und die Ergebnisse mithilfe eines Fotoapparats dokumentiert. Das mittel- und langfristige Ziel ist es, eigene Erklärvideos wie zum Beispiel Stop-Motion-Filme zu drehen. Während der Auseinandersetzung mit einer Animationstechnik und der Umsetzung des Arbeitsauftrags reflektieren die Schüler*innen das naturwissenschaftliche Thema und reduzieren einen komplexen Sachverhalt durch eine vereinfachte Darstellung. Durch dieses kreativ-explorative Lernen werden nicht nur ihr Interesse, sondern auch die Medienkompetenz sowie die Teamfähigkeit gefördert.

Aus der Perspektive der Lehrenden bieten die aktuellen digitalen Angebote der Schulbuchverlage (z. B. „BiBox“ von der Westermann Gruppe, „scook“ vom Cornelsen Verlag und „Digitaler Unterrichtsassistent“ vom Klett Verlag) viele Möglichkeiten für die Unterrichtsvorbereitung, um die Themen und Inhalte Rahmenlehrplan-konform auch audio-visuell vermitteln zu können.

Im Fach Gesellschaftswissenschaften (GeWi):

Im Fach GeWi spielen die verschiedenen Medienkompetenzen eine große Rolle. Im Bereich der Informationsverarbeitung können Unterrichtsfilme, Höraufgaben und interaktive Tafelbilder dazu dienen, verschiedene Sinne der Kinder anzusprechen, um Lerninhalte für alle verständlich zu machen. Nicht nur der Westermann Verlag bietet hierfür eine digitale Lernumgebung (BiBox): Auch öffentliche Stellen des Landes Berlins wie z. B. das Medienforum bieten frei zugängliche digitale Formate an.

Die Kinder können ihr Wissen durch Übungsformate im Unterricht festigen und erweitern (siehe <https://segu-geschichte.de>). Im Bereich Informationsverarbeitung/ Suchen recherchieren die Kinder zu entsprechenden Themenfeldern auf Kindersuchmaschinen (z. B. Frag-FINN, Blinde-Kuh, WIKIKids, Planet-Schule). Dieses Wissen wird gebündelt, strukturiert und in kooperativen Arbeitsprozessen visualisiert. Die Schüler*innen erlernen durch Erklärvideos eigenverantwortlich die Arbeitsschritte, um Anwendungsprogramme (PPP, ActivInspire) für eine Präsentation angemessen nutzen zu können (vgl. https://unterrichten.zum.de/wiki/Digitale_Medien_im_Geschichtsunterricht).

Ein wichtiger Bestandteil des Unterrichts im Fach GeWi ist auch das Reflektieren des eigenen Handelns und der eigenen digitalen Produkte sowie die Verwendung von fremdem Wissen. Vor allem wird hier die Medienkompetenz anhand von Cybermobbing, Medienentwicklung und Beurteilung von Fake News sowie der eigenen Medienkonsum besonders reflektiert.

*(Pädagogischer Bereich: Projektunterricht, Forschendes Lernen, Kooperation, Kommunikation, Differenzierung, Erweiterung der Methoden- und Sozialkompetenz; **Medienkompetenz:** Basiskompetenz, Verarbeiten von Informationen, Recherche, Produzieren und Präsentieren, Kommunikation und Kooperation, Analysieren und Reflektieren)*

5. Fazit: Was hat sich bewährt?

Die Konzepte „Internetführerschein“ und „Medienzeit 5 und 6“ haben sich bewährt. Diese lassen sich unkompliziert in die Jahresplanung integrieren und mit thematisch passenden Aufgaben verknüpfen. Durch die altersgemäße Vermittlung der Grundkompetenzen in den Jahrgangsstufen 3-6 sind die Schüler*innen gut auf die Anforderungen in den weiterführenden Schulen vorbereitet. Der PC-Fachraum hat sich dabei als unverzichtbar herausgestellt und wird neben der curricular festgesetzten Vermittlung der Medienkompetenzen in vielen Fächern zunehmend und über die Konzepte hinausgehend für Rechercharbeiten und die Textverarbeitung genutzt. Auch Förderstunden, insbesondere zur Sprach- und Leseförderung, werden verstärkt im PC-Raum abgehalten, um den Schüler*innen die Möglichkeit zu geben, Erklärvideos, Lernprogramme und Online-Übungen mit bildlicher Unterstützung zu nutzen.

Die interaktiven Whiteboards in den Klassen- und Fachräumen haben durch die vielfältigen Visualisierungsmöglichkeiten (u. a. Medien der MOM-Mediathek, Erklärvideos u. Ä.) zum besseren Verständnis von Unterrichtsinhalten v. a. in den Fächern NaWi und GeWi beigetragen. So kann zudem verstärkt auch eine kritische Auseinandersetzung mit digitalen Medien angestoßen werden.

Gerade in den ersten Klassenstufen hat sich die Nutzung der Whiteboard-Software (ActivInspire) und der Visualisierung der Buch- oder Heftseiten als sehr wertvoll herausgestellt, da dies v. a. leistungsschwächeren Schüler*innen eine Orientierungshilfe bietet. Verstärkt werden auch Bilderbuchkinos v. a. in den unteren Klassenstufen zur Sprachbildung eingesetzt.

Nicht zuletzt durch die Corona-Krise hat sich die Nutzung von digitalen Medien als unentbehrlicher Pfeiler der Unterrichtsgestaltung herausgestellt. Online-Lernportale wie die MMGKinderseite oder das Leseprogramm „Antolin“ bieten einen passenden Ausgangspunkt für Internetaktivitäten an den Schul-PCs und werden auch von vielen Schüler*innen zu Hause an den digitalen Geräten genutzt. Das Programm „Antolin“ bietet dabei den Vorteil, dass die Fortschritte der einzelnen Kinder gemessen und beobachtet werden können.

Während im Bereich Sprachförderung und Leseförderung auch in den ersten beiden Klassenstufen bereits verstärkt gezielt mit digitalen Medien gearbeitet wird, bedarf es dort einer erhöhten individuellen Auseinandersetzung mit digitalen Medien. Dieses könnte in Teilungsstunden realisiert werden, um die Schüler*innen z. B. bereits mit der Arbeit am PC vertraut zu machen. Es muss jedoch noch in allen Klassen umgesetzt werden. Auch die Arbeit mit außerschulischen Partnern kann noch verstärkt werden.

6. Herausforderungen im Schul- und Unterrichtsalltag

Vieles wird bereits umgesetzt; dennoch gibt es Herausforderungen, die sich täglich im Schulalltag äußern. Eine Befragung des Kollegiums wie auch die letzte Schulinspektion haben verschiedene Herausforderungen im Umgang mit digitalen Medien und Medienkompetenz benannt und sichtbar gemacht. Ein konstruktiver Umgang mit den Herausforderungen dient dazu, digitale Medien gemäß unseren Leitlinien einzusetzen und die entsprechenden Medienkompetenzen zu vermitteln, aber auch auszubauen.

1. Hardware:

- a. Bisher gibt es insgesamt nur 6 interaktive Whiteboards. Das Kollegium wünscht sich eine Ausstattung aller Klassenräume mit interaktiven Whiteboards, Computern und Beamern. In dem Zusammenhang wird aber auch erwähnt, dass dies nur Sinn mache, wenn die Einrichtung einer stabilen Internetverbindung und die Wartung der Geräte durch einen IT-Betreuer o. Ä. ermöglicht werden.
- b. Ein weiterer Bedarf an interaktiven Whiteboards ergibt sich aus dem Wunsch, Präsentationen mit der Whiteboard-Software einüben und unabhängig vom Computerraum präsentieren zu können.
- c. Nicht alle Klassen besitzen eigene Computer zur Differenzierung und Inklusion. Dies wäre jedoch wünschenswert. Darüber hinaus besteht auch der Wunsch des Kollegiums, dass Tablets oder Laptops im Unterricht verstärkt integriert werden.
- d. Bereitstellen von Druckern und Scannern - sowohl für Lehrer*innen als auch für Schüler*innen - im PC-Raum und zu jedem interaktiven Whiteboard, damit beispielsweise Projektarbeiten und Ergebnissicherungen zuverlässig durchgeführt werden können.
- e. Wartung der Geräte
- f. Das Hinzukommen neuer Lehrkräfte erfordert ständig neue Absprachen und Einführungen in die Technik bzw. in die Bedienung der Geräte und setzt neue und angepasste Formate von Fortbildung und Unterstützung voraus.

2. Software:

- a. Die PCs werden – wie auch die 24 PCs im Computerraum – bisher mit Windows 7 betrieben. Aufgrund der nicht mehr bereitgestellten Sicherheitsupdates seitens Microsofts ist eine Umstellung wegen der bestehenden Sicherheitslücken auf ein aktuelles Betriebssystem dringend notwendig.
- b. Beschaffung und Ausstattung aller digitalen Geräte mit Lernsoftware (Lizenzen von Lernumgebungen sind ebenfalls wichtig; Datenschutzverordnung, Klärung der Bedienbarkeit)
- c. kontinuierliche Updates

3. Netzwerkkumgebung, Server, WLAN

- a. Die geringe DSL-Anbindung der Schule führt immer wieder zu Verzögerungen und Problemen bei der Nutzung von Internetressourcen.
- b. Das Ermöglichen eines effektiven und einfachen Zugriffs auf digitale Medien im Unterricht durch Lehrkräfte und Schüler*innen (homogene technische Strukturen, leichte Bedienbarkeit, übersichtliche technische Abläufe u. Ä.)
- c. Schaffung einer digitalen Lernumgebung und einem schulinternen Netzwerk, die den heutigen Anforderungen entsprechen
- d. Das Ermöglichen eines einfachen Zugriffs auf digitale Medien und Lernportale über die Schulhomepage für die Schüler*innen
- e. Die nötigen kontinuierlichen technischen Anpassungen (Server, Wartung der PC-Clients, Erneuerung der interaktiven Whiteboards)

II. Pädagogische Strategie/Medien-Nutzungskonzept

Internetführerschein

Im Zuge des Kurses werden den Schüler*innen Grundkompetenzen im Umgang mit digitalen Medien vermittelt. Ziel ist es, dass sie selbstständig durch die Nutzung kindgerechter Suchmaschinen Informationen zu Rahmenlehrplan-konformen Themen wie z. B. „Wasser“ recherchieren und diese Informationen in Word-Dokumenten speichern. Dazu gehört auch das Einfügen von Bildern. Dafür müssen die Schüler*innen zunächst lernen, sich im Schulnetzwerk zurechtzufinden (anmelden, Dokumente erstellen, speichern, wiederfinden).

Entwicklungsbedarf:

Nicht alle PCs im PC-Fachraum sind funktionstüchtig, was das Arbeiten mit einer Klasse von mehr als 24 Schüler*innen erschwert. Die Kinder müssen zudem verstärkt auf das selbstständige Arbeiten hin trainiert werden, damit auch die in den Klassen vorhandenen PCs genutzt werden können. Ein unabhängigeres und differenzierteres Lernen kann dadurch ermöglicht werden. Wünschenswert ist zudem die Nutzung mobiler Geräte, die ebendieses Ziel verfolgt.

Damit Kinder an der Grundschule früh an kindgerechte mediale Inhalte, die den Unterricht stützen, herangeführt werden, muss die Schule mittelfristig eine Lernplattform einrichten. Dort können einerseits bereits ausgearbeitete Lerninhalte den Kindern zur Verfügung gestellt werden. Andererseits könnte jedes Kind mit entsprechenden Zugangsdaten einen Lernraum bekommen. Dort könnten auch Inhalte in Form von Dateien abgelegt, aber auch wieder hochgeladen werden. So können die Schüler*innen schnell an basale Fertigkeiten in der Nutzung von Soft- und Hardware herangeführt werden.

Technischer Bedarf:

WLAN im PC-Raum und in den Klassenräumen, mobile Geräte (Notebooks, Tablets) als Klassensatz, entsprechender Server (mit Software)

„Antolin“

Die Schule besitzt seit 2014 eine Lizenz für das Leseförderungsprogramm „Antolin“. Das Programm ist in vielen Klassen wichtiger Bestandteil der wöchentlichen Aufgaben (Zusatzaufgaben für zügig arbeitende Schüler*innen, Hausaufgaben, Förderstunden usw.) und wird auch zur Leseförderung im Unterricht mit Kleingruppen genutzt. Im Zuge des Homeschoolings hat es als motivierender Bestandteil von Wochenplänen und durch die Kontrollfunktion für die Lehrpersonen an Bedeutung gewonnen und in allen Klassenstufen Einzug gehalten.

Entwicklungsbedarf:

Das Programm soll im kommenden Schuljahr mehr und mehr in den Präsenzunterricht aller Klassenstufen integriert werden. Dabei sollen auch andere Funktionen als die bisher genutzten zum Tragen kommen. Beispielsweise soll die Autoren Datenbank im Zuge von Buchvorstellungen als Grundlage für ein Autorenprofil genutzt werden. Ein entsprechender Verweis wird in das betreffende Deutsch-SchiC eingepflegt.

Technischer Bedarf:

Um das Programm im kommenden Schuljahr mehr in den Präsenzunterricht zu integrieren, benötigt die Schule Tablets oder Notebooks, die direkt in der Klasse genutzt werden können bzw. fest installierte Computer mit Internetzugang in allen Klassen.

Lern-Apps (ANTON und LearningApps)

ANTON ist ein Beispiel für eine Lern-App, die ein selbständiges Lernen mit Selbstkontrolle ermöglicht und von der EU als Bildungsprojekt gefördert wird. Sie wird bereits von einigen Kindern zu Hause benutzt, um Lernerfolge zu steigern. Bisher gibt es mehr als 100.000 Aufgaben und mehr als 200 Übungstypen, Lernspiele und interaktive Erklärungen aus den Fächern Deutsch, Mathe, Sachunterricht, Biologie, DaZ und Musik für die Klassen 1 bis 10 - passend zu den Lehrplänen der einzelnen Bundesländer. Schon Schüler*innen der 1. Klassenstufe können von dieser Lern-App profitieren: Durch das Nachspüren von Buchstaben bzw. Zahlen auf der Oberfläche eines Tablets wird das Verständnis für die richtige Schreibweise gefördert. Für viele Schüler*innen ist es motivierender, z. B. Rechenaufgaben mit der ANTON App zu lösen als Arbeitsblätter auszufüllen. Die unmittelbare Rückmeldung sowie die Belohnungen in Form von kleinen Spielen bieten einen zusätzlichen Lernerfolg.

Mithilfe einer Schullizenz können Lehrkräfte Schulklassen anlegen, differenzierte Aufgaben zuweisen und den Lernfortschritt verfolgen. Im Hinblick auf die Corona-Krise kann auf diese Weise ein motivierendes Lernen mit Kontrolle trotz geschlossener Schule ermöglicht werden. Ähnliches gilt auch für LearningApps.org. Diese Plattform beinhaltet interaktive und multimediale Lernbausteine, die die Lehrperson eigenständig für die betreffende Klassenstufe zusammenstellen kann.

Entwicklungsbedarf:

Eine Schullizenz (mit SchiLFs) und Tablets für die Verwendung dieser Lern-Apps im Unterricht werden benötigt.

Technischer Bedarf:

WLAN in den Klassenräumen, Tablets, PC-Raum mit ausreichend Schüler*innenplätzen, ggf. Anbindung an die Lernplattform mit eigenem Zugang

Ziele:

Video-Werkstatt im Fach NaWi

Beim Erstellen eines Stop-Motion-Films beschäftigen sich die Schüler*innen intensiv mit einem Thema (und ggf. mit den damit verbundenen Vorgängen). Im NaWi-Unterricht könnte z. B. mit dieser Methode das Teilchen-Modell in einzelnen Schritten dargestellt und beschrieben werden. Durch die aktive Auseinandersetzung und die Zusammenarbeit in der Gruppe werden das naturwissenschaftliche Verständnis sowie die Teamfähigkeit der Schüler*innen gefördert.

Entwicklungsbedarf:

Damit diese Arbeitsmethode ermöglicht werden kann, werden mehrere iPads/ Tablets benötigt. Mit ihnen können eigenständig konzipierte Szenen fotografiert und anschließend als Stop-Motion-Film produziert werden. Eine Fortbildungsveranstaltung zu diesem Thema wurde bereits von einer Lehrkraft besucht.

Technischer Bedarf:

WLAN im Fachraum „NaWi“ und in den Klassenräumen, 4-6 iPads/ Tablets, Beamer, interaktives Whiteboard

GeWi

Im Fach Gesellschaftswissenschaften arbeiten die Kinder oft projektorientiert an Themenfeldern.

Entwicklungsbedarf:

Damit dieses mit der Entwicklung von Medienkompetenzen optimal verknüpft und zusätzlich eigenständige und kooperative Lernformen ermöglicht werden, wären Geräte wie Tablets und WLAN förderlich. Diese könnten den Kinder zeitweise zur Verfügung gestellt werden, um Projektinhalte auf verschiedenen Ebenen zu beleuchten. Dazu könnten Dokumentationen (Fotografien), Umfragen, Anwendung von Lern-Apps und Lernplattformen direkt mit Unterrichtsinhalten verknüpft werden. Da die Kinder auch zu Hause oder in Projektgruppen damit arbeiten, wäre es wichtig, dass alle Kinder mit Hardware ausgestattet sind, damit alle gleichberechtigt an dem Erwerb der Medienkompetenzen unabhängig von ihrer technischen Ausstattung zu Hause partizipieren können (Ausleihsystem von Tablets).

Technischer Bedarf:

WLAN im PC-Raum und in den Klassenräumen, Tablets als Leihgaben, Server, der auch außerhalb der Schule von Kindern genutzt werden kann. (Lernplattform mit Zugangsdaten)

Medienstunden

Ein weiteres Ziel ist die Festlegung fester Medienstunden (betreut durch den Medienverantwortlichen der Schule) in Absprache mit der Schulleitung und den entsprechenden Fachkonferenzen (D, SU). Diese Stunden können von entsprechenden Kolleg*innen gebucht werden. Zudem muss der Medienverantwortliche stärker in die mediale Aus- und Weiterbildung der Lehrkräfte eingebunden werden. Auch dafür sollen entsprechende Sprechstunden zur Verfügung gestellt werden, die bei Bedarf einzeln oder in Kleingruppen genutzt werden können. Anzudenken ist weiterhin die Etablierung eines Peer-to-Peer-Coachings innerhalb des Kollegiums, das sich mit unserem pädagogischen Leitbild „In Gemeinschaft leben“ verknüpfen lässt.

III. Fortbildungskonzept

Fortbildungsinhalt	Zielgruppe	Bemerkung / Notizen Hinweise / Niveaustufe
1) Arbeiten mit den interaktiven Whiteboards an der Grundschule im Taunusviertel	Neue Lehrkräfte und Referendare	Einstiegsfortbildung
2) Anmelden und Auffinden der Formulare im „LERNRAUM BERLIN“ (Schulorganisation)	(Neue) Lehrkräfte ohne Zugang zum „LERNRAUM BERLIN“	Einstiegsfortbildung zum „LERNRAUM BERLIN“ (lernraum-berlin.de)
3) Nutzung des Schulservers und einer Schul-/ Lernplattform für Lehrkräfte und Schüler*innen	Alle Lehrkräfte	Einstiegsfortbildung/ weiterführende Fortbildung
4) Angebote zum Einsatz digitaler Medien und Lern-Apps	Alle Lehrkräfte	Externe Beratung (www.digitales-lernen.berlin)
5) Unterrichtsbausteine zur Medienbildung (LISUM)	Alle Lehrkräfte	Externe Beratung lisum.berlin-brandenburg.de/lisum

Die Fortbildungen zur Nutzung digitaler Medien im Unterricht fanden bisher überwiegend in folgenden Formen statt:

- situationsbezogen (Einzeltermine beim IT-Betreuer)
- Workshops (z. B. am Pädagogischen Nachmittag)
- regionale Fortbildungen von einzelnen Lehrkräften
- autodidaktisch

Problembezogen und meistens in 1:1-Situationen unterstützen der IT-Betreuer, der externe IT-Experte und zum Teil auch erfahrene Lehrkräfte die Kolleg*innen bei Fragen zur Nutzung digitaler Medien im Unterricht. Dabei werden auch Softwareinstallationen, PC-Konfigurationen u. a. vorgenommen.

Bei pädagogischen Treffen werden neue digitale Angebote vorgestellt und zum Teil auch ausprobiert (z. B. Lern-Apps sowie Lern- und Unterrichtsplattformen wie Snapet). Die Anzahl dieser Workshops soll auch im Hinblick auf die Anschaffung neuer technische Geräte wie z. B. die Dokumentenkameras erweitert werden.

Unterstützung in digitaler und anderer Form

Zur Information und als Ergänzung der Präsenztermine werden u. a. Texte (Infoblätter) und Rundmails (teilweise mit Links versehen) angeboten. Alle Kolleg*innen werden auf diese Weise auf dem Laufenden gehalten.

IV. Technisches Raum- und Ausstattungskonzept

Gebäudevernetzung und Server

Das Gebäude ist teilvernetzt. Im 1.OG sind teilweise LAN-Anschlüsse vorhanden. Die Schule hat eine angemessene DSL-Anbindung/ Glasfaser.

Der Rest des Netzwerkes besteht aus insgesamt 15 DLAN-Anschlüssen, verteilt auf das Erdgeschoss, das 1. und 2. OG. Es ist der „Berliner Standardserver“ (Bechtle/SBE) Logodidact 2.0. vorhanden.

Internetanbindung

Verwaltungsnetz und Schülernetz

WLAN

WLAN ist nur im Lehrerzimmer im 1. OG vorhanden.

PC-Fachraum

Die Schule hat einen Computerraum als Fachraum mit 28 PCs (ausgestattet mit Windows 7, überwiegend Intel CELERON Dual-Core, einige i3), die über das Imagesystem des Servers gepflegt werden.

Im Computerraum befindet sich ein Lexmark Drucker, Beamer und eine kleine festinstallierte Leinwand.

Da die PCs mit Windows 7 ausgestattet sind, ist die baldige Installation einer aktuelleren Windows-Version unabdingbar.

Interaktive Whiteboards und Beamer

Sechs interaktive Whiteboards sowie sechs Beamer wurden in mehreren Anschaffungszeiträumen von 2016 bis 2019 für vier Klassenräume und zwei Fachräume gekauft. Ein siebtes interaktives Whiteboard (inkl. Beamer) wurde im April 2020 für einen weiteren Klassenraum bestellt. Im Computerraum befinden sich ebenfalls ein Beamer und eine Leinwand.

Weitere technische Ausstattung

Notebooks

8 HP Notebooks Win 7 stehen für den Unterrichtseinsatz (mit WLAN) zur Verfügung.

Drucker im Lehrerzimmer/ Scanner

Die beiden PC-Arbeitsplätze im Lehrerzimmer sind mit einem Laserdrucker (HP Color LaserJet CP2025dn) verbunden. In einem weiteren Raum gibt es vier weitere PCs, die Zugriff auf einen Laserdrucker (Brother MFC-J5330DW) und einen Scanner (Canon CanoScan LiDE 210) haben. Abgesehen von den letzten beiden Geräten ist die Ausstattung veraltet.

Mehrzweckraum

Im Mehrzweckraum finden regelmäßig große Schulveranstaltungen statt (Ein- und Ausschulung, Info-Abende usw.). Für die technische Unterstützung stehen ein Beamer, eine Stereoanlage, ein DVD-Player und ein Computer zur Verfügung. Ein fest installierter Beamer sowie eine elektrisch bedienbare Leinwand auf der Bühne wären für Präsentationen und Theateraufführungen sinnvoll.

Aus Kap. II ergeben sich für uns folgende Punkte:

- neuer Server (mit Unterstützung von Windows 10 Clients „Imaging“)

- LAN-Netzwerkausbau
- WLAN in allen Unterrichtsräumen
- Auch die verbleibenden neun Klassenräume sowie der Kunstraum werden mit interaktiven Whiteboards ausgestattet (auch mit mobilen interaktiven Whiteboards wegen der fehlenden Abdunkelung der Räume bzw. aus statischen Gründen).

Notwendige technische Anpassungen der Räume:

- vorhandenen Server durch ein neues Modell ersetzen
- deutliche Verbesserung der DSL-Anbindung
- Versorgung der Klassenräume mit WLAN

Prioritäten

1. Neuer Server, WLAN im gesamten Schulgebäude
2. Interaktive Whiteboards/ Displays (mit Whiteboard-Seitenflügeln) sowie PCs und Beamer für die verbleibenden Klassenräume, die bisher noch nicht mit einer Präsentationstechnik ausgestattet worden sind.
3. Verdunklungsmöglichkeiten
4. Erneuerung des Schulnetzwerks/ Integration einer Lernumgebung
5. Drucker-Scanner-Kombinationen (Anzahl entsprechend der Anzahl der interaktiven Whiteboards)
6. Laserdrucker für das Lehrerzimmer
7. Neue Notebooks/ 2-in-1-Laptops/ Tablets im Klassensatz (u. a. für forschendes Lernen)
8. Ablage- und Ladeschrank für Notebooks
9. Dokumentenkameras in allen Räumen
10. Mikroskop-Kamera für den NaWi-Raum
11. Austausch/ Wartung der vorhandenen Beamer

V. Support- und Wartungskonzept

Die Grundschule im Taunusviertel verfügt über einen „Berliner Standardserver“ (Bechtle/SBE) und nimmt seit Februar 2019 aktiv am Projekt IT-Wartung der Berliner Senatsverwaltung teil, sodass regelmäßig ein externer IT-Experte an der Schule arbeitet.

Abläufe bei Störungen

Alle Lehrkräfte sind informiert, dass sie Meldungen über Störungen an den IT-Betreuer mündlich oder schriftlich durch ein Ablagefach abgeben können. Der IT-Betreuer koordiniert weitgehend die Kontakte und die Beauftragung von Firmen z. B. zur Wartung oder Reparatur der interaktiven Whiteboards bzw. Beamer oder des Servers (SBE). Der externe IT-Experte, der einmal wöchentlich in der Schule ist, erhält über das Ticketsystem seines Arbeitgebers von der Schulsekretärin die Support-Anfragen.

Support-Information der Lehrkräfte

Zur Information der Lehrkräfte über immer wieder auftretende Fehler, Probleme oder einfache Lösungsmöglichkeiten werden verschiedene Möglichkeiten genutzt:

- 1:1 Gespräche mit den Lehrkräften
- Dienstbesprechungen und pädagogische Nachmittage
- Rundmails (Verteiler der Lehrkräfte)
- Aushänge
- Info-Aushänge an den Geräten

VI. Zuständigkeiten innerhalb und außerhalb der Schule

Bereich	Zuständigkeit	Hinweise, E-Mail, Telefon
Medienkonzept (Entwicklung/ Umsetzung)	Medienkonzept-Gruppe: Frau Wandscheer (SL) Frau Neuenfeldt Frau Scherzinger Frau Schierbaum	Sekretariat@taunusviertel.schule.berlin.de 030-90277-8151
IT-Betreuer (ITB)	Herr Lorenz	Sekretariat@taunusviertel.schule.berlin.de 030-90277-8151
IT-Regionalbetreuer (ITRB)	Herr Wutke <i>(ab Schuljahr 2020/21)</i>	itr-region07@berlin.de 030-90277-7907
IT-Experte	Herr Brüsewitz (Bechtle AG)	Projekt „IT-Wartung der Senatsverwaltung 07G26-it-experten@bechtle.com
Kontakt Server-Support	SBE Solutions	030-4530651-01 (Vertrag am 25.07.2019 ausgelaufen. Laut Herrn Wutke wird derzeit geklärt, wie Neuverträge/ Vertragsverlängerungen finanziert werden können.)
Kontakt Client-Support	Herr Brüsewitz (Bechtle AG)	Projekt „IT-Wartung der Senatsverwaltung michael.bruesewitz@bechtle.com
Zugang zum Warenkorb des IT-Dienstleistungszentrums des Landes Berlin	Schulleitung/ Verwaltungsleitung	Sekretariat@taunusviertel.schule.berlin.de 030-90277-8151