Handreichung digitaler Medien an der GGS Unter Birken

## Einleitung

Der verantwortungsvolle Umgang mit digitalen Medien und die damit unabdingbare digitale Bildung, stellt bereits jetzt vorrangig einer der wichtigsten Themen der Bildung dar, vor allem im Hinblick auf die digitale Mediennutzung in der Zukunft. Der Einzug der neuen Medien in die Alltagswelt brachte zum bisher eher passiven Umgang mit Informationen zunehmend vielseitige Nutzungsmöglichkeiten, die jedoch für einen verantwortungsvollen Umgang durch bestimmte Grundfertigkeiten erst erlernt werden müssen. Die Nutzung der digitalen Medien stellt somit eine unverzichtbare Säule des heutigen Unterrichts dar und sollte frühzeitig den Schülerinnen und Schülern nähergebracht werden. Die heutige Vielfalt der Medien wie PC, mobile Endgeräte und Internet bietet den Schülerinnen und Schüler neue Chancen ihre Fähigkeiten zu entfalten. Integriert man die neuen Medien sinnvoll in den Unterricht, können sie den Unterrichtsalltag bereichern.

Die Nutzung von Medien und dem Internet ist den Kindern oftmals aus ihrem Elternhaus bekannt. In den Ergebnissen der KIM-Studie von 2018 wird belegt, dass fast alle Kinder potentiell die Möglichkeit haben, zuhause das Internet zu nutzen. Gut zwei Drittel alle 6 - bis 13-Jährigen zählen nach eigenen Angaben zu den Internetnutzern. Eine Vielzahl der oben genannten Medien ist fest in die Lebenswelt der Kinder integriert. Diese Lebenswelt muss auch einen Zugang in den Schulalltag erlangen und dafür werden digitale Medien benötigt.

Wir als Grundschule sollten die Möglichkeit haben, den Eltern und Kindern in Bezug auf die Mediennutzung beratend zur Seite zu stehen und sie für einen verantwortungsbewussten Umgang mit digitalen Medien zu sensibilisieren. Ziel ist es, den Kindern einen selbstbestimmten, verantwortungsbewussten und auch kreativen Umgang mit Medien in der heutigen Zeit zu ermöglichen. Um dieses in ersten Ansätzen in Zukunft gewährleisten zu können, entwickelten wir unser Konzept zur medialen Nutzung. Hierbei steht die Nutzung von Equipments im Vordergrund. Dies wird im Folgenden erläutert.

## Medienausstattungen der Schule

### Ist-Zustand

An der GGS Unter Birken lernen derzeit ca. 250 Schüler:innnen in insgesamt 9 Klassen. Die Klassenstufen 1 und 2 erhalten Unterstützung durch unsere Diplom Sozialpädagogin. Insgesamt umfasst unsere Schule 9 Klassenräume, einen Mehrzweckraum sowie einen Raum der Sozialpädagogin, der Schulsozialarbeit, das Lehrerzimmer, das Sekretariat und das Büro der Schulleitung sowie ein Büro der OGS-Leitung. Die Klassengröße variiert mit Klassenstärken zwischen 24 und 30 Schüler:innen.

Vielfalt ist ein großes Thema in der heutigen Zeit und dies spiegelt sich auch an unserer Schule wider. Schüler:innen mit unterschiedlichen Lernvoraussetzungen, Herkünften, Religionen und Sprachen besuchen unsere Schule. Diese Vielfalt bereichert unser Miteinander. Wir lernen gemeinsam, was bedeutet: Schüler:innen, Lehrkräfte, Eltern und Mitarbeiter:innen agieren zusammen und profitieren voneinander. Dies eröffnet uns neue Perspektiven.

Die Schüler:innen werden im Klassenverbund unterrichtet. Der Unterricht wird gemeinsam durch die KlassenlehrerInnen der Stufe vor- und aufbereitet. Fächer wie Religion, Sport, Englisch und der Herkunftssprachliche Unterricht wird ggf. von Fachlehrern vorbereitet und unterrichtet.

Die GGS Unter Birken ist bereits mit folgenden Medien ausgestattet:

Hardware:

* W-lan im gesamten Schulgebäude
* In jedem Klassenraum ist eine Bluetooth-Box vorhanden sowie ein CD Player.
* einen Drucker im Lehrerzimmer und einem im Schulleiterbüro
* einen mobilen Beamer sowie einen deckenmontierten Beamer im Mehrzweckraum
* zwei PC im Lehrerzimmer
* eine Musikanlage
* einen Kopierer
* pro Klasse 12 -13 Ipads
* jeder Lehrer besitzt ein Lehrerendgerät (Ipad + Tastatur)
* in einigen Klassen stehen feste PC oder Laptops zur Verfügung
* digitale Tafeln in 11 Räumen
* Lego We do
* Calliope

Software:

* Betriebssystem Windows 10
* Libre Office 10 —> PC Lehrerzimmer
* Microsoft Edge (Browser)
* iOS Betriebssystem
* Microsoft Lizenz —> Ipads
* diverse und individuell aufgespielte Apps

### Unterrichtsbezug und -entwicklung

Die tägliche Herausforderung unserer Profession ist jedem Schüler / jeder Schülerin auf Augenhöhe zu begegnen. Dabei ist das Zusammenspiel von gemeinsamem Lernen und individuellen Angeboten unabdingbar. Schüleraktivierende Methoden und Unterrichtsformen sind weitere Bausteine für erfolgreiches Lernen. Der Schulalltag zeichnet sich durch offenen Unterricht in verschiedenen Sozialformen aus. In Einzelarbeit sowie Partner- und Gruppenarbeit versuchen wir den unterschiedlichen Leistungsniveaus der Kinder gerecht zu werden. Dazu zählt die Freiarbeit, Wochenplanarbeit, das Stationenlernen und auch die Arbeit an verschiedenen Projekten. Ziel ist, dass man jedes Kind auf seinem individuellen Entwicklungsstand abholt, um eine bestmögliche Förderung zu gewährleisten.

Durch regen Austausch und eine kontinuierliche Reflexion mit den Eltern, den Kolleginnen und natürlich den Kindern selbst versuchen wir die Stärken und Schwächen jedes einzelnen Schülers / jeder einzelnen Schülerin so gut es geht bei unserer Unterrichtsplanung zu berücksichtigen.

Durch die Medialisierung unserer Gesellschaft sehen wir uns in der Pflicht, die Kinder unserer Schule bestmöglich auf den Umgang mit Medien vorzubereiten. Hierzu zählt ein bewusst kritischer Umgang mit Medien und die Medienkompetenzen auszubilden. Die GGS Unter Birken möchte sich nun auf den Weg machen, die Schüler:innen in dem Ausbau ihrer Medienkompetenz bestmöglich zu unterstützen. Der Medienkompetenzrahmen soll hierfür als verbindliche Orientierung dienen.

Der Kompetenzbereich „Informieren und Recherchieren“ ist bereits im Unterricht integriert. In Projektarbeiten oder auch für Plakatgestaltungen informieren sich die Kinder im Netz (auf ausgewählten Seiten) über verschiedene Inhalte, die für ihre Präsentationen wichtig sind.

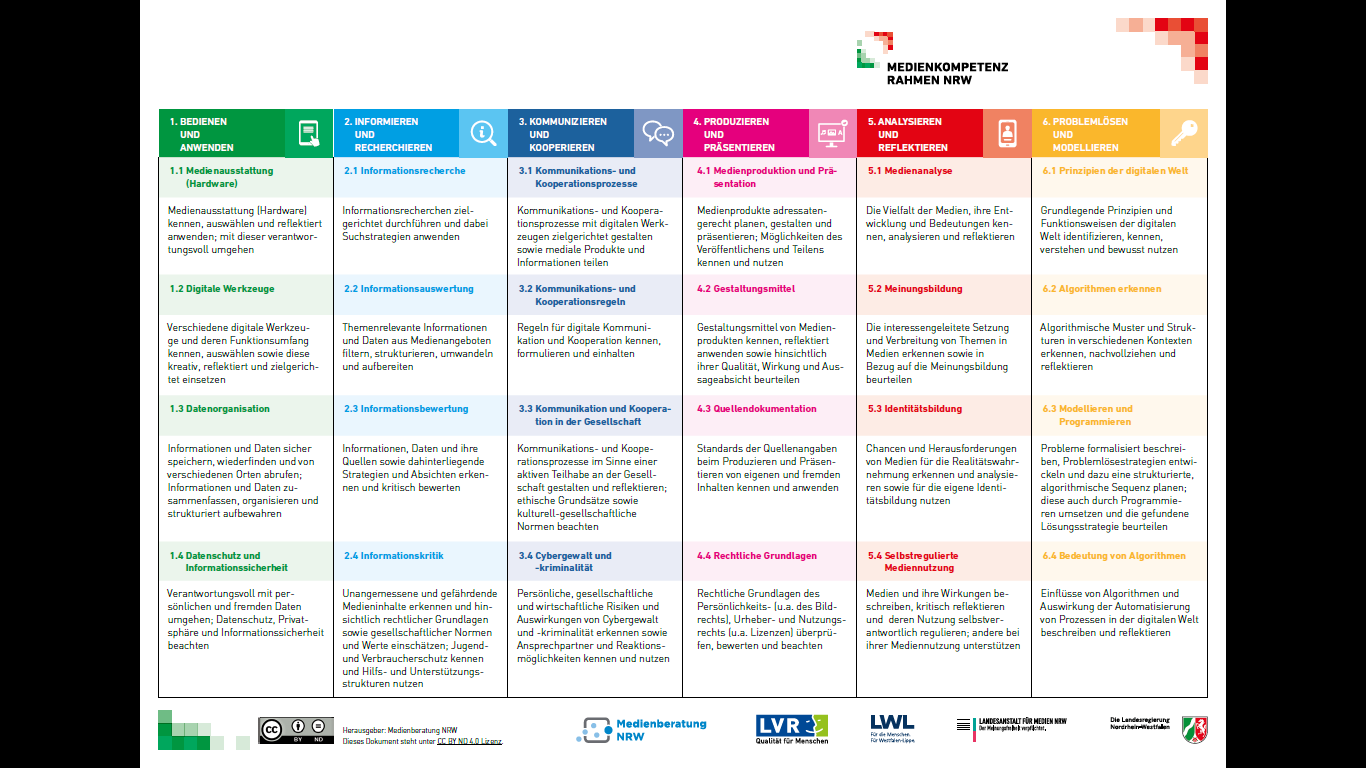
Auch der Kompetenzbereich „Produzieren und Präsentieren“ wurde bereits in ersten Ansätzen erprobt. Dazu zählt die Erstellung von Werbesports sowie Erklärvideos.

Da viele Grundschulkinder in der heutigen Zeit mit Kommunikationsmedien agieren, ist es wichtig ihnen einen verantwortungsvollen Umgang mit diesen Medien näher zu bringen. In den Bereichen „Kommunizieren und Kooperieren“ und „Analysieren und Reflektieren“ können Chatverläufe (WhatsApp, E-Mail, Skype, Telegramm etc.) im Hinblick auf die Wirkung analysiert werden oder auch wichtige äußere Anwendungsformen (z.B. das Schreiben einer E- Mail) beigebracht werden. Hierbei ist eine kritische Auseinandersetzung mit dem Medienangebot ein wichtiges Kriterium.

Der Umgang mit neuen Medien an unserer Schule bereichert unseren Schulalltag auf vielen verschiedenen Ebenen und trägt einen großen Schritt dazu bei, die Kinder auf ihren jetzigen Umgang mit neuen Medien und auch ihre mediale Zukunft bestmöglich mit einem verantwortungsvollen Bewusstsein im Sinne des Medienkompetenzrahmens auszubilden. Zusätzlich dienen Lernapps und Bookii Stifte die Schüler:innen auf ihrem jetzigen Stand bestmöglich abzuholen.

## Anhang

### Medienkompetenzrahmen



### mediale Unterrichtsentwicklung

In der folgenden Tabelle ist beispielhaft an einigen Umsetzungsmöglichkeiten aufgeführt, wie welche Inhalte thematisiert werden und wie sie ergänzend mit digitalen Medien erweitert werden können.

|  |
| --- |
| **1. Bedienen und Anwenden** |
| 1.1 Medienausstattung (Hardware) |
| Medienausstattungkennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen.  Schüler:innen erhalten die Möglichkeit, Grundkenntnisse im Umgang mit technischen Geräten zu sammeln. Dabei geht es um:   * Nutzen von analogen und digitalen Medien * Anwenden von Basisfunktionen digitaler Medien (Computer, Digitalkamera, Handy) * Anwenden von Grundfunktionen der Textverarbeitung * Altersgerechte Nutzung des Internets |
| 1.2 Digitale Werkzeuge |
| Verschiedene digitale Werkzeuge (Apps, Zoom, Power Point etc.) und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen.  Folgende Funktionen müssen die Schüler:innen im Umgang mit PC und Ipad lernen:   * Internet * Logineo * digitale Tafeln * Youtube * digitale Werkzeuge (Vergleich 3.4.) |
| 1.3 Datenorganisation |
| * Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen * Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren |
| 1.4 Datenschutz und Informationssicherheit |
| * Verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten umgehen * Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten |

|  |
| --- |
| **2. Informieren und Recherchieren** |
| 2.1. Informationsrecherche |
| Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden. Schüler:innen erhalten die Möglichkeit, sich mit Medien zu informieren.  Mögliche Beispiele analog   * Sachbücher   Mögliche Beispiele digital   * Hörspiele * Lernvideos * Internetseiten (Kindersuchmaschinen) |
| 2.2 Informationsauswertung |
| Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten. (ab Jahrgangsstufe 3 möglich)   * Umfragen (z.B. mit mentimeter) * Wie kann ich Informationen sortieren (kriteriengeleitet) * Mindmaps |
| 2.3 Informationsbewertung |
| Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten.   * Meinungen von Fakten unterscheiden * Verschiedene Quellen betrachten und bewerten |
| 2.4 Informationskritik |
| Unangemessene und gefährdende Medieninhalte erkennen und hinsichtlich rechtlicher Grundlagen sowie gesellschaftlicher Normen und Werte einschätzen; Jugend- und Verbraucherschutz kennen und Hilfs- und Unterstützungsstrukturen nutzen.   * Rechtliche Grundlagen – außerschulische Partner * Schulsozialarbeit |

|  |
| --- |
| **3. Kommunizieren und Kooperieren** |
| 3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse |
| Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen   * Kommunikation im Logineo-Chat und ggf. im Videochat * Ideensammlung/ Präsentation bei Logineo * E-Mails schreiben * analoge Aufgaben bei Logineo hochladen und digital Feedback erhalten * digitale Dokumente gemeinsam bearbeiten * digitale Präsentationen erstellen |
| 3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln |
| Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten   * Klassenchatregeln aufstellen * *Netiquette/ Internet-ABC* kennen lernen und anwenden |
| 3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft |
| Kommunikations- und Kooperationsprozesse im Sinne einer aktiven Teilhabe an der Gesellschaft gestalten und reflektieren; ethische Grundsätze sowie kulturell-gesellschaftliche Normen beachten   * Reflexion der eigenen digitalen Kommunikation * Vergleich analoge und digitale Kommunikation (persönlich, Brief, E-Mail, Chat) |
| 3.4 Cybergewalt und -kriminalität |
| Persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und  -kriminalität erkennen sowie Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten kennen und nutzen   * Gefahren im Internet kennen (*Internet-ABC, planet-schule.de*) * Cybermobbing erkennen und richtig begegnen (ggf. mit externen Experten) |

|  |
| --- |
| **4. Produzieren und Präsentieren** |
| 4.1 Medienproduktion und Präsentation |
| Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen   * Audio- und Videoaufnahmen mit dem IPad erstellen, bearbeiten (z.B. mit *iMovie*) und über den Beamer präsentieren/ bei Logineo veröffentlichen * Stop-Motion-Filme herstellen und präsentieren (z.B. mit *Stop Motion*) * Bildergeschichten vertonen (z.B. mit *Book Creator*) und per Link veröffentlichen * Mindmaps/Padlets entwickeln (z.B. mit *Padlet,* aufLogineo) * Präsentationen herstellen (z.B mit *Book Creator, Power Point, Pages*) * Hörspiele aufnehmen und bearbeiten (z.B. mit *GarageBand)*   *u.v.m.* |
| 4.2 Gestaltungsmittel |
| Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen   * vielfältige Möglichkeiten der Apps auf den Schüler-IPads kennen lernen, ausprobieren und reflektieren |
| 4.3 Quellendokumentation |
| Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden   * Herkunft verwendeter Inhalte kennen und dokumentieren |
| 4.4 Rechtliche Grundlagen |
| Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- (u.a. des Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u.a. Lizenzen) überprüfen, bewerten und beachten   * Rechte kennen und beachten (Internet-ABC) * geeignete Internetseiten für z.B. kostenlose Bilder kennen und nutzen (z.B. find-das-bild.de) * Recht am eigenen Bild beachten |

|  |
| --- |
| **5. Analysieren und Reflektieren** |
| 5.1 Medienanalyse |
| Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren   * Welche Medien gab es damals (Oma/Opa)? * Digitale Entwicklung, auch an einem konkreten Beispiel * Mediensammlung erstellen * LP: Leben in Medien- und Konsumgesellschaft, Zeit und Wandel * Podcasts |
| 5.2 Meinungsbildung |
| Die interessengeleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen, sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen   * Medien als Informationsmittel (Radio, Nachrichten, Werbung) * Gespräche über Mediennutzung |
| 5.3 Identitätsbildung |
| Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren, sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen   * Vor- und Nachteile von Social-Media, Identitätsdarstellung * Konsumverhalten |
| 5.4 Selbstregulierung Mediennutzung |
| Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren, andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen   * Gefahren und Nutzen * Realität und Fiktion, Beurteilen der Wirklichkeit * Eigenverantwortung, Identitätswahrung, Konsumverhalten (Werbung) * LP: Leben in Medien- und Konsumgesellschaft, Zeit und Wandel * Clicksafe |

|  |  |
| --- | --- |
| **6. Problemlösen und modellieren** | |
| 6.4  Bedeutung von Algorithmen  Einflüsse von Algorithmen und Auswirkungen der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt beschreiben und reflektieren | 6.1 Prinzipien der digitalen Welt |
| Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen.   * Wofür brauchen wir digitale Medien? * LP: Technik und digitale Entwicklung |
| 6.2 Algorithmen erkennen |
| Algorithmischen Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten erkennen, nachvollziehen und reflektieren  DEF. Algorithmus: Vorgehensweise um Problem zu lösen (Lösungsplan)   * Wo finden wir Algorithmen? * Welt auf Algorithmen überprüfen (Arbeitswelt) * Z.B. Spiel „Roboter“ – Eine Person soll durch einen Algorithmus dirigiert werden. * Was passiert dann Maschine |
| 6.3. modellieren und programmieren | |
| Probleme formalisiert beschreiben, Problemlösestrategien entwickeln und dazu eine strukturierte algorithmische Sequenz planen, diese auch durch programmieren umsetzen und die gefundene Lösungsstrategie beurteilen   * Programme anhand vorgegebener Schritte erstellen, verstehen und reflektieren * Eigene Programme schreiben, dabei das Eva Prinzip anwenden * Lego WeDo * Calliope - OpenRobertaLap * LP: Bauen und Konstruieren * Nawitas – offline Coding | |

* 1. digitale Werkzeuge

Die oben aufgeführten digitalen Werkzeuge können unterstützend im Unterricht eingesetzt werden. Sie sind nicht verpflichtend zu betrachten und in den zugehörigen Fächern im Leistungskonzept zu finden.