

Medienkonzept für die GS Täferlingen

Schulspezifische didaktische
Überlegungen –
Ausgangslage

Stand SJ 2019/20

G. Kersting, R

Inhaltsverzeichnis SJ 19/20

GS Täferlingen

- 1 Medienkonzept GS Täferlingen SJ 19/29 (Stand: 4/20)
- 2 Inhaltsverzeichnis
- 3 Unser Verständnis zu Digitalem Lernen in der GS
- 4 Zwei Aspekte der Mediennutzung
- 5 Medieneinsatz sinnvoll und mit Maß
- 6 Neue Lern- und Lehrsituationen durch Medieneinsatz
- 7 Zielperspektive: Unterrichtseffizienz steigern
- 8 Ausstattung: IST Stand
- 9 Ausblick: Geplante Ausstattung
- 10 Personalstruktur – Schülerschaft
- 11 Anhang: Die 5 Kompetenzbereiche des Mediacurriculums mit Umsetzungsmöglichkeiten
- 12 Analog versus Digital? - Analog und Digital!

Digitales Lernen in der Kindheit

GS Täferlingen

- Der Wandel von der Wissensgesellschaft zur Informationsgesellschaft vollzieht sich nachweislich in hohem Maße gerade auch im Bereich der Kindheit.
- Neue Bildungsinhalte müssen auf ein Leben in einer multimedial geprägten Welt vorbereiten, damit Schule an die Lebenswirklichkeit der Kinder anknüpfen kann.
- Das Anbahnen und Stärken von Medienkompetenz hat einen hohen Stellenwert und muss früh genug beginnen.

Medienkompetenz

GS Täferlingen

Die SchülerInnen lernen Medien sachgerecht und verantwortungsvoll einzusetzen und für ihre Lernprozesse, Recherchen und Präsentationen gewinnbringend zu nutzen:

Lernen mit Medien:

- Medien als Instrument der Wissenserweiterung, Informationsbeschaffung und als Schreibinstrument begreifen

Lernen über Medien:

- Umgang mit Medien kritisch einschätzen und hinterfragen

Zielperspektive: Digitales Lernen

GS Täferlingen

- Unser Ziel ist es, digitale Medien sinnvoll und mit Maß für grundlegende Bildungsinhalte in der Grundschule einzusetzen.
- Die Mediennutzung und Medienarbeit wird kontinuierlich und jahrgangsübergreifend ausgebaut.
- Sie soll regelmäßig, systematisch und mit entsprechender Gewichtung in den Unterrichtsfächern integriert sein.
- Unsere Schülerinnen und Schüler werden schrittweise an die fünf grundlegenden Nutzungsarten herangeführt.

Chancen digitaler Bildung

GS Täferlingen

Neuer Lernansatz mit neuen Medien

- Bildung ist mehr als Wissenserwerb!
- Bildung ermöglicht soziales Interagieren!
- Bildung ermöglicht gesellschaftliches Handeln!
- Computer sind „nur“ ein Werkzeug!
- Mit Neuem umgehen können!
- Problembasiertes Lernen- kein „träges“ Wissen!
- Herausforderung: Schwache Lerner integrieren!

Unterrichtlicher Mehrwert

GS Täfertingen

- Informationen aktuell und ökonomisch einholen
- Gezielte individuelle Lernprozesse ermöglichen
- Chancen für Differenzierung steigern
- Lernmotivation und Selbstwirksamkeit sichern
- Schule nach außen öffnen
- Lerninhalte / Lernprojekte miteinander vernetzen
- Fähigkeit, Lernprozesse mit jeweils geeigneten Lernmethoden umzusetzen, aktualisieren
- Expertensysteme aufbauen

IST-Stand – Ausstattung

GS Täferlingen

- Die vier Klassenzimmer sind jeweils mit einem Smartboard, einem Rechner und einem fest installierten Beamer ausgestattet.
- 2 Tabletkoffer mit insgesamt 25 iPads
- In der Schülerbücherei gibt es einen Laserdrucker.
- Das Lehrerzimmer verfügt über einen PC- Arbeitsplatz.

→ siehe auch Ausstattungsplan/ IST-Stand SJ19/20

Ausblick /Planung

GS Täferlingen

- Tablets für SchülerInnen in ausreichender Zahl
- WLAN- Anbindung/ Accesspoints
- „Medieninsel –Schülerbücherei“ mit mehreren PCs für schnelle Recherche/ arbeitsteilige Gruppenarbeit
- Fortlaufender Besuch geeigneter Fortbildungen mit Multiplikation im Kollegium (Handout)
- Regelmäßiger kollegialer Erfahrungsaustausch, Jour Fixe
- Elternfeedback einholen/ Eltern-Infoabend/ Vorträge zu Medienerziehung (Medienzentrum)

Personalstruktur- Schülerschaft

- Kleine Grundschule, einzügig, ca. 85 Schüler
- 4 Klassenlehrer, 1 LAA, zusätzl. Lehrer für Religion, Ethik, Vorkurs, WuG mit wenig Std.
- SL ist Klassenlehrerin in JGST 1/2
- Bildung einzelner Steuergruppen nicht möglich
- Realisierbare Umsetzungsschritte

Medienkompetenzbereiche im Überblick

Basiskompetenzen

**Suchen und
Verarbeiten**

**Kommunizieren
und Kooperieren**

**Produzieren und
Präsentieren**

**Analysieren und
reflektieren**

Basiskompetenzen

JGST 1 und 2

- Erwerb des Medienführerscheins/ Werkzeugscheins für das Tablet (PC, I-Pad, Digitalkamera, ...)
Medienportfolio anlegen
Orientierung und Bedienung (einfache Funktionen beherrschen)
 - Umgang mit Tastatur und erste Schritte in Word, Programme aufrufen, Bilder einfügen, Paint nutzen, Speichern und wiederfinden (Ordnungssysteme anlegen)
 - Touchscreen, Kamera- und Mikrofonfunktionen
- Online-Portale und Lernsoftware nutzen
(antolin, Zahlenzorro, Bumblebee, GUT-RS, Mathe 2000 Blitzrechnen, Lernwerkstatt, Schreiblabor, Zebra- Schreibtabelle, ...)
- Lern-Apps auswählen und individuell / kooperativ nutzen
- Fotografieren mit einer Digitalkamera
- Orientierung in der Schülerbücherei

Basiskompetenzen

JGST 3 und 4

- Wordkenntnisse erweitern (Texte formatieren, Bilder und Grafiken einfügen, ...)
- Tastaturtraining in freien Arbeitsphasen anbieten
- Aufnahmegerät und Kamera bedienen
- Apps gezielt nutzen z.B. : STW-Tafel, Geoboard, Klippklapp, Klötzchen, Skitch f. Karten und Wege
- Powerpoint erstellen Erste Schritte (Folien, Textfeld, ...)
- Expertensysteme/ Tutorensysteme einführen und nutzen

Suchen und Verarbeiten

JGST 1 und 2

- Kindersuchmaschinen und Mebis Mediathek nutzen (*Blinde Kuh, Frag Finn, Kindernetz.de, Mauswiesel, Hamsterkiste.de, Klexikon.de, Kinderpilot.de, tk-logo.de, Wissenskarten.de, ...*)
- Inhaltsverzeichnisse zur Orientierung heranziehen (sich einen Überblick verschaffen)
- Stichworte verwenden/ m. St. suchen (Lexikon)
- einfache Mind-Maps zur Strukturierung erstellen (popplet.com)
- Daten und Tabellen auswerten/ erstellen
- QR-Codes / Arbeiten mit Plickers (Texte)

Suchen und Verarbeiten

JGST 3 und 4

- Medien gezielt Informationen entnehmen
- Informationen sammeln und organisieren für Präsentationen und Projekte (padlet.com)
- Mindmaps und Cluster erstellen (popplet.com)
- Grafiken und Schaubilder selbst erstellen (about.canva.com)
- Fotos machen und bearbeiten (Paintnet)

Kommunizieren und Kooperieren

JGST 1 und 2

- Learning-Apps gemeinsam nutzen
- Mind-Maps gemeinsam erstellen (popplet.com)
- Steckbriefe erstellen und miteinander vergleichen
- Hörtexte individuell hören (Hörverstehen aktivieren- für andere Fragen formulieren)
- Integration DAZ: Schlaumäuse-App, Wortschatzsuche
- Digitales Lernen für Anfangsunterricht: z.B. Schreibmotorik App, Förderung: Zahlzerlegung, „Rechentablett“-App Punktefeld und Malaufgabe,

Kommunizieren und Kooperieren

JGST 3 und 4

- Schreibkonferenzen durchführen
- Erklärvideos in Mathematik erstellen
- Helfersystem etablieren / Experten
- Antolin – Briefe schreiben
- Interviews durchführen
- Methoden: Mindmap, Meeting Points, Placemat erstellen
- Lesekonferenz

Produzieren und Präsentieren

JGST 1 und 2

- Erste Schritte im Programmieren (→ aktives Lernen, logisches Denken fördern: Makey Makey, Scratch (einfache Wortlisten, Sätze bauen))
- Literarische Projekte (Bilderbuch / ABC-Buch gestalten) , selbstgewählte Schreibansätze
- Portfolio anlegen, Tiervorstellung (book creator), Plakate gestalten (puppet pals)
- Minifilme drehen (Musik umsetzen in Bild/ Video)
- Fotokartei anlegen z.B Wiesenblumenkartei(HSU) Porträts/ Verfremdungsaspekte (KU)

Produzieren und Präsentieren

JGST 3 und 4

- das eigene Produkt zur Nutzung freigeben
- eine Powerpoint –Präsentation erstellen
- Texte veröffentlichen (Schulgemeinde/Schulführer)
- Digitale Schnitzeljagd (ActionBoundApp)
- Audio-Podcasts
- Erklärvideos erstellen (Vidumath)
- Drehbuch schreiben
- Sprachaufnahmen machen Umfragen /Interview durchführen (Audacity)
- Filme drehen (Schnittprogramme z.B. von Chip)

Analysieren und Reflektieren

JGST 1 und 2

- Regeln zum Umgang mit Medien kennen
- Mediennutzungsverhalten reflektieren
- Analoge und digitale Medien vergleichen
- Arbeitsergebnisse vergleichen und bewerten
- Rückmeldung geben
- Selbsteinschätzung durchführen
- Mini- Medienführerschein

Analysieren und Reflektieren

JGST 3 und 4

- Medienkompetenz: kritische Auseinandersetzung mit sozialen Netzwerken, Fake News erkennen, Umgang mit Angst, Datenschutzgrundkenntnisse, Werbung
- den eigenen Lernfortschritt im Medienpass visualisieren
- Entwicklungen und Veränderungen von Kommunikationsmöglichkeiten kennen und aufzeigen (Zeitleiste)
- Plickers

Die gute alte Zeit!

GS Täferlingen

Früher hatten wir
keinen Computer!

Und wie seid ihr dann
ins Internet
gekommen?