

Konzept:

Förderung der Medienkompetenz

Stand März 2019



Katholische Grundschule der Stadt Emmerich

Hansastraße 56

46446 Emmerich am Rhein

1. Einleitung

Die Begegnung und der Umgang mit „Digitalen Medien“ sind inzwischen zu einem bestimmenden Teil der Lebenswirklichkeit von Kindern geworden. Die KIM-Studie¹ macht deutlich, dass schon Kinder im Grundschulalter digitale Medien regelmäßig zur Unterhaltung, zum Spielen und Lernen nutzen. Die unterschiedlichsten digitalen Medien und Endgeräte haben einen festen Platz in der Lebenswelt der Kinder gefunden: Spielekonsole, Computer/Laptop und Smartphone werden von vielen täglich genutzt.

Das Land NRW hat die Chancen der Digitalisierung erkannt und als erstes Bundesland ein Leitbild zum „Lernen im digitalen Wandel“ erarbeitet; dort werden neben den Kulturtechniken Schreiben, Lesen und Rechnen digitale Schlüsselkompetenzen als weitere Kulturtechnik benannt. Als digitale Schlüsselkompetenzen, die es zu erwerben gilt, werden benannt: Medienkompetenz, Anwendungs-Know-how und informatische Grundkenntnisse.

Die systematische Förderung der Medienkompetenz ist folglich eine wichtige Aufgabe von Schule geworden. Unsere Kinder sollen sowohl zu selbstbestimmtem und kritischem, als auch zu produktivem und kreativem Umgang in der heutigen Medienwelt befähigt werden – sie lernen *mit* Medien und sie lernen *über* Medien.

„Lernen mit Medien“ zielt auf die Verbesserung des fachlichen Lernens und unterstützt das selbstständige Lernen, indem Medien von Kindern zur Veranschaulichung von Unterrichtsinhalten, zur aktiven Auseinandersetzung mit fachlichen Inhalten und zur Recherche und Informationsbeschaffung (z.B. Internet) genutzt werden. Sowohl Bedienkompetenzen als auch Methodenkompetenzen werden in diesem Bereich erworben.

„Lernen über Medien“ meint einen zweiten Aspekt des Medieneinsatzes. Kompetenter Einsatz von Medien im Unterricht fragt nicht nur nach dem fachlichen Inhalt, sondern hinterfragt auch die Medienbotschaften und schult damit den sachgerechten, selbstbestimmten, kreativen und sozial verantwortlichen Umgang mit diesen. Teilnahme-, Reflexions- und Urteilskompetenzen werden hier erworben.

¹ Seit 1999 führt der Medienpädagogische Forschungsverbund Südwest regelmäßig eine Basisstudie zum Stellenwert der Medien im Alltag von Kindern (6 bis 13 Jahre) durch. Die KIM-Studie ist als Langzeitprojekt angelegt, um die sich im permanenten Wandel befindlichen Rahmenbedingungen des Medienangebots und die damit verbundenen Veränderungen adäquat abbilden zu können.

Die Arbeit mit digitalen Medien ist ein wichtiger Baustein unserer Schulentwicklung und gehört inzwischen weitgehend zum Unterrichtsalltag. Viele Jahre sind vergangen, seitdem die ersten Computer in unsere Schule eingezogen sind. Vor allem die Unterstützung unseres Schulträgers (Stadt Emmerich) und unseres Fördervereins haben zu dem vorhandenen Niveau digitaler Medien unserer Schule geführt.

Das aktualisierte Medienkonzept spiegelt zum Einen schon an unserer Schule genutzte Inhaltsbereiche wider, soll zum Anderen aufbauend in den nächsten Schuljahren durchgeführt und erprobt werden und ermöglicht dem Schulträger – im Rahmen des kommunalen Medienentwicklungsplans – den Einsatz von Medien zu planen und die dafür erforderlichen Voraussetzungen zu schaffen. Investitionen können somit langfristig und sinnvoll wirksam werden. Die pädagogisch sinnvolle Mediennutzung in der Leegmeerschule wird nachhaltig gewährleistet.

Im vorliegenden Medienkonzept steht die Arbeit mit digitalen Medien im Vordergrund. Gleichwohl muss aber darauf hingewiesen werden, dass der bewährte Einsatz von Printmedien nicht vernachlässigt werden darf und insbesondere das Medium „Buch“ einen hohen Stellenwert an der Leegmeerschule hat.²

² siehe Lesekonzept der Leegmeerschule

2. Unterrichtsentwicklung und Förderung der Medienkompetenz

Der Einsatz von Medien findet an unserer Schule in unterschiedlichen Formen und in verschiedenen Unterrichtssituationen statt. Das Ziel unseres Medienkonzeptes ist es, Lernen mit Medien systematisch in Lernprozesse zu integrieren. Folgende Kompetenzen sind uns in diesem Zusammenhang wichtig:

2.1 Kompetenz zur Kommunikation und Informationsbeschaffung

Die Kinder müssen angemessen in Methoden der Kommunikation und der Informationsbeschaffung eingeführt werden. Wenn sie mit einem grundlegenden Wissen über die neuen Techniken ausgestattet sind, werden sie an dieser Gesamtentwicklung teilnehmen und sie aktiv gestalten können. Sie müssen in die Lage versetzt werden, sich selbstständig Informationen mit Hilfe der Computer und der riesigen Wissensdatenbank des Internets zu beschaffen.

2.2 Kompetenz zum kritischen Handeln am Computer

Die moderne Gesellschaft verändert den Lebens- und Erfahrungshintergrund der heutigen Schülergeneration durch den Umgang mit neuen elektronischen Medien und Techniken. Eine Zunahme sozialer Konflikte ist zu beobachten. *Wie können nun aus der Menge der Informationen, die das Internet bietet, die für die Schüler wichtigen Informationen herausgefiltert werden? Wie können Schüler auf Internetinhalte vorbereitet werden, die für ihre Entwicklung schädlich sind?* An dieser Stelle liegt die Verantwortung dafür, sich auch kritisch mit dem Computer auseinanderzusetzen, auch im Elternhaus. Aus diesem Anlass werden an unserer Schule regelmäßig Informationsabende durchgeführt, die sowohl den Eltern als auch den Lehrern helfen, sich den Herausforderungen der Digitalisierung zu stellen und zu reagieren. Für das Schuljahr 2016/2017 ist ein Informationsabend zum Thema „Computer- und Konsolenspiele“ der Initiative Eltern+Medien geplant.

2.3 Fördern, Fordern und Diagnostizieren in der Schule

Der Computer ist Lern- und Übungsmittel. Die Kinder sollen in die Lage versetzt werden, mit Lernprogrammen umzugehen und Übungssoftware zum Fördern und Fordern einzusetzen. Kinder im Grundschulalter verbinden Computer häufig mit „wir spielen am Computer“. Das hat dann positiven Wert, wenn es gelingt, die sich daraus ergebende hohe Motivation dahin zu führen, durch eine Auswahl guter Programme Lerneffekte im Sinne des Lehrplans zu erzielen.

Alle Kinder haben aktuell Zugang zu folgenden Lernprogrammen:

- Budenberg-Selbstlernprogramm
- Kopfrechentrainer für Klasse 1-4 (Welt der Zahl)
- Welt der Zahl 1/2/3/4 (passend zu den Mathematikbüchern)
- Flex und Flora 1/2/3
- Lernwerkstatt 9

Die Arbeit mit der Leseförderung „**Antolin**“ (www.antolin.de), „**Leseludi**“ (www.leseludi.de) und die Mathematikprogramme „**Mathepirat**“ (www.mathepirat.de) und „**Zahlenzorro**“ (www.zahlenzorro.de) sowie die fächerübergreifende Übungsplattform „**ANTON**“ (www.anton.app) nutzen diese Motivation der Kinder, führen sie aus dem häuslichen Bereich in die Grundschularbeit zurück und unterstützen so den Lernprozess der Kinder im Umgang mit den Medien. Alle Kinder der Leegmeerschule sind bei diesen Lernprogrammen über die Schule angemeldet und lernen im Unterricht den Umgang damit kennen. Im Laufe der vier Grundschuljahre erhalten die Kinder immer wieder die Möglichkeit, in der Schule daran zu arbeiten, da nicht alle Kinder zu Hause einen Internetzugang haben.

Spezielle Internetseiten für den Sachunterricht wie z.B. www.hamsterkiste.de unterstützen den Lernprozess der Kinder bei der Erarbeitung von Sachwissen und können in die Werkstattarbeit bzw. die Arbeit an Stationen sehr gut integriert werden. Außerdem dient das Internet bei der Vorbereitung von kleinen Themenreferaten als motivierende Informationsquelle.

Auch im Bereich Deutsch stellt der Computer als Schreibinstrument einen motivierenden Aspekt dar, und die Kinder können so in die moderne Textverarbeitung eingeführt werden. Die

PCs im Computerraum sind mit dem Windows-Office-Paket ausgestattet, so dass die Kinder die Möglichkeit erhalten, das Textverarbeitungsprogramm „Word“ zu nutzen.

Die Internetplattform „Elena“ (www.elena-learning.eu) wird im Unterricht der Seiteneinsteiger regelmäßig eingesetzt. Hier wird ein Grundwortschatz in vier Schritten in Form von Wörtern und Chunks erarbeitet. Außerdem arbeiten wir in diesem Kontext mit dem **TING-Stift**, der den Seiteneinsteigern jedes gedruckte Wort und das dazugehörige Bild aus bestimmten Hör-Bilderbüchern vorliest. Ein Grundwortschatz und dazugehörige einfache Satzstrukturen werden geübt.

Schließlich sind die Computer der Schule **integrativer Teil des Förderkonzepts** und werden unterstützend **im diagnostischen Bereich** eingesetzt. Computer können, wenn die entsprechenden Programme eingesetzt werden, Kindern helfen, nicht nur Defizite zu beseitigen, sondern regen an, sich in vielen Bereichen an schwierigen Aufgaben und Lösungsstrategien zu versuchen.


Bei der Arbeit mit den Materialien der Rechtschreibwerkstatt nach Sommer-Stumpfenhorst werden die Ergebnisse des Bild-Wort-Testes, der im ersten Schuljahr durchgeführt wird, von einem Computerprogramm ausgewertet. Die Auswertung bietet sowohl den Lehrerinnen als auch den Eltern Aufschluss über den Lernstand der Kinder im Bereich der Laut-Buchstaben-Zuordnung.

Im Bereich der Lesekompetenz wird seit dem Schuljahr 2012/2013 das computergestützte Diagnostikprogramm „ELFE“ in allen Schuljahren eingesetzt. Es bietet Aufschluss über das Leseverständnis auf Wort-, Satz- und Textebene.











Im Schuljahr 2013/2014 wurde die Schullizenz „**Online-Diagnose Grundschule**“ für die Fächer Mathematik und Deutsch (www.grundschuldiagnose.de) erworben. Das Programm unterstützt die Lehrer darin, den Lernstand der Schüler einfach, schnell und genau zu testen und zu diagnostizieren. So können die Lehrer frühzeitig Fördermaßnahmen einleiten. Hierbei helfen die Fördermaterialien, die auf Basis der Testergebnisse automatisch zusammengestellt werden. Jedes einzelne Kind erhält so eine individuell zugeschnittene Fördermappe.

Seit dem Schuljahr 2014/2015 arbeiten wir mit „**ILSA**“, einem Screening- und Förderprogramm für den mathematischen Anfangsunterricht. Durch ein PC-gestütztes, qualitatives Protokollprogramm wird eine individualisierte Zusammenstellung von Fördergruppen ermöglicht.









2.4 Der Medienpass NRW - Strukturell verankerte Vermittlung der Grundlagen von Medienkompetenz

Der  **MEDIENPASS NRW** ist ein anerkanntes Instrument zur Förderung der Medienkompetenz. Sein Kompetenzrahmen soll uns schließlich als Orientierungsrahmen für die Verankerung digitaler Aspekte in der Schul- und Unterrichtsentwicklung dienen.

Wir orientieren uns bei den Bausteinen der verschiedenen Kompetenzen an dem Angebot des LfM-Medienkompetenzförderungsprojektes „Internet-ABC“³ und ergänzen sie mit fächerspezifischen Projekten. Die Angebote sollen im Schuljahr 2017/2018 erprobt und die Bausteine mittelfristig weiter ergänzt werden.

Bedienen und Anwenden	Informieren und Recherchieren	Kommunizieren und Kooperieren	Produzieren und Präsentieren	Analysieren und Reflektieren
Die Schülerinnen und Schüler nutzen analoge Medien (z.B. Zeitung, Fernsehen, Radio) zur Unterhaltung und Information.	Die Schülerinnen und Schüler formulieren ihren Wissensbedarf.	Die Schülerinnen und Schüler beschreiben ihr eigenes Kommunikationsverhalten (z.B. Telefon, SMS, E-Mail, Chat).	Die Schülerinnen und Schüler beschreiben unterschiedliche Arten der Präsentation von Informationen (z.B. Plakat, Bildschirmpräsentation, Audio/Videobeitrag).	Die Schülerinnen und Schüler beschreiben eigene Mediennutzung und -erfahrungen und erkennen daraus resultierende Chancen und Risiken für ihren Alltag.
<p>Jahrgangsstufe: 4 Fach: Deutsch/Sachunterricht Projekt: Zeitungsprojekt ZeusKids</p> <hr/> <p>Jahrgangsstufe: 3-4 Internet-ABC Lerneinheit: Mit Reporter Eddie im Dschungel</p> 	<p>Jahrgangsstufe: 3-4 Fach: Sachunterricht Internet-ABC Lerneinheit: Tierforscher im Internet</p> 	<p>Jahrgangsstufe: 3-4 Internet-ABC Lerneinheit: Internetbiografie und Internetnutzung</p> 	<p>Jahrgangsstufe: 3-4 Internet-ABC Lerneinheit: Mit Reporter Eddie im Dschungel</p> 	<p>Jahrgangsstufe: 3-4 Internet-ABC Lerneinheit: Risiken des Internets</p> 
Die Schülerinnen und Schüler wenden Basisfunktionen digitaler Medien (z.B. Computer, digitaler Fotoapparat) an.	Die Schülerinnen und Schüler recherchieren unter Anleitung in altersgemäßen Lexika, Kindersuchmaschinen und Bibliotheksangeboten).	Die Schülerinnen und Schüler wenden altersgemäße Möglichkeiten der Online-Kommunikation (z.B. Chat, E-Mail) an.	Die Schülerinnen und Schüler beschreiben Vor- und Nachteile unterschiedlicher Medienprodukte (z.B. in Hinblick auf Zielgruppe, Gestaltungs- und Distributionsmöglichkeiten)	Die Schülerinnen und Schüler kennen Regeln zum sinnvollen Umgang mit Unterhaltungsmedien.
<p>Jahrgangsstufe: 2 Fach: Mathematik Projekt: Geometrische Formen in der Schule</p> <hr/> <p>Jahrgangsstufe: 3-4 Internet-ABC Lerneinheit: Von Tasten und Mäusen</p> 	<p>Jahrgangsstufe: 3-4 Internet-ABC Lerneinheit: Suchen und Finden – Mit Detektiv Eddie auf Spurensuche</p> 	<p>Jahrgangsstufe: 3-4 Internet-ABC Lerneinheit: E-Mail und Newsletter</p> <hr/> <p>Jahrgangsstufe: 3-4 Fach: Niederländisch AG Projekt: Wir schreiben E-Mails an die Schüler unserer Partnerschule in Netterden</p> 	<p>Jahrgangsstufe: 3-4 Internet-ABC Lerneinheit: Werbung und Einkaufen im Internet</p> 	<p>Jahrgangsstufe: 3-4 Internet-ABC Lerneinheit: Texte, Filme, Musik aus dem Netz – Was ist erlaubt?</p> 

³ Das Internet-ABC ist ein spielerisches und sicheres Angebot für den Einstieg ins Internet. Als Ratgeber im Netz bietet es konkrete Hilfestellungen und Informationen zum verantwortungsvollen Umgang mit dem „World Wide Web“. (vgl. www.lfmpublikationen.lfm-nrw.de)

<p>Die Schülerinnen und Schüler wenden Basisfunktionen eines Textverarbeitungsprogramms an (Formatierungen, Rechtschreibhilfe, Einfügen von Grafiken, Druckfunktion).</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler entnehmen Medien gezielt Informationen und geben sie wieder.</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler entwickeln Regeln und Empfehlungen für eine sichere Kommunikation im Internet.</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler erstellen unter Anleitung ein einfaches Medienprodukt (z.B. Plakat, Bildschirmpräsentation, Handy-Clip).</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler vergleichen und bewerten altersgemäße Medienangebote und stellen die Vielfalt der Medienangebote und ihre Zielsetzungen dar.</p>
<p>Jahrgangsstufe: 4 Fach: Deutsch Projekt: Abschlussbuch Texte schreiben im Textverarbeitungsprogramm „Word“</p>	<p>Jahrgangsstufe: 2-4 Fach: Deutsch Projekt: Ganzschriften - Lesebegleithefte</p> <hr/> <p>Jahrgangsstufe: 3-4 Fach: Deutsch Internet-ABC Lerneinheit: Mein Lieblingsbuch</p> 	<p>Jahrgangsstufe: 3-4 Internet-ABC Lerneinheit: Chat oder: Gespräche im Internet Soziale Netzwerke – Treffpunkte im Internet</p> 	<p>Jahrgangsstufe: 3-4 Internet-ABC Lerneinheit: Mitreden & Mitmachen: Fotoalbum</p> 	<p>Jahrgangsstufe: 3-4 Internet-ABC Lerneinheit: Mit Reporter Eddie im Dschungel</p> 
<p>Die Schülerinnen und Schüler wenden Basisfunktionen des Internets an (z.B. Angabe der vollständigen URL, Nutzung von Links, Suchmaschinen).</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler unterscheiden zwischen Informations- und Werbebeiträgen.</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler nutzen unter Anleitung altersgemäße Medien (z.B. Wiki, Lernplattform) zur Zusammenarbeit bei schulischen Projekten.</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler stellen ihre Arbeitsergebnisse vor.</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler beschreiben an ausgewählten Beispielen (z.B. Film oder Werbung) die Wirkung stilistischer Merkmale.</p>
<p> Jahrgangsstufe: 3-4 Internet-ABC Lerneinheit: Kapitän Eddie erobert das www-Weltmeer</p> <hr/> <p> Jahrgangsstufe: 3-4 Internet-ABC Lerneinheit: In Meister Eddies Internetwerkstatt</p>	<p>Jahrgangsstufe: 4 Fach: Sachunterricht Projekt: Klasse 2000 – Glück und Werbung</p> <hr/> <p> Jahrgangsstufe: 3-4 Internet-ABC Lerneinheit: Werbung und Einkaufen im Internet</p>	<p> Jahrgangsstufe: 3-4 Fach: Kunst Internet-ABC Lerneinheit: Mein eigener Comic</p>	<p>Jahrgangsstufe: 2-4 Fach: Sachunterricht Projekt: Präsentation von Experten-Themen vor der Klasse (Lernplakate; PowerPoint)</p>	<p>Jahrgangsstufe: 2 Fach: Sachunterricht Projekt: Achtung, Werbung!</p>

3. Ausstattung

3.1 Bestandsanalyse

Computer

Die Leegmeerschule verfügt über einen **Computerraum mit acht Computerplätzen**, die im Oktober 2012 neu ausgestattet wurden. In jedem Klassenraum, mit Ausnahme der beiden Klassenräume im Obergeschoss, befinden sich **jeweils zwei Computer**, die im Arbeitsprozess der Kinder von Kleingruppen genutzt werden können.

Zudem steht dem Kollegium ein separater Computerarbeitsplatz mit Drucker im Lehrerzimmer zur Verfügung. Alle Computer sind internetfähig und mit dem Drucker im Lehrerzimmer bzw. Computerraum vernetzt. Generell sind auch alle Computer miteinander vernetzt. Auf einem Server sind Benutzerprofile für die Benutzergruppen Administratoren, Lehrer und Schüler eingerichtet.

Die Kinder müssen sich mit einem Passwort anmelden, um dann mit den Programmen arbeiten zu können. Auch die Kollegen erhalten ein Passwort zur Anmeldung im pädagogischen Netz. Selbstverständlich verfügt die Leegmeerschule neben den Rechnern im pädagogischen Bereich auch über Verwaltungsrechner. Die beiden Bereiche sind komplett voneinander getrennt.

Interaktive Whiteboards - Smartboards

Im Schuljahr 2012/2013 wurden zwei **Smartboards** der Firma SMART Technologies angeschafft. Im folgenden Schuljahr wurde unsere Schule mit drei weiteren Smartboards ausgestattet und im Schuljahr 2014/2015 wurde uns von der Stadt Emmerich ein „Prowise Multitouch-Screen“ für eine Testphase zur Verfügung gestellt. Im Schuljahr 2015/2016 sind schließlich alle Klassen mit Smartboards ausgestattet worden. Das Smartboard kombiniert Computer und Tafel und bietet folgende Möglichkeiten:

- Nutzung als Tafel mit elektronischem Stift und Schwamm – fast wie eine herkömmliche Tafel
- Steuerung von PC-Anwendungen mit der Hand an der Arbeitsfläche (der Finger ist die Maus)
- Umwandlung der Handschrift in Druckschrift

- Tafelbilder zu den Projekten können zu Hause vorbereitet werden und mit USB-Sticks auf dem Schulserver bereitgestellt werden
- Nutzung digitaler Tafelbilder vorhandener Schulbuchwerke (Welt der Zahl, Bausteine, Flex und Flora) bzw. der Plattform bei SMART Technologies
- Auf dem Schulserver haben wir eine Ablagestruktur geschaffen nach Jahrgängen und Fächern. Dort finden alle Kollegen praxiserprobte Dateien/Tafelbilder. (kollegialer Austausch)
- Präsentation von Schulsoftware (Welt der Zahl, Antolin, Leseludi, Mathepriat, Flex und Flora ...) gelingt anschaulich und konkret im Klassenverband.
- Internetanbindung (Hamsterkiste, Kindersuchmaschinen ...) für alle sichtbar im Klassenraum
- Alle Medien wie Text, Grafik, Bilder, Animationen, Töne und Filme können schnell und komfortabel genutzt werden.

Generell lässt sich feststellen, dass die Smartboards einen hohen aktiven Aufforderungscharakter für die Kinder darstellen. Die Kinder sind sehr motiviert und nehmen Unterrichtsinhalte interessiert und aufmerksam auf. Es ist erstaunlich, wie schnell sich die Kinder mit diesem Medium vertraut machen. Besonders in Einstiegsphasen kann man viele Unterrichtsinhalte für alle Kinder visuell besser deutlich machen. Davon profitieren besonders die Kinder mit sonderpädagogischem Unterstützungsbedarf. Neben den frontalen Unterrichtsphasen nutzen die Kinder auch in ihrer Partner- und Gruppenarbeit das Board sehr gerne und mittlerweile völlig selbstständig. Unbekannte Wörter können problemlos im Internet gesucht werden und besonders unseren Kindern mit Migrationshintergrund schnell und bildhaft veranschaulicht werden.

Den Lehrern steht zur Unterrichtsvorbereitung die **Software „Smart Notebook“** zur Verfügung. Die Software wird von den Kollegen nahezu täglich zur Unterrichtsvorbereitung genutzt. Die erstellten Dateien werden im Lehreraustausch auf dem Schulserver abgespeichert und können so von allen Kollegen genutzt werden. Inzwischen können wir auf einen beachtlichen Fundus an praxiserprobten Dateien zurückgreifen. In den Jahrgangsteams wird regelmäßig besprochen, welche Dateien zu geplanten Unterrichtsreihen erstellt bzw. überarbeitet werden sollen und die praktische Umsetzung erfolgt dann schließlich arbeitsteilig bezogen auf die verschiedenen Fächer.

Tablets – Das Grundschultablet der Firma Snappet



Die Leegmeerschule hat im Jahr 2013 an einem vierwöchigen Pilotprojekt der Firma „Snappet“ aus den Niederlanden teilgenommen. Um den Anforderungen des deutschen Schulsystems und den Besonderheiten des Lehrplans gerecht zu werden, wurden von unserem Kollegen Herrn Nadorp eigene Übungsaufgaben entwickelt, die die verschiedenen Kompetenzbereiche

umfassten. Die Evaluation der Pilotphase durch die teilnehmende Klasse bzw. durch die Klassenlehrerin ergab, dass die Schüler wenige Schwierigkeiten im Umgang mit den Tablets im Unterricht hatten. Die Arbeitsphasen mit Tablets zeichneten sich durch eine hohe Motivation sowie eine große bearbeitete Aufgabenmenge der Schüler aus. Als besonders positiv wurde die direkte Rückmeldung über das Ergebnis genannt. Eine klassenübergreifende Nutzung war zu dieser Zeit noch nicht möglich, da die Tablets personalisiert waren.

Im März und April 2016 hatten insgesamt fünf Klassen der Leegmeerschule die Möglichkeit, mit einem Klassensatz die Tablets der Firma „Snappet“ zu testen, die mittlerweile auch in Deutschland (Königstein) Fuß gefasst hat und 2015 den Deutschen Bildungsmedien-Preis „digita“ erhielt. Dadurch, dass die Tablets nun nicht mehr personalisiert sind, sondern die Schülerdaten individuell aus dem Netzwerk geladen werden, ist eine klassenübergreifende Nutzung der Tablets problemlos möglich. Die ersten Eindrücke haben gezeigt, dass eine Weiterentwicklung auf Grundlage der Rückmeldung durch die erste Pilotphase stattgefunden hat. So sind die Aufgabenbereiche in Mathematik nun nach den Kompetenzbereichen des Lehrplans mit verschiedenen Aufgabenformaten aufgeteilt und sind für jede Lerngruppe individuell freischaltbar, sodass eine spezifische Förderung auch für einzelne Schüler dieser Lerngruppe ermöglicht wird.

Beide Pilotphasen haben gezeigt, dass der Einsatz von Tablets im Unterricht der Grundschule vor allem als Übungsmedium mit hohem Aufforderungscharakter gewinnbringend eingesetzt werden kann.

Dank der Unterstützung unseres Fördervereins und der Möglichkeit, einen vorkonfigurierten LTE-WLAN-Router zu nutzen, können wir einen Klassensatz von 28 Snappet-Grundschultablets auch nach der letzten Pilotphase weiter einsetzen. Der Einsatz ist momentan somit allerdings auf

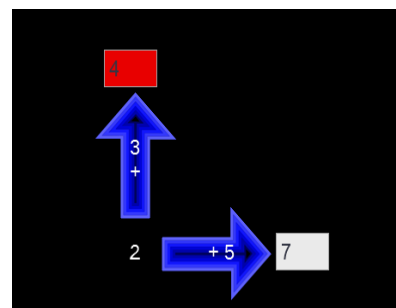
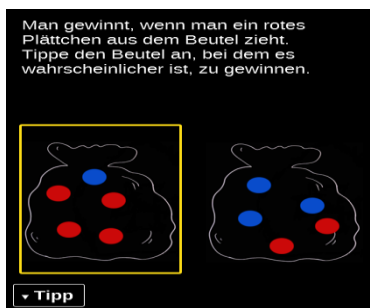
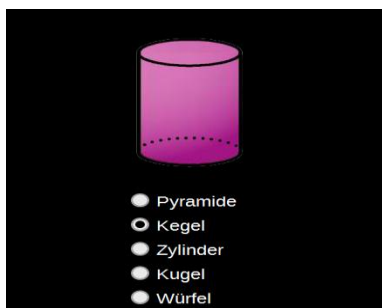
jeweils einen Klassenraum beschränkt. Ein Stundenplan regelt die Nutzung in den verschiedenen Klassen.

Das lehrplanorientierte Angebot des cloud-basierten Lernprogramms „Snappet“ (**WLAN erforderlich**) besteht mittlerweile aus 50.000 Aufgaben für Mathematik, Deutsch und Deutsch als Zweitsprache (DaZ), die von Pädagogen entwickelt wurden.

Beispiel: Möglichkeiten zur Einstellung der Lehrkraft für Mathematik⁴

<p>Für jede Lerngruppe kann ein individueller Lernplan eingerichtet werden. Dies kann für alle Kompetenzbereiche des Lehrplans geschehen.</p>	<p>Die Lehrkraft hat während der Arbeitsphase einen Überblick über die gesamte Lerngruppe und kann eventuell auf Probleme reagieren.</p>	<p>Die Lehrkräfte können die eingegebenen Lösungen der Schüler auswerten und Konsequenzen für die Weiterarbeit ableiten.</p>

Beispiel: Aufgaben- und Fehleranalyse individuell für jedes Kind



⁴ Snappet (www.dasgrundschultablet.de)

Bee-Bots



Da wir die Kinder nicht nur als Konsumenten sehen, sondern aktiv an Entwicklungen teilhaben lassen wollen, haben wir uns im Schuljahr 2016/2017 einen Referenten der Universität Münster in die Lehrerkonferenz eingeladen, um einen Input zum Thema „Informatik in der Grundschule“ zu erhalten. Sofort war allen Kollegen deutlich, dass dieser

Baustein eine sinnvolle und notwendige Ergänzung in unserem Konzept zur Medienerziehung darstellt. Insbesondere der Einsatz von **Bee-Bots**, programmierbaren Roboter-Bienen, reizte uns. In diesem Zusammenhang freuen wir uns sehr, dass unser beim Bildungsprojekt „Von Klein auf“ der Gelsenwasser Stiftung eingereichtes Projekt „Informatik in der Grundschule? – Bee-Bots machen es möglich!“ schließlich bewilligt wurde und wir durch die erhaltene Fördersumme im Dezember 2016 einen Klassensatz (24) Bee-Bots für unsere Schule anschaffen konnten. Den Themenbereich „Informatik in der Grundschule“ in unsere Arbeitspläne zu integrieren und Unterrichtsbausteine für den Einsatz der Bee-Bots in allen Jahrgängen zu erstellen, wird ein Entwicklungsziel des Schuljahres 2017/2018 sein.

Weitere elektronische Medien

Des Weiteren ist die Leegmeerschule mit folgenden elektronischen Medien ausgestattet:

- Fernseher
- Beamer
- Digitalkamera
- mobile Musikbox
- DVD-Player
- OHP
- versch. CD, Videos, DVD
- Laptop
- CD-Player
- Lautsprecheranlage

3.2 Bedarfsermittlung – Schritte in die Zukunft

Tablets

Neben dem Lernprogramm von „Snappet“ mit den vielfältigen Übungsaufgaben bietet sich der Einsatz von **zusätzlichen plattformunabhängigen** Tablets (Android oder iOS) für die Arbeit im Unterricht an. Hierdurch ergibt sich in Kombination mit einem WLAN-Netz folglich die Möglichkeit, individuell und zeitgleich Schüler in verschiedenen Klassen auf verschiedenen Lernniveaus zu fördern. Dabei bieten sich beispielsweise folgende Apps beziehungsweise Web-Anwendungen zum Üben und Festigen für die Hauptfächer an:

MATHEMATIK	
Rechentablett	Mit dieser App können die Schüler die Zerlegung von Zahlen im Zahlenraum bis 10 interaktiv trainieren. (von Christian Urff)
Zahlensucher	Diese App ist eine interaktive Möglichkeit, um die Orientierung im Zahlenraum bis 100 zu üben. Das Programm passt sich dem Leistungsstand der Schüler an. (von Christian Urff)
Rechendreieck	Mit dieser App kann man Aufgaben mit Rechendreiecken veranschaulichen und interaktiv lösen. (von Christian Urff)
Zwanzigerfeld	Das Zwanzigerfeld ist ein mathematisches Arbeitsmittel, das als Werkzeug und Veranschaulichungshilfe das Verständnis der Addition und Subtraktion im Zahlenraum bis 20 unterstützt. (von Christian Urff)
Hunderterfeld	Das Hunderterfeld ist eine Veranschaulichungs- und Rechenhilfe, die Kinder dabei unterstützt, Additions- und Subtraktionsaufgaben im Zahlenraum bis 100 zu verstehen. (von Christian Urff)
Zahlen bis 100	Diese Veranschaulichungshilfe unterstützt Kinder dabei, Mengen und Zahlen bis 100 miteinander zu verknüpfen. (von Christian Urff)
Fingerzahlen	Diese App trainiert den Aufbau grundlegender Zahlvorstellungen mit Hilfe der Finger. (von Christian Urff)
Zahlensucher	Mit dieser App üben die Kinder die Orientierung im Zahlenraum bis 100. (von Christian Urff)

Zahlenjagd	Mit dieser App werden die Zahlvorstellung und das Addieren im Zahlenraum bis 100 geübt. Es geht darum, möglichst schnell zu einer vorgegebenen Menge eine Zahl zu addieren. (von Christian Urff)
Blitzrechnen 1 Blitzrechnen 2	Die Apps „Blitzrechnen 1“ und „Blitzrechnen 2“ von Klett sind lehrplanorientiert und bieten durch ein besonderes Visualisierungskonzept und mehrere Schwierigkeitsabstufungen eine motivierende Möglichkeit, die grundlegenden Rechenoperationen zu trainieren. (von Ernst Klett Verlag GmbH)
Zahlenzorro Plus und Minus / Einmaleins / Uhrzeit	Mit den Apps von Zahlenzorro können die Schüler Plus- und Minusaufgaben im Zahlenraum bis 20, das Einmaleins sowie Uhrzeiten lesen und stellen spielerisch üben. (von BSV Westermann Schroedel Diesterweg)
Welt der Zahl Plus und Minus / Einmaleins / Knobeln	Mit den Apps von Welt der Zahl können die Schüler Plus- und Minusaufgaben im Zahlenraum bis 20, Aufgaben zum Einmaleins sowie Knobelaufgaben lösen. (von BSV Westermann Schroedel Diesterweg)
Mathe mit dem Känguru	Die Leegmeerschule nimmt bereits seit vielen Jahren an dem Känguru-Wettbewerb (Mathematik) teil. Für eine optimale Vorbereitung der Schüler bietet es sich an, die passende Känguru-App auf den Tablets nutzen zu können. (von Christian Urff)
Online- Diagnose Mathematik	Diese Web-Anwendung unterstützt die Lehrer dabei, den Lernstand der Schüler anhand der Bildungsstandards in Mathematik und Deutsch zu diagnostizieren. Auf Grundlage der Testergebnisse können individuelle Fördermappen erstellt werden, um Rückstände aufzuarbeiten. (www.grundschuldiagnose.de)
Mathe-Pirat	Diese Web-Anwendung ermöglicht der Lehrkraft, den Schülern individuelle Knobel-, Sach- und Geometrieaufgaben zur Verfügung zu stellen. (www.mathepirat.de)

DEUTSCH	
Grundschrift App	Mit der Grundschrift App kann das Kind die Schreibweise von Buchstaben, Buchstabenverbindungen erlernen und üben. (Grundschulverband)
Leseludi	Leseludi ermöglicht eine differenzierte Leseförderung in Grundschulen. Es bietet systematische Online-Leseübungen und Tests auf unterschiedlichen Lesestufen mit steigendem Schwierigkeitsgrad: vom silbenweisen Wörterlesen über die Satzebene bis zum Textverständnis. (www.leseludi.de)
Antolin	Antolin ist ein Online-Portal zur Leseförderung von Klasse 1 bis 10. Es ermuntert

	zum Lesen von Ganzschriften und schult das Erfassen von gelesenen Inhalten und lässt sich gut mit offenen Unterrichtsformen verbinden. (www.antolin.de)
Flex und Flora Schreibtablette	Mit dieser App festigen die Schüler alle Begriffe und Bilder der Flex und Flora Schreibtablette. Sie bietet vollständig vertonte Übungen, die im individuellen Tempo spielerisch bearbeitet werden können. (von BSV Westermann Schroedel Diesterweg)
Antolin Lesespiele	Mit dieser App können die Schüler auf spielerische Weise Konzentration, Wahrnehmung, Augenbewegung und Blickspanne trainieren. Sie fördert die Sicherheit bei der Worterfassung und verbessert die Lesefertigkeit und die Lesegeschwindigkeit. (von BSV Westermann Schroedel Diesterweg)
Karibu Silbenschwinger	Diese App ist für Erstklässler besonders geeignet. Die Kinder üben hier das Setzen von Silbenbögen. (von BSV Westermann Schroedel Diesterweg)
ABC Pirat	Hier können die Schüler durch gezieltes Training ähnlich der Arbeit mit einem Karteikasten ihre Rechtschreibleistungen verbessern. (www.abc-pirat.de)

Die Bedeutung des Bereichs „**Deutsch als Zielsprache**“ (**DaZ**) nimmt in unserer Gesellschaft stetig zu. Tablets bieten hier eine gute Möglichkeit, die betreffenden Schüler in diesem Bereich parallel zum Unterricht zu fördern. Unter anderem bieten „phase 6“ und der „Mildenberger Verlag“ die kostenfreie App „**Hallo**“ an. Das Hören, Aussprechen und Lesen kann von den Schülern selbstständig geübt werden. Die bereits erwähnte Internetplattform „**Elena**“ (www.elena-learning.eu) wird im Unterricht der Seiteneinsteiger regelmäßig eingesetzt.

Für die Förderung der Medienkompetenz bietet sich „**Scratch**“ im **fächerübergreifenden Umgang** mit Tablets an. „Scratch“ ist eine Programmiersprache, die es ermöglicht, Kindern (ab 8) die Grundkonzeption von Computerprogrammierungen nahe zu bringen und eigene „Geschichten“ zu programmieren. Die Schüler können verschiedene Algorithmen erstellen und Entdeckungen über deren Auswirkungen machen. „Scratch“ fördert systematisches Denken und bietet eine Möglichkeit, bereits Grundschüler „hinter die Kulissen“ von Computerprogrammen blicken zu lassen. Des Weiteren bietet sich in diesem Zusammenhang die **Bee-Bot App** an. Auch die Anwendung der Lerneinheiten des **Internet-ABC** sind am Tablet vorteilhaft.

Neben den vielen Einsatzmöglichkeiten im Bereich des Übens und Festigens verschiedener Unterrichtsinhalte, eignen sich plattformunabhängige Tablets außerdem noch zum **Recherchieren**,

Produzieren und **Präsentieren**. Die Kinder können mobile Internetrecherchen durchführen, Texte, Bilder, Videos und Tondateien wiedergeben.

Der Einsatz nicht personalisierter, plattformunabhängiger Tablets bringt letztlich auf mehreren Ebenen einen Mehrwert mit sich:

Mehrwert für das System Schule

Tablets als mobile Endgeräte sind nicht räumlich gebunden, sodass ein flexibler Einsatz in allen Klassen ermöglicht wird. Während der Einsatz der Grundschultablets von Snappet mit dem vorkonfigurierten LTE-WLAN-Router zur Zeit noch gut geplant werden muss, würden diese aufwendigen Vorbereitungen entfallen, wenn in jeder Klasse jederzeit eine gewisse Anzahl von plattformunabhängigen Tablets zur Verfügung stände. Der Medieneinsatz würde so effektiv und flexibel, da keine wertvolle Lernzeit für organisatorische Prozesse aufgewandt werden müsste.

Mehrwert für die Schüler

Die Schüler haben die Möglichkeit, ihrem Lernstand und ihrer Lerngeschwindigkeit entsprechend mit den Tablets zu arbeiten. Die Erfahrungen haben gezeigt, dass der Einsatz dieses Mediums bei den Lernern eine hohe Motivation und Konzentrationsleistung hervorruft. Deutlich wird dies insbesondere bei der bearbeiteten Aufgabenmenge im Vergleich zu Arbeitsphasen, in denen die Aufgaben in Heften gelöst werden. Die Bearbeitung von Rechenaufgaben mit Tablets stellt nicht das Aufschreiben, sondern die Lösung der Aufgabe in den Vordergrund. Die Reduktion auf eine sichtbare Aufgabe und das direkte Feedback zur eingegebenen Lösung schaffen Orientierung für die Schüler.

Neben den fachlichen Kompetenzen können Tablets zur Förderung überfachlicher Fähigkeiten im Bereich der Medienkompetenz genutzt werden.

Mehrwert für die Lehrer

Im Rahmen des „Gemeinsamen Lernens“ erhält der Bereich der individuellen Förderung durch zieldifferentes Unterrichten an unserer Schule eine noch größere Bedeutung. Um diesen Anforderungen gerecht zu werden und die Lehrer in ihrer Arbeit gleichzeitig zu entlasten, bietet die Differenzierungsmöglichkeit durch den Einsatz von Tablets eine große Chance. Die Lehrkraft übernimmt – wie es das Arbeitsmittelkonzept aus der Mediendidaktik vorsieht – eine

„strukturierende und moderierende Rolle“ und sorgt für eine Selbsttätigkeit der Schüler⁵. Die Differenzierung kann durch Aktivieren beziehungsweise Deaktivieren einer Aufgabengruppe individuell angepasst werden. Es besteht auch die Möglichkeit des adaptiven Lernens. Hier wählt das System einen „individuellen Lernpfad“, der auf den Lernstand des Kindes abgestimmt ist.⁶

Der Lernprozess aller Schüler kann in einer Übersicht durch die Lehrkraft eingesehen werden. Diese Dokumentation ermöglicht eine genaue Analyse des Leistungsstandes aller Kinder der Klasse und kann in Elterngesprächen als Unterstützung der fachlichen Beratung genutzt werden.

Es gilt schließlich, die Potenziale von Tablets für bekannte Unterrichtsmethoden zu eruieren und zu nutzen, beziehungsweise Ideen für neue Unterrichtsmethoden mithilfe der Tablets zu entwickeln. Durch ihr Format schränken Tablets weder die Bewegungsfreiheit noch die Zusammenarbeit in kooperativen Lernformen ein und „schaffen damit eine wichtige Voraussetzung für die Verwendung unterschiedlicher Methoden und für die gleichzeitige Nutzung verschiedener Medien.“⁷ Ein für einen Methodenwechsel nötiger Medienwechsel ist beispielweise mit Tablets ohne Raumwechsel möglich. Gerade diese flexiblen Nutzungsmöglichkeiten sind im Unterrichtsalltag ein großer Vorteil und bieten den Lehrern ein großes Spektrum an möglichen Einsätzen der Tablets im Unterricht, um dem Kriterium der Methodenvielfalt als Qualitätsmerkmal guten Unterrichts gerecht zu werden.

Dokumentenkameras

Eine Dokumentenkamera tastet schriftliche oder bildliche Vorlagen (Texte, Bilder, Folien) ab und erzeugt gestochen scharfe Bilder, die mit dem Beamer ans Smartboard projiziert werden können. Außerdem verfügt die Dokumentenkamera über ein Präzisionskamera-System, mit dem sich Objekte aus verschiedenen Perspektiven detail- und farbgetreu darstellen lassen. Damit steht, zum Beispiel für den Sachunterricht, ein Medium zur Verfügung, mit dem kleinste Objekte wie etwa ein Querschnitt eines Getreidekorns für alle gleichzeitig vergrößert und anschaulich gemacht werden können.

⁵ Vgl. Süß, Daniel; Lampert, Claudia; Trueltzsch-Wijnen, Christine (2013): Medienpädagogik. Ein Studienbuch zur Einführung. 2., überarb. und aktualisierte Aufl. Wiesbaden: Springer VS (Studienbücher zur Kommunikations- und Medienwissenschaft), S.174

⁶ Vgl. Snappet

⁷ Kirch, Michael (2014): Tablets integrieren – Methodenvielfalt erweitern, In: Die Grundschulzeitschrift. Whiteboard und Tablet. Neue Technologien auf dem Weg in die Schule. Heft 275.276, S.49

Besonders sinnvoll erscheint uns der Einsatz einer Dokumentenkamera bei der Visualisierung von Lernplakaten, die im Sachunterricht, aber auch in vielen anderen Fächern in Gruppen erarbeitet werden. Die Darstellungsgröße und Darstellungsqualität könnte verbessert werden und die Schüler-Präsentationen könnten wesentlich besser für den Unterricht und das Lernen nutzbar gemacht werden.

Digitalisierte Schülerbücherei und Leseförderung durch Onilo

Der komplette Buchbestand unserer Schülerbücherei könnte in einer Büchereisoftware aufgenommen werden. Somit würden der Karteikartenbetrieb und damit ein schnelleres und komfortableres Ausleihen möglich werden.

Die Anschaffung einer Schullizenz von Onilo (www.onilo.de) könnte außerdem ein Lesevergnügen der besonderen Art werden. Interaktive Boardstories erwecken die Figuren aus zahlreichen Kinderbüchern zum Leben und so das Interesse der Kinder. Die großflächigen Bilder auf dem Smartboard wirken besonders beeindruckend auf die Kinder. Zu jeder Boardstory gibt es Unterrichtsmaterial. Die Geschichte kann somit multimedial und zum Teil multilingual aufbereitet und mit Lernspielen, Verständnisfragen und interaktivem Unterrichtsmaterial angereichert werden.

Sonderpädagogische Förderung

Als Schule des Gemeinsamen Lernens kommt der Nutzung der digitalen Medien für individuelle Lernprozesse eine wichtige Rolle zu. Inhalte vergrößert darstellen, Visualisierung von Arbeitsschritten, Texte vorlesen lassen, beliebig viele Wiederholungen und verschiedene Interaktionsmöglichkeiten zulassen – alles Merkmale, die digitale Medien bieten und die in der Sonderpädagogik von großem Nutzen sind. Der Einsatz von entsprechender Lernsoftware kann beim Erkennen von Lernproblemen unterstützen und bietet die Möglichkeit zur speziellen Förderung der Kinder. Merkmale von Lernsoftware, wie der spielerische Zugang zum Lernen und die hohe Motivation der Kinder mit digitalen Medien zu arbeiten, können gerade in der sonderpädagogischen Förderung genutzt werden. Mittelfristig soll entsprechende Software (z.B. www.hindelang-software.de, HEXE TRIKI, www.legakids.net ...) gesichtet und auf Eignung in der sonderpädagogischen Förderung geprüft werden. In diesem Zusammenhang wollen wir uns Unterstützung von den „Inklusions-Scouts“ (www.inklusive-medienarbeit.de/inklusions-souts)

holen, die als medienpädagogische Fachkräfte ihr Wissen und ihre Erfahrungen in der Durchführung von inklusiven Medienprojekten weitergeben.

Virtual-Reality-Brillen

Im Rahmen der anstehenden Qualitätsanalyse im Herbst 2017 haben wir uns die Schülerpartizipation zu einem Handlungsfeld unserer Schulentwicklung gemacht. Ein Wunsch mehrerer Kinder im Hinblick auf die Mitbestimmung bei Themen für den Unterricht (Schülerbefragung anlässlich der QA im Februar 2017) war u.a. der Einsatz von Virtual-Reality-Brillen, die in Kombination mit einem Smartphone oder Tablet eine computergenerierte, interaktive, virtuelle Umgebung erzeugen. Da wir die Wünsche der Kinder ernst nehmen, wollen wir uns langfristig mit dieser neuen digitalen Technik auseinandersetzen und mögliche Einsatzoptionen für unsere Schule prüfen. Eine erste Recherche hat bereits ergeben, dass die sogenannten „Google Expeditions mit VR-Brillen“ auch in Deutschland auf dem Vormarsch sind. Gemeinsam mit der Stiftung Lesen hat beispielsweise Google ein Projekt für deutschsprachige Schüler entwickelt. Hier können Kinder in die Kreidezeit eintauchen, Dinosaurier bestaunen, Museen besuchen, den Mount Everest besteigen oder sogar ins Weltall gleiten.

Meine Klassenmappe – Ein mobiler, digitaler Helfer für Lehrer

„Die Klassenmappe“ ist ein App (iOS), die für die täglichen Klassengeschäfte einer Lehrkraft entwickelt wurde und folgende Funktionen hat:

- Verwaltung von Schülerdaten, Fächern, Bewertungen, Kompetenzständen, Hausaufgaben, Fehlzeiten, Stundenplänen, Unterrichtsplanung, Schülernotizen, Elterngesprächsnotizen ...
- Darstellung der Einträge in Listenform, Export als PDF, Übertragung für Windows oder MacOS

Nachdem ein Kollege diese App privat getestet und diese in einer Lehrerkonferenz („*Neues aus der Digitalen Welt*“) vorgestellt hat, war sich das Kollegium schnell einig, dass dies ein weiterer *Schritt in die Zukunft* sein könnte, mit dem wir uns mittelfristig näher auseinandersetzen möchten.

4. Medienkompetenz des Kollegiums - Fortbildungsplanung

Voraussetzung für einen erfolgreichen Einsatz der Digitalen Medien im Schulbetrieb ist ein hinreichend ausgebildetes Kollegium. Das Kollegium der Leegmeerschule steht den Digitalen Medien insgesamt sehr offen gegenüber und macht diese immer wieder zum Gegenstand schulinterner Fortbildungen bzw. zu Tagesordnungspunkten in der Lehrerkonferenz:

Schuljahr 2012/2013	Smartboards – Einführung Smartboards – weitere Schritte
Schuljahr 2013/2014	Medienpass NRW Online Diagnose
Schuljahr 2014/2015	<u>Individuelle Förderung mit digitalen Medien:</u> Lernwerkstatt 9 & EDMOND
Schuljahr 2015/2016	Snappet - Tableteinsatz
Schuljahr 2016/2017	Worksheet-Crafter (Software für differenzierte Arbeitsblattgestaltung) Optimierung und Strukturierung des Lehreraustausches im pädagogischen Netz Informatik in der Grundschule/Einsatzmöglichkeiten der Bee-Bots (Alexander Best, Uni Münster)

Seit dem Schuljahr 2016/2017 gibt es in jeder Lehrerkonferenz den festen Tagesordnungspunkt **„Neues aus der Digitalen Welt“**. Hier findet ein regelmäßiger Input zu Hard- oder Software von „unseren Fachleuten“ statt. Außerdem bietet er Raum für aktuelle Fragestellungen zu digitalen Themen.

Ferner bieten die Medienbeauftragten der Schule auf Abruf Einweisungen für Einzelpersonen oder Kleingruppen zu konkreten individuellen Fragestellungen an:

- Einführung in die Arbeit mit dem Smartboard
- Einführung in die Software Smart-Notebook
- Einführung in die Arbeit mit dem Grundschultablet
- Einsatzmöglichkeiten der Bee-Bots
- Vorstellung neu angeschaffter Software

Neue Kollegen erhalten generell eine Smartboardeinführung durch die Medienbeauftragten der Schule und eine Auflistung notwendiger Passwörter.⁸

⁸ siehe Konzept „Unterstützung und Professionalisierung neuer Kollegen“ der Leegmeerschule

Wir sind in der glücklichen Lage, drei Kollegen zu haben, die im Kompetenzteam Kleve moderieren. Ihr Know-How im Hinblick auf Digitale Medien kommt uns immer wieder zu Gute (z.B. Interaktive Whiteboards – Best Practice, DaZ-Sprachförderung mit digitalen Medien ...).

Für die Zukunft muss die Medienkompetenz der Kollegen weiter gefördert werden, um die besonderen Erwartungen, die mit dem Lernen mit digitalen Medien verbunden werden, erfüllen zu können. Sie benötigen einerseits **Bedienkompetenz**, um sich bei der Nutzung von Software und Geräten sicher zu fühlen. Gleichzeitig müssen **Unterrichtskonzepte** entwickelt werden, die es ermöglichen, den Mehrwert der digitalen Medien mit der gewohnten Unterrichtspraxis zu verbinden oder neue Unterrichtsformen zu erproben.

Schulinterne Lehrerfortbildungen werden weiterhin einen hohen Stellenwert an unserer Schule haben. Dabei können wir – wie bereits erwähnt – auf „Experten“ aus eigener Reihe zurückgreifen, aber auch Angebote externer Moderatoren (Medienberater, Kompetenzteam ...) sollen nach wie vor genutzt werden.

Initiiert durch unseren Schulträger wurde unser Medienkonzept im Schuljahr 2016/2017 überarbeitet, um eine Grundlage zum Aufbau eines Medienentwicklungsplanes zu schaffen. In der Fortbildungs- und Schulentwicklungsplanung ergeben sich schließlich folgende Schwerpunkte im Bereich der digitalen Medien für die nächsten Schuljahre:

- Medienpass NRW – Umsetzung an der Leegmeerschule
- Informatik in der Grundschule – Unterrichtsbausteine für den Einsatz der Bee-Bots
- Sonderpädagogische Förderung mit digitalen Medien

i

5. Ansprechpartner

So wie es sich in den letzten Jahren bereits gezeigt hat, ist es auch in Zukunft von großer Bedeutung, feste Ansprechpartner für den **First-Level-** und **Second-Level-Support** zu haben. Eine weiterhin enge und vertrauensvolle Zusammenarbeit von Schule und Schulträger ist unerlässlich.

First-Level-Support	
Medienbeauftragte der Schule	Frau van Kampen, Frau Delbeck, Herr Nadorp
Second-Level-Support	
Kommunales Rechenzentrum (KRZN) – Pädagogisches Netz, Anschaffung Software	Herr Fischer
EDV-Abteilung der Stadt Emmerich – Verwaltungsnetz, Anschaffung Hardware	Herr Schmitz

Der First-Level-Support ist das Bindeglied zwischen Schule und dem Second-Level Support und hat folgende Aufgaben⁹:

- Mitwirkung in der Medienkonzeptentwicklung
- Schulung und Beratung des Kollegiums und gegebenenfalls des nicht-lehrenden Personals
- Verwalten von Benutzerkonten
- Strukturierte Fehlermeldung an den Second-Level-Support
- Einfache Fehlerbehebung

6. Darstellung im Internet – Präsentation der Schule

Die öffentliche Darstellung einer Schule durch eine schuleigene Homepage hat in den letzten Jahren zunehmend an Bedeutung gewonnen. Sie bietet ein Forum über die Schulgrenzen hinaus, dient der Präsentation pädagogischer Arbeit und leistet schnelle Information und Kommunikation. Seit 2011 präsentiert sich unsere Schule auf folgender Homepage: **www.leegmeerschule.de**. Sie wird von den Medienbeauftragten Frau Delbeck und Frau van Kampen immer wieder aktualisiert.

7. Ausblick

⁹ Hoffmann, Vaupel, Paschenda: Wartung und Pflege von IT-Ausstattungen in Schulen: Eine Orientierungshilfe zur Zusammenarbeit von Schulen und Schulträgern. (Hrsg. Medienberatung NRW) 3. überarbeitete Auflage 2008. S. 12

Entwicklungsmöglichkeiten und -bedarfe für den Einsatz von digitalen Medien im Unterricht sollen regelmäßig eruiert und reflektiert werden und das Konzept als Arbeitsgrundlage aktuellen Bedürfnissen und Zielen entsprechend angepasst werden.

„In diesem Prozess wird es immer wieder erforderlich sein, Konzepte und subjektive Theorien [...] gegebenenfalls zu hinterfragen und immer wieder den Sinn des eigenen Tuns in Frage zu stellen.“¹⁰

¹⁰ Rösch, Eike; Maurer, Björn: Apps in der Schule, In: Merz. Medien + Erziehung. Zeitschrift für Medienpädagogik. 58. Jahrgang, Heft 03/14. München 2014, S. 30