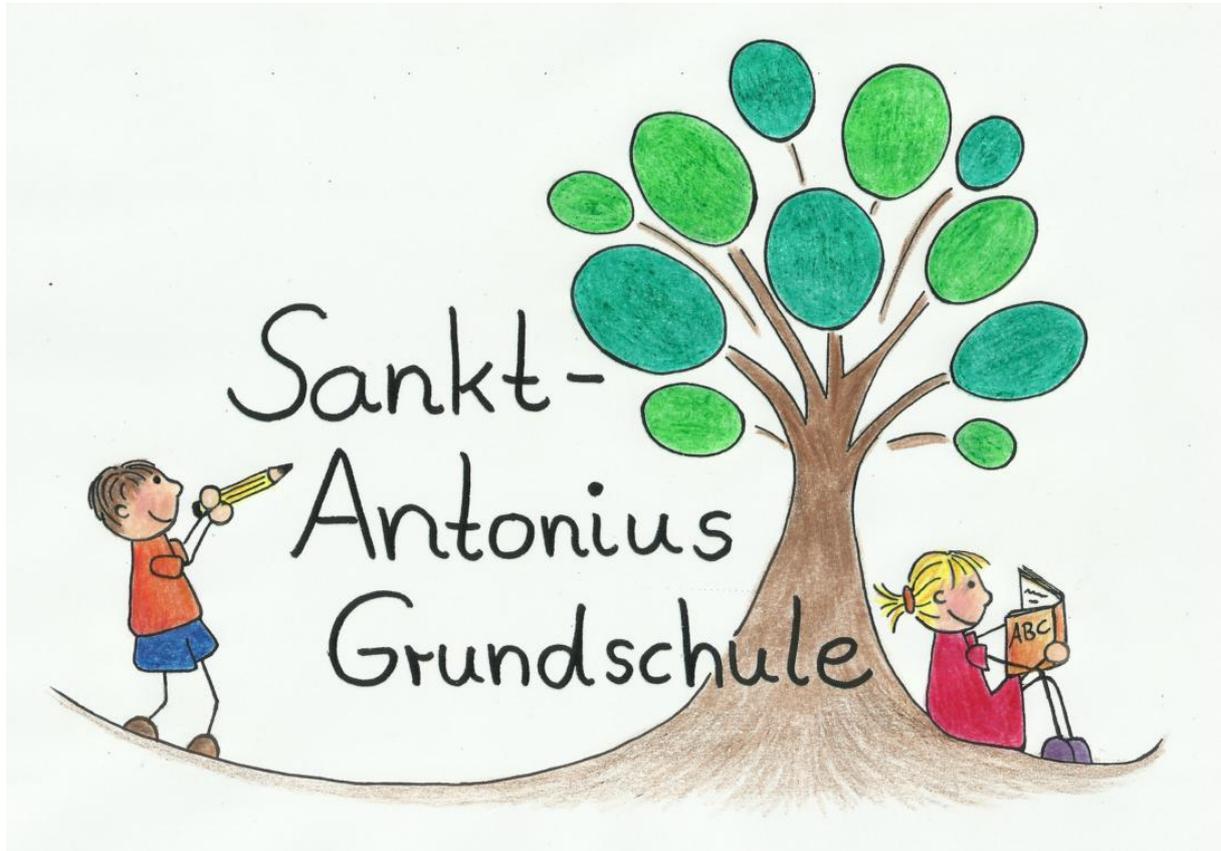


Konzept zur Förderung der Medienkompetenz

Stand August 2020



Sankt-Antonius-Schule

kath. Grundschule der Stadt Geldern

Hartefelder Dorfstr.71a

47608 Geldern

Tel. 02831-3281

Inhalt

1. Einleitung
2. Unterrichtsentwicklung und Förderung der Medienkompetenz
 - 2.1 Grundlegender Umgang mit verschiedenen digitalen Medien
 - 2.2. Kompetenz zur Informationsbeschaffung
 - 2.3 Kompetenz zum kritischen Handeln im Umgang mit Digitalen Medien
 - 2.4 Diagnostizieren, Fördern und Fordern im Schulalltag
 - 2.5 Der Medienpass NRW – Vermittlung der Grundlagen von Medienkompetenz
3. Ausstattung
 - 3.1 Bestandsanalyse
 - 3.2. Bedarfsermittlung
4. Medienkompetenz im Kollegium – Fortbildungsplanung
5. Ansprechpartner
6. Ausblick

1. Einleitung

In der Lebenswirklichkeit der Kinder nehmen Medien heutzutage einen großen Stellenwert ein. Viele Schülerinnen und Schüler nutzen täglich Computer, Tablets, Spielekonsolen oder Smartphones. Die KIM-Studie, welche seit 1999 regelmäßig den Stellenwert von Medien im Alltag von Kindern zwischen sechs und dreizehn Jahren erhebt, zeigt deutlich, dass schon Kinder im Grundschulalter regelmäßig Medien zur Unterhaltung, zum Spielen oder zum Lernen nutzen.

Das Schulgesetz für das Land NRW sieht in §2(6) vor, dass es der Auftrag der Schule ist, Schülerinnen und Schülern zu vermitteln, „mit Medien verantwortungsbewusst und sicher umzugehen“ (MfSB 2017, 1/3). Weiterhin benennt das Leitbild des Landes Nordrhein-Westfalen zum *Lernen im digitalen Wandel* digitale Schlüsselkompetenzen, welche neben den bereits bestehenden Kulturtechniken Schreiben, Lesen und Rechnen zukünftig als vierte Kulturtechnik und damit als unabdingbar im Bildungskontext erworben werden sollen (vgl. Die Landesregierung NRW 2016, 5). Diese Schlüsselkompetenzen lassen sich folgendermaßen zusammenfassen:

- „Medienkompetenz, die eine kritische Urteilsfähigkeit sowie Analyse und Einordnung von vermittelten Inhalten in soziale Zusammenhänge ermöglicht und damit dazu beiträgt, alle Chancen einer digitalisierten Welt nutzen und gleichzeitig mögliche Risiken erkennen und abwenden zu können.
- Anwendungs-Know-how, das für einen selbstständigen und sicheren Umgang mit digitalen Medien und Werkzeugen notwendig ist. Hierzu gehört auch die Kenntnis über technische Gefahren und Risiken, über wirksame Schutzmaßnahmen sowie über Grundlagen der Verschlüsselung.
- Informatische Grundkenntnisse, die für ein basales Verständnis von Algorithmen und deren digitaler Form sowie die Erstellung digitaler Angebote erforderlich sind“ (ebd.).

Beim Erwerb dieser Schlüsselkompetenzen ist eine zielgruppenspezifische, bedarfs- und altersangemessene (vgl. ebd.) Vermittlung von Kenntnissen für die Schülerinnen und Schüler der Primarstufe und der Einsatz lernförderlicher und passender Medien, welche dem aktuellen Zeitgeist entsprechen von großer Bedeutung.

Seitdem die ersten Computer in der St.-Antonius-Grundschule eingeführt wurden, konnte die Medienlandschaft nur bedingt ausgebaut werden. Neben dem Medium Buch, welches im Schulalltag einen hohen Stellenwert hat, sollen nun auch digitale Medien vermehrt Einzug in den schulischen Alltag halten und Schülerinnen und Schüler sowie den Lehrkörper bereichern.

2. Unterrichtsentwicklung und Förderung der Medienkompetenz

Der Einsatz von digitalen Medien findet im täglichen Unterricht unserer Schule bisher nur bedingt statt. Aufgrund der aktuell dürftigen Ausstattung der Schule (siehe Kapitel 3) ist es schwierig dem Ziel, das Lernen mit Medien systematisch in Lernprozesse zu integrieren, gerecht zu werden. Das Kollegium der St.-Antonius-Grundschule steht digitalen Medien grundsätzlich sehr offen und positiv gegenüber. So konnten folgende Ziele und Kompetenzen formuliert werden, welche unter Zuhilfenahme digitaler Medien und neuer Ausstattungen zukünftig erreicht und vermittelt werden sollen.

2.1. Grundlegender Umgang mit verschiedenen Digitalen Medien

Die Grundbedingung für den Umgang mit digitalen Medien im schulischen Kontext ist ein sicherer Umgang mit den grundlegenden Funktionen eben dieser. Zwar sind viele Kinder bereits von Zuhause mit der Bedienung eines Tablets oder ähnlichem vertraut, jedoch muss dies nicht bedeuten, dass der dort eingeübte Umgang auch sachgemäß ist. Die sachgemäße Bedienung digitaler Medien kann nur im regelmäßigen Umgang mit klaren Regeln und Strukturen erlernt und verinnerlicht werden. Ebenso wichtig ist, dass die Schülerinnen und Schüler einen Fachwortschatz aufbauen, mit welchem ihnen die Kommunikation über das jeweilige Medium erleichtert wird.

2.2 Kompetenz zur Informationsbeschaffung

Eine weitere grundlegende Kompetenz ist das altersgerechte und sichere Generieren von Informationen in der riesigen Wissensdatenbank des Internets. Die Schülerinnen und Schüler müssen dazu befähigt werden, selbstständig Informationen zu beschaffen, um diese für das eigene Vorankommen oder Lernen nutzen zu können. Dazu sollen sie vor allem im Umgang mit Kindersuchmaschinen wie www.blinde-kuh.de oder www.fragfinn.de geschult werden.

2.3 Kompetenz zum kritischen Handeln im Umgang mit Digitalen Medien

Die Digitalisierung bringt nicht nur positive Aspekte hervor. Soziale Konflikte, Gefahren im Internet und zu ausladende Bildschirmzeiten sind in der modernen Gesellschaft viel stärker verbreitet als noch vor 20 Jahren. *Wie viel Bildschirmzeit ist in meinem Alter angemessen? Welchen Gefahren kann ich im Internet begegnen? Wie kann ich diese altersgemäß reflektieren und bewusst Inhalte umgehen, die für mich und meine Entwicklung schädlich sind?* Solche Fragen zum Thema Sicherheit und altersgemäßem Schutz im Internet stellen nur wenige Kinder aus intrinsischem Interesse. An dieser Stelle ist eine Sensibilisierung seitens der Schule unabdingbar. Die Verantwortung, sich kritisch mit der Mediensozialisation der Kinder auseinanderzusetzen, besteht jedoch auch im Elternhaus. Um für Gefahren oder Potenziale der neuen Medien zu sensibilisieren oder einfach in den Austausch über aktuelle Themen zu gehen, sollen zukünftig Informationsabende organisiert werden, welche sowohl Eltern als auch Lehrkräften helfen sollen, sich den Herausforderungen der Digitalisierung zu stellen. Bei diesen Abenden können einerseits hilfreiche Informationsseiten wie das *Internet-ABC* und *klicksafe* vorgestellt werden, andererseits wird aber auch allen Familien empfohlen einen Mediennutzungsvertrag (www.mediennutzungsvertrag.de) mit den Kindern abzuschließen.

2.4 Diagnostizieren, Fördern und Fordern in der Schule

Im Bereich der Diagnostik gibt es verschiedene Möglichkeiten um die Medien der Schule bewusst einzusetzen.

- ➔ Verwenden wir das computergestützte Diagnoseprogramm zu ELFE bzw. haben wir eine Lizenz (gibt Aufschluss über das Leseverständnis auf Wort-, Satz- und Textebene)
- ➔ Verwenden wir das Computergestützte, qualitative Protokollprogramm von ILSA zur individualisierten Zusammenstellung von Fördergruppen

Des Weiteren führen wir in allen Klassen mindestens einmal jährlich die Hamburger Schreib Probe durch, welche danach direkt in der Schule unter Zuhilfenahme der Online-Plattform ausgewertet werden kann.

Der Umgang mit digitalen Medien im Unterricht ist bei Schülerinnen und Schülern sehr beliebt. Wenn die hohe Motivation mit Computern oder Tablets arbeiten zu dürfen auf gute Lernprogramme stößt, können durch den Einsatz von Medien positive Lerneffekte im Sinne des Lehrplans erzielt werden. Diese positive Synergie kann sowohl für die Forderung als auch für

die Förderung aller Kinder in den heterogenen Klassenverbänden unserer jahrgangübergreifenden Schule genutzt werden.

Aktuell nutzen alle Schülerinnen und Schüler unserer Schule das Programm Antolin (www.antolin.de) zur Leseförderung. Die fächerübergreifende Übungsplattform Anton (www.anton.app) wird zurzeit von den Klassen drei und vier genutzt. Der Umgang mit diesen beiden Plattformen wird im Unterricht vermittelt. Da aufgrund der aktuell dürftigen Ausstattung der Schule nur wenige Kinder während der Unterrichtszeit zeitgleich mit den Programmen arbeiten können, werden diese bisher vermehrt als zusätzliche Option für Zuhause angeboten. Es werden jedoch auch immer wieder Zeiten im Unterricht eingeräumt, in denen die Kinder ihre Schulzugänge nutzen können, weil nicht alle Kinder zuhause einen Zugang zu Computern, Tablets oder ähnlichem haben. Die Lehrkräfte können die Aktivitäten und Fortschritte der Kinder in den genutzten Programmen jederzeit einsehen. So besteht trotz der aktuellen Ausstattung die Möglichkeit Medien für die Schule zu nutzen.

Im Deutsch- und Sachunterricht dienen die Computer als motivierende Unterstützung für Lernprozesse. In freien Schreibzeiten werden sie als Instrument zur Informationsbeschaffung genutzt und auch bei der Erarbeitung von Sachwissen und als einzelne Stationen in Werkstattarbeiten können sie gut integriert werden. Auch für Referate wird das Internet neben Büchern und eigenem Wissen gerne als Informationsquelle herangezogen. Wenn Texte erstmal handschriftlich geschrieben sind, dient der Computer als Schreib- oder Abschreibinstrument, mit welchem Kinder in die moderne Textverarbeitung eingeführt werden können. Alle Laptops sind mit einem Windows-Office Paket ausgestattet, sodass die Schülerinnen und Schüler verschiedenste Funktionen des Textverarbeitungsprogrammes Word kennen- und anwenden lernen.

2.5 Der Medienpass NRW

„Der Medienpass NRW bietet ein Konzept, um die Aufgabe der Medienkompetenzförderung systematisch und gebündelt in [sechs] Kompetenzbereichen anzugehen“ (Medienberatung NRW 2014, 3). Im Rahmen der Möglichkeiten wurden in den letzten Jahren immer wieder vereinzelte Aspekte des Medienpasses umgesetzt. Oft wurde dabei auf analoge Strategien zurückgegriffen, da nicht genügend Medien vorhanden waren. Des Weiteren bekam eine Kleingruppe im Schuljahr (2019/2020) die Möglichkeit, die Kompetenzen des Medienpasses in einer Computer-AG zu erarbeiten. Seit diesem Jahr besteht ebenfalls eine Kooperation mit

der Gesamtschule Geldern, die ihre Lego Education Bausätze und Tablets für einzelne Stunden für unsere Schülerinnen und Schüler zur Verfügung stellt (Vergleiche auch Kapitel 3.5). Mit dieser Kooperation wurde der Bereich Programmieren um eine handlungsorientierte Komponente erweitert.

Der Kompetenzrahmen des Medienpasses dient in NRW als Orientierungsrahmen für den Einsatz digitaler Medien im Unterricht. In Zukunft soll sich bei den Bausteinen der verschiedenen Kompetenzen an dem Angebot des LfM-Medienkompetenzförderungsprojektes *Internet-ABC* orientiert werden. Das Internet-ABC ist ein sicheres, spielerisches und nicht kommerzielles Angebot für den Einstieg ins Internet. Es bietet sowohl interaktive Lernmodule für Kinder als auch Handreichungen für Lehrkräfte und Hilfen und Informationen für Eltern (vgl. Grimme-Institut, Gesellschaft für Medien, Bildung und Kultur mbH 2019). Zudem soll das Angebot durch eigenständig erarbeitete zielgruppengerechte Einheiten unterstützt werden.

Sobald feste Daten und genaue Informationen zur Ausstattung an der St.-Antonius-Grundschule festgesetzt werden können, werden sich die Lehrkräfte den Medien entsprechend weiterbilden, um einen, dem Medienpass angepassten Plan sukzessive und in Anlehnung an die jeweiligen Kompetenzen der Lehrkräfte und Möglichkeiten der angeschafften Medien zu füllen.

3. Ausstattung

Um festlegen zu können, inwiefern die Möglichkeiten zur qualitativen Auseinandersetzung mit digitalen Medien an der St.-Antonius-Grundschule bereits gegeben sind, wird zunächst der Ist-Zustand in Form einer Bestandsanalyse dargestellt. Im Folgenden wird dann der Bedarf an weiteren Medien ermittelt, um die Schritte in die digitale Zukunft einleiten zu können.

3.1 Bestandsanalyse

Computer

Aktuell (Stand August 2020) verfügen wir über 6 (mindestens 10 Jahre alte), funktionsfähige Laptops, von denen drei nur bei kontinuierlicher Stromversorgung zu benutzen sind. Diese können im Unterricht von Kleingruppen oder individuell nach Bedarf genutzt werden. Dem Kollegium steht aktuell kein zusätzlicher Computerarbeitsplatz mit Scanner und Drucker zur

Verfügung. Alle Computer sind internetfähig und mit dem Drucker/Kopierer im Kopierraum vernetzt. Über das schulinterne Netzwerk sind zudem alle Laptops miteinander vernetzt. In diesem hat jedes Kind und jeder Lehrer einen eigenen Speicherort für Dateien, welche von jedem beliebigen Endgerät des Netzwerks aufgerufen werden können. Neben diesen Rechnern verfügt die Schule über zwei Verwaltungsrechner, welche nicht mit dem pädagogischen Netzwerk verbunden sind und nur von der Schulleitung und der Sekretärin genutzt werden können.

Projektoren und Beamer

Dem Kollegium steht neben einem Overheadprojektor ein tragbarer Beamer zur Verfügung, welcher in drei der sechs Klassenräume aufgebaut und genutzt werden kann. Aufgrund der wenig praktikablen Handhabung wird dies jedoch nur selten genutzt.

Des Weiteren stehen der St.-Antonius-Grundschule folgende elektronische Medien zur Verfügung: eine mobile Musikbox mit Bluetooth, acht CD-Player, verschiedene CDs, DVDs und Videos.

Software

Alle Laptops haben das Programm Lernwerkstatt installiert. Dieses kann in Freiarbeitszeiten genutzt werden.

Eine weitere Software, die aktuell von den Lehrkräften der St.-Antonius Grundschule genutzt wird, ist der Worksheetcrafter, welcher das Erstellen bedarfsorientierter, differenzierter Arbeitsblätter und Lernmaterialien immens erleichtert. Neuheiten im Worksheetcrafter werden regelmäßig demonstriert, sodass allen Lehrkräften ein sicherer Umgang ermöglicht werden kann.

3.2. Bedarfsermittlung

Anbindung an das Glasfasernetzwerk

Aktuell verfügt die St.-Antonius-Grundschule über eine 50 Mbit Kupferdrahtleitung, über welche das schuleigene WLAN abgedeckt wird. Sobald im Unterricht alle funktionierenden Rechner gleichzeitig das WLAN benutzen, kommt es beim Laden der Internetseiten zu erheblichen Verzögerungen. Es ist also zwingend notwendig, zunächst die technischen

Grundbedingungen für den späteren reibungslosen Ablauf mit verschiedenen Medien zu schaffen. Dazu wäre eine Anbindung an das Glasfasernetzwerk und eine entsprechende Verkabelung der Schule unabdingbar. Zumindest die Verkabelung wird wahrscheinlich im Oktober 2020 in Angriff genommen.

Interaktive Whiteboards/Smartboards

Kinder sind von Technik fasziniert. Das Arbeiten mit neuen Medien motiviert sie häufiger mitzumachen, aufmerksam zu sein und es stellt einen hohen aktiven Aufforderungscharakter für die Kinder dar. Gerade in Einstiegsphasen bietet eine anschauliche und konkrete Vorbereitung und Präsentation von Aufgabenstellungen mit Hilfe von Schulsoftware und digitalen Tafelbildern aus den vorhandenen Schulbuchwerken eine profitable und motivierende Unterstützung. Auch das von der St.-Antonius-Grundschule genutzte Mathematiklehrwerk Flex und Flo bietet digitale Tafelbilder und Unterstützungsmaterial für interaktive Whiteboards und Smartboards an. Die klassische Tafel ist in allen sechs Klassenräumen der St.-Antonius Grundschule häufig im Gebrauch. Da die meisten Tafeln weitgehend magnetisch sind, werden in vielen Unterrichtsstunden und nahezu allen Fächern regelmäßig laminierte Materialien oder Arbeitsmaterial aus Lehrwerken angeheftet, um Lerninhalte besser zu vermitteln, oder interaktives Lernen an der Tafel zu ermöglichen. Das Erstellen dieser Materialien – das Ausdrucken und Laminieren – nimmt oft viel Zeit in Anspruch. Der Einsatz von Smartboards oder interaktiven Whiteboards würde diesen Aufwand deutlich reduzieren, da die Bilder digital gespeichert und immer wieder abgerufen werden können. Des Weiteren können Tafelbilder zu den Projekten auch bereits bei der Planung von Reihen von Zuhause vorbereitet und ohne viel Aufwand, an passender Stelle im Unterricht abgerufen werden. Um die selbstständig erstellten, digitalen Materialien allen Lehrkräften zur Verfügung stellen zu können und so auch effektiver in den Jahrgangsteams zu arbeiten, wird im schuleigenen Netzwerk eine Ablagestruktur geschaffen, in welcher nach Jahrgängen und Fächern praxiserprobtes Material hinterlegt werden kann. Ein bereits bestellter Server für die Schule wird dieses Vorgehen optimieren.

Auch für den geleiteten Umgang im Internet bietet das interaktive Whiteboard/Smartboard sowohl für Lehrkräfte als auch für die Schülerinnen und Schüler einen riesigen Vorteil. Um allen Kindern die Möglichkeit zu geben, die richtige Bedienung des Internets zu verfolgen, wird es für alle im Klassenraum sichtbar auf dem interaktiven Whiteboard/Smartboard individuell nachvollziehbar dargestellt. Auch gemeinsame Suchen im Internet (Kindersuchmaschinen) oder das Anschauen geeigneter Bilder, Animationen, Töne, Musik, Videos, Filme oder

selbstproduzierter Materialien wird durch ein fest installiertes System im Klassenraum einfacher und somit langfristig auch alltäglich nutzbar.

Letztendlich erfüllt das interaktive Whiteboard/Smartboard auch alle Funktionen einer Tafel, indem mit elektronischen Stiften und Schwamm gearbeitet werden kann. Dabei kommt das System auch Kindern und Lehrkräften mit ungenauer oder unsauberer Handschrift zu Gute, da die Handschrift automatisch in Druckschrift umgewandelt werden kann. Des Weiteren sind die PC-Anwendungen eines interaktiven Whiteboard/Smartboards mit der Hand – welche als Maus fungieren kann – steuerbar.

Es ist erstaunlich, wie schnell sich Kinder heutzutage mit neuen Medien vertraut machen und vollkommen selbstständig mit ihnen arbeiten können. Neben den frontalen Unterrichtssequenzen kann das interaktive Whiteboard/Smartboard also auch für Partner- oder Gruppenarbeiten genutzt werden, in welchen interaktive Aufgabenformate bearbeitet oder Informationen im Internet gesucht werden können. Gerade auch Kindern mit besonderem Förderbedarf oder Kindern mit Migrationshintergrund können so Inhalte mit Hilfe von visuellen und akustischen Unterstützungsmaterialien veranschaulicht werden.

Um im Falle eines Ausfalls flexibel zu sein, oder nicht digitale Karten weiterhin magnetisch befestigen zu können, sind Klapptafeln sinnvoll. Das Lehrpersonal der St.-Antonius-Grundschule würde darüber hinaus gerne mit einem externen festinstallierten Computer in jeder Klasse arbeiten.

Dokumentenkameras

Das entdeckende, eigenständige Lernen ist im heutigen Unterricht unabdingbar. Oft kommen Kinder zu tollen Ergebnissen, die in der Reflexionsphase einer Stunde präsentiert werden sollen. Leider gestaltet sich diese Präsentation im Unterricht als schwierig, da bei einer Klassenstärke von bis zu 27 Schülerinnen und Schülern nicht alle Kinder einen guten Blick auf das Lösungsblatt haben können. Dokumentenkameras tasten schriftliche oder bildliche Vorlagen (Texte, Bilder, Folien) ab und erzeugen scharfe Bilder, die über das interaktive Whiteboard/Smartboard abgerufen werden können. Ähnlich wie der frühere OHP können so die Ergebnisse der Schülerinnen und Schüler schnell und problemlos für alle Kinder visualisiert und vergrößert werden.

Außerdem verfügt die Dokumentenkamera über ein Präzisionskamera-System, mit dem sich Objekte aus verschiedenen Perspektiven detail- und farbgetreu darstellen lassen. So können zum Beispiel im Sachunterricht kleinste Objekte wie Getreidekörner vergrößert und anschaulich gemacht werden. Ein Klassenbezogenes Ipad mit Stativ kann diese Aufgabe alternativ erfüllen.

Tablets

„Tablets sind klein, handlich und benötigen keine Peripheriegeräte (Maus, Tastatur usw.). Die Bedienung wird mit der Hand auf dem Bildschirm ausgeführt (Touchscreen). Ihr geringes Gewicht erleichtert das Tragen mehrerer Tablets auf einmal. Tablets werden per Akku betrieben, der je nach Hersteller der stundenlangen Nutzung von mehr als einem Schultag standhält. Damit können die Tablets schnell in andere Räume mitgenommen werden“ (Maurer 2016, 1). Obwohl Tablets so handlich sind, haben sie viele Funktionen, die auch im Unterricht genutzt werden können. Grundlegend können mit dem Mikrofon Töne aufgenommen und mit dem Lautsprecher wieder abgespielt und mit der Kamera Bilder aufgenommen und später in der eigenen Galerie angesehen werden. Ferner bietet das Tablet den Schülerinnen und Schülern die Möglichkeit, schnell Lerngegenstände im Internet aufzurufen und weiter zu verarbeiten. Aufgrund des geringen Stauraums, der zur Aufbewahrung benötigt wird, muss das Tablet nicht allgegenwärtig sein und kann bedarfsorientiert eingesetzt werden.

Tablets sind für Schülerinnen und Schüler äußerst motivierend und rufen eine besonders hohe Konzentrationsleistung hervor. Die Schülerinnen und Schüler profitieren vom Einsatz der Tablets, da sie zeitgleich individuell auf verschiedenen Lernniveaus gefördert werden können. Das kommt sowohl den besonders schnellen Kindern zugute, die über die grundlegenden Kompetenzen hinaus Forderung benötigen als auch den besonders schwachen Kindern oder denen mit einem speziellen Förderbedarf. Folgende Apps bzw. Web-Anwendungen zum Üben bieten sich dabei an:

Mathematik	
Blitzrechnen 1	Die lehrplanorientierten Apps von Klett bieten durch besondere Visualisierung auf verschiedenen Schwierigkeitsstufen motivierende Möglichkeiten, die grundlegenden Rechenoperationen zu trainieren (Ernst Klett Verlag GmbH).
Blitzrechnen 2	

Fingerzahlen	Mit dieser App werden grundlegende Zahlvorstellungen mit Hilfe der Finger trainiert (Christian Urff).
Flex und Flo	Mit dieser App können die Schülerinnen und Schüler die Aufgaben aus dem papierbasierten Lehrwerk vertiefen. Sie bietet vollständig vertonte Übungen, die im individuellen Tempo spielerisch bearbeitet werden können (BSV Westermann Schroedel Diesterweg).
Hunderterfeld	Mit dem Hunderterfeld als Veranschaulichungs- und Rechenhilfe können die Kinder Additions- und Subtraktionsaufgaben im Zahlenraum bis 100 besser verstehen (Christian Urff).
Mathe-Pirat	Individuelle Knobel-, Sach- und Geometrieaufgaben können mit dieser Web-Anwendung zur Verfügung gestellt werden (www.mathepirat.de).
Online-Diagnose Mathematik	Diese Web-Anwendung unterstützt die Lehrkräfte dabei, den Lernstand der SuS anhand der Bildungsstandards in Mathematik zu diagnostizieren. Aufgrund der Testergebnisse können individuelle Fördermappen erstellt werden, um Rückstände aufzuarbeiten (www.grundschuldiagnose.de).
Rechentablett	Das Rechentablett ermöglicht es den Kindern, die Zerlegung von Zahlen im Zahlenraum bis 10 interaktiv zu trainieren (Christian Urff).
Zahlensucher	Mit dieser App kann die Orientierung im Zahlenraum bis 100 geübt werden. Das Programm passt sich dem Leistungsstand der Kinder an (Christian Urff).
Zwanzigerfeld	Hier wird das Verständnis der Addition und Subtraktion im Zahlenraum bis 20 mit einer Veranschaulichungs- und Rechenhilfe unterstützt (Christian Urff).

Deutsch

ABC Pirat	Mit dieser Web-Anwendung können die Kinder durch gezieltes Training ähnlich der Arbeit mit einem Karteikasten ihre Rechtschreibleistung verbessern (www.abc-pirat.de).
Antolin	Antolin ist ein Online-Portal zur Leseförderung der Klassen 1-10. Es motiviert zum Lesen von Büchern und schult das Erfassen von gelesenen Inhalten (www.antolin.de).

Antolin Lesespiele	Mit dieser App können die SuS auf spielerische Weise Konzentration, Wahrnehmung, Augenbewegung und Blickspanne trainieren. Sie fördert die Sicherheit bei der Worterfassung und verbessert die Lesefertigkeit und Lesegeschwindigkeit (BSV Westermann Schroedel Diesterweg).
Grundschrift APP	Mit dieser App können die Schülerinnen und Schüler die Schreibweise von Buchstaben und Buchstabenverbindungen erlernen und üben (Grundschulverband).
Karibu Silbenschwingen	Mit dieser App können die Kinder das Setzen von Silbenbögen üben (BSV Westermann Schroedel Diesterweg).
Leseludi	Die Web-Anwendung Leseludi bietet systematische Online-Leseübungen und Tests auf unterschiedlichen Lesestufen mit steigendem Schwierigkeitsrad. So ermöglicht sie eine differenzierte Leseförderung (www.leseludi.de).
Tipptrainer	Mit dieser Web-Anwendung wird den Kindern geleitet und mit spielerischen Übungen das Zehnfingertippen vermittelt (https://www.tipptrainer-fuer-kinder.de/).
Worksheetcrafter Go	Die App des Worksheetcrafters bietet den Kindern die Möglichkeit vom Lehrer erstellte Materialien direkt auf dem Padlet zu bearbeiten. Zudem gibt die App eine direkte Rückmeldung, falls die Aufgabe aus dem App-eigenen Pool stammt.

Bei allen Apps erhalten die Schülerinnen und Schülern aufgrund der technikbasierten Tablets ein direktes Feedback zu ihrer erbrachten Lernleistung. Diese Reduktion auf eine sichtbare Aufgabe, die gelöst werden muss und das anschließende Feedback schaffen Orientierung für das Kind. So fällt im Klassenverband schneller auf, wer möglicherweise keine zielführende Strategie zum Lösen der Aufgabe anwendet.

Eine der wenigen Komponenten, die ein Computer oder Laptop dem Tablet voraus hat, ist die angenehmere Nutzung in der Textverarbeitung. Das Schreiben mit der Touchscreen-Tastatur fällt Kindern häufig schwerer als das Tippen auf einer vollwertigen Tastatur am Laptop. Nicht nur das Tippgefühl ist mit echten Tasten besser, sondern auch die Schreibgeschwindigkeit ist zumeist höher als auf dem Tablet-Bildschirm. Das in Zukunft so wichtige Zehn-Finger-Tippen kann so effizienter erlernt werden. Um nicht sowohl Tablets als auch Laptops einsetzen zu müssen, sollen die vorhandenen Tablets zusätzlich mit externen, andockbaren Tastaturen,

Mäusen oder – sollten Apple-Produkte gewählt werden – dem Apple Pencil ausgestattet werden.

Software

Mit der reinen Hardware können im Unterricht keine Lernziele forciert werden. Die Smartboards müssen mit einer entsprechenden Software ausgestattet sein, welche sowohl über eine Standardausstattung, wie Grundschullineaturen verfügt als auch alle verwendeten Apps unterstützt. Des Weiteren werden Lizenzen für die genutzten Lehrwerke gebraucht, um auch interaktive Lerngelegenheiten nutzen zu können.

Lizenz Flex und Flor Material

Lizenz für das Material des ABC der Tiere

Lizenz für verschiedene Apps

Programmieren mit Bee Bots und Lego Education

Bee Bots für Klasse 1/2 und Lego Education für Klasse 3/4

4. Medienkompetenz des Kollegiums – Fortbildungsplanung

Damit alle Lehrkräfte der St.-Antonius-Grundschule kompetent und sicher mit den Medien umgehen, Support für die Kinder leisten und das volle Potenzial ausschöpfen können, ist eine zielführende Fortbildungsplanung unerlässlich. Nicht zuletzt ist ein erfolgreicher Einsatz der digitalen Medien im Schulbetrieb zwingend von einem hinreichend ausgebildeten Kollegium abhängig. Das Kollegium der St.-Antonius-Grundschule steht den neuen Medien aufgeschlossen und motiviert gegenüber. Um die vorgestellten Medien einsetzen zu können wären folgende Fortbildungen erforderlich:

Ganzes Kollegium

- Smartboard – Einführung
- Einführung in die Software Smart Notebook (Sollten SMARTboards gewählt werden)
- Medienpass NRW (SchiLF am 20.11.2019)

- Tablets im Unterricht – Vorstellung neu angeschaffter Software
- Individuelle Förderung mit digitalen Medien
- Informatik in der Grundschule/Einsatzmöglichkeiten der Bee-Bots und Lego Education

Medienbeauftragte

- Smartboards – weiterführende Schritte für den First-Level-Support
- Logineo NRW und Logineo LMS

Schulleitung

- Administration eines digitalen Kollegiums

5. Ansprechpartner

Der Umgang mit neuen Medien funktioniert im Alltag nicht immer reibungslos. Dementsprechend muss ein festes System installiert werden, in welchem die Aufgaben des First- und Second-Level-Supports klar strukturiert und verteilt werden. Eine enge und vertrauensvolle Zusammenarbeit zwischen Schule und Schulträger ist dabei unerlässlich.

First- Level-Support	
Medienbeauftragte der Schule	Jennifer Terhoeven
Second-Level-Support	
Kommunales Rechenzentrum (KRZN) – Pädagogisches Netz, Anschaffung Software	Herr Fischer
EDV-Abteilung der Stadt Geldern – Verwaltungsnetz, Anschaffung Hardware	Herr Czaja

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

- Mitwirkung in der Medienkonzeptentwicklung
- Schulung und Beratung des Kollegiums und gegebenenfalls des nicht-lehrenden Personals
- Verwaltung der Benutzerkonten

- Strukturierte Fehlermeldung an den Second-Level-Support
- Einfache Fehlerbehebung (vgl. Hoffmann/Vaupel/Paschenda 2008, 12).

6. Ausblick

Die Entwicklung neuer Medien ist schnelllebig und bedarf einer kontinuierlichen Reflexion der Bestände und Bedarfe. Die in diesem Medienkonzept vorgestellten Bedarfe für die St.-Antonius Grundschule Hartefeld müssen immer wieder kritisch hinterfragt und angepasst werden. Die hier angestrebten Maßnahmen zur Implementierung einer fächerübergreifenden Medienkompetenzbildung müssen somit mindestens einmal jährlich überprüft, überarbeitet und angepasst werden.

Quellenverzeichnis

Die Landesregierung NRW (2016): Lernen im digitalen Wandel. Unser Leitbild 2020 für Bildung in Zeiten der Digitalisierung. Abrufbar unter: https://www.land.nrw/sites/default/files/asset/document/leitbild_lernen_im_digitalen_wandel.pdf Zuletzt abgerufen am 01.08.2019.

Grimme-Institut, Gesellschaft für Medien, Bildung und Kultur mbH (2019): Über das Internet-ABC. Abrufbar unter: <https://www.internet-abc.de/lehrkraefte/internet-abc-fuer-lehrkraefte/ueber-das-internet-abc/> Zuletzt abgerufen am 01.08.2019

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.

Maurer, Stefanie (2016): Unterricht mit Tablets in der Grundschule. Vorteile und praktische Tipps. Abrufbar unter: https://padlet.com/dee_townsend/Tablet_Grundschule Zuletzt abgerufen am 01.08.2019.

Medienberatung NRW (2014): Leitfaden zum Medienpass NRW. Abrufbar unter: http://www.medienberatung.nrw.de/Medienberatung-NRW/Publikationen/Leitfaden_Medienpass_Final.pdf Zuletzt abgerufen am 01.08.2019.

MfSB (Ministerium für Schule und Bildung des Landes Nordrhein-Westfalen)(2017): Bereinigte Amtliche Sammlung der Schulvorschriften des Landes Nordrhein-Westfalen. [32. Ausgabe]. Essen: Wingen Verlag.