

# Medienkonzept OGGS Harksheide-Nord



Norderstedt

## Inhalt

Inhalt.....	2
Präambel.....	2
Leitbild.....	2
Lernen mit Medien.....	3
Lernen über Medien.....	3
Nutzungsszenarien.....	3
Lernen mit Medien.....	4
Lernen über Medien.....	6
Unterrichtsvorbereitung.....	6
Ausstattung.....	7
Klassenräume.....	7
Schülerendgeräte.....	7
Schullizenzen.....	7
Glossar.....	8
Gültigkeit.....	9

## Präambel

Die Nutzung moderner Medien nimmt in der Gesellschaft einen immer größer werdenden Platz ein – eine Entwicklung, die sich auch in den Bildungsstandards und neuen Fachanforderungen wiederfindet. Die Medienarbeit an allen Norderstedter Grundschulen beinhaltet die Integration digitaler Medien in den Unterricht sowie das Lernen mit und über Medien.

Digitale Medien werden zur sinnvollen Unterstützung von Lernprozessen eingesetzt. Sie unterstützen das selbstständige Lernen, indem sie von Schülerinnen und Schülern zur Veranschaulichung von Unterrichtsinhalten, zur aktiven Auseinandersetzung mit fachlichen Inhalten und zur Recherche und Informationsbeschaffung genutzt werden. Der Einsatz digitaler Medien erhöht die Chancengleichheit für sozial benachteiligte Schülerinnen und Schüler und bietet Lernenden mit Beeinträchtigungen geeignete Möglichkeiten zur individuellen Förderung (Lernen mit Medien).

Digitale Medien werden als Gegenstand von Unterricht thematisiert. Die Schülerinnen und Schüler lernen selbstbestimmt, sachgerecht, sozial verantwortlich, kommunikativ und kreativ mit den Medien umzugehen und sich kritisch mit dem Bild von Wirklichkeit, das medial erzeugt wird, auseinanderzusetzen (Lernen über Medien).

Die Schülerinnen und Schüler reflektieren den Einfluss von Medien und erkennen dabei, dass Medien stets lediglich eine Interpretation von Wirklichkeit bieten. Sie werden sich bewusst, dass ihr vermeintlich eigenes Bild von Wirklichkeit durch die Medien (mit)bestimmt bzw. beeinflusst wird.

## Leitbild

An der OGGS Harksheide-Nord leben, lernen und lachen rund 350 Schülerinnen und Schüler. Durch ihre Nutzung sollen die Kinder an die neuen Medien herangeführt werden und den Umgang mit ihnen erlernen. Sie sollen Schwierigkeiten, die diese in der Erfahrungswelt der Kinder darstellen, erkennen, ihre Möglichkeiten nutzen und Verantwortung übernehmen. Dieses gelingt nur gut in enger Zusammenarbeit mit den Eltern.

Die Schülerinnen und Schüler haben bis zum Eintritt in die Grundschule sehr unterschiedliche Vorerfahrungen im Umgang mit Medien erworben. Einige Kinder dürfen schon im jungen Alter mit den Handys der Eltern umgehen, andere werden sehr behutsam an das Thema „neue Medien“ herangeführt. Unsere Aufgabe ist es, die Kinder dort abzuholen, wo sie stehen, und sie an das Lernen mit und über Medien heranzuführen.

Außerdem sind die Lehrkräfte damit beauftragt, ihren jeweiligen Unterricht mithilfe der neuen Medien vorzubereiten und durchzuführen. Alle im Unterricht aufgenommenen Audio- und Videodateien verbleiben ausschließlich in dem sicheren, schulinternen Netzwerk und gelangen nicht auf externe Rechner.

Wichtig für die Lehrkräfte der OGGS Harksheide-Nord ist es, dass die Schülerinnen und Schüler an das Lesen, Schreiben und Rechnen analog herangeführt werden, bevor die Arbeit mit neuen Medien in den Fokus genommen wird. Die Tafel wird für den Schriftspracherwerb und den Mathematikunterricht weiterhin ein unverzichtbarer Bestandteil unseres unterrichtlichen Alltages sein.

### **Lernen mit Medien**

Die Schülerinnen und Schüler sollen langsam an die Arbeit mit neuen Medien herangeführt werden. Das bedeutet für die OGGS Harksheide-Nord, dass vor allem in der ersten Klassenstufe der Einsatz der Medien sehr sparsam und behutsam erfolgen wird. Im Rahmen der Differenzierung bietet sich auch schon in der ersten Klasse der Einsatz von bestimmten Lernprogrammen an.

In den folgenden Jahrgängen wird die Arbeit mit Medien erweitert, um für Referate zu recherchieren, zu forschen, im Unterricht zu differenzieren und weiterführende Knobel-, Kniffel- und Schätzaufgaben zu erledigen.

Weiterhin sollen die Kinder befähigt werden, mit Programmen für z.B. Book-Creator, Blogs oder Erklär-Videos zu arbeiten. Außerdem kann man anhand bestimmter Fotografie-Programme unter anderem im Kunstunterricht das Verzerren der Wirklichkeit thematisieren.

Die Schule nutzt eine Lernplattform zum individuellen bzw. klasseninternen Austausch. Innerhalb der Lernplattform fördern wir die Eigenständigkeit der Schülerinnen und Schüler.

Zudem lernen sie den Umgang mit einem Videokonferenzsystem kennen, damit sie im Falle von Abwesenheit am Unterricht teilnehmen können. Außerdem besteht die Möglichkeit, Außenstehende zu Vorträgen einzuladen.

Damit könnte ein Übergang zum „Lernen über Medien“ erfolgen.

### **Lernen über Medien**

Die Schülerinnen und Schüler sollen im Unterricht mit Hilfe des Internet-ABCs an Themen wie Datenschutz, sicheres Recherchieren, Altersbegrenzungen und dem eigenen Schutz im WorldWideWeb herangeführt und dafür sensibilisiert werden.

Auch das Thema „Mobbing im Internet“ soll ein Bestandteil des Unterrichts sein. So wird die Medien-Ethik wichtig in den Klassenstufen 3 und 4. Die Lehrkräfte werden die Kinder an das kritische Hinterfragen von Werbung, Photoshop usw. heranführen.

### **Nutzungsszenarien**

Um die Aufgabe der Schule, die Schülerinnen und Schüler an das Lernen mit und über Medien heranzuführen, wahrzunehmen, sollen verschiedene Medien im Unterricht genutzt werden. Im Folgenden sind Nutzungsszenarien aufgeführt, wie unterschiedliche Situationen im zukünftigen Unterricht der OGGS Harksheide-Nord aussehen können.

## Lernen mit Medien

## Basis-Nutzungsszenarien

Beschreibung der Situation	Mögliche Unterrichtsfächer	Benötigte Geräte
Lehrfilme aus dem Internet nutzen	Alle	Interaktives Projektionsgerät mit Internetzugang
Abspielen von Erklärvideos	Alle	Projektionsgerät und/ oder Schülerendgeräte
Mitgebrachte Gegenstände, Insekten/ Blumen werden gezeigt	Sachunterricht	Dokumentenkamera mit Projektionsgerät
Bilder, Karten zeigen	Alle	Projektionsgerät
Musik und Geräusche hören	Alle	Lehrerendgerät mit Lautsprechern
Bereitstellen von Audiodateien zum Buchstabenlernen	Deutsch	Laptop mit QR-Code
Modellierungsaufgaben (Sachaufgaben) stellen ohne Lesekompetenz	Mathematik	Laptop mit QR-Code
Bereitstellen von Audiodateien für Texte zu Sachthemen	Sachunterricht	Laptop mit QR-Code
Aufzeichnungen von Vokabeln	Englisch	Laptop mit QR-Code
Bereitstellen von Arbeitsmaterialien	Alle	Lernplattform, Schülerendgerät
Vortrag durch Außenstehende	Alle	Videokonferenzsystem, Schülerendgerät oder Präsentationsgerät

## Ergebnispräsentationen durch die Schülerinnen und Schüler

Beschreibung der Situation	Mögliche Unterrichtsfächer	Benötigte Geräte
Schülerarbeiten sollen für alle sichtbar gemacht werden	Alle	Dokumentenkamera mit Projektionsgerät
Referate präsentieren	Alle	Projektionsgerät mit kindgerechter Präsentationssoftware
Fehlerkontrolle während interaktiver Übungsphasen	Alle	Lehrerendgerät mit Zugriff auf die Schülerendgeräte
Die Schülerinnen und Schüler besprechen Sticker als Hilfe für ihre Klassenkameraden	Alle	Laptop mit QR-Code
Die Schülerinnen und Schüler besprechen Sticker für ihre Patenklasse (lesen Texte/ Arbeitsanweisungen vor)	Alle	Laptop mit QR-Code
Präsentation der Arbeitsergebnisse durch Bilder oder Texte	Alle	Lernplattform

## Übungseinheit mithilfe von Lernsoftware

Beschreibung der Situation	Mögliche Unterrichtsfächer	Benötigte Geräte
Geografische Kenntnisse verbessern	Sachunterricht	Projektionsgerät und/oder Schülerendgeräte mit entsprechender Lernsoftware bzw. Internetzugang
Leseförderung	Deutsch	Schülerendgeräte mit Internetzugang, Schullizenz
Rechentraining	Mathematik	Schülerendgeräte mit entsprechender Lernsoftware
Erkennen von Mengen	Mathematik	Projektionsgerät und/oder Schülerendgeräte mit entsprechender Lernsoftware
Vokabeltraining	Englisch	Schülerendgeräte mit entsprechender Lernsoftware
Interaktives Üben	Deutsch, Mathematik, Englisch	Schülerendgeräte mit Internetzugang, Schullizenz

## Recherche

Beschreibung der Situation	Mögliche Unterrichtsfächer	Benötigte Geräte
Informationen suchen mithilfe von Kindersuchmaschinen	Alle	Schülerendgeräte mit Internetzugang
Arbeits- und Rechercheergebnisse ausdrucken	Alle	Drucker

## Herstellen von Produkten durch die Schülerinnen und Schüler

Beschreibung der Situation	Mögliche Unterrichtsfächer	Benötigte Geräte
Produktion von Erklärvideos	Alle	Schülerendgeräte mit entsprechender Software
Produktion und Überarbeitung von Texten, Einfügen von Bildern, Fotos	Deutsch, Sachunterricht	Schülerendgeräte mit Textverarbeitungsprogramm
Erstellen von Lerntagebüchern (Blogs)	Alle	Schülerendgeräte mit entsprechender Software
Erstellen eines digitalen Buches mit Book Creator	Alle	Schülerendgeräte mit entsprechender App
Erstellen eines Stop-Motion-Films	Sachunterricht	Schülerendgeräte mit entsprechender App
Die Schülerinnen und Schüler arbeiten eine Schulrallye für Erstklässler aus	Jahrgangsübergreifendes Lernen	Laptop mit QR-Code
Lehrkräfte arbeiten an außerschulischen Lernorten Rallyes aus	Sachunterricht	Laptop mit QR-Code

**Lernen über Medien****Richtiges Recherchieren**

Beschreibung der Situation	Mögliche Unterrichtsfächer	Benötigte Geräte
Nutzung des Internet-ABC	Sachunterricht, Deutsch, Religion	Schülerendgeräte mit Internetzugang

**Gefahren der Medien**

Beschreibung der Situation	Mögliche Unterrichtsfächer	Benötigte Geräte
Nutzung des Internet-ABC	Sachunterricht, Deutsch, Religion	Schülerendgeräte mit Internetzugang
Werbung analysieren	Religion, Sachunterricht, Deutsch	Schülerendgeräte mit Internetzugang
Film zum Thema Mobbing zeigen	Religion, Sachunterricht	Projektionsgerät
Fake-News erkennen und Bilder selbst bearbeiten	Sachunterricht, Religion, Kunst	Schülerendgerät mit Kamera und Internetzugang

**Unterrichtsvorbereitung**

Beschreibung der Situation	Mögliche Unterrichtsfächer	Benötigte Geräte
Arbeitsergebnisse, Tafelbilder schnell speichern und zur Weiterarbeit später aufrufen	Alle	Lehrerendgerät
Arbeitsblätter schnell und einfach selbst erstellen	Alle	Lehrer-Laptop mit Programm Worksheet Crafter (Schullizenz)

## Ausstattung

### Klassenzimmer

- Beamer mit Leinwand
- Dokumentenkamera
- Kreidetafel
- Lehrerendgerät

### Schülerendgeräte

- Mehrere Klassensätze mit Schülerendgeräten ausgestattet mit
  - Standardsoftware
  - Kamera
  - Jedes Kind sollte eigene Kopfhörer mitbringen. Software für Book-Creating sollte noch installiert werden
  - Software für Stop-Motion-Filme
  - Software für Audibearbeitung
  - Software zum Vokabeltraining
  -

### Schullicenzen

- Antolin
- Worksheet Crafter fehlt noch
- Alfons

## Glossar

### Alfons

Fächer übergreifende Internetbasierte Lernsoftware ([www.alfons.de](http://www.alfons.de))

### Antolin

Internetbasierte Software zur Leseförderung ([www.antolin.de](http://www.antolin.de))

Blog

Öffentliches Tagebuch

### Book-Creator

Software zum einfachen Erstellen von Büchern ([www.moodletreff.de/course/view.php?id=384&section=2](http://www.moodletreff.de/course/view.php?id=384&section=2))

### Dokumentenkamera

Digitale Kamera auf einem Stativ zum Projizieren von Dokumenten oder kleineren Gegenständen auf die Projektionsfläche



### Erklär-Video

Video, auf dem Vorgänge oder Funktionen einfach beschrieben werden

### Externer Rechner

Computer, der nicht direkt in das schulinterne Netzwerk eingebunden ist

### Internet-ABC

Modular aufgebautes Lernprojekt zum Umgang mit dem Internet ([www.internet-abc.de](http://www.internet-abc.de))

### Lehrendgerät

Computer, Laptop oder Tablet für die in einer Klasse Unterrichtenden. Die Softwareausstattung ist größer als bei Schülerendgeräten. Die Vorbereitung des Unterrichts und Verwaltungsaufgaben im schulinternen Netz sollten möglich sein.

### Lernprogramm

Computerprogramm zum Trainieren dem Unterrichtsfach entsprechender Inhalte

### Photoshop

Computerprogramm zur Bearbeitung und Manipulation von Fotos

### Präsentationssoftware

Software zur Erstellung eines Vortrages, für Kinder mit nicht zu vielen Optionen und einfacher Bedienung

### Schülerendgerät

Computer, Laptop oder Tablet mit spezieller Softwareausstattung und eingeschränktem Internetzugang



**Schulinternes Netzwerk**

Abgeschlossenes Computernetzwerk ohne Zugriff aus dem Internet

**Stop-Motion-Video**

Ein durch Einzelbilder erstelltes Video. Zeichentrickfilme fallen auch in diese Kategorie ([www.youtube.com/watch?time\\_continue=49&v=AfbV4AeMZsQ](http://www.youtube.com/watch?time_continue=49&v=AfbV4AeMZsQ))

**Worksheet Crafter**

Programm zur Erstellung von Schülerarbeitsbögen ([getschoolcraft.com](http://getschoolcraft.com))

**Gültigkeit**

Das Medienkonzept wurde von der Schulkonferenz am 15.5.19 beschlossen und am 6.5.21 evaluiert.