

Medienkonzept

der

**Rudolf-Tonner-
Schule**

Inhalt

1. Pädagogische Zielsetzung	1
2. Pädagogische Konkretisierung	1
2.1 Definition „Medienkompetenz“	1
2.2 Wege und Zielsetzungen der Informationsweitergabe	2
3. Ausstattung	2
3.1 Ist-Zustand	2
3.2 Planung.....	2
4. Fachliche Einbindung	4
5. Fortbildung	5
6. Evaluation	6

1. Pädagogische Zielsetzung

Die wachsende Herausforderung und zugleich auch damit verbundene Chance der schnellen technischen Entwicklung wird zunehmend Aufgabe auch der Grundschule. Um die SuS zu einem sicheren Umgang mit Medien und einer aktiven und ethischen Mitgestaltung zu befähigen, ist Medienbildung von großer Bedeutung und findet auch in den neuen Fachanforderungen ihre Berücksichtigung. Darüber hinaus betrachten es alle Lehrkräfte als eine ihrer Aufgaben, Medienkompetenz in möglichst allen Fachbereichen zu vermitteln (vgl. Pkt. 4 – KMK Kompetenzen).

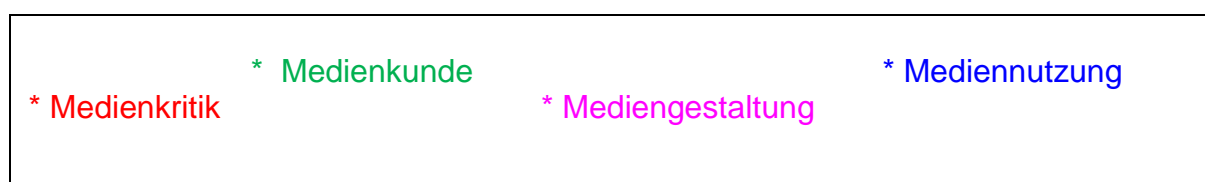
2. Pädagogische Konkretisierung

Aufgrund der zügig voranschreitenden Digitalisierung ihrer Umwelt, müssen auch Kinder heute schon lernen, verantwortungsbewusst mit den neuen Medien umzugehen.

2.1 Definition „Medienkompetenz“

Medienkompetenz kann als “die Fähigkeit, Medien und die dadurch vermittelten Inhalte den eigenen Zielen und Bedürfnissen entsprechend effektiv und verantwortungsvoll damit umgehen zu können, definiert werden“ (vgl. Baacke).

Der Begriff Medienkompetenz besteht aus 4 Säulen :



2.2 Wege und Zielsetzungen der Informationsweitergabe

Ziel einer ausgewogenen Medienkompetenz ist es, die verschiedenen Mediensysteme und ihre wichtigsten Angebote zu kennen und kritisch mit ihnen umgehen zu können.

Im Grundschulbereich sollen im Bereich der Medienkompetenz schwerpunktmäßig Kompetenzen im Umgang mit den neuen Medien vermittelt werden. Neben der technischen Kompetenz und der praktischen Handhabung sollen folgende Fähigkeiten berücksichtigt werden:

- persönliche Medienkompetenz
- verantwortungsbewusster Umgang
- soziale Medienkompetenz
- Teamfähigkeit
- Selbständigkeit und Initiative, die neuen Medien für z. B. schulische Arbeiten kompetent und produktiv zu nutzen
- Berücksichtigung der Kommunikationsfähigkeit

3. Ausstattung

An der Rudolf-Tonner-Schule werden 224 Schüler unterrichtet. Diese verteilen sich auf 10 Klassen.

Die Medienausstattung befindet sich noch im Aufbau. Daher wird zunächst der Ist-Zustand und dann der angestrebte Zustand dargestellt.

3.1 Ist-Zustand

Die Rudolf-Tonner-Schule verfügt derzeit über:

- LAN im PC-Raum
- 2 Beamer (einer im PC-Raum, einer mobil)
- 2 Projektionsleinwände (eine verbaut im PC-Raum, eine verbaut in einem Klassenraum)
- 30 Laptop (veraltet)
- 10 TipToi Stifte inklusive Bücher und Spiele

3.2 Planung

Im vergangenen Schuljahr fanden 4 Treffen der Schulleitungen aller Grundschulen mit Unterstützung des IQSH statt, um gemeinsam für die Grundschulen der Stadt Neumünster eine Medienentwicklungsplanung abzustimmen.

Die Schulleitung erstellte in Zusammenarbeit mit den Lehrkräften eine Bedarfsübersicht. Diese wurde von der Schulleitung an den Schulträger im Rahmen der Haushaltsanmeldungen für den kommenden Doppelhaushalt 2019/2020 weitergeleitet.

Grundvoraussetzung für die Rudolf-Tonner-Schule ist ein zuverlässiges Internet bzw. WLAN in allen Schulräumen, sowie die Möglichkeit zur Nutzung verschiedenster kabelloser Geräte.

Weiterhin ist / sind geplant:

Für die Klassenräume:

- 14 interaktive Projektoren
- 14 Whiteboards
- 14 Tablet-PC mit sehr guter Kamera mit Tischständer als Dokumentenkamera
- 14 Lautsprecheranlagen
- 14 Lehrer-PC (Windows) mit Bildschirm

Für die Fachräume:

PC-Raum:

- Interaktiver Projektor
- Whiteboard
- Lehrer-PC (Windows) mit Bildschirm
- Lautsprecheranlage
- 12 PC (Windows) mit Bildschirm
- 12 Laptop (Windows)

Musikraum:

- Interaktiver Projektor
- Whiteboard
- Lehrer-PC (Windows) mit Bildschirm
- Leistungsstarkes Soundsystem

Veranstaltungsraum:

- Leistungsstarker Projektor
- Leistungsstarkes Soundsystem

Raumübergreifende Ausstattung:

- WLAN in jedem Klassenraum, Differenzierungsraum, Fachraum und Veranstaltungsraum (Ausleuchtung der Räumlichkeiten und Herstellung des Netzes durch einen Fachbetrieb)
- Leistungsstarke Router
- 3 Netzwerkfähige Farbkopierer
- 20 TipToi Stifte
- 3 Rollkoffer mit jeweils 30 Convertable-PCs

Die erforderlichen Funktionen und pädagogischen Begründungen für den Einsatz der jeweiligen Geräte sind in der Anlage „Digitale Ausstattungsplanung RTS“ zusammengefasst.

4. Fachliche Einbindung

Die folgende Tabelle ist prozessbegleitend zu verstehen und ist im Rahmen der Umsetzung und Evaluation stetig zu verändern.

(Überfachliche) Medienkompetenzen:

1. **Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren** - Suchstrategien nutzen und entwickeln, Quellen identifizieren, Informationen, Daten und Quellen analysieren, Daten sichern, speichern, und strukturieren
2. **Kommunizieren und Kooperieren** - Digital kommunizieren, Informationen weitergeben, gemeinsame Erarbeitung digitaler Dokumente, adressaten- und situationsabgemessene Kommunikation, privat und öffentlich kommunizieren.
3. **Produzieren und Präsentieren** - Digitale Lernprodukte wie Texte, Präsentationen, Bilder, Videos konzipieren, herstellen und präsentieren, rechtliche Vorgaben bezüglich Urheber- und Nutzungsrechten kennen und beachten.
4. **Schützen und sicher Agieren** - Mit Risiken und Gefahren digitaler Umgebungen verantwortlich umgehen, Datensicherheit beachten, Suchtgefahren, digitale Medien in sozialem Zusammenhang, Umweltauswirkungen
5. **Problemlösen und Handeln** - In digitalen Umgebungen Werkzeuge sinnvoll einsetzen, eigenen Herausforderungen begegnen, Lösungen identifizieren; Medien als vernetzte Lernressourcen selbst einsetzen, Algorithmen der digitalen Welt verstehen und nutzen.
6. **Analysieren und Reflektieren** - Verbreitung und Dominanz von Themen in digitalen Umgebungen einschätzen lernen, Wirkung von Medien (Stars, Idole, Computerspiele, Gewaltdarstellung); Geschäftsaktivitäten und Services im Internets (Online-Shops), politische Meinungsbildung und Entscheidungsfindung, soziale Integration, Urheber-, und Nutzungsrechte

Klasse 1/2 Die Schülerinnen und Schüler können ...	Klasse 3/4 Die Schülerinnen und Schüler können ...
<ul style="list-style-type: none"> • einfache Grundkenntnisse zum Umgang mit digitalen Geräten erlernen • verschiedene Softwareprogramme ausprobieren • erste Schritte zum sicheren Recherchieren kennenlernen • einfache Kenntnisse im Programmieren (z.B. BeeBots) 	<ul style="list-style-type: none"> • einfache Funktionen eines Betriebssystems und von Programmen verantwortungsbewusst beherrschen • sicher mit verschiedenen Standardprogrammen umgehen • Internetbrowser und kindgerechte Webseiten und Kindersuchmaschinen selbstbestimmt nutzen • Erweiterte Kenntnisse im Bereich Programmieren (z.B. Mbots, Calliope)

Vorläufiger Medieneinsatz in der Rudolf-Tonner-Schule – PC- Raum

	HWS	Deutsch	Mathe	Englisch
Klasse 1	/	/	/	/
Klasse 2	/	Nutzung des Antolinprogramms	/	/
Klasse 3	Recherchieren mit Suchmaschinen Kinderseiten im Netz kennenlernen (Geolino, blinde Kuh...)	Nutzung des Antolinprogramms	/	Lieder Videos
Klasse 4	Quiz zum Thema "Verkehrserziehung" und „Ernährung“ Filme Verkehrszeichen Tests für die theoretische Radfahrprüfung ADAC Seite	/	Taschenrechner (Teiler, Vielfache, Teilbarkeitsregeln, Primzahlen)	Lieder Videos

Überfachliche Bereiche:

- Paint
- Kunstprogramme
- Recherche
- Umgang mit dem Internet
- Umgang mit dem PC
- Kritik an der Mediennutzung

5. Fortbildung

Es erfolgt ein regelmäßiger Austausch der Kollegen untereinander. Unterrichtshospitationen innerhalb der eigenen Schule und der Besuch von Modellschulen sind möglich. Neue Kolleginnen und Kollegen werden durch einen Mentor in die technischen Möglichkeiten eingewiesen. Die jeweiligen Fachkollegen nehmen regelmäßig an Fortbildungen teil. Außer den Fachtagen, der Medienwerkstatt im IQSH Kiel stehen zahlreiche Fortbildungsmöglichkeiten zur Verfügung. Die dort erworbenen Kenntnisse werden von ihnen als Multiplikatoren in regelmäßigen Abständen auf den Lehrer- oder Fachkonferenzen dem gesamten oder Teilen des Kollegiums vorgestellt. Es wird unterstützt, dass die Kollegen an Fachtagen zur Medienentwicklung an Grundschulen teilnehmen können.

So lernen alle Lehrkräfte das umfassende Angebot, den Umgang mit der Technik der verschiedenen Medien / der Hardware kennen.

6. Evaluation

Das erstellte Medienkonzept wird von den jeweiligen Fachkonferenzen in Bezug auf die fachliche Einbindung regelmäßig evaluiert, um angemessene Modifikationen und Verbesserungen am vorliegenden Konzept vornehmen zu können.

Ein jährlicher Erfahrungsaustausch findet im Rahmen einer Lehrerkonferenz statt.

Technische Fortschritte und Veränderungen, die der Unterstützung des Schulträgers und der Stadt bedürfen, meldet die Arbeitsgruppe der Schulleitung, die dies umgehend an die Stadt bzw. den Schulträger weitergibt.

Neumünster, 31.05.2019