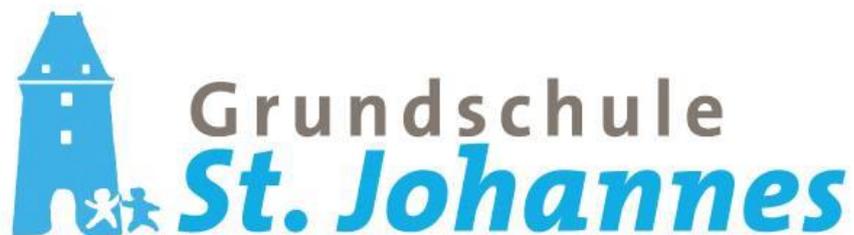


medienkompetenz @ grundschule

Wir machen's einfach!

Medien- und Hospitationskonzept



(Erpel am Rhein)

Erstellt von: Jens Heinroth

Stand: Mai 2020

Inhaltsverzeichnis

- | | | |
|-----------|---|--------------|
| 1. | Einleitung | S. 3 |
| 2. | „Wir machen’s einfach!“ Das Medienkonzept der
Grundschule Sankt Johannes Erpel | S. 4 |
| | 2.1 WIR machen’s einfach | |
| | 2.2 Wir MACHEN’S einfach | |
| | 2.3 Wir machen’s EINFACH | |
| 3. | Bisherige Medienarbeit an der Grundschule Sankt Johannes | S. 9 |
| 4. | Bausteine des Hospitationskonzepts (methodisch- didaktische
Vermittlung der Kompetenzen des Medienkomp@ss
Rheinland-Pfalz) | S.10 |
| | 4.1. Das Konzept der multimedialen Lesenacht – prämiert mit dem
Deutschen Lesepreis 2018 | |
| | 4.2. Projekt „Die Brücke von Remagen“ | |
| | 4.3. Verbesserung der Rechtschreibkompetenzen | |
| | 4.4. Schulisches Lernen 2.0 in Zeiten von Corona – der digitale
8 Stufen-Plan unserer Schule | |
| 5. | IST-Situation: Medienausstattung unserer Schule, konzeptionelles
Arbeiten mit den digitalen Medien und Entwicklungsziele | S. 29 |
| 6. | Evaluation und Fortschreibung – ein Hauptmerkmal von
Unterrichtsqualität | S. 31 |

1. Einleitung

„Ich glaube, es gibt einen weltweiten Bedarf an vielleicht fünf Computern“

Thomas Watson (IBM-Chef), 1943

In unserer heutigen Mediengesellschaft gehört die Beherrschung des Computers, der mobilen Endgeräte, der visuellen, auditiven sowie audiovisuellen Medien und ihrer Bestandteile zur grundlegenden Bildung. Kinder gehen mit Digitalkamera, Computer und Internet schon sehr früh ganz selbstverständlich um. Medienkompetenz entwickelt sich damit zu einer grundlegenden Kulturtechnik, die es zu erlernen gilt. Selbstverständlich haben auch die bisher eingesetzten „klassischen“ Medien weiterhin ihre Berechtigung im Unterricht und sollten nicht von den digitalen Medien gänzlich verdrängt werden. Vielmehr ist eine Symbiose und Verzahnung anzustreben.

Aus diesem Grund haben wir – beginnend mit dem Schuljahr 2012/13 - mit dem Entwurf des schuleigenen Medienkonzeptes (**„Medienkompetenz@Grundschule“**) Mittel und Wege gesucht, den Lehrprozess des Kollegiums und den Lernprozess unserer Schülerinnen und Schüler mit den digitalen Medien neu zu strukturieren und nachhaltig zu gestalten. Eine jährliche Evaluation, die Verankerung in den Zielvereinbarungen, Aktualisierung und Fortschreibung soll den schnellen Entwicklungsprozess in diesem Bereich Rechnung tragen.

Unterstützt werden wir dabei vom Pädagogischen Landesinstitut Rheinland-Pfalz und vom Projekt Medienkompetenz macht Schule. Auch eine Einbindung der zweiten Lehrerbildungsphase in Zusammenarbeit mit dem Staatlichen Studienseminar für das Lehramt an Grund- und Hauptschulen Neuwied ist in Planung. Weiterhin präsentieren wir **„Medienkompetenz@Grundschule“** auf der jährlich in Mainz stattfindenden größten Lehrerfortbildung in Rheinland-Pfalz, der iMedia.

Landesweite und langjährige gut finanzierte Projekte (z.B. „Medienkompetenz macht Schule“) in weiterführenden Schulen haben in den letzten Jahren gezeigt, dass die alltägliche Arbeit mit Digital- und Videokamera, MP3-Player, Notebook, PC und deren Equipment sinnvoll, motivierend und wichtig ist und mehr gefördert und publiziert werden muss. Seit 2016 unterstützt das Land nun auch die Grundschulen in Rheinland-Pfalz und wir waren eine der ersten 12 Grundschulen, die die Auszeichnung und das Förderpaket in Empfang nehmen durften. Unsere Erfahrungen mit den alltäglichen Medien im Primarbereich zeigen, dass gerade hier ein großes - bisher noch nicht ausgeschöpftes – Potential vorhanden ist.

2. Medienkompetenz@Grundschule an der GS St.Johannes in Erpel:

WIR MACHEN'S EINFACH!

Die Grundschule St.Johannes in Erpel ist eine einzügige Schule mit knapp 90 Schülerinnen und Schülern. Mit unserem Medienkonzept wollen wir unsere Kinder zu einem eigenständigen, selbstsicheren und selbstkritischen Umgang mit digitalen Medien anleiten. Als Zertifizierungsgrundlage dient hierbei der Medienkomp@ss Rheinland-Pfalz.

Was bedeutet für uns das Motto „Wir machen's einfach“?

2.1. WIR machen's einfach

Das „WIR“ wird bei uns groß-geschrieben – auch in der Medienbildung, denn die Umsetzung von ambitionierten Projekten kann nicht von einzelnen Schultern getragen werden. Als kleine Schule mit sehr bescheidenen Mitteln, haben wir es in den letzten Jahren geschafft, durch die Zusammenarbeit und Kooperation mit den folgenden Partnern, auch ohne „den großen Geldbeutel“ viel im Bereich der digitalen Bildung möglich zu machen.

Zusammenarbeit mit der Ortsgemeinde

Die Mittel unseres hochverschuldeten Schulträgers sind bescheiden. Der Ortsgemeinde ist aber stolz auf „ihre kleine Schule“ und unterstützt uns im Rahmen ihrer Möglichkeiten durch

- Unterstützung und Befürwortung des Projektes Medienkompetenz macht Schule
- Erhöhung der Sekretärinnenstunden für das Projekt Medienkompetenz macht Schule
- Die Möglichkeit, dass die Schule ihre Medienprojekte auf den Ortsgemeinderatssitzungen regelmäßig vorstellen kann

An einem Strang ziehen mit dem Kollegium

Neue didaktische und methodische Wege an einer Schule können nur mit einem engagierten und motivierten Kollegium funktionieren.

- Erstellung des schuleigenen Medienkonzepts
- Schulinterne und –externe Fortbildungen zum Unterrichten mit digitalen Medien
- Festes „Topic“ Medienkompetenz auf den Konferenzen und Dienstbesprechungen mit Austausch und Vorstellung von neuen Unterrichtsbeispielen („Mikrofortbildung“)
- Kollegiale Hospitationen im Bereich der Medienbildung

Förderverein

Ein engagierter Förderverein ist eine Bereicherung für jede Schule. Seit einigen Jahren hat unser Förderverein ein offenes Ohr, wenn es um Anschaffungen im Bereich der digitalen

Bildung geht. Anschaffungen, die sich die Schule mit ihrem geringen Jahresetat nicht leisten könnte.

- Generierung der finanziellen Möglichkeiten in Zusammenarbeit mit der Schule (Schulfeste, Sponsorenläufe, Umweltaktionen, Eltern-Kind-Discos, usw...)
- Anschaffung von Smartboards, Tablets und Classmate-PC's
- Präsentation der dadurch neuen Unterrichtsmöglichkeiten auf den Jahreshauptversammlungen

Die Zusammenarbeit mit einer informierten Elternschaft ist eine der Hauptkomponenten unseres „Wir's“

- Erstellung des Medienkonzeptes auf mehreren Gesamtkonferenzen in Zusammenarbeit mit dem Schulelternbeirat (SEB)
- Vorstellen aktueller Medienprojekte auf Gesamtkonferenzen und Klassenelternabenden
- Informieren über die Grundzüge des Medienkonzeptes auf Schulelternabenden (aktuell: 3 Elternabende im Schuljahr 2019/20 zum Thema Medienerziehung)
- Informieren und Aufklären durch externe Dozenten auf Elternabenden in Zusammenarbeit mit dem Pädagogischen Landesinstitut

Kooperation mit den anderen Schulen der Verbandsgemeinde (GS Unkel/GS Rheinbreitbach)

- Regelmäßiger Austausch der 3 Schulleitungen
- Zusammenarbeit und Koordination im Bereich von Computerspenden
- Gemeinsame Veranstaltungsreihe „Lernen mit Medien – Verantwortung im Umgang mit Medien“

2.2. Wir MACHEN'S einfach

„Machen“ bedeutet für uns natürlich – wie schon oben beschrieben - das Kollegium im Bereich der Medienkompetenz und deren didaktisch-methodischer Vermittlung im Unterricht fit zu machen. „Machen“ bedeutet für uns aber im Wesentlichen, dass unsere Schülerschaft lernt, aktiv, eigenständig und selbstkritisch mit digitalen Medien umzugehen. Dieser selbstständige Umgang mit Medien umfasst nicht nur den Umgang mit PC, den wir nur als zentrales Element sehen, sondern das schülerorientierte Arbeiten mit Foto, Audio, Video, Textverarbeitungs- und Präsentationsprogrammen, Internetrecherche und -kommunikation dem Interaktiven Whiteboard, dem Tablet, Robotics und neuerdings auch mit den aufkommenden Anwendungen „Virtual- (VR) und Augmented Reality (AR). Unabhängig davon, welche Medien aktuell bei uns Anwendung finden: entscheidend ist, dass die Kinder es machen. Die Ergebnisse müssen keine von Erwachsenen nachträglich bearbeiteten „Leuchtturmprojekte“ sein, aber von den Schülerinnen und Schülern eigenständig hergestellte und produzierte!

„Machen“ bedeutet für uns als Schule aber auch, die stetige Verbesserung des Unterrichts als zentrales Merkmal von Schulqualität im Auge zu haben. Dies fordert geradezu den Einsatz digitaler Hilfsmittel im modernen Unterricht.

Letztendlich bedeutet „machen“ aber auch, die eigenen Medienerfahrungen nicht in den eigenen vier Wänden zu belassen, sondern sie der Lehreraus-, -fort- und weiterbildung nachhaltig zur Verfügung zu stellen.

Den schülerorientierten Einsatz digitaler Medien an der Grundschule etablieren und verbreiten

- Erstellung und Erprobung von Unterrichtsbeispielen und -materialien, die ein schülerorientiertes und selbstreflektiertes Arbeiten mit digitalen Medien ermöglichen.
- Erstellen von Unterrichtsmaterialien für das aktive Arbeiten der Kinder mit dem Interaktiven Board, das mehr ist, als eine reine Projektionsfläche!
- Konzepterstellung für das Arbeiten mit digitalen Medien in offenen Unterrichtsphasen (Tages-, Wochenplan, Stationenlernen und Projektarbeit)

Unterrichtsqualität mit neuen medialen Lerninhalten und –methoden erhöhen

Die Medien werden nicht „der Medien-willen“ eingesetzt, sie dienen der Unterstützung eines strukturierten Lernprozesses der Kinder. So ist zum Beispiel der Computer nicht „Selbstzweck“. Er ist ein – immer wichtiger werdendes – Medium, mit dem wir unserem Bildungsauftrag, unseren sozialen Aufgaben und unseren didaktischen Zielen näher-kommen können.

- Erhöhung der Lernmotivation durch den gezielten Einsatz von Medien.
- Differenzierung in den heterogenen Klassen und Lerngruppen
- Besondere Einbindung der Medien in offenen Unterrichtsphasen (z.B. Wochenplan, Freiarbeit, Projektarbeit), die einen festen Bestandteil im Unterricht haben.
- Der Zugang der Kinder zu den Medien muss auch unter einem geschlechtsspezifischen Ansatz betrachtet werden. Der grundsätzlich beobachtete andersartige Zugang von Jungen und Mädchen scheint schon in dieser frühen Phase entwickelt zu sein.
- Integration und Förderung der „Flüchtlingskinder, SchülerInnen mit Migrationshintergrund und der sozial benachteiligten Kinder durch Vermittlung von Medienkompetenz.

Nachhaltigkeit und Qualitätssicherung der eigenen Ressourcen optimieren und weiterentwickeln durch ein schuleigenes Fortbildungskonzept

- Teilnahme an Fortbildungen des Pädagogischen Landesinstituts Rheinland-Pfalz und von „Medienkompetenz macht Schule“ (aktueller Schwerpunkt: Entwickeln von Unterrichtsideen mit den Smartboards und den I-Pads, sowie die Entwicklung eines Konzepts für das Lernen in „Corona-Zeiten“.

- Jährlicher Besuch von 2-3 Kolleginnen zur Fort- und Weiterbildung auf der iMedia in Mainz
- Anbieten eines eigenen Workshops auf der iMedia, in dem gelungene Medienprojekte, die aus dem Unterricht gewachsen sind, vorgestellt werden
- Schulinterne Hospitation bei Medienprojekten
- Besuch und Austausch von/mit Hospitationsschulen
- Organisation und Austausch von Netzwerktreffen auf Verbands- und Schulbezirksebene
- Regelmäßiger Austausch von Ideen/Evaluation von Medienprojekten auf schulinternen Dienstbesprechungen und Gesamtkonferenzen (in Zusammenarbeit mit Schulelternbeirat und Förderverein)
- Austausch mit den weiterführenden Schulen der Umgebung (auch Nordrhein-Westfalen) über den Medienkompass und die Medienkompetenzen unserer Schüler (2018: Gesamtschule St.Josef/Bad Honnef, 2019: Gymnasium Nonnenwerth/Remagen)

Nachhaltige Veröffentlichung der Ergebnisse der Medienprojekte und Fortbildungen in der Lehreraus- und -weiterbildung

- Durchführung Lehrerfort- und -weiterbildungen in Zusammenarbeit mit dem Pädagogischen Landesinstitut Rheinland-Pfalz (PL) mit bis zu 50 TeilnehmerInnen
- Mitarbeit und Einbettung von Unterrichtsbeispielen auf der Seite „Curriculum“ des Ministeriums für Bildung/Rheinland-Pfalz (seit 2017)
- Vorstellung von aktuellen Unterrichtsbeispielen auf den Schulleiterdienstbesprechungen der Aufsichts- und Dienstleistungsdirektion Koblenz
- Filmische Produktion eines Unterrichtsbeispiels für die Schulleiterdienstbesprechungen der ADD zur Verbesserung der Rechtschreibkompetenzen durch Unterstützung digitaler Medien
- Erstellung und Veröffentlichung von Lernmaterialien im Lehrerclub der Stiftung Lesen im Bereich „Google-Expeditions“

Präsentation von Projekten auf der jährlich stattfindenden iMedia in Mainz:

- 2014: Fußball WM-Projekt
- 2015: Differenzierendes Arbeiten mit digitalen Medien in offenen Unterrichtsphasen
- 2017: Brückenprojekt
- 2018: Konzept einer multimedialen Lesenacht (prämiert mit dem Deutschen Lesepreis 2018)
- 2019: Verbesserung von Rechtschreibkompetenzen durch schülergesteuerte, differenzierende und motivierende Förderung mit digitalen Medien (in Zusammenarbeit mit dem Ministerium für Bildung)

Bewerbung und Etablieren der Grundschule Sankt Johannes als Hospitationsschule Rheinland-Pfalz im Bereich „Arbeiten mit digitalen Medien“

2.3. Wir machen's EINFACH

„Was? Das sollen wir jetzt auch noch machen?“ und „Wir haben ja gar keine Hardware!“ sind häufige Argumente, wenn es um die aktuelle Einführung und Anwendung des rheinland-pfälzischen Medienkompass geht.

An unserer Schule haben wir in den letzten Jahren gezeigt, dass durch zwei Grundkomponenten unserer alltäglichen Arbeit das Vermitteln der Medienkompetenzen im alltäglichen Unterricht ohne großen Aufwand möglich ist:

- **Konzeptionelle Komponente**
Aufgrund fehlender Mittel an der eigenen Schule konzipieren und entwickeln wir Medienprojekte, für die nur ein minimaler Teil an Hardwareausrüstung vorhanden sein muss. Zusätzlich versuchen wir mit kostenlosen Programmen (Freeware) zu arbeiten, so dass keine hohen Kosten entstehen. Als Beispiel sei hier unser Brückenprojekt aufgeführt, für das außer einem PC, einer Fotokamera und einem Headset keine Hardware benötigt wird, das aber einen grundlegenden Großteil der im Medienkompass geforderten Kompetenzen nachhaltig und fächerübergreifend vermittelt.
- **Pädagogische Komponente**
Unsere Projekte sind alle so konzipiert, dass sie mit alltäglichen Unterrichtsinhalten aus den Teilrahmenplänen verknüpft sind und so keine zusätzliche Zeit für das Vermitteln von Medienkompetenz aufgewendet werden muss. Die Medien werden nicht der Medien willen eingesetzt, sondern sie unterstützen und fördern ein motiviertes, differenziertes und nachhaltiges Lernen mit alltäglichen Unterrichtsinhalten. Die Medienarbeit läuft quasi „en passant“ also nebenbei. Als Beispiel soll hier unsere als Anschauungsfilm konzipierte Unterrichtsstunde zur Verbesserung der Rechtschreibkompetenzen dienen.

Einfach bedeutet aber auch, beide Komponenten nicht nur auf die Schülerinnen und Schüler zu beziehen, sondern Konzepte und Vorgehensweisen zu entwickeln, um auch Eltern und Lehrer in puncto Medienkompetenz dort abzuholen, wo sie stehen. Ein stufenweises, auf das Vermitteln strukturierter Kompetenzfolgen ausgelegtes Konzept ist hier unerlässlich (s. Medien- und Hospitationsbaustein „Lernen 2.0 in Corona-Zeiten“).

3. Bisherige Medienarbeit an der Grundschule Sankt Johannes in Erpel

Beginnend mit dem Schuljahr 2012/13 haben wir uns aufgemacht...

- 2012: Einrichtung eines Computerraums mit 13 PC-Arbeitsplätzen (generiert aus Spenden)
- Seit 2012: regelmäßige Teilnahme an den Schulkinowochen Rheinland-Pfalz
- 2012 – 2017: Ausstattung der Klassen mit Classmate-Pc`s, die ein flexibles und schülerorientiertes Arbeiten mit digitalen Medien möglich machen
- 2013: Gewinner beim Wettbewerb der Stiftung Lesen mit dem Film „Freundschaft“
- 2014 - Schrittweise Ausstattung der Klassenräume mit Smartboards
- 2014: Fußball-WM Projekt (Schülerinnen und Schüler stellen es auf der iMedia in Mainz handlungsorientiert den teilnehmenden Lehrkräften vor)
- Seit 2015: Arbeit mit dem Medienkompass Rheinland-Pfalz
- Juli 2015: Projekt: „Die Brücke von Remagen“ (Schülerinnen und Schüler stellen das Projekt auf der iMedia in Mainz eigenständig vor). Das Projekt wird auf den Schulleiterdienstbesprechungen im Bezirk Koblenz als Medienbeispiel „ohne großen Aufwand“ präsentiert (s. Anlage 2)
- November 2016: Medienkompetenzschule Rheinland-Pfalz (Beginn der Arbeit mit den iPads und Lego Wedo 2.0/Robotics)
- Seit August 2017: Zusammenarbeit mit der Stiftung Lesen im Bereich Leseförderung mit den Google Expeditions: Augmented und Virtual Reality (AR/VR)
- Ab dem Schuljahr 2018/19: Fortbildungen an der Schule zum Thema „Kleine Bausteine für eine effektive und alltägliche Medienarbeit
- **November 2018: Gewinn des Deutschen Lesepreises in Berlin in der Kategorie „Herausragende Leseförderung mit digitalen Medien“ mit dem Projekt „Die Rettung des Wals um Mitternacht“** (s. Anlage 1)
- Januar 2019: Filmbeispiel „Rechtschreibunterricht mit Unterstützung von digitalen Medien“. Der Film dient als Diskussionsgrundlage und Fortbildungsbaustein auf den Schulleiterdienstbesprechungen der ADD im Bezirk Koblenz (s. Anlage 3)
- März 2019: Fotomorph-Projekte in den Fächern Ethik und Religion: „Gefühle“ und „Der barmherzige Samariter“
- Juni 2019: Einsatz der iPads mit der App „Coach’s Eye“ im Sportunterricht (Bereich Turnen: Rolle vorwärts und rückwärts) und im Projekt „Ringeln und Raufen“ (Book Creator)
- Seit dem Schuljahr 2019/20: Trickfilm-AG mit der App „Zu 3D“ und Multimediaprojekt „Unsere Schule früher-heute“
- Geplant für Frühjahr 2020: Umweltprojekt (auch) mit digitalen Medien
- April 2020: Konzept „Lernen 2.0 in Corona-Zeiten“

4. Bausteine des Hospitationskonzeptes an der Grundschule St. Johannes

Im Falle einer erfolgreichen Bewerbung als Hospitationsschule für den Einsatz digitaler Medien könnten wir uns 4 Bausteine aus verschiedenen Bereichen vorstellen:

- Das Konzept der Multimedialen Lesenacht, mit der die Schule den deutschen Lesepreis 2018 in der Kategorie „Leseförderung mit digitalen Medien“ gewann (4.1)
- „Die Brücke von Remagen“ als Beispiel, wie mit einem Projekt ohne großen Hardwareeinsatz zahlreiche Kompetenzen aus dem Medienkompass vermittelt werden (4.2.)
- Das Unterrichtsbeispiel „Arbeit am Grundwortschatz“ wie Medienkompetenzen auf einfache Art und Weise im alltäglichen Unterricht angewandt und vermittelt werden können (4.3.)
- Unser 8-Stufen-Modell „Corona 2.0“ – wie man als Schule auf das Lernen in Corona-Zeiten reagieren kann (4.4.)

4.1. „Die Rettung des Wals um Mitternacht“

..... oder die überraschenden Möglichkeiten zur Lesemotivation während einer multimedialen Lesenacht

„Ruhe bitte!“ Aufgeregt postieren sich Marie, Lucas und Noah vor der großen blauen Leinwand. Konzentration ist angesagt! Da kommt das Kommando: „Drei, zwei, eins und Action!“ Gleichzeitig drückt ihr Mitschüler Sebastian auf den Aufnahmeknopf der Videokamera. Plötzlich ist die Nervosität wie verflogen, denn die drei haben ihre Rollen aus dem Buch „Sams Wal“ in den letzten Tagen gut eingeübt.

Ein Blick auf die Uhr verrät: Es ist genau 22 Uhr! Nichts Ungewöhnliches für die Kinder der Klasse 4 an diesem Abend in der Grundschule Sankt Johannes in Erpel. Die Schülerinnen und Schüler verbringen heute eine „multimediale Lesenacht“ in ihrer Schule. Im Mittelpunkt



dieser Aktion steht das Kinderbuch „Sams Wal“ von Katherine Scholes. Die Tatsache, dass die Kinder an diesem Abend mit Laptop, Headset, Digital- und Videokamera, Trickboxx und dem Interaktiven Whiteboard hantieren dürfen, zeigt, dass sich klassische und sog. neue Medien nicht ausschließen müssen,

sondern vielmehr eine sinnvolle Ergänzung zueinander darstellen.

Standortwechsel mit der „BlueBox“

Marie, Lucas und Noah spielen die spannendste Szene des Buches in der „BlueBox“. Im Vorfeld der Lesenacht haben sie sich intensiv mit der Schlüsselszene des Buches auseinandergesetzt, eigene Texte in einem Drehbuch verfasst, ihre Rollen fleißig einstudiert und die notwendigen Requisiten besorgt. Sogar einen aufblasbaren Wal aus Plastik haben sie aufgetrieben. „Da die Geschichte von einem gestrandeten Wal, den der Junge Sam zurück ins Meer bringt, am Strand spielt, hatten wir bei der Videostation ein kleines Problem“, erzählt Jens Heinroth, Lehrer und Mitinitiator der multimedialen Lesenacht. „Da kam uns die Idee mit dem BlueBox-Effekt!“

Die Kinder spielen die entscheidende Szene vor einer blauen Wand und anschließend wird der Meereshintergrund am Computer dahintergeschnitten. Klingt plausibel – und erweist sich als spannend! Vor zwei Jahren haben wir eine alte Abstellkammer in der Schule in unsere BlueBox umgewandelt“, ergänzt der Lehrer. „Es hat sich herausgestellt, dass wir diesen Effekt doch häufiger gebrauchen, z.B., wenn die Kinder eigene Gedichte präsentieren. So viel Arbeit war das gar nicht. Nach der Entrümpelung haben wir einfach eine Wand blau gestrichen und die Kinder haben dabei geholfen. Fertig war unser kleines BlueBox-Studio“, erklärt er und wendet sich wieder den Kindern zu.

Digitales Bilderbuch herstellen

In der Schülerbücherei nebenan erstellen Sven, Tobias und Mara zur gleichen Zeit am Laptop ihr eigenes digitales Bilderbuch zu „Sams Wal“. Dazu haben sie an den Tagen zuvor farbenfrohe Bilder zur Geschichte gemalt. „Diese müssen wir erst abfotografieren“, erklärt Sven, bringt die Digitalkamera in Position und versucht, mit Blick auf das Display den richtigen Abstand für die perfekte Aufnahme herauszufinden. Ein schneller Klick und das Bild ist „im Kasten“. Ein kurzer Blick genügt und es wird deutlich, dass die Kinder nicht zum ersten Mal mit diesen Medien arbeiten. Mara nimmt die Speicherkarte aus der Fotokamera, schiebt sie in den Laptop und überspielt die Aufnahme in den soeben angelegten Ordner auf dem Desktop.

Für die Erstellung des digitalen Bilderbuchs nutzen die Kinder das Freeware-Programm



„LibreOffice“, das ähnlich wie kostspielige Markenprogramme funktioniert und auch ein

Präsentationsprogramm bereithält. Mit zwei Mausklicks ist Svens Foto in die Folie eingefügt. „Jetzt fehlt noch der Ton“, ruft Tobias und setzt sich das Headset auf den Kopf. „Um unsere Geschichten auf den Computer zu sprechen, brauchen wir das Programm Audacity“ (ebenfalls Freeware), ergänzt er, bittet um Ruhe und spricht seinen selbstgeschriebenen Text in das Mikrofon. Anschließend hören sich die Kinder das Ergebnis gemeinsam an. „An dieser Stelle hättest du besser betonen können“, meint Sven und Tobias nickt zustimmend. Mit einem Mausklick ist die betreffende Stelle in Sekundenschnelle neu gesprochen – im digitalen Zeitalter kein Problem. Anschließend wird der Ton in die Folie mit dem Foto eingefügt. Zufrieden lehnen sich die Kinder zurück, begutachten ihr Gruppenergebnis und rufen ihre MitschülerInnen für das nächste Kapitel in die Bibliothek.

Arbeit mit dem Interaktiven Board

Auch im Klassenraum der 4.Klasse geht es lebhaft zu. Die Kinder arbeiten hier mit dem Smartboard, einer interaktiven Tafel und haben die



Aufgabe, die verschiedenen Walarten richtig zuzuordnen. „Schau du doch schon mal im Großen Buch der Meertestiere, ich hab hier einen interessanten Link im Internet gefunden“, fordert Kaja Moritz auf und klickt auf den virtuellen Wal, um die Internetseite zu öffnen. „Wenn man die Kinder so selbstständig am Board arbeiten sieht, ist es kaum vorstellbar, dass es erst seit drei Monaten in der Klasse installiert ist“, freut sich Heinroth. „Es hat sich schnell gezeigt, dass die Schüler motiviert deutlich unbefangener mit der neuen Technik umgehen, als wir Erwachsene“, ergänzt er und deutet auf Kaja, die sich gerade aufmerksam Walstimmen anhört.

Lernwerkstatt, Antolin, Trickboxx

Auf dem Flur treffen wir Daniel, der im Schlafanzug auf dem Weg in den Computerraum ist. „Da alle Stationen gerade besetzt sind, arbeite ich jetzt mit dem Programm „Lernwerkstatt“, meint er, startet das Programm und loggt sich unter seinem Namen ein. „Die Lehrer haben ein Buchquiz zu ‚Sams Wal‘ vorbereitet und ich möchte möglichst viele Sterne sammeln!“ Am Nachbarcomputer arbeitet Artur mit dem Internetprogramm „Antolin“ und beantwortet Fragen zu den Inhalten der Geschichte.

In einer Nische im Flur ist die Trickboxx aufgebaut. Über der hell ausgeleuchteten, bunt bemalten Holzkiste ist eine Digitalkamera auf einem Stativ aufgebaut. Die Kinder machen die

praktische Erfahrung, wie ein animierter Film entsteht. Auch hier kann die spannende Szene am Meer Wirklichkeit werden: Sam sieht sich – allein auf sich gestellt – den verfeindeten Higgs-Brüdern ausgesetzt, die seinen Wal töten wollen! „In *meiner* Geschichte werden Sam und die Fischer Freunde und retten den Wal gemeinsam“, meint Patrick und platziert seine zu animierenden Figuren vorsichtig auf der Filmfläche. „Dafür habe ich die einzelnen



Personen gemalt und ausgeschnitten, das war ganz schön viel Arbeit.“ Auf sein zustimmendes Nicken löst Ahmad die Kamera aus: „Die einzelnen Fotoaufnahmen schneiden wir hintereinander, dann haben wir unseren eigenen Trickfilm. Wie ein Daumenkino, nur halt moderner“,

erklärt er und ist direkt wieder in seine Arbeit vertieft. Schließlich soll sich das Ergebnis nachher sehen lassen!

Spannung bis zum Schluss

Nach einem gemeinsamen Snack im Lehrerzimmer wird es kurz vor Mitternacht noch einmal lebhaft im Klassenraum. Es herrscht eine bemerkenswerte Mischung aus Unterrichts- und Schullandheimatmosphäre. Schülertische und Stühle werden in dieser Nacht nicht gebraucht. Die Kinder haben sie beiseitegeschoben, um Platz für ihr Nachtlager zu schaffen. Schnell hat man es sich auf Luftmatratzen und in Schlafsäcken bequem gemacht, denn jetzt erfolgt die Präsentation der Schülerergebnisse. Die große Projektionsfläche des Interaktiven Boards sorgt für die passende Kinostimmung.

Gespannt und aufmerksam verfolgen die Kinder die Präsentation ihres digitalen Bilderbuches. Lautes Gelächter ertönt, als die in der BlueBox gedrehte Strandszene über die Leinwand flimmert. „Das sieht ja wirklich so aus, als würde ich mit den Füßen im Wasser stehen, ruft Marie und schüttelt ungläubig den Kopf.

Die Trickboxx-Ergebnisse laufen und langsam wird es ruhiger im Klassenzimmer, denn konzentriertes Arbeiten macht müde, vor allem, wenn auch noch die Rettung eines Wals damit verknüpft ist! Kinder die mögen, können noch etwas in ihrer Lektüre schmökern und die entscheidenden Stellen noch einmal nachlesen, aber nach und nach fallen ihnen dann doch die Augen zu und Ruhe kehrt ein.

Abschluss und Reflektion

Die Lehrer sind zufrieden. „Es sieht nur auf den ersten Blick nach einer multimedialen Lesenacht aus“, meint Jens Heinroth „aber in Wirklichkeit geht es um das Lesen einer spannenden Klassenlektüre und um die selbst verfassten Texte der Kinder!“

Es geht nicht darum, das klassische Medium Buch zu verdrängen, sondern durch eine Verzahnung von „neuen“ und klassischen Medien, die Kinder zu motivieren, sich mit einer Geschichte oder einem Buch mit möglichst vielen Sinnen, eben ganzheitlich auseinanderzusetzen.

Wir haben in den letzten Jahren die Erfahrung gemacht, dass kritisch-reflektierter Medieneinsatz auch für Grundschul Kinder, in ihrer heutigen Lebenswelt, unverzichtbar geworden ist, sie unglaublich motiviert und dieser Einsatz unseren Unterricht vielfältig und differenzierend ergänzt. Die Vermittlung von Medienkompetenz geschieht quasi „en passant“ ohne erhobenen Zeigefinger und ist eindeutig auf die Kinder ausgerichtet.“

Sie haben Fragen zu unserem Konzept der Multimedialen Lesenacht? Gerne beantworten wir sie unter [grundschule.erpel@web.de!](mailto:grundschule.erpel@web.de)

Folgende Kompetenzen des Medienkompass Rheinland-Pfalz werden mit diesem im 3. und/oder 4.Schuljahr verpflichtenden Projekt abgedeckt:

Anwenden / Handeln

- Ich kann die grundlegenden Bestandteile des Computers benennen
- Ich kann Ordner anlegen und Dateien darin speichern
- Ich kann Programme/Apps starten, damit üben oder Aufgaben lösen und sie schließen
- Ich beachte die Computerregeln meiner Schule
- Ich arbeite mit anderen im Team zusammen

Analysieren / Reflektieren

- Ich kann beschreiben, was zur Medienwelt gehört (z.B. Internet, Kino/DVD/Blue Ray, Fernsehen)
- Ich kann beschreiben, welche Medien ich benutze, und begründen, warum ich sie nutze (z.B. wenn du dein Medientagebuch führst, s. S. 5)

Produzieren / Präsentieren (Textverarbeitung)

- Ich kann mit einem Textverarbeitungsprogramm arbeiten:
 - Text eingeben
 - Text markieren
 - Text korrigieren
 - Text kopieren
 - Objekte einfügen
 - Text speichern
 - Text gestalten/formatieren

Produzieren / Präsentieren (Audio)

- Ich kann ein digitales Audioprojekt planen (Geräusche, Sprache, Musik):
 - Audio aufnehmen
 - Audio übertragen (z.B. auf einen Computer)
 - Audio bearbeiten/löschen
 - Audio speichern/umbenennen
 - Audio präsentieren
- Ich kann beschreiben, warum andere mein Audioprojekt gut, schlecht, langweilig, spannend finden

Produzieren / Präsentieren (Foto)

- Ich kann ein digitales Fotoprojekt planen
- Ich kann mit einer digitalen Kamera / mit einem Bildbearbeitungsprogramm:
 - ein Foto aufnehmen
 - ein Foto übertragen (z.B. auf einen Computer)
 - ein Foto bearbeiten (löschen, drehen, zuschneiden)
 - ein Foto speichern/umbenennen
 - ein Foto präsentieren
 - Ich kann beschreiben, warum andere mein Fotoprojekt gut, schlecht, langweilig, spannend finden
- Ich kann Fotos verfremden / mit Effekten arbeiten
- Ich kann Fotos in verschiedenen Formaten und Auflösungen sichern

Produzieren / Präsentieren (Digitale Präsentationsmedien)

- Ich kann eine einfache Präsentation planen
- Ich kann eine einfache Präsentation erstellen und speichern
- Ich kann eine Präsentation mit Text, Bild und Ton planen und durchführen (multimediale Präsentation)
 - Ich beachte dabei wichtige Regeln und das Urheberrecht
- Ich kann beschreiben, warum andere meine Präsentation gut, schlecht, langweilig, spannend finden
- Ich kann eine geeignete Vorlage auswählen
- Ich kann Präsentationsregeln im Vortrag beachten

Zusätzlich im Unterricht, in einer AG oder in der Freizeit

- Ich kann ein kleines Filmprojekt planen
- Ich kann mit einer Kamera (Tablet, Smartphone, Digitalkamera) Filmsequenzen:
 - aufnehmen
 - übertragen (z.B. auf einen Computer)
 - speichern (Video speichern)

- Ich kann meinen Film präsentieren
- Ich kann mit dem interaktiven Board (Smartboard) arbeiten
- Ich kann mit der Trickboxx einen Trickfilm erstellen



4.2. „Die Brücke von Remagen“

Ein fächerübergreifendes Heimat-, Geschichts- und Friedensprojekt

Erpel und die Ludendorff-Brücke – besser bekannt als „die Brücke von Remagen“. Hier wurde im März 1945 Geschichte geschrieben, als hier den, von den Amerikanern angeführten alliierten Soldaten, die Einnahme der einzig unzerstörten Rheinbrücke gelang, was den restlichen Kriegsverlauf erheblich verkürzt haben dürfte. Die entscheidenden historischen Abläufe spielten sich damals auf Erpeler Seite im dortigen Brückentunnel ab.

Im Teilrahmenplan Sachunterricht behandeln wir an unserer Schule auch regelmäßig das Thema „Unseren Heimatraum entdecken“.

In diesem Zusammenhang stehen die Besichtigung des Erpeler Neutors, der Brückentürme, des Tunnels und ein Besuch bei der Ortsbürgermeisterin im Rathaus an. Im Rahmen dieser alltäglichen Unterrichtsinhalte entstand die Idee eines fächerübergreifenden Medienprojektes, das den Kindern:

- die Geschichte des Heimatortes nachhaltig näherbringen soll
- die Verwaltungsstrukturen des Ortes vermitteln will

Aufgabe der Kinder ist es anhand historischer Fotos einen Zusammenhang zur Gegenwart herzustellen. Nach Analyse der Fotos aus den Jahren 1917-1945 werden die heutigen Schauplätze aufgesucht, an denen die alten Aufnahmen gemacht wurden. Im direkten Vergleich ist es die Aufgabe der Schüler, das historische Foto möglichst genau nachzustellen und sich mit den (z.T. kriegsbedingten) Veränderungen der Zeit auseinanderzusetzen. Zurück in der Schule werden die alten und aktuellen Aufnahmen dann mithilfe des Programms Fotomorph von den Kindern zu einem animierten Film zusammengeschnitten und in ein Präsentationsprogramm eingefügt.

Als pädagogisch wertvoll hat sich hier die Verknüpfung mit dem Religions- und Ethikunterricht erwiesen, in dem zeitgleich das Thema „Frieden“ behandelt wurde. Die Schüler bringen ihre Friedensgedanken zu Papier und digitalisieren sie später mit dem Programm Audacity. Eingefügt und unterlegt mit den produzierten Morphingfilmen entsteht so ein selbsterstelltes digitales Videobuch.



Durch diesen fächerübergreifenden Ansatz gelang eine didaktisch-methodisch gelungene Aufarbeitung der jüngeren heimatlichen Ortsgeschichte und eine tiefgreifende Auseinandersetzung des Begriffs Friedens und auch der aktuellen politischen Probleme.

Folgende Kompetenzen des Medienkompass Rheinland-Pfalz werden mit diesem im 3. oder 4. Schuljahr verpflichtenden Projekt abgedeckt:

Anwenden und Handeln

- Ich kann die grundlegenden Bestandteile des Computers benennen und bedienen
- Ich kann Ordner anlegen und Dateien darin speichern
- Ich kann Programme/Apps starten, damit üben oder Aufgaben lösen und sie schließen
- Ich beachte die Computerregeln meiner Schule
- Ich kann Browser bedienen und Internetadressen aufrufen
- Ich arbeite mit anderen im Team zusammen



Problembewusst und sicher agieren

- Ich kann benennen, worauf ich achten muss, wenn ich mit dem Internet arbeite

Analysieren und Reflektieren

- Ich kann beschreiben, was zur Medienwelt gehört (z.B. Internet, Smartphone, Tablet, Computerspiele, Kino/DVD/Blue Ray, Fernsehen)



- Ich kann beschreiben, welche Medien ich benutze, und begründen, warum ich sie nutze (z.B. wenn du dein Medientagebuch führst)
- Ich kann Inhalte Medienangebote wiedergeben (z.B. Filme – im Kino, Internet, Fernsehen -, Bilder, Webseiten, in Lernportalen und Lernprogrammen)

Informieren und Recherchieren

- Ich kann mit dem Internet arbeiten und sagen,
 - was ich suche
 - wo ich es suchen/finden möchte und warum ich es dort suche
- Ich kann Informationen gezielt finden
- Ich kann Informationen verstehen und auswählen

- Ich kann Informationen kopieren
- Ich kann Informationen speichern
- Ich kann Informationen wiederfinden
- Ich kann erkennen und begründen, welche Inhalte nützlich für mich sind, und kann Wichtiges von Unwichtigem unterscheiden
- Ich kann ungeeignete, mir unangenehme Inhalte melden, beenden, verlassen
- Ich kann Informationen und die Ergebnisse meiner Arbeit an einem sicheren Ort speichern (PC/Stick/Lernplattform/Cloud) und wiederfinden

Produzieren und Präsentieren Textverarbeitung

- Ich kann mit einem Textverarbeitungsprogramm arbeiten
- Ich kann Texte eingeben
- Ich kann Texte markieren
- Ich kann Texte korrigieren
- Ich kann Texte speichern
- Ich kann Texte gestalten/formatieren

Produzieren und Präsentieren Audio

- Ich kann ein digitales Audioprojekt planen (Geräusche, Sprache, Musik):
- Ich kann ein Audio aufnehmen
- Ich kann ein Audio übertragen (z.B. auf einen Computer)
- Ich kann ein Audio bearbeiten/löschen



- Ich kann ein Audio speichern/umbenennen
- Ich kann ein Audio präsentieren
- Ich kann beschreiben, warum andere mein Audioprojekt gut, schlecht, langweilig, spannend finden

Produzieren und Präsentieren Foto

- Ich kann ein digitales Fotoprojekt planen
- Ich kann mit einer digitalen Kamera / mit einem Bildbearbeitungsprogramm:
 - ein Foto aufnehmen
 - ein Foto übertragen (z.B. auf einen Computer)
 - ein Foto bearbeiten (löschen, drehen, zuschneiden)
 - ein Foto speichern/umbenennen
 - ein Foto präsentieren
 - Ich kann beschreiben, warum andere mein Fotoprojekt gut, schlecht, langweilig, spannend finden
 - Ich kann Fotos verfremden / mit Effekten arbeiten



Produzieren und Präsentieren Digitale Präsentationsmedien

- Ich kann eine einfache Präsentation planen
- Ich kann eine einfache Präsentation erstellen und speichern
- Ich kann eine Präsentation mit Text, Bild und Ton planen und durchführen (multimediale Präsentation)
 - ich beachte dabei wichtige Regeln und das Urheberrecht
- Ich kann beschreiben, warum andere meine Präsentation gut, schlecht, langweilig, spannend finden
- Ich kann eine geeignete Vorlage auswählen
- Ich kann Präsentationsregeln im Vortrag beachten



Zusätzlich

- Ich kann ein kleines Filmprojekt planen
- Ich kann mit dem interaktiven Board (Smartboard) arbeiten



4.3. „Verbesserung der Rechtschreibkompetenzen“

Stationenlernen anhand der Fresch-Methode – auch mit digitalen Medien

In einer unserer aktuellen Zielvereinbarungen für das Schuljahr 2019/20 beschäftigen wir uns mit dem Schwerpunkt „Verbesserung der Rechtschreibleistungen“. Hierzu haben wir eine Reihe von Maßnahmen beschlossen, die unsere Schüler bei der Umsetzung der Maßnahme unterstützen sollen. Eine besondere Rolle spielen hier auch die digitalen Medien, die – wie bei all unseren anderen Projekten auch – unterrichtsbegleitend eingesetzt werden. Zum Jahresstart 2019 wurden wir von der Aufsichts- und Dienstleistungsdirektion Koblenz gebeten, eine Schulstunde zu planen und zu filmen, die anschließend als Diskussionsgrundlage für die Frage „Was versteht man unter gutem Unterricht?“ dienen sollte. Wir entschieden uns als Unterrichtsmitschau für das o.g. Schwerpunktthema. In der beiliegenden 15minütigen Filmsequenz (Anlage 4) arbeiten die Schülerinnen und Schüler an einem bereitgestellten Lernwörterkatalog. Grundlegend für ihre Arbeit ist hierbei die selbstständige Rechtschreibkontrolle und Verbesserung der Fehler mithilfe der FRESCH-Symbole.

Nach einem gemeinsamen Einstieg (Wiederholung der einzelnen Symbole) arbeiten die Kinder zunächst eigenständig an ihren individuellen Fehlern und in ihrem eigenen Lerntempo. Methodisch-didaktisch wird dann – den unterschiedlichen Lerntempi angepasst – organisch in ein Stationenlernen übergeleitet. Diese Stationen werden auch mithilfe der digitalen Medien umgesetzt.

Der vorliegende Unterrichtsmitschnitt gibt einen guten Einblick in diese Stunde und wir wir uns an unserer Schule den Einsatz der digitalen Medien vorstellen:

- motivierend
- differenzierend/individualisierend
- teamorientiert
- ganzheitlich
- den alltäglichen Unterricht begleitend
- selbstkontrollierend
- das eigenständige Lernen unterstützend
- von Schülerexperten vermittelt
- lernprozessorientiert
- lernerfolgssichernd
- nachhaltig

Nach den sehr positiven Rückmeldungen und Diskussionen des Filmbeispiels auf den Koblenzer Schulleiterdienstbesprechungen haben wir dann auch über das Pädagogische Landesinstitut im Juni 2019 mehrere Fortbildungen zur „Rechtschreibunterstützung mit digitalen Medien“ gegeben und das Projekt zusammen mit dem Ministerium für Bildung auf der iMedia am 4.Juni 2019 in Mainz vorgestellt.

Folgende Kompetenzen des Medienkompass RLP werden in dieser vom 2. – 4. Schuljahr verpflichtenden Stunde „Verbesserung der Rechtschreibkompetenzen“ vermittelt:

Anwenden/Handeln

- Ich kann die grundlegenden Bestandteile des Computers benennen und bedienen
- Ich kann Ordner anlegen und Dateien darin speichern
- Ich kann Programme/Apps starten, damit üben oder Aufgaben lösen und sie schließen
- Ich beachte die Computerregeln meiner Schule
- Ich arbeite mit anderen im Team zusammen

Analysieren/Reflektieren

- Ich kann beschreiben, was zur Medienwelt gehört
- Ich kann beschreiben, welche Medien ich benutze und begründen, warum ich sie nutze
- Ich kann Inhalte von Medienangeboten wiedergeben

Informieren/Recherchieren

- Ich kann erkennen und begründen, welche Inhalte nützlich für mich sind und kann Wichtiges von Unwichtigem unterscheiden
- Ich kann die Ergebnisse meiner Arbeit an einem sicheren Ort speichern

Produzieren/Präsentieren (Textverarbeitung)

- Ich kann einen Text eingeben
- Ich kann einen Text korrigieren

Produzieren/Präsentieren (Audio)

- Ich kann ein digitales Audioprojekt planen
- Ich kann ein Audio aufnehmen
- Ich kann ein Audio übertragen
- Ich kann ein Audio bearbeiten/löschen
- Ich kann ein Audio speichern/umbenennen
- Ich kann ein Audio präsentieren
- Ich kann beschreiben, warum andere mein Audioprojekt gut/schlechtfinden

Zusätzlich

- Ich kann selbstständig am Smartboard arbeiten
- Ich kann Wörter/Sätze am Interaktiven Board schreiben korrigieren



4.4. Schulisches Lernen 2.0 in Zeiten von Corona – der digitale 8 Stufen-Plan unserer Schule

Seit Anfang März hält uns der Lockdown aufgrund der Verbreitung des Coronavirus in Atem. Besonders die Schulen stehen seit der landesweiten Schließung am 6.3.2020 vor großen Herausforderungen, in deren Mittelpunkt immer die Frage steht: Wie können wir das „Lernen zuhause“ bestmöglich umsetzen und unterstützen?

An unserer Schule sind wir dabei (Stand Mai 2020) einen selbst entwickelten 8 Stufen-Plan umzusetzen, mit dem es uns gelingt:

- „unsere“ Schülerinnen und Schüler bestmöglich zu fördern und zu fordern
- „unsere“ Eltern bestmöglich beim Lernen zuhause zu unterstützen

Die Herausforderung bei der Konzeptionierung: Keinen zurücklassen! Keine Schüler – keine Eltern! Weder beim Vermitteln der Unterrichtsinhalte, noch beim Vermitteln der dafür zwingend notwendigen Medienkompetenz.

Stufe 1: „Analoges Material“

Wie wahrscheinlich alle Schulen wurden wir von den plötzlichen Schulschließungen kalt erwischt. In der (sich bewahrheiteten) Befürchtung eines längeren „Lockdowns“ entschieden wir uns für die erste Woche, das Lernen Zuhause mit den klassischen Medien einzuleiten. Die Kinder erhielten einen Wochenplan, den sie mithilfe der von den Lehrern bereitgestellten Materialien bearbeiten konnten. Schwerpunkt: Wiederholen, Üben und Lernerfolgssicherung. Zudem unterstützte der nach Tagen aufgebaute Wochenplan das Elternhaus dabei, dem häuslichen Lernen eine Struktur zu geben.

Stufe 2: Schulbox – die Downloadfunktion

Schnell wurde klar, dass wir zum Verteilen der wöchentlichen Arbeitsmaterialien eine digitale Lösungsmöglichkeit finden mussten. Hierbei setzten wir schnell auf die für Eltern und Lehrer sehr benutzerfreundliche Schulbox.

Seit dem 17.März stellen wir unseren Kindern immer am Montagmorgen digital den jeweiligen Wochenplan mit den Tagesaufgaben in den verschiedenen Fächern zur Verfügung. Teilweise werden zur besseren Strukturierung am Abend noch die Lösungen zum Abgleichen hochgeladen. Durch die einfache Handhabung (die Eltern wählen den bereitgestellten Link und können mit dem Klassenpasswort auf die Materialien zugreifen) der erste Meilenstein unseres Stufenplans und gleichzeitig die zentrale Anwendungs- und Kommunikationsplattform in „Corona“-Zeiten.

Stufe 3: Schulbox – die Uploadfunktion

Der nächste logische Schritt in der Interaktion zwischen Schule und Elternhaus war das Bereitstellen der Möglichkeit für die Eltern und Kinder, bearbeitete Lerninhalte auf die Schulbox zur Rückmeldung an die Lehrer hochzuladen. Auch dies läuft über diese Anwendung mit sehr einfacher Handhabung: Uploadlink anwählen, Passwort eingeben, Datei hochladen.

Auf diesem Weg ist es den Lehrerinnen möglich, eine direkte Rückmeldung auf die bearbeiteten Aufgaben zu bekommen, Probleme zu erkennen und gezielter Hilfestellung geben zu können. Während die Uploadfunktion sich in den ersten Tagen auf das Hochladen von abfotografierten Arbeitsblättern beschränkte, wurde diese Möglichkeit schnell interaktiver genutzt und Leseübungen, auswendig gelernte Gedichte, Buchpräsentationen als Videos und Power-Point-Präsentationen hochgeladen.

Stufe 4: digitaler Rückmeldebogen und digitales Arbeitsblatt

Um das permanente Ausdrucken und Abfotografieren der bereitgestellten Lerninhalte zu reduzieren, entwickelten wir zwei digitale Textverarbeitungsdokumente.

Der digitale Rückmeldebogen ermöglicht es Eltern, den Klassenlehrerinnen Probleme in einer beschreibbaren PDF zu schildern und so gezielt Hilfestellungen angeboten zu bekommen.

Auf dem digitalen Arbeitsblatt lassen sich bestimmte Lerninhalte (Aufsätze, Grundwortschatzübungen usw.) einfach eintippen und ohne Ausdrucken, Scanner oder Abfotografieren einfach in die Schulbox hochladen.

Stufe 5: Videos der Lehrer

Mit fortlaufender Schulschließung wurde schnell klar, dass es auch unser Ziel sein musste, Kinder und Eltern beim Vermitteln weiterführender Lerninhalte zu unterstützen (z.B. beim Erklären der Rechenoperation der Zehnerüberschreitung). Hierzu werden von den Lehrerinnen zahlreiche selbstproduzierte Erklärvideos für Schüler (aber auch Eltern) erstellt, die mittlerweile mit wöchentlichen Videos und Erläuterungen zum aktuellen Wochenplan komplettiert werden und auf der Schulbox zu finden sind.

Stufe 6: die Videokonferenzen mit den Lehrern

Schnell entdeckten wir als Schule, dass unsere digitalen Möglichkeiten zur Unterstützung des „Lernens zuhause“ noch nicht ausgeschöpft waren. Da wir mit der immer länger andauernden Schulschließung merkten, dass es auch „in gut-laufenden-Elternhäusern“ zu mentalen Problemen und Durchhängern kam, machten wir uns auf die Suche nach einem datenschutzkonformen Videokonferenz-Programm. Noch bevor das Land die eigene Konferenzplattform WebEx präsentierte, installierten und erklärten wir den Eltern das Team-Viewer-Programm BLIZZ und führen wöchentliche Videoanrufe mit unseren Schülern im 1:1, 1:2 und 1:3-Format durch. Schwerpunkt ist hier neben dem wichtigen persönlichen Kontakt,

das Erklären der Wochenpläne und das Abklären von Lernproblemen und Vermitteln von Hilfestellungen.

Stufe 7: Digitale Kinder-Schreibkonferenzen im virtuellen Klassenverband mit dem Programm BLIZZ und dem Interaktiven Board im Klassenraum

Die sehr positiven Erfahrungen mit den BLIZZ-Videokonferenzen motivierten uns, das digitale gemeinsame Lernen auf die nächste Stufe zu heben. Ziel war es, trotz Klassenteilungen, den Kindern eine gemeinsame Austausch- und Arbeitsplattform zu bieten. So installierten wir eine Webcam und das Programm Blizz auf einem interaktiven Board (Smartboard) und vereinbarten mit den „Daheimgebliebenen“ einen Vormittagstermin für eine

Videokonferenz. Als Unterrichtsschwerpunkt wählten wir das Projekt der Abschlusszeitung des 4.Schuljahres, was ein koordiniertes Miteinander bei der Umsetzung erfordert. Seitdem schalten sich einmal in der Woche die daheimgebliebenen Schüler zu ihren Klassenkameraden über das Smartboard in die Schule zu, präsentieren und diskutieren mit Unterstützung der Klassenlehrerin ihre Ergebnisse und stimmen die nächsten Arbeitsschritte untereinander ab. Hierbei profitieren sie von den zuvor erworbenen Kompetenzen in den 1:1-Blizz-Konferenzen. Ein weiterer Meilenstein im gemeinsamen Lernen 2.0, den wir in den kommenden Wochen auch auf weitere Klassenstufen ausweiten werden.



Stufe 8: ALLEN Kindern schon früher den Schulbesuch zu ermöglichen

Allen digitalen Möglichkeiten zum Trotz – einen regelmäßigen Schulbesuch können alle neuen Medien nicht ersetzen.

Durch ein durchdachtes Raum-, Betreuungs- und Hygienekonzept schaffen wir es schon vor der offiziellen Schulöffnung ALLEN unseren Kindern einen tageweisen früheren Schulbesuch bei ihrer Klassenlehrerin zu ermöglichen:

- Entlasten der häuslichen Situation
- Frühzeitiges Reagieren auf Lernprobleme
- Neue Motivation bei den Kindern
- Vorbereitung auf den „neuen“ Schulalltag

Wir entwickeln unsere Medienarbeit und unsere Projekte ständig weiter. Neue Ideen entstehen jedes Schuljahr, „alte“ Projekte werden durch Veränderungen/Neuerungen im Medienbereich überarbeitet und aktualisiert. So sind wir flexibel, was auch andere Unterrichtsprojekte mit vielleicht anderen digitalen Schwerpunkten angeht. Gerne orientieren wir uns auch mit unseren Projekten am „aktuellen“ Zeitgeschehen (z.B. Fußball-WM-Projekt).

5. IST-Situation: Medienausstattung unserer Schule, konzeptionelles Arbeiten mit den digitalen Medien (vor der Umsetzung des Digitalpakts)

Da wir die Vermittlung der Medienkompetenzen in unserer alltäglichen Unterrichtarbeit als „begleitendes“ und pädagogisch hilfreiches Instrument betrachten, sind viele der aktuell vorhandenen Materialien auf mobiles und schülerorientiertes Lernen ausgerichtet.

Tablets

Seit 2017 verfügen wir durch das Projekt „Medienkompetenz macht Schule“ über 12 schuleigene iPads. Arbeitsschwerpunkte sind hier das Lernen mit der fächer- und jahrgangsübergreifenden App „Anton“ und das Programmieren mit Lego-WeDo 2.0. Außerdem werden sie bei der Trickfilm-AG eingesetzt.

Interaktive Whiteboards

Wie schon in unserem Konzept beschrieben, werden diese interaktiven Tafeln hauptsächlich zum Visualisieren und für selbstständige Schülerarbeiten eingesetzt. Als geeignet haben sich hier die Produkte der Firma Smart erwiesen:

- höhenverstellbar
- Mit der Software „Notebook“ (ähnlich aufgebaut wie PowerPoint) können auch die SchülerInnen eigenständig am Board arbeiten
- Einfache und kindgerechte Bedienung mit Stift und Hand
- Kompatibilität über Apple-TV mit den iPads

Computerraum

Der Computerraum der Schule besteht aktuell aus 13 Arbeitsplätzen. Durch den Aufbau von Classmate-PC's lässt er sich auf 18 Arbeitsplätze erweitern. Neben den Lernprogrammen Budenberg, Schreiblabor und Lernwerkstatt sind auf allen Rechnern auf einem kindgerechten Desktop noch die Open-Source-Programme Audacity, Fotomorph und Libre Office installiert.

Classmate-PC's

Die Arbeit mit den Classmate-PC's ist der zentrale Schwerpunkt unserer Medienarbeit, da sie aufgrund ihrer Konzeption ein sehr kindgerechtes, mobiles und eigenständiges Schülerarbeiten fördern und auch in unser offenes Unterrichtskonzept passen. Neben den iPads (deren Nachteil: keine „haptische“ Tastatur) sind sie täglich im alltäglichen Unterricht und in Projekten in Betrieb (s. Unterrichtsprojekte und Beispiele).

Fotokoffer

Unser selbstgebauter und aus einfachen Mitteln zusammengestellter Fotokoffer mit fünf Digitalkameras, deckt den Kompetenzbereich „Fotografie“ des Medienkomp@ss ab und wird für zahlreiche Projekte benötigt (Lesenacht, Brückenprojekt)

Probleme/Ziele:

Die Vermittlung von Medienkompetenzen funktioniert nur über die direkte Interaktion mit dem jeweiligen Gerät. So gilt diese Aktivität auch für das Fotografieren und Überspielen der Aufnahmen auf den Computer. Vertrauen ist gut, aber natürlich kommt es hin und wieder zu Beschädigungen an den Kameras, die einen Neukauf notwendig machen. Ein Grundstock an einfachen, aber kindgerechten Fotokameras ist somit das Ziel der Schule.

6. Evaluation und Fortschreibung – ein Hauptmerkmal von Unterrichtsqualität

Eine selbstkritische Evaluation ist Hauptbestandteil eines ambitionierten Medienkonzeptes – besonders, weil sich die Entwicklung im Bereich der digitalen Medien in Windeseile vollzieht. Seit einigen Jahren hinterfragen wir unsere schulische Arbeit mithilfe unterschiedlicher Messinstrumente und Teamsitzungen.

6.1. Zielvereinbarungen

Die prozess- und produktorientierten jährlichen Zielvereinbarungen sind in Rheinland-Pfalz eines der Hauptinstrumente schulischer Entwicklungs- und Qualitätsarbeit.

Seit 2012 ist unsere Medienarbeit in unterschiedlichen Bereichen ein Fundament der Qualitätsentwicklung an unserer Schule. Im Jahr 2013 entschieden wir – zunächst mit einem schuleigenen Medienführerschein – die Arbeit mit digitalen Medien an der Erpeler Schule zu etablieren. Von Anfang an war es hier unser Ziel, diese nicht nur auf den Computer zu beschränken, sondern den PC als zentrales Arbeitsmittel, der ein vielfältiges Arbeiten mit digitalen Medien möglich macht, anzusehen. Seit dem Jahr 2014 ist nun der Medienkompass Rheinland-Pfalz unser Fundament. Neben der einfachen Dokumentation ist er auch ein hervorragendes Mess- und Evaluationsinstrument, mit dem wir die uns gesteckten Ziele überprüfen. Die prozessorientierte Zielvereinbarung „Medienarbeit“ wurde in den darauffolgenden Jahren mehrfach weiterentwickelt und fortgeschrieben (s. Anlage 4).

Unsere Zielvereinbarung „Stärkung der Schülermitverantwortung“ evaluierten wir 2018 mit einem Fragebogen für die Kinder, in der die Arbeit mit den digitalen Medien auch ein Schwerpunkt war. Das selbstständige Arbeiten mit PC, Tablet & Co stieß auch hier auf sehr positive Resonanz auf Seiten der Schülerinnen und Schüler.

Da sich die Arbeit mit digitalen Medien aber perfekt mit den alltäglichen Unterrichtsinhalten anbietet, findet man PC, Fotokamera und Tablet auch in anderen Zielvereinbarungen unserer Schule wieder. Aktuell (2019) arbeiten wir an der Zielvereinbarung „Verbesserung der Rechtschreibleistungen“ und wir sind überzeugt, dass auch hier der Einsatz digitaler Medien einen wichtigen Beitrag zum Erreichen unserer Ziele beitragen kann (s. Anlage 5)

6.2. Klassen- und Kursbücher

Auch die Dokumentation der Medienarbeit, bzw. der beschriebenen Medienprojekte in den Klassenbüchern bietet einen Überblick über die behandelten Inhalte und verwendeten und eingesetzten Medien.

Auch die Kursbücher z.B. über die Nutzung des Computerraums oder die Belegung/Reservierung der Classmate-PC's, des Fotokoffers und Tablets geben hier eine Rückmeldung.

6.3. Medienarbeit als regelmäßiger TOP auf den Konferenzen

Auf unseren Konferenzen und Dienstbesprechungen wird das Thema regelmäßig als ein Tagesordnungspunkt behandelt. Der Schwerpunkt steht hier auf der Vorstellung behandelte Projekte, die mit Medien gestaltet, bzw. durch Medien unterstützt und differenziert wurden. Als erfolgreich betrachtete Projekte füllen unsere „Medienfundgrube“ und werden für die zukünftige Verwendung optimiert.

6.4. Fortbildungen und Informationsabende

Zusätzlich zu den regelmäßigen Fortbildungen veranstalten wir auch regelmäßige Infoabende für Lehrer- und Elternschaft, auf denen externe ReferentInnen zum Thema Medienarbeit und –erziehung informieren. So wollen wir sicherstellen und überprüfen, dass wir auch im sehr schnelllebigen digitalen Zeitalter weiterhin aktuell unterrichten und am Puls der Zeit bleiben. Aktuell richten wir im Schuljahr 2019/20 zusammen mit den Grundschulen Unkel und Rheinbreitbach, den Schulelternbeiräten und Fördervereinen drei Elternabende zum Thema Medienerziehung aus.

6.5. Medienkompass

Der seit dem Schuljahr 2019/20 verbindliche Medienkompass, dient an unserer Schule schon seit einigen Jahren als das zentrale Dokumentations- und Evaluationsinstrument. Aber auch uns als „medienambitionierte Schule“ fällt es schwer, mit dem jetzigen Equipment, alle Kompetenzbereiche zuverlässig abzudecken (s.a. Kapitel 12: „Stillstand ist Rückschritt“). Durch die in unserem Konzept erwähnten Projekte gelingt es uns aber, den Schülerinnen und Schülern einen eigenständigen, selbstkritischen und vielschichtigen Umgang mit den digitalen Medien zu vermitteln.