

Medienkonzept der Süd-Grundschule

06G02

Claszeile 56/57

14165 Berlin

Telefon: 030 – 84 50 96 38

Fax: 030 – 81 52 63 0

Email: schulleitung@sued-grundschule.de

Schulleiterin: Frau Würsig

Stellv. Schulleiterin: Frau Maran

Am Konzept mitwirkende Personen:

Frau Würsig

Frau Antol

Stand: 18.03.2020

I. Schulprofil und aktuelle Rahmenbedingungen

1. Leitbild

Das Leitbild wird durch das unten dargestellte Schulprofil realisiert und von den folgenden Leitgedanken getragen:

Wir sind eine sportbetonte Grundschule im Kiez.

Wir, das sind die Kinder, die Lehrer/-innen, die Erzieher/-innen, die Mitarbeiter/-innen und die Familien.

Unsere Schule ist ein Lernort, an dem wir

- neugierig die Welt erforschen,
- gemeinsam lernen und
- selbstständig arbeiten.

Unsere Schule ist ein Beziehungsort, an dem wir

- uns wertschätzend und vertrauensvoll begegnen,
- Konflikte gewaltfrei lösen,
- teamorientiert handeln und
- Demokratie leben.

Unsere Schule ist ein Lebensort, an dem wir

- Freundschaften pflegen,
- gemeinsam Feste feiern,
- mit Freude musizieren und uns sportlich engagieren.

Wir wollen etwas gestalten und voranbringen, allein und im Team, für die Gemeinschaft.

2. Schulprofil

Das Schulprofil der Süd-Grundschule basiert auf drei Stützpfeilern.

- Das Erziehungskonzept
- Die Sportbetonte Grundschule
- Das Sprachbildungskonzept

3. Rahmenbedingungen

Hardware

Die Schule verfügt über einen Computerraum mit 26 Windows-PCs und eine „Lerninsel“ mit 12 Schüler-PCs. Alle PCs in beiden Gebäuden sind über den Server miteinander vernetzt und verfügen über Internetanschluss. Eine WLAN-Abdeckung in den Häusern ist jedoch nicht vorhanden.

Das Schülernetz wird durch die Firma SBE bereitgestellt.

In allen 15 Unterrichtsräumen (Klassenräume, Naturwissenschaftsraum, Musikraum) befinden sich Interaktive Smartboards. In den Klassenräumen und in den Räumen der EFÖB stehen PCs zur Verfügung.

Es sind außerdem 5 Laptops vorhanden, die mit der Lego Mindstorms- und anderer Programmiersoftware ausgestattet sind, so dass die Schülerinnen und Schüler Roboter programmieren können.

Im Teamzimmer steht 1 Computer, der mit dem Office-Paket ausgestattet und an einen Drucker angeschlossen ist, zur Verfügung.

II. Pädagogische Strategie/Medien-Nutzungskonzept

1. Ziele des Medienkonzeptes

Der Computer und andere digitale mobile Geräte (z.B. Handy, Tablet-PC) spielt außerschulisch bereits eine große Rolle im Leben vieler Kinder. Um unsere Schülerinnen und Schüler auf ein Leben in der Informationsgesellschaft vorzubereiten, berücksichtigen wir diese Lebenswirklichkeit und haben als Ziel die Schlüsselqualifikation „Medienkompetenz“ anzubahnen.

Dazu gehören der Ausbau und die ständige Aktualisierung der digitalen Medienwerkzeuge an Schule sowie die Fortbildung der Lehrkräfte, um die materiellen und personellen Ressourcen bereitzustellen. Zur optimalen Nutzung dieser Ressourcen müssen die Geräte und medienrelevanten Inhalte in den regulären Unterricht eingebunden und durch außerunterrichtliche Angebote ergänzt werden.

2. Nutzung neuer Medien

Klassenräume

Die Einsatzmöglichkeiten von Smartboards gehen über die Nutzung als Tafel hinaus, weil es möglich ist, Tafelbilder für Kinder abzuspeichern und sie per Mail oder über einen USB-Stick weiterzugeben – umgekehrt ist es auch möglich die vorbereiteten Tafelbilder auf dem Schulserver zu speichern und dann in jedem Raum mit Smartboard abzurufen. Darüber hinaus ist es möglich Fotos, Filme und anderes Bildmaterial – ohne Raumwechsel – zu nutzen. Das Smartboard ist für viele elektronischen Unterrichtshelfer (z. B. bei den Fremdsprachen) unabdingbar. Elektronische Präsentationen werden besonders durch die Anwendung am Smartboard vereinfacht – ohne Aufwand hat man sofort die Projektionsfläche.

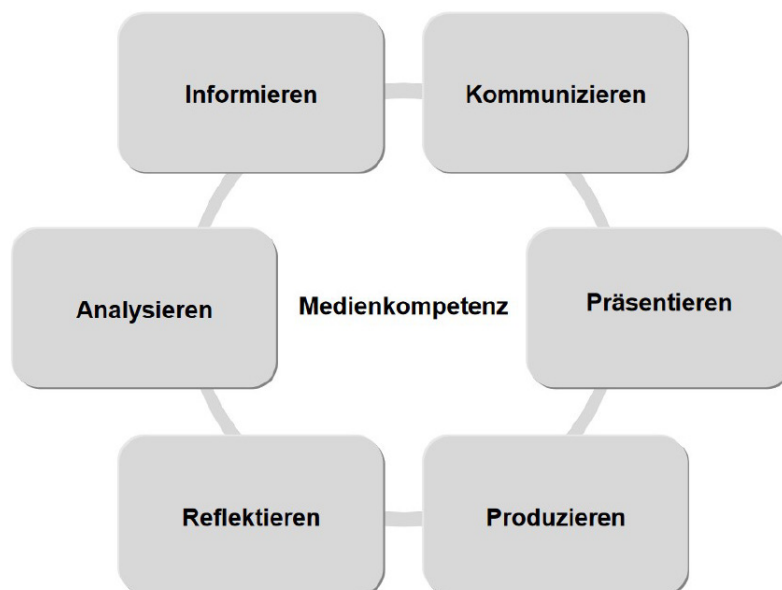
Computerraum

Im besonderen Maße bietet der Computerraum für unsere Schule die Möglichkeit, den PC für die Arbeit mit einer ganzen Lerngruppe oder auch mit einer ganzen Klasse zu nutzen.

Fest in den Wochenstundenplan integriert wird die „Medienkompetenzstunde“ für die Klassen 4. Hinzu kommt die Möglichkeit an Lernprogrammen zu arbeiten. Das geschieht im Rahmen des Sach-, Deutsch-, Mathematik-, Englisch-, Gewi- und des Nawi-Unterrichts.

Im Programmierkurs wenden die Kinder Programmiersprachen wie Scratch und Nepo, um eigene Computerspiele und den Lego-Mintstorm-Roboter zu programmieren.

3. Angestrebter Kompetenzerwerb



Der angestrebte Kompetenzerwerb richtet sich an den im Teil B des Rahmenlehrplans angegebenen Standards der Medienbildung aus.

Quelle: Rahmenlehrplan Berlin Brandenburg 2019 Teil B

- Informieren (Klassen 1-6)
 - Informationsquellen kennen und bewerten
 - Suchstrategien
 - Informationsverarbeitung
- Kommunizieren (Klassen 5-6)
 - mediale Werkzeuge für Lernprozesse nutzen
 - Regeln für verantwortungsbewusste Kommunikation

Datenschutz

- Präsentieren (Klassen 1-6)
 - Präsentationsarten und ihre sachgerechte Auswahl
 - medienpezifische Gestaltungsprinzipien
 - Durchführung einer Präsentation
- Produzieren (Klassen 5-6)
 - Text-, Bild- und Videoverarbeitungsprogramme nutzen
 - Medienproduktion als planvoller Prozess
 - Gestaltung, Herstellung und Veröffentlichung von Medienprodukten
- Reflektieren (Klassen 5-6)
 - eigener Mediengebrauch (z.B. soziale Netzwerke, Computerspiele)
 - die Konstruktion von Wirklichkeit durch Medien
 - Cybermobbing
- Analysieren (Klassen 5-6)
 - Medienangebote situations- und bedürfnisbezogen auswählen
 - Unterscheidung fiktionaler und nicht-fiktionaler Medienangebote

Einbindung der Medienbildung ins schulinterne Curriculum

Die Entwicklung digitaler Medienkompetenz ist fester Bestandteil der verschiedenen schulinternen Curriculae.

Deutsch:

- Klasse 1 bis 6:
 - Umgang mit dem Smartboard (Regeln...), Regeln mit dem Gebrauch des Handys in der Schule
- Klasse 4:
 - Medienbildung mit „Mein Medienheft 3/4“ Klett Verlag
- Klasse 5:
 - Präsentation mit PowerPoint
- Sachunterricht:
 - ☑ Klassen 1-4: sich eigenständig im Internet informieren, Suchmaschinen sachgerecht als Recherchewerkzeuge nutzen, Regeln der verantwortungsbewussten Kommunikation mit Medien aus der Lebenswelt der Schüler benennen und anwenden, eine Präsentation (Text, Audio, Bildmaterial und Video) nach vorgegebenen Kriterien gestalten, zwischen privaten und öffentlichen Daten unterscheiden, altersgemäß die Grundlagen des Urheber- und Persönlichkeitsrechts sowie des Datenschutzes berücksichtigen
- NaWi:
 - mit Hilfe von Internet und Filmen informieren, Informationen unter Zuhilfenahme digitaler Medien präsentieren, sexualisierte Inhalte in SMS und anderen Medien erkennen, mit sozialen Netzwerken und Filmen (Fernsehen, Werbung, Youtube) kritisch umgehen
- GeWi:
 - verantwortungsvollen Umgang mit Medien kommunizieren, Internet und Videos zur Recherche/als Informationsquelle nutzen, Internetrecherche: Geeignete Suchmaschinen und

passende Internetseiten für Kinder besprechen, Präsentation/Vortrag (Power-Point, Plakat) mit Hilfe von Stichworten und Anschauungsmaterialien

- Kunst:
 - mediale Quellen (z.B. Internetquellen) auswählen und zur Informationsgewinnung nutzen sowie Suchstrategien und Suchmaschinen nutzen,
- Sport:
 - Bewegungs- und Taktikabläufe mit Videos darstellen, Bewegungsabläufe durch genutzte Medienangebote (CD-Player, Smartboard, USB Stick, Bildkarten) beschreiben
- Musik:
 - die SuS kennen internetbasierte Video- und Musikplattformen, sie können beim Herunter- und Hochladen von Musik und Videos die Grundlagen des Urheber- und Persönlichkeitsrechts berücksichtigen, sie nutzen unterschiedliche Internetplattformen zur Recherche zu Komponisten und Komponistinnen oder Musiker*innen, Nutzung digitaler Lernprotale
- Fremdsprachen:
 - webbasierte Plattformen zum Austausch und zur Bearbeitung nutzen G, zwischen privaten u. öffentlichen Daten unterscheiden, mediale Informationsquellen nutzen, Nutzung von digitalem Bildmaterial, interaktiven Tafelbildern und Kurzvideos zur Themenerschließung, Einsatz von Übungssoftware, Medientechnik nach Vorgaben einsetzen

Verteilung der angestrebten Kompetenzentwicklung auf die Jahrgangsstufen

- Klasse 1-3
 - Erlernen des elementaren Umgangs mit dem Computer
 - Hoch- und Herunterfahren des Computers, starten und beenden von Software
 - An- und Abmelden an einen Computer mittels Benutzernamen und Kennwort
 - Bedienung einfacher Peripheriegeräte (Monitor, Maus, Touchpad, Tastatur)
 - schreiben, gestalten, überarbeiten und drucken einfache Texte
 - (lesen, verstehen und setzen Hilfen und Anweisungen von Lernsoftware erfolgreich um)
 - Einsatz interaktiver Unterrichtshilfen und Lernprogramme
 - Arbeitsergebnisse situationsgerecht präsentieren
 - Eingabemasken bedienen können
- Klasse 4-6
 - Informieren
 - Anwendung von Suchstrategien zur Informationsgewinnung aus unterschiedlichen Quellen
 - aus dem Internet altersadäquate Informationen entnehmen und reflektieren
 - Angabe der Quellen
 - Präsentieren
 - selbstständig Vorbereiten auf Unterrichtsthemen mit Hilfe von Informationen aus dem Internet
 - nutzen einfacher Programme zum Erstellen und Bearbeiten von Bildern, Diagrammen und Tabellen
 - zusammenhängende Texte verfassen und gestalten
 - Übertragen von Daten zwischen Geräten mittels Speichermedien
- Klasse 5-6
 - Reflektieren und Kommunizieren
 - kritisches Analysieren von Informationen
 - Gefahren der Kommunikation über das Internet kennen und reflektieren (Workshop mit Frau Wilkening)
 - Akzeptieren des Gebots zur Vorsicht und Rücksprache mit Eltern und Lehrkräften Eltern-Workshop mit Frau Wilkening)

III. Fortbildungskonzept

Bestehende Medienkompetenzen:

Durch die vollständige Ausstattung der Fach- und Klassenräume mit Smartboards hat ein Großteil des Kollegiums an einer Basisschulung zum Umgang mit diesen Geräten teilgenommen und ist durch den täglichen Umgang damit vertraut.

Ein großer Teil des Kollegiums nutzt den PC-Raum regelmäßig im Unterricht, um allgemein und fachspezifisch medienkompetenzorientiert zu unterrichten.

Die KollegInnen des NaWi-Fachbereichs nutzen den Lernraum Berlin, um Unterrichtsmaterialien auszutauschen.

IV. Technisches Raum- und Ausstattungskonzept

1. Aktuelle Raumausstattung

Medienausstattungsplan der Süd-Grundschule

Haus	Etage	Raumnutzung	Smartboards	Beamer	PCs	Laptops	Drucker
1	EG	1a/b/c 2a/b/c 3c WK	7		20		1
1	1. OG	3a/b 4a/b Nawi Musik Teamzimmer Lerninsel	7	2	32		2
1	2. OG	5a/b 6a/b Sopäd-Raum PC-Raum	4	1	42	5	1
2	EG			4			1

Die Schule verfügt über weitere 14 PCs, auf denen das Betriebssystem Windows 10 vorinstalliert ist. Dieses ist mit der momentan verfügbaren Version des Schulservers (logoDIDACT 2.0) inkompatibel, so dass diese PCs erst nach der Aufrüstung des Servers auf logoDIDACT 3.0 genutzt werden können.

2. Geplante Raumausstattung

Geplant ist der Erwerb von 2 Klassen-Laptop-Wagen. Für die effektive Nutzung im Unterricht, ist eine Ausstattung des gesamten Gebäudes mit WLAN notwendig.

Durch die baulichen Gegebenheiten des alten Schulgebäudes, ist eine Abdeckung mit mindestens je einem Access-Point pro Etagen-Flügel notwendig. Die favorisierte Lösung ist ein System von der Firma Ubiquity.

Die PCs und Smartboards in einigen der Klassenräume sind von ihrer Leistungsfähigkeit nicht mehr auf dem aktuellen Stand. Dies äußert sich z.B. in längeren Ladezeiten, vor allem während des Bootvorgangs, allgemeiner Reaktionsträgheit, Verharren in einem „Standby-Modus“, der nur durch Neustart überwunden werden kann und der Notwendigkeit des häufigen Nachkalibrierens der Smartboards. Hier sollen die älteren Geräte sukzessive ausgetauscht werden, um einheitliche Lernbedingungen in allen Klassenräumen zu schaffen.

V. Support- und Wartungskonzept

Bestätigung des Antragstellers über die Sicherstellung von Wartung, Betrieb, IT-Support (§6 Absatz 3)

Level 1: Lösung von Standardproblemen, Problemannahme und qualifizierte Fehlermeldung

Level 1 wird vor Ort sichergestellt durch:

- Personal des Landes (IT-Betreuer (ITB) der Schule)**
- Personal des Schulträgers
- externe Dritte (o öffentliche Unternehmen, o private Unternehmen)
 - Rahmenvertrag
 - Einzelauftrag
- Sonstige: _____

Finanzierung:

- Personalkosten (Finanzmittel des Landes)**
- Personalkosten (eigene IT-Angestellte des Schulträgers)
- Sachkosten (Vertrag mit öffentlichem Dienstleistungsunternehmen)
- Sachkosten (Vertrag mit privatem Dienstleistungsunternehmen)
- Sonstiges: _____

Level 2: Lösung von nicht auf Level 1 gelösten Problemen, z.B. Systemwartung und -pflege, Administration, Fehlerbehebung

- Personal des Schulträgers
- externe Dritte (o öffentliche Unternehmen, o private Unternehmen)
- Rahmenvertrag des Landes (Projekt IT-Wartung der Berliner Senatsverwaltung)**
- Einzelauftrag
- Sonstige: _____

Finanzierung:

- Personalkosten (eigene IT-Angestellte)
- Sachkosten (Vertrag mit öffentlichem Dienstleistungsunternehmen)
- Sachkosten (Vertrag mit privatem Dienstleistungsunternehmen)**
- Investitionskosten (z.B. Austausch von Hardware)
- Sonstiges: _____

Level 3: Lösung spezieller Probleme, die z.B. Eingriff in die Programme, Betriebssysteme, Komponentensteuerungen oder Datenbanken erfordern

- Personal des Schulträgers
- externe Dritte (o öffentliche Unternehmen, o private Unternehmen)
- Rahmenvertrag des IT-Dienstleistungszentrum (ITDZ) des Landes Berlin**
- Einzelauftrag
- Sonstige: _____

Finanzierung:

- Personalkosten (eigene Angestellte)
- Sachkosten (Vertrag mit öffentlichem Dienstleistungsunternehmen)
- Sachkosten (Vertrag mit privatem Dienstleistungsunternehmen)**
- Investitionskosten (z.B. Softwareentwicklung)
- Sonstiges: _____

Datum: _____ Unterschrift + Schulstempel: _____

VI. Zuständigkeiten innerhalb und außerhalb der Schule

Bereich	Zuständigkeit	Hinweise, Telefon
Medienkonzept (Entwicklung, Umsetzung)	Frau Würsig	
ITB	Frau Theus	
Kontakt Server-Support	SBE Berlin	info@sbe.de
Kontakt Client-Support	Herr Göhrmann, Firma CANCOM	Projekt IT-Wrtung der Senatsverwaltung
Zugang zum Warenkorb ITDZ	Frau Würsig, Frau	