



Medienbildungskonzept

der Schule Brehmweg aus Hamburg

GBS-Grundschule mit Vorschule

erstellt von Denise Piontek

zuletzt aktualisiert am 29.10.21

2. Rückblick.....	4
<i>Voraussetzungen</i>	<i>5</i>
<i>Entwicklung</i>	<i>5</i>
<i>Aktueller Stand</i>	<i>6</i>
3. Mediencurriculum - Medienbildung für SuS im Unterricht	7
<i>Basiskompetenzen</i>	<i>8</i>
<i>Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren</i>	<i>10</i>
<i>Kommunizieren und Kooperieren</i>	<i>11</i>
<i>Produzieren und Präsentieren</i>	<i>11</i>
<i>Schützen und sicheres Agieren</i>	<i>12</i>
<i>Analysieren und Reflektieren</i>	<i>13</i>
4. Übersicht der geeigneten Anwendungen schulisch & außerschulisch.....	14
5. Übersicht der geplanten Workshops und Fortbildungen	20
<i>Regelmäßiger TOP auf der Lehrkräftekonferenz</i>	<i>20</i>
<i>Ex- und interne Workshops im Schuljahr 2020/21</i>	<i>21</i>
<i>Geplante Workshops im Schuljahr 2021/22</i>	<i>22</i>
6. Konzept zum Distanzunterricht	22
<i>Organisation des Distanzunterrichts</i>	<i>22</i>
<i>Organisation des Hybridunterrichts</i>	<i>23</i>
<i>Organisation der saisonalen Schulveranstaltungen als digitale Events</i>	<i>23</i>

7. Ausstattung	23
8. Wartung und Support	24
9. Lern- und Kommunikationsplattformen / Datenschutz	24
10. Verantwortlichkeiten und Kooperationspartner	25
11. Zeitplanung	25

1. Einführung

Die Schule Brehmweg - Grundschule der Freien und Hansestadt Hamburg - liegt zwischen den beiden Stadtteilen Eimsbüttel und Stellingen. Sie ist eine dreizügige offene Grundschule mit zwei Vorschulklassen. Die 270 Schülerinnen und Schüler stammen aus 26 verschiedenen Nationen. Über 90% von ihnen sind am Nachmittag angemeldet. Für eine gesunde Zukunft der Kinder stehen u.a. die tägliche Bewegung, ein klimafreundliches Handeln sowie Freude an und ein verantwortungsvoller Umgang mit Medien im Mittelpunkt des pädagogischen Konzeptes.

Das vorliegende Medienbildungskonzept orientiert sich am Aufgabengebiet Medienerziehung¹ und an der KMK-Strategie Medienbildung in der Schule². Es steht in engem Bezug zum Schulprogramm. Unterrichtsentwicklung und Medienbildung beeinflussen sich gegenseitig, da Medienbildung integraler Bestandteil von Unterricht ist. Das schulische Medienbildungskonzept wird laufend weiterentwickelt. Nur dadurch ist gewährleistet, dass eine nachhaltige technische Infrastruktur der Schule immer an den pädagogischen Erfordernissen ausgerichtet ist.

2. Rückblick

Vor Beginn der Coronakrise im Frühjahr 2019 hatte in Deutschland nur jede zweite Schule ein Medienkonzept erarbeitet (Monitor Digitale Bildung, Bertelsmann Stiftung, 2018). Wir gehörten als Hamburger Grundschule zu den 50 % der deutschlandweiten Schulen, welche bis dato kein Medienkonzept entworfen und in den Lernalltag integriert hatten. Zudem fehlte uns zum Pandemiebeginn Anfang 2020 eine funktionierende digitale Infrastruktur an unserer Schule. Entsprechend stellte uns die Corona-Pandemie und deren Verordnungen zum Distanz- und Wechselunterricht vor eine große Herausforderung. Im Folgenden stellen wir kurz unsere damaligen Voraussetzungen dar, gehen auf die einzelnen Entwicklungsschritte unseres Digitalisierungsprozesses ein und geben abschließend einen Ausblick auf unsere weitere Arbeit.

1 vgl. <https://bildungserver.hamburg.de/medienerziehung/>

2 vgl. https://www.kmk.org/fileadmin/Dateien/veroeffentlichungen_beschluesse/2012/2012_03_08_Medienbildung.pdf

Voraussetzungen

Wir sind eine dreizügige, offene Grundschule mit zwei Vorschulklassen. Das Kollegium besteht aus 26 Kolleginnen und 2 Kollegen im Alter zwischen 30 und 63 Jahren. Die Voraussetzungen im Bereich Medien waren sehr unterschiedlich. Der Einsatz der iPads im Unterricht, das Abhalten von Videokonferenzen, das Nutzen einer schulinternen Lernplattform, Programmieren mit Lego WeDo etc. waren zu diesem Zeitpunkt für einen sehr großen Teil der Kolleginnen und Kollegen undenkbar.

In der Zeit von März - August 2020 besaßen wir einen einzigen Accesspoint zur W-Lan-Nutzung und ca. 18 schuleigene iPads. Die Klassenräume waren mit Smartboards ausgestattet, von denen mehrere Geräte zu diesem Zeitpunkt nicht mehr funktionsfähig waren.

Entwicklung

Der Unterricht zu Beginn der Corona-Pandemie von März - August 2020 verlief aus den o.g. Gründen unbefriedigend. Die Schülerinnen und Schüler erhielten ihre Arbeitshefte und wurden einmal wöchentlich telefonisch von den Lehrkräften kontaktiert. Den Lehrkräften fehlte es an Medienkompetenz, in der Schule fehlte es an technischer Ausstattung und Know-How.

In den Sommerferien 2020 wurde die Schule an das Hamburger Schul-W-Lan-Netz angeschlossen. Außerdem erhielten wir ca. 40 weitere iPads aus den Corona-Sondermitteln für Schulen.

Unsere erste Lehrkräftekonferenz im Schuljahr 2020/21 nutzten wir, um jahrgangsinterne Padlets zu erstellen. Diese sollten als digitale und barrierefreie Kommunikationsplattform für die Lernenden und deren Eltern fungieren.

Im weiteren Verlauf des Schuljahres bis Dezember 2020 nutzen wir sämtliche schulinternen Fortbildungen für den Bereich „Medien“. Das Kollegium wurde u.a. in folgenden Bereichen weitergebildet: Nutzung der iPads, Abhalten von Videokonferenzen, Erklärvideos drehen und schneiden, Padlets gestalten, digitale Arbeitsblätter/Aufgaben erstellen. Im Präsenzunterricht übten die Lernenden den Umgang mit iPads, den Konferenztools Zoom und Jitsi sowie das Organisieren des Lernalltages mit dem Padlet.

Neben den, von externen Medienpädagogen abgehaltenen Fortbildungen für das Kollegium, installierten wir eine regelmäßige „Mini-Tool-Olympiade“. Diese fand immer dienstags per Videokonferenz zwischen den Lehrkräften statt. Ausgewählte Pädagogen und Pädagoginnen stellten positiv erprobte Tools aus dem Schulalltag vor, u.a. Learning-Apps, Bookcreator, Worksheet Crafter. Im Bereich Elternarbeit veranstalteten wir einen digitalen Medienelternabend zum

richtigen Umgang mit (sozialen) Medien. Ziel war es, in einem ersten Schritt das Kollegium fortzubilden und die Elternschaft zu sensibilisieren, um anschließend in einem zweiten Schritt die Schüler und Schülerinnen im Umgang mit denselben zu schulen.

Bereits im Oktober 2020 erstellten wir einen digitalen Stundenplan für den Fall, dass die Schulen in Hamburg aufgrund steigender Infektionszahlen geschlossen werden müssen. Dies war in der Folge vom 16.12.20 – 15.03.21 der Fall. Der Unterricht fand im gesamten Lockdown-Zeitraum digital per Videokonferenzen statt. Alle Lehrkräfte unterrichteten von 8-12 Uhr nach Stundenplan von zu Hause aus. Kinder, die die Notbetreuung in der Schule in Anspruch nehmen mussten, nutzten die schuleigenen iPads, um an den Videokonferenzen teilzunehmen. Familien ohne digitales Endgerät erhielten ein Leihgerät von der Schule. Da wir zu diesem Zeitpunkt noch kein anderes, verlässlich funktionierendes Videokonferenzsystem besaßen, nutzten wir für unseren Unterricht *Zoom*. Das Kollegium nutzte und übte sich parallel dazu seit Dezember 2020 in der Anwendung mit dem datenschutzkonformen Videokonferenzsystem BigBlueButton, so z.B. bei Lehrerkonferenzen, Fachkonferenzen, Elternabenden und Zeugniskonferenzen.

Die Notbetreuung vor Ort wurde von den Erziehern und Erzieherinnen des Hortträgers übernommen, so dass der digitale Unterricht durch die Lehrkräfte sichergestellt werden konnte. Der gesamte Schulalltag wurde auf den jahrgangsinternen Padlets abgebildet. Hier fanden sich die Links zum Einwählen in die Konferenzen, der Stundenplan, die Aufgabenstellungen sowie Ergebnisse einzelner Lernenden (ein Beispiel zur Erklärung des Unterrichts via Padlet siehe Punkt 6).

Ab Mitte März 2021 fand in allen Hamburger Grundschulen Wechselunterricht statt. Die Lernenden kamen ab diesem Zeitpunkt jeden zweiten Tag in Teilgruppen in die Schule. Der Unterricht wurde weiterhin über das Padlet gesteuert. Schüler und Schülerinnen, die aufgrund von Vorerkrankungen nicht am schulischen Wechselunterricht teilnehmen konnten, wurden für einzelne - sich eignende - Unterrichtsphasen via Videokonferenz hinzugeschaltet.

Link zum Erklärvideo
Hybridunterricht
Klasse 4

Aktueller Stand

Im Mai 2021 erhielten wir neue Präsentationsgeräte aus dem Digitalpakt für alle Klassenräume sowie eine entsprechende Fortbildung für das Kollegium. Die Lernplattform LMS (Lernen macht Schule/Moodle) ist eingerichtet, eine weitere Fortbildung für das Kollegium findet im November 2021 statt.

Videokonferenzen finden zukünftig nicht mehr mit der Übergangslösung Zoom statt. Wir nutzen dafür jetzt das datenschutzkonforme Big Blue Button. Der Schulalltag an der Grundschule Brehmweg wird weiterhin für das Kollegium über ein Padlet gestaltet. Hier finden sich alle aktuellen Infos, Termine und Vorlagen.

Das Schuljahr 2021/22 ist mit dem Schwerpunkt „Schülerorientierung“ im Bereich Medien geplant. Entsprechende Fortbildungen z.B. über die HABA Digitalwerkstatt sind in Planung.

- Alle 9 Klassen aus den Jahrgängen 2-4 nehmen im Schuljahr 21/22 an einem SchülerInnenworkshop der HABA Digitalwerkstatt teil. Dabei kann jede Klasse ein individuelles Thema wählen.
- Parallel dazu findet eine Kollegiumsfortbildung der HABA Digitalwerkstatt (Einführung in Programmieren mit Scratch) statt.
- Eine Projektwoche zum Thema „Medien und Bewegung“ ist für Mai 2022 in Planung.

Die Herausforderung, Distanzunterricht ohne digitale Infrastruktur und Konzepte zu ermöglichen, war groß. Dennoch hat sie die Chance eröffnet, uns lösungsorientiert und praktisch in die neuen Themen der Digitalisierung einzuarbeiten. Im Ergebnis haben sich Best-Practice-Anwendungen herausgestellt, auf denen unser Medienkonzept nun basiert. So schwer die pandemische Lage für alle Beteiligten war und ist, sie war der Katalysator für unseren neuen, digitalen Lernalltag – der uns auch mit Pandemieende erhalten bleibt und stetig weiterentwickelt wird. Wir sind in den letzten zwei Jahren zu aktiven und kritischen Teilnehmern einer digitalen Mediengesellschaft herangewachsen.

3. Mediencurriculum - Medienbildung für SuS im Unterricht

Das Mediencurriculum bezieht sich auf die jeweiligen Kompetenzbereiche und dient der individuellen Einordnung pädagogisch-didaktischer Unterrichtskonzepte. Die eingesetzten digitalen Medien, Lernplattformen und Anwendungen sollen bestmöglich fächerübergreifend, kreativ und intrinsisch eingesetzt werden, um:

- ein eigenes, kompetentes Medienhandeln zu erwerben
- Medien selbstständig zu gestalten
- Medien zur kreativen Problemlösung einzusetzen
- selbstbestimmt durch Medien zu lernen
- eine kritisch-reflexive Auseinandersetzung mit Medien zu ermöglichen.

In der Primarstufe wollen wir Begegnungen mit im Alltag gebrauchten Informations- und Kommunikationstechnologien schaffen. Dabei erlernen die SuS elementare, allgemeine und schulspezifische Bedienhandlungen. Hierfür ergeben sich folgende Zielstellungen für den Überschneidungsbereich Medienbildung und informatische Vorbildung.

Tool / Anwendung	Jahrgang	Fach	Ziel
Basiskompetenzen			
Die SuS erwerben Grundfertigkeiten in der Benutzung von Eingabegeräten und bedienen typischen Funktionalitäten sicher. Sie kennen wichtige Systemkomponenten von Hard- und Software und deren Funktionen.			
Kennenlernen des padlets <i>eingesetzte Mittel: interaktive Tafel / Beamer</i>	1	alle	Die SuS lernen das <i>padlet</i> als digitale Pinnwand und Kollaborationswerkzeug mit seinen wichtigsten Funktionen kennen. Die SuS finden im <i>padlet</i> alle Informationen zum Stundenplan, zu Lernmaterialien und vielen anderen Informationen. Das webbasierte <i>padlet</i> macht es möglich, die Eltern von Beginn an aktiv zu involvieren, Ideen zu sammeln und Wissen zu teilen.
Umgang mit dem iPad als Tablet <i>eingesetzte Mittel: interaktive Tafel / iPads</i>	1	MINT	Die SuS lernen die Grundfunktionen der iPads kennen. Sie können die einzelnen Bestandteile (Lautstärke, An-/Ausschalten, Mikrofon, Tastatur, Home-Button) bestimmen und nutzen. Sie wissen, wie die Stromversorgung funktioniert. Sie können das iPad in einfacher Handhabung bedienen, Dateien laden und speichern sowie erste Anwendungen nutzen. Sie erstellen zum Schutz der digitalen Endgeräte eigene Regeln für ihre iPad-Lernumgebung,
Umgang mit der Digitalkamera am iPad <i>eingesetzte Mittel: interaktive Tafel / iPads</i>	1-2	alle	Die SuS lernen den einfachen Umgang mit der Kamera, wie das Fotografieren. Sie können Bilder im Speicher finden und teilen. Sie fotografieren je nach Fach Gegenstände / Pflanzen / Lebewesen aus unterschiedlichen Perspektiven für ihre erste, schulinterne Fotoausstellung.
E-Mails empfangen, lesen und schreiben	1-2	MINT	Die SuS lernen, wie sie erkennen, dass Sie eine E-Mail erhalten haben. Sie lernen die E-Mail zu öffnen, den Inhalt zu lesen und auf die E-Mail zu antworten. Sie können am Ende der 2. Klasse selbstständig einfache E-Mails schreiben.
Kennenlernen des LMS moodle <i>eingesetzte Mittel: interaktive Tafel / iPads, moodle-LMS</i>	1-4	alle	Die SuS und Eltern erhalten einen Einblick in die Funktionen der moodle /LMS (Lernmanagementsoftware). Sie können die schulinternen Informationen per E-Mail empfangen. Die Verteilung von Lernmaterial und Aufgaben werden über das padlet realisiert.
Speichern, Öffnen, Suchen & Druck von Dokumenten in digitalen Ablagen	1-4	MINT	Die SuS lernen fortlaufend Dokumente mit verschiedenen Anwendungen zu erstellen, zu speichern und erneut zu öffnen. Sie lernen die Unterschiede der digitalen Ablageorte (lokal, Intranet, Cloudspeicher, ext. Speichermedien) kennen sowie der Suche nach Dateien in diesen.

Tool / Anwendung	Jahrgang	Fach	Ziel
			Sie erfahren die Sinnhaftigkeit von Ablagestrukturen und Dateibezeichnungen. Sie können Dateien drucken.
Schreibprogramm bedienen <i>eingesetzte Mittel: interaktive Tafel / iPads, PCs Schreibprogramm</i>	1-4	alle	Die SuS schreiben einen Text in einem Schreibprogramm. Sie lernen die einfache Formatierung von Texten kennen. Je nach Jahrgang werden aufeinander aufbauende Funktionen behandelt. Jahrgang 1: einfaches Abschreiben eines Textes, erkennen der Buchstaben Jahrgang 2: Abschreiben eines Textes inkl. Beachtung der Formatierung Jahrgang 3: Erstellen eines eigenen, formatierten Textes; Rechtschreibprüfung Jahrgang 4: regelmäßige Anwenden aller gelernten Funktionen
Umgang mit Lern-Apps <i>eingesetzte Mittel: interaktive Tafel, iPad, PCs</i>	1-4	D	Die SuS lernen mit unterschiedlichsten Lernprogrammen umzugehen und können diese zielgerichtet nutzen, selbst starten und schließen. Dazu gehören Antolin, learningapps.org, Förderpyramide, Lernwerkstatt, Anton, Budenberg, Blitzrechnen, Internet-ABC und andere.
Internetführerschein <i>eingesetzte Mittel: Internet ABC, interaktive Tafel</i>	2-3	MINT	Die SuS kennen Fakten zu grundlegenden Themenbereichen des Internets und wenden diese an. Die SuS erlangen informationstechnische Grundlagen zum Umgang und Verhalten mit dem Tablet und dem Internet. Sie erarbeiten einen gemeinsamen Verhaltenscodex für die Arbeit im Internet und sind sich der Gefahren und Chancen bewusst.
Präsentationsprogramm bedienen <i>eingesetzte Mittel: interaktive Tafel / iPads/ PCs, Präsentationsprogramm</i>	2-4	alle	Die SuS erstellen eine Präsentation als Ergebnissicherung in einem Präsentationsprogramm. Je nach Jahrgang werden aufeinander aufbauende Funktionen behandelt. Jahrgang 2: einfache Präsentation mit Bild und Überschrift Jahrgang 3: einfache Präsentation mit Grafiken und formatierten Text Jahrgang 4: einfache Präsentation mit Bildern, formatierten Text & Diagramm
Umgang mit der Digitalkamera am iPad <i>eingesetzte Mittel: interaktive Tafel / iPads</i>	2-4	alle	Die SuS lernen, bei der Kameranutzung auch auf die Rahmenbedingungen (wie Beleuchtung) zu achten. Sie lernen, wie Bilder in Office-Programmen wie Word/Powerpoint eingefügt werden. Sie erfahren, wie sie die Bilder für Pinnwände, digitale Bücher und Stop-Motion-Filme verwenden können. Die SuS erstellen im Rahmen der Fotowerkstatt ein digitales Medienprodukt auf Basis ihrer Fotografien.
Umgang mit der digitalen Tafel	2-4	alle	Die SuS können mit den digitalen Tafeln / Smartboards als Präsentationsmedien arbeiten, Inhalte auf die Tafeln teilen und erstellte Tafelbilder speichern, laden und zur Weiterbearbeitung wieder öffnen.
Umgang mit dem PC / Laptop	3-4	alle	Die SuS erweitern ihre Fähigkeiten und lernen die Bestandteile und Funktionen eines Laptops oder PCs und die dazugehörige Hardware wie Maus, Bildschirm und Tastatur kennen. Sie können sachgerecht mit dem Gerät umgehen, das Gerät hoch- und runterfahren, die Tastatur und Maus (Einfachclick, Doppelclick) bedienen.

Tool / Anwendung	Jahrgang	Fach	Ziel
Schreiben mit der Tastatur verbessern <i>eingesetzte Mittel: iPads, PCs, Schreibprogramm/ Lernwerkstatt</i>	4	alle/ Deutsch	Die SuS werden spielerisch an das 10-Fingersystem herangeführt und lernen Möglichkeiten kennen, wie sie das Maschine-Schreiben üben können. Zudem erhalten eine vertiefte Orientierung über Befehlstasten (ESC, Pfeiltasten etc.).
Alle digitalen Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen	4	alle	Die SuS wenden digitale Werkzeuge situationsgerecht an, wählen unterschiedliche Darstellungsmethoden je nach Anwendungsfall / Zweck aus und wechseln zwischen diesen intrinsisch. Die SuS vom Jahrgang 4 begleiten Erstklässler im Erwerb von Medienkompetenz als Mentoren im jahrgangsübergreifenden Lernen.

Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren

Die SuS kennen verschiedene Medienangebote und werden zunehmend in die Lage versetzt, selbstständig Informationen zu suchen, diese altersgerecht zu verarbeiten und entsprechend aufzubewahren. Sie können relevante Quellen und Informationen identifizieren.

Elemente einer Webseite <i>eingesetzte Mittel: interaktive Tafel / iPads</i>	1	alle	Die SuS kennen die Elemente einer Webseite und verstehen den Aufbau und die Funktionen im Browser (vor- und zurück-Buttons, Verlinkungen, Eingabe von URLs). Sie können im Browser Webseiten laden und verstehen den Umgang mit Pop-Ups.
Picture this <i>eingesetzte Mittel: interaktive Tafel / iPads</i>	1-4	SU	Die SUS nutzen <i>picture this</i> zur Informationsbeschaffung in der Pflanzenwelt. Sie lernen, wie die App beim Pflanzenbestimmen in der freien Natur helfen kann. Anschließend erstellen die SuS Steckbriefe zur Pflanze.
Kindgerechte Suchmaschinen <i>eingesetzte Mittel: Suchmaschinen, interaktive Tafel, iPads</i>	1-4	alle	Die SUS lernen den Umgang mit Kinder- Suchmaschinen auf eigens für sie eingerichteten Nutzeroberflächen und sicheren Startseiten. Die SuS können sich auf den Ergebnisseiten orientieren und die Ergebnisse beurteilen. Suchmaschinen: Blinde-Kuh.de, fraginn.de & helles-koepfchen.de
Arbeiten mit Wikis <i>eingesetzte Mittel: Onlinelexika, interaktive Tafel, iPads</i>	2-4	alle	Die SuS lernen, sich auf in einem Onlinelexika wie Wikipedia zurechtzufinden. Sie lernen, die Wirkungsweise von Wikis kennen und kritisch reflektieren. Die SuS wenden aktiv und gezielt Lesestrategien zur Entnahme zentraler Informationen an.
Quellen verwenden und angeben	3-4	alle	Die SuS lernen, wem welche Daten gehören und was Eigentum eines Autors ist. Sie lernen die Quelle einer Information zu erkennen und bei Verwendung der Information die Quelle rechtssicher auszuweisen.
Suchmaschinen <i>eingesetzte Mittel: Suchmaschinen, interaktive Tafel, iPads</i>	3-4	alle	Die SUS lernen den Umgang mit weiteren Suchmaschinen zur Informationsbeschaffung und reflektieren diese kritisch. Sie betreiben eine aktive und zielgerichtete Informationsrecherche und verstehen, welche Daten Suchmaschinen sammeln. Suchmaschine: Google.de, bing.com u.a.

Tool / Anwendung	Jahrgang	Fach	Ziel
Programmieren mit Ozobots	1-4	MINT	Die SuS können mit Hilfe von Ozobots ganz ohne Programmierkenntnisse einen Einstieg in den MINT-Bereich schaffen und mit Hilfe von Farben auf Papier kleine Ozobots Linien abfahren lassen. In der Folge werden die SuS die Ozobots programmieren lernen.
Book Creator	2-4	alle	Die SuS gestalten ein Bilderbuch zu einer Kurzgeschichte und werden mit der Anwendung vertraut, fächerübergreifend. Die SuS können den Book Creator auch zum Spracherwerb (z.B. lernen von Vokabeln) nutzen.
iMovie - Filmproduktion <i>eingesetzte Mittel: iPad, interaktive Tafel / Beamer, Video-App</i>	2-4	alle	Die SuS sammeln erste Erfahrungen im Herstellen und Präsentieren eigener Erklärvideos, welche anschließend zum selbstständigen Lernen genutzt werden.
stop motion - Filmproduktion <i>eingesetzte Mittel: iPad, interaktive Tafel / Beamer, Video-App</i>	2-4	alle	Die SuS produzieren mit einer Stop-Motion-Technik einen thematischen Trickfilm. Sie erstellen zur Aufgabe Bildsequenzen und fotografieren diese einzeln ab. Aneinandergereiht ergeben die Bilder einen Trickfilm. Die Anwendung kann fächerübergreifend genutzt werden, z.B.: Bewegungsabläufe im Sportunterricht, Bildergeschichten erzählen, Rechenabfolgen als Trickfilm, Abbildung von Prozessen etc.
Tonaufnahmen / Podcast produzieren / Klanggeschichte gestalten	2-4	alle	Die SuS setzen sich mit Tönen und Geräuschen auseinander. Sie sprechen, singen oder musizieren und nehmen über eine App die Töne auf. So entsteht z.B. ein Hörspiel, Interview, Schulradiobeitrag oder eine Geräuschesammlung. Anschließend produzieren die SuS ihren Medienbeitrag und veröffentlichen diesen. Die SuS werden für die Bedeutung des Hörens und Erkennens von Geräuschen im Alltag sensibilisiert und erkennen deren Wirkung.
Book Creator	3-4	D / Ku	Die SuS nutzen den Book Creator, sie erstellen eine bildliche Darstellung von Redewendungen in Form eines kleinen, digitalen Buches.
Foto-Werkstatt	3-4	Ku	Die SuS lernen Techniken der Fotografie anwenden und Bilder mithilfe von Bildbearbeitungsprogrammen bearbeiten. Sie fotografieren, bearbeiten und präsentieren Motive mit Lernplanbezug aus verschiedenen Blickwinkeln.
Malprogramm	3-4	Ku	Die SuS lernen die Funktionen eines Malprogramms kennen und erstellen Grußkarten.

Schützen und sicheres Agieren

Neben der Urteils- und Kritikfähigkeit legen wir besonderen Wert auf den Schutz persönlicher Daten und der Privatsphäre. Die SuS gewinnen einen Einblick in präventive Maßnahmen zum Schutz vor Datenmissbrauch. Spielerisch lernen die SuS Risiken und Gefahren in digitalen Umgebungen kennen und entwickeln Strategien zum Schutz.

Datenschutz und Urheberrechte	1-4	alle	Die SuS erfahren spielerisch, welche rechtliche Vorgaben bei der Mediennutzung berücksichtigt werden. Sie achten bei eigenen und fremden Werken auf das Urheber- und Nutzungsrecht, sowie
--------------------------------------	-----	------	---

Tool / Anwendung	Jahrgang	Fach	Ziel
			auf den Datenschutz. Der Prozess ist fortlaufend zu berücksichtigen und der Altersstufe entsprechend anzupassen. Neue gesetzliche Regelungen werden berücksichtigt.
Gesundheit, Natur und Umwelt schützen	1-4	SU	Die SuS setzen sich fortlaufend mit den Umweltauswirkungen von digitalen Technologien auseinander. Sie lernen Suchtgefahren zu vermeiden und Umweltzusammenhänge (hoher Stromverbrauch beim Videostreaming, fehlende Kreislaufwirtschaft etc.) sowie wirksame Gegenmaßnahmen zu identifizieren.
Chatten und Messenger <i>eingesetzte Mittel: Tablet, interaktive Tafel / Beamer, verschiedene Messenger</i>	3-4	MINT	Die SuS kennen Regeln für das Chatten und wissen, welche Informationen sie beim Chatten von sich preisgeben dürfen und welche nicht. Sie bekommen einen Einblick in mögliche Konsequenzen von negativem Chatverhalten, indem sie dieses reflektieren. Die SuS kennen verschiedene Messenger wie WhatsApp & Co., sowie sichere Alternativen. Sie beherrschen Regeln zum Umgang miteinander im Chat.
Cybermobbing-Prävention <i>eingesetzte Mittel: Tablet, interaktive Tafel / Beamer, verschiedene Messenger</i>	3-4	MINT	Die SuS werden mit der Definition, Besonderheiten und den einzelnen Handlungsschritten von Cybermobbing bekannt gemacht. Darauf aufbauend wenden sie ihr Wissen im interaktiven Austausch mit externen TrainerInnen an. Sie verstehen, wie Manipulation im Internet funktioniert und wie man sich und andere davor schützt.
KryptoKids <i>eingesetzte Mittel: Tablet, interaktive Tafel / Beamer, verschiedene Messenger</i>	3-4	MINT	Die SuS reflektieren die Datennutzung kritisch und erkennen den Wert persönlicher Daten und warum sie geschützt werden sollten. Die SuS erhalten einen Überblick zum Thema Datensicherheit und kennen Möglichkeiten, sich vor Datendiebstahl zu schützen oder wie sie sich als Betroffene verhalten können.
Phishing und Werbemails erkennen	4	MINT	Die SuS lernen, woran sie betrügerische E-Mails erkennen und sich vor digitalen Angreifern schützen können. Sie verstehen, warum bestimmte E-Mails in Spamordner verschoben werden. Zudem erlernen die SuS, Werbe-E-mails von wichtigen Informationen zu unterscheiden.

Analysieren und Reflektieren

Die SuS lernen die Medienvielfalt durch alle Kompetenzbereiche hinweg kennen. Zum einen lernen die SuS Medien zu analysieren und Medienangebote kritisch zu bewerten und zeitgleich als Lehrmittel und Informationsquelle im schulischen und außerschulischen Bereich zu nutzen. Sie verstehen die Interessengeleitete Wirkung der Medien.

Mediennutzung reflektieren <i>eingesetzte Mittel: interaktive Tafel / iPads, padlet</i>	1-4	MINT	Die SuS lernen unterschiedliche Medien kennen und reflektieren ihr eigenes Freizeitverhalten anhand von Beobachtungen und dem Führen eines digitalen Medientagebuchs im padlet. Die SuS lernen, den eigenen Medienkonsum zu regulieren und verstehen Motive der Mediennutzung.
---	-----	------	--

Tool / Anwendung	Jahrgang	Fach	Ziel
Diagramme in einer Tabellenkalkulation erstellen	3-4	MINT	Die SuS lernen, Diagramme und deren Daten zu verstehen und zu interpretieren. Aufbauend lernen die SuS, Daten in einer Tabellenkalkulation zu listen und diese in einfachen Diagrammtypen darzustellen.
Fake-News als Lügen entlarven	3-4	MINT	Die SuS hinterfragen die Glaubwürdigkeit von Informationen in Bildern und Texten, sie erkennen und bewerten Bildinszenierungen und – fälschungen. Sie lernen Plattformen kennen, die Fake-News entlarven helfen. Die SuS verstehen, wie Informationsquellen versuchen Einfluss zu nehmen und von politischen Meinungen abhängig sind.

4. Übersicht der geeigneten Anwendungen | schulisch & außerschulisch

Folgende Anwendungen empfehlen wir als Hilfestellung an unsere Lehrkräfte zur inhaltlichen Bereicherung eines medienpädagogisch sinnvollen Unterrichts und zur Erreichung der oben genannten Kompetenzbereiche. Die Auflistung wird fortlaufend auf Basis und im Ergebnis unserer regelmäßigen, schulinternen Fortbildung auf den Lehrkräftekonferenzen erweitert und ist aus der Praxis heraus gewachsen.

Diese Auflistung dient der Inspiration, um o.g. Kompetenzbereiche zu stimulieren. Im besten Fall werden die Anwendungen kreativ in das Unterrichtsgeschehen verwoben und **fächerübergreifend** genutzt, so dass die SuS verstehen, dass Kompetenzen im Umgang mit digitalen Medien und daraus resultierende, lösungsorientierte Erfahrungen nicht auf ein Unterrichtsfach beschränkt sind. Vielmehr können die Anwendungen auch in den **GTA-Angeboten** und im **zu Hause** benutzt werden, um die Erreichung der Lernziele zu unterstützen.

Bezeichnung	Betriebssystem	Medienpreis / Empfehlung	Keyfacts	Altersempfehlung	Kosten
Antolin	Webseite	Comenius Edu Media Medaille 2008; Software- Preis Giga-Maus 2007	Westermann-Portal zur Leseförderung (Lizenz für die Schule pro Jahr; alternativ über Schulträger Lizenz anfragen)	6-16 Jahre	196 € pro Jahr
Anton	IOS, Android, Website	Pädagogischer Medienpreis 2020, Kindersoftwarepreis TOMMY 2020, klick-tipps.net (jugendschutz.net)	Lernspiel, Mathe, Deutsch, 1. - 10. Klasse, schulische Inhalte, spielerische Aufmachung, Minispiele	ab 6 Jahre	kostenlos

Bezeichnung	Betriebssystem	Medienpreis / Empfehlung	Keyfacts	Altersempfehlung	Kosten
AppCamps.de	Webseite		Plattform rund um das Programmieren mit Calliope Mini, Scratch sowie allgemeine Grundlagen zu anderen Programmiersprachen	ab 8 Jahre	kostenlos
Appolino	IOS, Anroid	Medienzentrum Heidelberg	Spielerisch lesen lernen, Silben, Sätze	ab 4 Jahre	ca. 5 €
Apps für die Grundschule	Webseite		grundschulgeeignete App-Sammlung vom Medienzentrum Heidelberg, realisiert über ein padlet	ab 6 Jahre	kostenlos
Arduino	Webseite		Projektideen und Tutorials rund um Arduino; StarterKits mit Bauteilen ca. 80 €; für die Programmierung mit Arduino ist ein Rechner mit Linux, Windows oder OS X Betriebssystem nötig	ab 9 Jahre	kostenlos
Außergewöhnliche Frauen	IOS	klick-tipps.net (jugenschutz.net)	Frauenpower, female Empowerment, Inspiration, Erfolgsgeschichten	ab 8 Jahre	ca. 3,50 €
Bad News	Website	Pädagogischer Medienpreis 2020 Sonderpreis	Spiel, Jugendliche, Vermittlung von Wissen über die Verbreitung von Fake News, Perspektivenwechsel, Lerneffekt	ab 14 Jahre	kostenlos
Bandimal	IOS	Medienlabyrinth, Deutsches Jugendinstitut	Eigene Musik komponieren, Töne, Rhythmen, Melodien	ab 4 Jahre	ca. 4,50 €
Bauernhof	Webseite		Informationen zum Thema Landwirtschaft und Bauernhof	ab 6 Jahre	kostenlos
Blinde Kuh	Webseite	gefördert vom BMFSFJ	Kinder-Suchmaschine	ab 6 Jahre	kostenlos
Blitzrechnen	IOS, Android		Apps für die jeweilige Klassenstufe zum Blitzrechnen vom Ernst Klett Verlag	ab 6 Jahre	ca. 5 €
Book Creator	IOS	Medienlabyrinth	Kreative Kompetenz, digitales Fotoalbum, intuitive Bedienung	ab 5 Jahre	ca. 3,50 € (kostenlose Testversion)
Clever Programmieren	IOS, Android	Deutsches Jugendinstitut	Programmieren, Multimedia, Technik & Naturwissenschaften, Theorie (Buch) & Praxis (App)	ab 8 Jahre	ca. 15 €
Code.org	Webseite		diverse Online-Grundlagenkurse rund um das Thema Programmieren	ab 4 Jahre	kostenlos
Conni Englisch	IOS, Android	klick-tipps.net (jugenschutz.net)	Lernspiel, Englisch lernen, vollständig vertont	ab 4 Jahre	ca. 3 - 3,50 €

Bezeichnung	Betriebssystem	Medienpreis / Empfehlung	Keyfacts	Altersempfehlung	Kosten
Conni Uhrzeit	IOS, Android	klick-tipps.net (jugenschutz.net)	Uhrzeit, Lernspiel	ab 6 Jahre	ca. 3 - 3,50 €
Das ist mein Essen	IOS	klick-tipps.net (jugenschutz.net)	Gesunde Ernährung, Rezepte, Regionalität, Spielen & Lernen	ab 4 Jahre	ca. 3,50 €
Das ist mein Körper - Anatomie für Kinder	IOS	klick-tipps.net (jugenschutz.net)	Spielen & Lernen, Anatomie	ab 4 Jahre	ca. 3,50 €
Deutsch und Mathe 1. Klasse – Emil & Pauline auf dem Hausboot	IOS, Android	klick-tipps.net (jugenschutz.net)	Lesen, Rechnen, Lernspiel, Anfänger	ab 4 Jahre	ca. 4,50 €
Die drei ??? - Fluch des Flaschenteufels	IOS, Android, Windows, Mac	Pädagogischer Medienpreis 2020	Knifflige Rätsel, Minispiele, Point-and-Click-Adventure	ab 10 Jahre	8 - 20 €
Die kleine Waldfibel - interaktives Lexikon	IOS, Android	Medien Kindergarten Wien, klick-tipps.net (jugenschutz.net)	interaktives Waldlexikon, Naturwissenschaften, Wald-Quiz	ab 4 Jahre (nicht selbstständig)	kostenlos
Die Maus	Webseite, iOS, Android		Spiel- und Lernangebote für Kinder vom WDR, angelehnt an die Sendung mit der Maus	ab 6 Jahre	kostenlos
Die Vogel App! Lite - Interaktive Vogelbestimmung	Android	Medien Kindergarten Wien	Interaktives Vogellexikon, forschen, beobachten, Naturwissenschaften	ab 4 Jahre (nicht selbstständig)	kostenlos
Digitalwerkstatt Kunst studio	IOS, Android	Kindersoftwarepreis TOMMY 2019 nominiert	Kreativität, feinmotorische Fähigkeiten, Kunst	ab 5 Jahre	ca. 4 €
Discovery Tour: Das antike Griechenland	Mac, Windows	Kindersoftwarepreis TOMMY 2020	Entdeckungstour, interaktiv, Quiz, Geschichtsdidaktik	ab 10 Jahre	ca. 20 €
DNA Play	IOS, Android	Medienlabyrinth	Genetik, Spiel, DNA – das Spiel führt Kinder auf spielerische Weise an das Konzept DNA heran, SuS erschaffen mit DNA play über 200 Milliarden Lebensformen	ab 4 Jahre	ca. 3,50 €
Elli online	Website	Pädagogischer Medienpreis 2020	Umgang mit Internet, Cybermobbing, Passwortschutz, Bilder im Netz, spielerische Sensibilisierung	ab 8 Jahre	kostenlos

Bezeichnung	Betriebssystem	Medienpreis / Empfehlung	Keyfacts	Altersempfehlung	Kosten
Fiete World	IOS, Android	Deutsches Jugendinstitut, Kindersoftwarepreis TOMMY 2019	Spiel, Bewusstsein für eigenes Handeln, virtuelles Puppenhaus	4 - 7 Jahre	kostenlos
Förderpyramide	Webseite		Fördersoftware für Mathematik in den Klassen 1-2, speziell abgestimmt auf leistungsschächere SuS	6-8 Jahre	kostenlos
fragFINN	IOS, Android, Website	Pädagogischer Medienpreis 2020, Medienzentrum Heidelberg, klick-tipps.net (jugendschutz.net)	Suchmaschine für Kinder, Online-Portal, Einstieg ins Internet	ab 7 Jahre	kostenlos
GeoFlug Deutschland Pro	IOS	klick-tipps.net (jugendschutz.net)	Geografie, Lernen, Bundesländer in Deutschland	ab 8 Jahre	ca. 2,30 €
Geolino	Webseite		Wissensportal der Kinderzeitschrift	ab 6 Jahre	kostenlos
Hamsterkiste.de	Webseite		Wissensportal für Kinder, inkl. Lernmaterial für LehrerInnen	ab 6 Jahre	139 € pro Schule
Hanisauland	Website, IOS, Android	Bundeszentrale für politische Bildung, klick-tipps.net (jugendschutz.net)	Demokratisches Zusammenleben, Lexikon, Spiele, Comics, fächerübergreifende Inhalte	8 - 14 Jahre	kostenlos
Helles Köpfchen	Webseite	Pädagogischer Medienpreis 2017, Comenius EduMedia Siegel, Giga-Maus u.v.a.	Kindersuchmaschine; Schullizenzen über verschiedene Pakete kostenpflichtig	ab 6 Jahre	kostenlos
IDeRBlog ii		gefördert durch Erasmus+ Schulbildung	Schreiben, üben, lesen - leichter lernen; Schreiben als Schlüsselqualifikation	ab 8 Jahre	
Internauten	Webseite	gefördert vom Deutschen Kinderhilfswerk	Portal zum Umgang mit dem Internet	ab 6 Jahre	kostenlos
Internet ABC	Webseite	Hessische Landesanstalt für privaten Rundfunk und neue Medien (LPR)	Interaktive Lernmodule, Umgang mit dem Internet, Datenschutz, Rätsel	9 - 12 Jahre	kostenlos
Internet-ABC	Webseite	Pädagogischer Medienpreis, Erasmus EuroMedia Award 2014, digita 2012 u.v.a.	Portal zum Umgang mit dem Internet, Spiel- Lernangebote für Kinder	ab 6 Jahre	kostenlos

Bezeichnung	Betriebssystem	Medienpreis / Empfehlung	Keyfacts	Altersempfehlung	Kosten
Kindernetz	Webseite		Kinderwissensportal vom SWR / ARD, Spiel- und Lernangebote	ab 6 Jahre	kostenlos
Kitu-App	IOS, Android	klick-tipps.net (jugenschutz.net)	Bewegung, Ausdauer, Koordination, Spiel-Modus	ab 4 Jahre	kostenlos
Kleine Forscher	IOS, Android	klick-tipps.net (jugenschutz.net)	Naturwissenschaften, knobeln, Spielen & Lernen	ab 6 Jahre	kostenlos
Kleine Löschmeister	IOS, Android	Kindersoftwarepreis TOMMY 2020, klick-tipps.net (jugenschutz.net)	Spiel, keine Lesekenntnisse erforderlich, Brandschutz, Menschen retten	ab 6 Jahre	kostenlos
Legakids	Webseite	gefördert vom BMFSFJ	Tipps und Lernspiele / Arbeitsblätter für Kinder mit LRS, Legasthenie, Lese- und Rechenschwäche	ab 6 Jahre	kostenlos
Lernwerkstatt	Windows		Lernwerkstatt für die Klassen 1-6 in den Hauptbereichen Mathe, Deutsch, Sachunterricht, Fremdsprachen, Logik/Wahrnehmung	ab 6 Jahre	345 € Schullizenz
Learningapps.org	Webseite		Plattform mit vielfältiger App-Sammlung, sortiert nach Fächern	ab 6 Jahre	kostenlos
KryptoKids	IOS	Pädagogischer Medienpreis 2020, klick-tipps.net (jugenschutz.net)	Datenschutz, Datensicherheit, Lernspiel, Rätsel	ab 8 Jahre	kostenlos
Lesestart zum Lesenlernen	IOS, Android	Medienlabyrinth, klick-tipps.net (jugenschutz.net)	gemeinsam Lesen üben, Minispiele, Bücher	ab 5 Jahre	kostenlos
MakeyMakey Projektideen	Webseite		Sammlung diverser Projektideen für den Einsatz von MakeyMakey (Materialleitfähigkeit, Stromkreise)	ab 6 Jahre	kostenlos
Mathetiger Online	Webseite	Comenius EduMedia Siegel 2010	Zusatzangebot zu den Übungsheften	ab 6 Jahre	kostenlos in Verbindung m. Übungsheft
Medienkompetenz mit Games	Webseite		praktische Beispiele für digitale Spiele, die die Medienkompetenz fördern; u.a. Ideen für Scratch und Makey Makey; weitere empfohlene Anwendungen unter Arbeitsmaterial	ab 6 Jahre	kostenlos
OOo4Kids	Windows, Mac OS	Medienpädagogik Praxis	OpenOffice für Kinder, Text, Tabelle, Präsentationen	7 - 12 Jahre	kostenlos

Bezeichnung	Betriebssystem	Medienpreis / Empfehlung	Keyfacts	Altersempfehlung	Kosten
Osmo Genius	IOS	Pädagogischer Medienpreis 2020	Lernspiel, themenübergreifend, Augmented Reality, Kombination von digitalem und analogen Lernen/Spielen	ab 5 Jahre	120 €
Osmos	Android, iOS, Windows, Mac OS, Linux	Deutsches Jugendinstitut	Spiel, motorische Geschicklichkeit, knobeln, Naturwissenschaften	ab 9 Jahre	ca. 3,50 €
Padlet	Webseite		digitale Pinnwand, Leinwand, Regal, Liste, Storyboard, Timeline, Karte	ab 6 Jahre	kostenlos
Physik für Kids	Webseite	betrieben von der Universität Oldenburg	Lernportal mit Experimentvorschlägen rund um Physik, historische Erfinder und Sternwarte / Sonnensystem	ab 9 Jahre	kostenlos
Pode	Steam, Switch, Playstation 4	Pädagogischer Medienpreis 2020	Kooperativer Ansatz, Duo-Modus, Rätsel, kreatives Denken	ab 9 Jahre	15 - 25 €
Professor Astrokatz - Das Sonnensystem	IOS, Android	Medienlabyrinth, klick-tipps.net (jugenschutz.net)	Sonnensystem kennenlernen, einfach zu bedienen, interaktiv, Quiz	ab 5 Jahre	ca. 4,50 €
Roberta Initiative	Webseite		kostenfreie und umfangreiche Roberta-Lernmaterialien für den Unterricht - Programmierworkshops	ab 8 Jahre	kostenlos
Schlaukopf	IOS, Android, Website	Medienzentrum Heidelberg	Wissensquiz, alle Jahrgangsstufen, Lernen mit Spaß, Schulstoff	ab 6 Jahre	kostenlos
Schlaumäuse	Website, IOS, Android	Medien Kindergarten Wien	Lautbewusstsein, erstes Schreiben, erstes Lesen, Wortschatz	6 - 9 Jahre	kostenlos
Schulbilder.org	Webseite		Malvorlagen nach diversen Kategorien	ab 6 Jahre	kostenlos
Serena Supergreen	IOS, Android	klick-tipps.net (jugenschutz.net)	Spielen & Lernen, Nachhaltigkeit, ergänzendes Unterrichtsmaterial	ab 10 Jahre	kostenlos
Shaddow Puppet Edu	IOS	Medien Kindergarten Wien	Kreative Kompetenz, Digital Storytelling, Erklärvideos gestalten, eigene Geschichten digitalisieren	In Begleitung eines Erwachsenen	kostenlos

Bezeichnung	Betriebssystem	Medienpreis / Empfehlung	Keyfacts	Altersempfehlung	Kosten
Song of bloom	IOS	Pädagogischer Medienpreis 2020	Spiel, Jugendliche, Geschick, Ausdauer, Geduld, anspruchsvoll, Rätsel – ein modernes Märchen verpackt in kurze Spiele.	ab 12 Jahre	ca. 2 €
Start-coding.de	Webseite		Plattform mit Workshop-Anbietern und Ideen rund um das Programmieren mit SuS	ab 8 Jahre	kostenlos
Tafitis Savannenparty	IOS, Android	Medienlabyrinth, klick-tipps.net (jugendschutz.net)	Spiel, auditive Sinne, Aufmerksamkeit, Zählen, Motivation	ab 4 Jahre	ca. 3,50 €
Thinkrolls Space	IOS, Android	Kindersoftwarepreis TOMMY 2019	Spiel, vorausschauendes Denken, Puzzle-App	ab 8 Jahre	ca. 4,50 €
Tuduu Projektideen	Webseite		Anleitungen zum Basteln, Tüfteln, Programmieren und Schrott zerlegen; inkl. Projektideen für Anwendungen wie Calliope Mini & Arduino	ab 8 Jahre	kostenlos
WasistWas.de	Webseite		Wissensportal für Kinder vom Tessloff Verlag	4- 12 Jahre	kostenlos
Zahlenzorro	IOS, Windows, Android, Webseite, Mac OS	Comenius EduMedia Siegel 2010, Software-Preis Giga-Maus	Mathematik Online-Portal auch über eine Schulträger-Lizenz möglich, ggf. anfragen		185 € pro Schule pro Jahr

5. Übersicht der geplanten Workshops und Fortbildungen

Unsere medienpädagogische Entwicklung wird im Kollegium und für die SuS als fortlaufender Prozess gestaltet. Alle Schulbeteiligten sind sich einig, sich stetig weiterzuentwickeln und sich bewusst mit neuen, digitalen Formaten, Endgeräten und Anwendungen auseinanderzusetzen. Den Prozess begleiten wir mit unterschiedlichen Formaten.

Regelmäßiger TOP auf der Lehrkräftekonferenz

Auf unseren regelmäßig stattfindenden Konferenzen ist der TOP „Medien“ fester Bestandteil. Dort werden unterschiedliche Tools, die sich bei einzelnen KollegInnen als bewährt erwiesen haben, vorgestellt. Das Kollegium ist aufgefordert, diese Tools zu testen (vgl. Übersicht, Punkt 4).

Ex- und interne Workshops im Schuljahr 2020/21

Schuljahr	Zielgruppe	Fortbildungsformat	Inhalte
20 21	LehrerInnen	Padlet-Einführung	Einführung in das kollaborative Werkzeug padlet zur Unterrichtsorganisation in Vorbereitung auf Distanz- und Hybridunterricht (Sommer 2020 in Vorbereitung auf das Schuljahr 20/21)
20 21	LehrerInnen	Videokonferenzen	Einführung in zoom und jitsi zum Abhalten von Videokonferenzen für den Distanz- und Hybridunterricht
20 21	LehrerInnen	Feedbacktools	Einführung in kahoot und edkimo zum Erfassen von Feedback und Umfragen zur Organisation des Schulalltags, insbesondere in den Distanzformaten
20 21	LehrerInnen	Erklärvideos drehen	Einführung die Erstellung von Erklärvideos mit der Anwendung iMovie
20 21	LehrerInnen	Digitalisierte Ablagen	Einführung in die Anwendung nextcloud zur digitalisierten Ablage von eigens produzierten Erklärvideos und für das Teilen von Dateien
20 21	LehrerInnen	iServ-Einführung	Einführung in das LMS iServ und Testen der Funktionen anhand der schulspezifischen Bedarfe
20 21	LehrerInnen	Moodle-Einführung	Einführung in das LMS moodle und Testen der Funktionen anhand der schulspezifischen Bedarfe; anschließende Entscheidung für moodle und gegen iServ; Ausbau von moodle als stetiger Prozess; zuletzt geschult zum Schuljahresbeginn 21 22
20 21	LehrerInnen	Prezi-Einführung	Einführung des datenschutzkonformen Präsentationsprogramms Prezi als Alternative zu PowerPoint von Microsoft
20 21	LehrerInnen	GeoGebra-Einführung	Einführung in die Anwendung GeoGebra zur Unterstützung im Mathematikunterricht, insbesondere bei den Lernfeldern Geometrie und Koordinatensystem
20 21	LehrerInnen	Mini-Fortbildungen	Als fest verankerter TOP werden regelmäßig neu entdeckte Anwendungen im Rahmen der LehrerInnenkonferenz im Kollegium vorgestellt und über Mikrofortbildungen niedrigschwellig eingeführt
20 21	LehrerInnen	Book-Creator	Einführung in die Funktionalität der Anwendung Book Creator und deren diversen Anwendungsszenarien
20 21	LehrerInnen	Worksheet Crafter	Einführung in die Funktionen von Worksheet Crafter zur Erstellung individueller Arbeitsblätter
20/21	LehrerInnen	Learning Apps	Einführung digitaler Aufgabenstellungen im Rahmen der Mini-Fortbildungen

Geplante Workshops im Schuljahr 2021/22

Alle Workshops dienen dem Ziel, das dort vermittelte Wissen in die künftige Unterrichtsgestaltung mit einzubeziehen und den folgenden Jahrgängen auch ohne externe Hilfe selbstständig und kreativ vermitteln zu können. Die Fortbildungsformate finden entweder schulintern, bevorzugt aber außerhalb der Schule mit Unterstützung der HABA Digitalwerkstatt statt.

Schuljahr	Zielgruppe	Workshop / Fortbildungsformat	Dauer	Anzahl Workshops	Kompetenzbereich
21 22	LehrerInnen	Scratchfortbildung	3 Stunden	1	Einführung in das Programmieren mit Scratch für gesamte Kollegium
21 22	Klasse 2	Heißer Draht	2 Stunden	3	Produzieren und Präsentieren – Tüfteln, Konstruktionen bauen und elektrischen Strom nutzen (Umgang mit Material und Werkzeug)
21 22	Klasse 3	Filmdreh über Alltagshelden	3 Stunden	3	Produzieren und Präsentieren - Filmproduktion (Explorieren, Experimentieren, Gestalten, technische Entwicklung, Texte planen)
21 22	Klasse 4	Instrumente mit MakeyMakey	3 Stunden	1	Produzieren und Präsentieren - Tüfteln, Musik mit Alltagsgegenständen und deren elektrischer Leitfähigkeit produzieren (Nutzen von elektrischem Strom, Entdecken von Technik im Alltag)
21 22	Klasse 4	Roboter mit Lego We Do	3 Stunden	1	Produzieren und Präsentieren, Programmierung (Problemlösen, Kommunizieren, Modellieren)
21 22	Klasse 4	Roboter als Entertainer mit Dash & Dot, Blockly	3 Stunden	1	Produzieren und Präsentieren, Programmierung (Problemlösen, Kommunizieren, Modellieren, geometrische Formen erkennen, benennen und darstellen)

6. Konzept zum Distanzunterricht

Organisation des Distanzunterrichts

Der Schulalltag soll so nah wie möglich am realen Unterrichtsalltag der Kinder gestaltet werden, um die Kinder so betreuen zu können, dass das Arbeiten für die Eltern im Homeoffice möglich wird. Der Unterricht findet nach einem festen Stundenplan statt. Die Lehrkräfte unterrichten die Kinder von zu Hause aus digital. Alle Kinder nehmen teil: entweder mit einem Endgerät aus

Zum Erklärvideo des Padlets

Klasse 1

dem familiären Haushalt oder mit einem iPad aus dem Klassenzimmer. Um 8 Uhr morgens beginnt der Tag für alle Kinder mit einer gemeinsamen Videokonferenz, um den Tagesablauf und die Aufgaben zu besprechen oder um neue Lerninhalte einzuführen oder zu vertiefen. Anschließend stehen die Lehrkräfte, je nach Fach im Stundenplan, in einem festen Videoraum zur Verfügung. Hier können die Schülerinnen und Schüler sich jederzeit einwählen, um Fragen zu klären oder ihre Arbeitsergebnisse vorzuzeigen. Der gesamte Tag wird über ein digitales Klassen- bzw. Jahrgangspadlet strukturiert. Hier finden die Kinder alle Links zum Einwählen in die Videokonferenzen, sowie alle Aufgaben und Materialien für den entsprechenden Tag. Selbstgedrehte Erklärvideos, Fotos von Beispielaufgaben oder auch Lösungen sind Inhalte des padlets. Ein Erklärvideo zum Padlet (über Nextcloud gehostet) für den Distanzunterricht der ersten Klassen ist als Beispiel im obigen Link hinterlegt.

Organisation des Hybridunterrichts

Dem gesamten LehrerInnen-Kollegium war es wichtig, jede(n) SuS regelmäßig und persönlich zu sehen. Um dies zu ermöglichen, wurde jede Klasse in jeweils 2 Gruppen (A/B) eingeteilt. Dabei kommt der Schüler oder die Schülerin jeweils einen Tag zur Schule, um den darauffolgenden Tag im Zuhause zu lernen – im wiederkehrenden, täglichen Wechsel, d.h. entweder ist Gruppe A im Präsenzunterricht oder Gruppe B. Die Form des täglichen wechselnden Präsenzunterrichts zwischen Gruppe A und B hat sich insofern bewährt, als dass alle SuS einen regelmäßigen Austausch und eine intensive Lernbegleitung trotz Pandemiebedingungen erfahren. Durch die gewählte Form des Hybridunterrichts kam es kaum zu Lernverlusten bei den Schülern und Schülerinnen, die Ziele aus dem Lernplan der Fächer sind zu einem großen Teil erfüllt worden.

Zum Erklärvideo des Padlets

Hybridunterricht

Organisation der saisonalen Schulveranstaltungen als digitale Events

Um unseren SchülerInnen auch saisonale Jahreshöhepunkte trotz Distanzunterricht zu ermöglichen, werden auch digitale Veranstaltungsformate wie der Faschingstag organisiert. Alle Kinder der Schule konnten in diesem Fall digitale Faschingsangebote belegen und sich verkleiden. Anbei der Link auf das Erklärvideo zum Padlet Fasching 2021 als Best Practice Beispiel.

Zum Erklärvideo des Padlets

Kinderfasching

7. Ausstattung

Zur erfolgreichen Umsetzung des Medienbildungskonzepts besitzt jeder Klassenraum eine interaktive Tafel, jeder SuS und jede Lehrkraft ein Tablet im Unterricht. Die Endgeräte wurden aus den Mitteln des Digital-Pakts finanziert.

Alle Unterrichtsräume benötigen WLAN sowie die Schule für die Gewährleistung des Distanzunterrichts eine Internetanbindung mit mindestens 200 MBit im Downstream und 50 MBit im Upstream.

8. Wartung und Support

Wartung und Betreuung der schulischen IT gewährleisten unsere IT-Dienstleister in Abstimmung mit der schulischen Ansprechpartnerin Svenja Meyer.

IT-Komponente	Zuständigkeit		Unternehmen	AnsprechpartnerIn
	intern	extern		
c-Touch (digitale Tafeln)		X	Firma Aktis Brunsbüttler Damm 156-172, 13581 Berlin	Alexander von Ingelheim Mobil: +49 160-3663905 Tel: +49 30-499782157
iPads SchülerInnen	X		Schule am Brehmweg	Svenja Meyer
iPads Lehrkräfte		X	3S- Schul-Support-Service für HH Schulen Vogt-Kölln-Straße 30, 22527 Hamburg	Cihan Aslan Tel. +49 40-368810620
LMS moodle		X	Behörde für Schule und Berufsbildung	Martin Traupe Tel. +49 40-428632791

9. Lern- und Kommunikationsplattformen / Datenschutz

Als Lern- und Kommunikationsplattformen kommen seit dem Schuljahr 21/22 vorrangig zum Einsatz:

1. Padlet, www.padlet.com: Gestaltung über Wochenpläne, es werden keine Schülerdaten verarbeitet

2. LMS Lernen Hamburg: Lernmanagement, Datenschutz über BSB Hamburg gewährleistet
3. BigBlueButton: Videokonferenzen (interim) in Kooperation mit ifdm.net, Vereinbarung zur Auftragsdatenverarbeitung liegt vor, Daten werden nicht zu wirtschaftlichen Zwecken genutzt

10. Verantwortlichkeiten und Kooperationspartner

Team Medienbildung

Svenja Meyer

svenja.meyer@brehm.hamburg.de

Karen Keßler

karen.kessler@brehm.hamburg.de

Externer Kooperationspartner

Kai-Thorsten Buchele (Institut f. Demokratie u. Medienkompetenz)

post@ifdm.net

11. Zeitplanung

Das Medienbildungskonzept wird mit Beginn des Schuljahres 2021/22 schrittweise eingeführt und zum Schuljahresende 2021/22 anhand der Erfahrungen überarbeitet.