

Medienkonzept der Brüder Grimm Schule



(Stand: 26.05.2020)

(in ständiger Überarbeitung seit Herbst 2015)

Brüder Grimm Schule
Gemeinschaftsgrundschule der Stadt Mülheim
- Primarstufe -
Zastrowstraße 19 – 21 (Hauptgebäude)
Fröbelstraße 6 (Dependance)
45476 Mülheim an der Ruhr

www.bgs-mh.de

Inhaltsverzeichnis

1.	Einleitung: Medienerziehung an der Brüder Grimm Schule	Seite 2
2.	Unterrichtliche Verankerung	
	a) Überblick	Seite 5
	b) Anknüpfung/Umsetzung im Unterricht	Seite 6
3.	Ausstattung unserer Schule	Seite 10
	a) Ist-Zustand (<i>Mai 2020</i>)	Seite 10
	b) Ziel	Seite 10
4.	Fort-/Weiterbildungen	Seite 12
	a) Ist-Zustand im Kollegium	
	b) Fortbildungsplanung	
5.	Empfohlene Internetseiten/Apps/Programme	Seite 13
	a) Internetadressen	Seite 13
	b) Apps	Seite 13
	c) Programme	Seite 14
6.	Und dann kam Corona...	Seite 15

1. Medienerziehung an der Brüder Grimm Schule

Es wird als eine bedeutsame Aufgabe der Brüder Grimm Schule angesehen, Kinder zu einem strukturierten, kritischen und vor allem sicherheitsbewussten Umgang mit den neuen Medien zu befähigen und so die Grundlage für eine solide Medienkompetenz zu schaffen.

Die Nutzung ausgewählter Lernsoftware in Sprache und Mathematik, die Nutzung von PCs, Notebooks und Tablets, die kritische Reflexion verschiedener Medien, sowie die Nutzung des Internets als Informationsquelle, Kommunikations- und Publikationsmöglichkeit sind zentrale Ansätze neue Medien in den täglichen Unterricht der Brüder Grimm Schule zu integrieren.

Unser Konzept der Medienerziehung basiert auf dem Rahmen des **Medienpass NRW¹**.



1. BEDIENEN UND ANWENDEN	2. INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN	3. KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN	4. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN	5. ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN	6. PROBLEMLÖSEN UND MODELLIEREN
1.1 Medienausstattung (Hardware) Medienausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen	2.1 Informationsrecherche Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden	3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen	4.1 Medienproduktion und Präsentation Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen	5.1 Medienanalyse Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren	6.1 Prinzipien der digitalen Welt Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen
1.2 Digitale Werkzeuge Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen	2.2 Informationsauswertung Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten	3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten	4.2 Gestaltungsmittel Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen	5.2 Meinungsbildung Die interessengeleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen	6.2 Algorithmen erkennen Algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten erkennen, nachvollziehen und reflektieren
1.3 Datenorganisation Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen; Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren	2.3 Informationsbewertung Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten	3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft Kommunikations- und Kooperationsprozesse im Sinne einer aktiven Teilhabe an der Gesellschaft gestalten und reflektieren; ethische Grundsätze sowie kulturell-gesellschaftliche Normen beachten	4.3 Quelldokumentation Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden	5.3 Identitätsbildung Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen	6.3 Modellieren und Programmieren Probleme formalisiert beschreiben, Problemlösestrategien entwickeln und dazu eine strukturierte, algorithmische Sequenz planen; diese auch durch Programmieren umsetzen und die gefundene Lösungsstrategie beurteilen
1.4 Datenschutz und Informationssicherheit Verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten umgehen; Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten	2.4 Informationskritik Unangemessene und gefährdende Medieninhalte erkennen und hinsichtlich rechtlicher Grundlagen sowie gesellschaftlicher Normen und Werte einschätzen; Jugend- und Verbraucherschutz kennen und Hilfs- und Unterstützungsstrukturen nutzen	3.4 Cybergewalt und -kriminalität Persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und -kriminalität erkennen sowie Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten kennen und nutzen	4.4 Rechtliche Grundlagen Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- (u.a. des Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u.a. Lizenzen) überprüfen, bewerten und beachten	5.4 Selbstregulierte Mediennutzung Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen	6.4 Bedeutung von Algorithmen Einflüsse von Algorithmen und Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt beschreiben und reflektieren



An der Brüder Grimm Schule erhält jedes Kind einen Medienpass. In diesen können die entsprechenden Lehrerinnen und Lehrer jedem Schüler den Erwerb der verschiedenen Teilkompetenzen eintragen bzw. bescheinigen.

¹ <https://medienkompetenzrahmen.nrw> (28.11.2019).

Die Möglichkeiten des Einsatzes von Computern, Tablets und weiteren digitalen Geräten ergeben sich u.a. in folgenden **Unterrichtssituationen**:

- im Wochenplanunterricht und in Freiarbeitsphasen,
- in Projekten bzw. bei projektorientierten Arbeitsformen,
- im Förderunterricht für Kinder mit Lese- und Rechtschreibschwächen,
- im DAZ-Unterricht (u.a. Förderung von Seiteneinsteigern: intuitive Lernangebote für alle Sinne)
- zur Forderung von stärkeren Schülern und Schülerinnen mit besonderen Sach- und Schreibinteressen,
- in spezifischen Arbeits- und Übungsphasen innerhalb eines binnendifferenzierten Unterrichts,
- zur Einübung der im Kerncurriculum vorgeschriebenen fachspezifischen Arbeitsweisen (z.B. Durchführung von Schreibkonferenzen, Umgang mit Sachtexten, Schulung des Hörverstehens, Vergleich von unterschiedlichen Medien, kritischer Medienkonsum, etc.)²

Schule sollte sich an der Lebenswirklichkeit ihrer Schülerinnen und Schüler orientieren. Dazu gehört vor allem ein zeitgemäßer und pädagogisch sinnvoller Umgang mit Medien.

Zudem sollte im Hinblick auf den geplanten **Schulneu-/umbau** an der Brüder Grimm Schule das Medienkonzept implementiert und fortgeführt werden. Hierzu gehört vor allem die frühzeitige Berücksichtigung von baulich notwendigen Maßnahmen in den Unterrichtsräumen (Vernetzung, Campus WLAN, Standorte von Druckern, Verdunklungsmöglichkeiten in den Klassenräumen, etc.). Ziel ist es zudem, alle bis zur endgültigen Fertigstellung des Schulneubaus angeschafften Geräte (ActivePanels, Beamer, Tablets, Notebooks, etc.) auch im neuen Schulgebäude zu nutzen. Eine rasche technische Umsetzung des Medienkonzeptes sollte daher nicht von möglichen Umbaumaßnahmen, die sicherlich bis ins Jahr 2021/2022 dauern, behindert werden.

Nicht zuletzt wird durch ein **attraktives (digitales) Lernumfeld** auch der Schulstandort Styrum für die Zukunft gestärkt werden.

Aktuell besuchen **372** SchülerInnen die Brüder Grimm Schule (*Stand Mai 2020*). Davon werden **etliche** Kinder mit den unterschiedlichsten **Förderbedarfen** inklusiv beschult. Neben vielen Kindern mit Migrationshintergrund, wird unsere Schule aktuell von **mehr als 60 Seiteneinsteigern** aus den unterschiedlichsten Ländern (Syrien, Bulgarien, Libanon, Irak, Iran, Spanien, ...) besucht.

² Richtlinien und Lehrpläne für die Grundschule in Nordrhein-Westfalen. Ritterbach Verlag. Frechen: 2008.

2a. Unterrichtliche Verankerung / Überblick

Klasse	Bedienen und Anwenden				Informieren und Recherchieren				Kommunizieren und Kooperieren				Produzieren und Präsentieren				Analysieren und Reflektieren				Problemlösen und Modellieren			
	Nutzen analoge Medien zur Unterhaltung und Informationsbeschaffung.	Wenden Basisfunktionen digitaler Medien an	Wenden Basisfunktionen eines Textverarbeitungsprogramms an	Wenden Basisfunktionen des Internets an	Formulieren ihren Wissensbedarf	Recherchieren in altersgemäßen Lexika, u.ä.	Entnehmen gezielt Informationen und geben sie wieder	Lernen zwischen Informationen und Werbung zu unterscheiden	Beschreiben ihr Kommunikationsverhalten	Wenden Möglichkeiten der Onlinekommunikation an	Entwickeln Regeln und Empfehlungen für eine sichere Onlinekommunikation	Nutzen unter Anleitung altersgemäße Medien	Beschreiben unterschiedliche Arten der Präsentation von Informationen	Beschreiben Vor- und Nachteile unterschiedlicher Medienprodukte	Erstellen unter Anleitung ein einfaches Medienprodukt	Stellen ihre Arbeitsergebnisse vor	Beschreiben die eigene Mediennutzung- und -erfahrung und erkennen resultierende Chancen	Kennen Regeln zum sinnvollen Umgang mit Unterhaltungsmedien.	Vergleichen und bewerten altersgemäße Medienangebote	Beschreiben an ausgewählten Beispielen die Wirkung stilistischer Merkmale	Grundlegende Prinzipien der digitalen Welt kennen und verstehen.	Muster und Strukturen erkennen, nachvollziehen und reflektieren.	Algorithmische Sequenzen planen und programmieren.	Bedeutung von Algorithmen in der digitalen Welt beschreiben und reflektieren.
1					X															X				
2	X	X	X		X	X	X							X		X	X			X				
3	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X		
4	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	

2b. Anknüpfung / Umsetzung im Unterricht *(Implementierung des 6. Bereichs „Problemlösen und Modellieren“ in Arbeit, 05.2020)*

Bedienen/ Anwenden	Informieren/ Recherchieren	Kommunizieren/ Kooperieren	Produzieren/ Präsentieren	Analysieren/ Reflektieren
<p>Die Schülerinnen und Schüler nutzen analoge Medien (z. B. Bücher, Zeitung (Zeus- Projekt), Fernsehen) zur Information und Unterhaltung.</p> <p>Jg.: 1-4</p> <p>Fach: Deutsch, SU</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler formulieren ihren Wissensbedarf.</p> <p>Jg.: 1-4</p> <p>Fach: alle Fächer</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler beschreiben ihr eigenes Kommunikationsverhalten (z.B. Smartphone, Telefon, SMS, E- Mail, Chat, WhatsApp).</p> <p>Jg.: 3/4</p> <p>Fach: Deutsch, SU</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler beschreiben unterschiedliche Arten der Präsentation von Informationen (z.B. Plakat, Bildschirmpräsentation, Audio- /Videobeitrag).</p> <p>Jg.: 3/4</p> <p>Fach: alle Fächer</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler beschreiben die eigene Mediennutzung (Smartphone, Tablets, Facebook, WhatsApp, YouTube, Spielekonsolen,) und -erfahrung und erkennen daraus resultierende Chancen und Risiken für ihren Alltag.</p> <p>Jg.: 1-4</p> <p>Fach: D, SU, Klassenunterricht,</p>
<u>Notizen:</u>	<u>Notizen:</u>	<u>Notizen:</u>	<u>Notizen:</u>	<u>Notizen:</u>

<p>Die Schülerinnen und Schüler wenden Basisfunktionen (<i>Hochfahren, Ausschalten, Umgang mit Tastatur, Maus, Klein- & Großschreibung</i>) digitaler Medien (z.B. <i>Computer, digitaler Fotoapparat</i>) an.</p> <p><u>Benötigte Ausstattung:</u> Hardware: Computer, Tablets</p> <p>Software: Lernwerkstatt, Budenberg</p> <p>Jg.: 1/2 & 3/4</p> <p>Fach: Deutsch, SU, Kunst, Mathematik</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler recherchieren unter Anleitung in altersgemäßen Lexika, Kindersuchmaschinen und Bibliotheksangeboten (<i>Stadtteilbibliothek Styrum / Gemeindebücherei St. Mariae Rosenkranz, Medienrallye</i>).</p> <p><u>Benötigte Ausstattung:</u> Hardware: Computer, Browser, Internet-Zugang</p> <p>Jg.: 1-4</p> <p>Fach: alle Fächer</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler wenden altersgemäße Möglichkeiten der Online Kommunikation (z.B. <i>Chat, E-Mail</i>) an.</p> <p><u>Benötigte Ausstattung:</u> Hardware: Computer, Browser, Internet-Zugang, ActivePanel, Tablet</p> <p>Jg.: 3/4</p> <p>Fach: Deutsch, SU</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler beschreiben Vor- und Nachteile unterschiedlicher Medienprodukte (z.B. <i>in Hinblick auf Zielgruppe, Gestaltungs- und Distributionsmöglichkeiten</i>).</p> <p><u>Benötigte Ausstattung:</u> Hardware: Computer, Browser, Internet-Zugang, ActivePanel, Tablet</p> <p>Jg.: 3/4</p> <p>Fach: Deutsch, SU</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler kennen Regeln zum sinnvollen Umgang mit Unterhaltungsmedien (<i>altersgerechter Umgang – Altersbeschränkungen</i>)</p> <p>Jg.: 1-4</p> <p>Fach: Deutsch, SU</p>
<p><u>Notizen:</u></p>	<p><u>Notizen:</u></p>	<p><u>Notizen:</u></p>	<p><u>Notizen:</u></p>	<p><u>Notizen:</u></p>

<p>Die Schülerinnen und Schüler wenden Basisfunktionen eines Textverarbeitungsprogramms an (<i>Formatierungen, Rechtschreibhilfe, Einfügen von Grafiken, Druckfunktion</i>).</p> <p><u>Benötigte Ausstattung:</u> Hardware: Computer, Tablet</p> <p>Software: Textverarbeitungsprogramm</p> <p>Jg.: 1-4</p> <p>Fach: Deutsch, Mathematik, SU, Englisch, Kunst</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler entnehmen Medien gezielt Informationen und geben sie wieder.</p> <p><u>Benötigte Ausstattung:</u> Hardware: Computer, Tablet, Drucker, ActivePanel</p> <p>Jg.: 1-4</p> <p>Fach: alle Fächer</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler entwickeln Regeln und Empfehlungen für eine sichere Kommunikation im Internet.</p> <p><u>Benötigte Ausstattung:</u> Hardware: Computer, Tablet, Drucker, ActivePanel</p> <p>Jg.: 3/4</p> <p>Fach: Deutsch, SU</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler erstellen unter Anleitung ein einfaches Medienprodukt (<i>z.B. Plakat, Bildschirmpräsentation, Handy-Clip</i>).</p> <p><u>Benötigte Ausstattung:</u> Hardware: Computer, Tablet, Drucker, ActivePanel</p> <p>Software: Text-, Präsentations-, Grafikprogramm</p> <p>Jg.: 3/4</p> <p>Fach: Deutsch, SU, Kunst</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler vergleichen und bewerten altersgemäße Medienangebote und stellen die Vielfalt der Medienangebote und ihre Zielsetzungen dar.</p> <p><u>Benötigte Ausstattung:</u> Hardware: Computer, Tablet, Drucker, ActivePanel</p> <p>Jg.: 3/4</p> <p>Fach: D, SU</p>
<p><u>Notizen:</u></p>	<p><u>Notizen:</u></p>	<p><u>Notizen:</u></p>	<p><u>Notizen:</u></p>	<p><u>Notizen:</u></p>

<p>Die Schülerinnen und Schüler wenden Basisfunktionen des Internets an (z. B. Angabe der vollständigen URL, Nutzung von Links, Suchmaschinen) und kennen kindgerechte Online-Angebote (Antolin, blinde-kuh.de, leo.org, ZDF tivi, Mediatheken, etc.).</p> <p><u>Benötigte Ausstattung:</u> Hardware: Computer, Tablet, Internet-Zugang</p> <p>Jg.: 3/4</p> <p>Fach: D, SU, Englisch, Kunst, Musik</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler unterscheiden zwischen Informations- und Werbebeiträgen.</p> <p>Jg.: 3/4</p> <p>Fach: Deutsch, SU</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler nutzen unter Anleitung altersgemäße Medien zur Zusammenarbeit bei schulischen Projekten.</p> <p><u>Benötigte Ausstattung:</u> Hardware: Computer, Tablet, Internet-Zugang, Filmkamera</p> <p>Jg.: 1-4</p> <p>Fach: alle Fächer</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler stellen ihre Arbeitsergebnisse vor.</p> <p><u>Benötigte Ausstattung:</u> Hardware: Festinstallierter Beamer, interaktives ActivePanel</p> <p>Jg.: 1-4</p> <p>Fach: alle Fächer</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler beschreiben an ausgewählten Beispielen (z.B. Film oder Werbung) die Wirkung stilistischer Merkmale.</p> <p>Jg.: 3/4</p> <p>Fach: Kunst, D, SU</p>
<p><u>Notizen:</u></p>	<p><u>Notizen:</u></p>	<p><u>Notizen:</u></p>	<p><u>Notizen:</u></p>	<p><u>Notizen:</u></p>

3. Ausstattung unserer Schule

Für eine sinnvolle pädagogische Umsetzung des Medienkonzeptes ist die Ausstattung unserer Schule mit entsprechender Hard- und Software von elementarer Bedeutung. Die benötigte Ausstattung sollte zudem auf einem aktuellen technischen Stand sein. Im folgenden Abschnitt werden wir kurz den Ist-Zustand **Mai 2020**) an unserer Schule erläutern, bevor es im zweiten Teil darum gehen soll, wie die Anforderungen an eine zeitgemäße IT-Ausstattung aussehen.

3a. Ausstattung unserer Schule / Ist-Zustand (Mai 2020)

- 1 Dokumentenkamera pro Gebäude
- 15 Schüler-Laptops pro Gebäude
- 1 Beamer pro Gebäude
- Internetverbindung in den Klassenräumen (nur Dependance Fröbelstraße & Flachdachgebäude Zastrowstraße) 100Mbit/s
- WLAN-Anbindung in der Dependance und Flachdachgebäude (BYOD-Netzwerk für Lehrer vorhanden)
- Betriebssystem Windows 10 / Microsoft Office Paket 2019 auf allen Schüler Laptops
- Software: Lernwerkstatt 10, Budenberg, Antolin (Online-Portal)
- Drucker: s/w-Druck aus dem Schülernetz möglich
- Support durch die Firma KNE
- Pädagogische Oberfläche (school@min von KNE)³ wird zur Nutzerverwaltung verwendet.
- 2 Ting-Stifte mit passenden Lehrmaterialien für DAZ-Förderung
- SchoolFox: sichere Eltern-Lehrer Kommunikation⁴

3b. Ausstattung unserer Schule / Ziele

- 3x Klassensätze á 30 Tablets (Hauptgebäude, Nebengebäude, Dependance)
- Promethean Active Panel 86“ 4K (ca. 20 Stück, alle Klassen, Lehrerzimmer, OGS)
- Info-Panel (für Ankündigungen, Vertretungsplänen, Infos, etc.)
- Kopfhörer für jedes Kind (Eigenverantwortung, Hygiene)
- WLAN in allen Räumen der Schule (ohne Verbindungsabbrüche bei Raumwechsel)
- Vernetzung der Lehrerzimmer/Gebäude (digitaler Vertretungsplan):
 - o Lo-net²: Kostenlose Lernplattform: Möglichkeit zur Überbrückung, bis LOGINEO für alle Schulen zur Verfügung steht (tlw. schon implementiert)

³ <http://www.kne.de/Produkte/Schooladmin> (Mai 2020).

⁴ <http://www.schoolfox.com> (Mai 2020).

- Abschließbare Schränke in denen Laptops/Tablets sicher aufbewahrt werden können
- Aufgrund der räumlichen Situation sollten auch die OGS, der Förderraum, die Schulsozialarbeit und ggf. die Hausmeister mit einem Laptop ausgestattet werden. Nur so ist auch in Zukunft gewährleistet, dass Informationen bei allen beteiligten Bildungspartnern im Schulalltag ankommen (vgl. Einführung von LOGINEO NRW).
- Ausreichende Lehrerarbeitsplätze⁵ (dezentral in allen Lernhäusern):
 - o Da nicht vorausgesetzt werden darf, dass Lehrerinnen und Lehrer ihre privaten Endgeräte für die Erledigung dienstlicher Aufgaben einsetzen, sollten Schulen grundsätzlich über genügend geeignete und dem aktuellen technischen Stand entsprechende Arbeitsplätze mit Internetanschluss verfügen, um den Kolleginnen und Kollegen die Möglichkeit zu geben, LOGINEO NRW am Dienort zu nutzen. (vgl. Bildungsportal)⁶
- Förderfähig sind im Rahmen des DigitalPakts die folgenden Bereiche:
 - o IT-Grundstruktur: Aufbau oder die Verbesserung der digitalen Vernetzung in den Schulgebäuden und auf den Schulgeländen; schulisches W-LAN; Anzeige- und Interaktionsgeräte (zum Beispiel interaktive Tafeln, Displays nebst zugehöriger Steuerungsgeräte) zum Betrieb in der Schule
 - o Digitale Arbeitsgeräte (insbesondere für die technisch-naturwissenschaftliche Bildung, die berufsbezogene Ausbildung oder Lehrerarbeitsplätze)
 - o Schulgebundene mobile Endgeräte (insbesondere Laptops, Notebooks und Tablets mit Ausnahme von Smartphones)⁷
- Beantragung von LOGINEO NRW⁸ in Vorbereitung (*November 2019*)
-
- **Umfrage zur Nutzung/Ausstattung von Medien** in Elternhäusern durchgeführt (*April 2020*)
Die Ergebnisse der Umfrage können hier eingesehen werden:
<https://kurzelinks.de/84cb> (*Mai 2020*)

In der Schulkonferenz vom 05.04.2016 wurde einstimmig der Beschluss gefasst, ein **WLAN an der Brüder Grimm Schule** einzurichten.

Im Rahmen eines Vorgesprächs zur anstehenden **Qualitätsanalyse (QA)**⁹ an unsere Schule, wurden die geplanten Anschaffungen sehr befürwortet. Mobile Geräte, gerade auch im Hinblick auf die verzweigte Gebäudesituation, bieten die nötige Flexibilität, um bspw. im Förder- und DAZ-Unterricht sinnvoll arbeiten zu können. Zudem ist eine erhöhte Flexibilität gerade in Zeiten der aktuellen Bauphase äußerst sinnvoll.

⁵ vgl.: Rechtsgutachten zur Ausstattung von Lehrkräften mit digitalen Arbeitsgeräten an Schulen in NRW: <https://www.landtag.nrw.de/portal/WWW/dokumentenarchiv/Dokument/MMI17-135.pdf> (November 2019).

⁶ <https://www.logineo.schulministerium.nrw.de/LOGINEO-NRW/Technische-Voraussetzungen> (September 2019).

⁷ https://www.schulministerium.nrw.de/docs/bp/Lehrer/SchuleNRW-Amtsblatt/Ausgabe_9_2019/Titelthema_Digitaloffensive/index.html (September 2019).

⁸ <https://www.logineo.schulministerium.nrw.de/LOGINEO/index.html> (November 2019).

⁹ <https://www.schulministerium.nrw.de/docs/Schulentwicklung/Qualitaetsanalyse/index.html> (September 2019).

4. Fort-/Weiterbildungen

- Qualifizierung und Weiterbildung der Lehrkräfte
- Wissenstransfer in der Schule (vorhandene Ressourcen im Kollegium nutzen)
- Externe Fortbildungspartner
(Medienberatung Mülheim/Medienhaus Mülheim/ Soft – und Hardwarehersteller, etc.)
- Informationsveranstaltungen für Eltern anbieten (Facebook, WhatsApp, SchoolFox etc.)
- Im Mai 2016 nahm das „Team Medien“ an einer Fortbildung zum Thema „Nutzung von Tablets im Unterricht“ im Medienzentrum Mülheim teil.
- Webinare



5. Empfohlene Internetseiten/Apps/Programme

An dieser Stelle führen wir verschiedene Internetadressen, Apps und Programme auf, die für eine sinnvolle pädagogische Umsetzung im Unterricht und zu Hause verwendet werden können. Die Listen werden stetig fortgeführt und sind daher nicht abschließend.

5a. Internetadressen (Stand Mai 2020):

- www.anton.app
- www.blinde-kuh.de
- www.fragfinn.de
- www.kidsnet.at
- www.wasistwas.de
- www.tivi.de
- www.mediasmart.de
- www.antolin.de
- www.schoolfox.com
- www.codingkids.de
- www.codingschule-junior.de

5b. Apps für Tablet und Smartphone

Name	Fach	Android 	Apple iOS 	Kosten
ABC Spielplatz	Deutsch (Buchstaben lesen & schreiben)	Ja	Ja	kostenpflichtig
Addition und Subtraktion	Mathe (Erste Rechenübungen)	Ja	Nein	kostenlos
Anton	Deutsch / Mathe	Ja	Ja	kostenlos
Bausteine 1 Bausteine 2	Deutsch (Übungen mit der Anlauttabelle)	Ja	Ja	kostenpflichtig
Blitzrechnen 1	Mathe (Rechnen bis 20)	Ja	Ja	kostenpflichtig
Blitzrechnen 2	Mathe (Rechnen bis 100)	Ja	Ja	kostenpflichtig
Blitzrechnen 3	Mathe (Rechnen)	Ja	Ja	kostenpflichtig
Blitzrechnen 4	Mathe (Rechnen)	Ja	Ja	kostenpflichtig
Fingerzahlen	Mathe (Aufbau von Zahlvorstellungen)	Nein	Ja	kostenpflichtig
König der Mathematik	Mathe (diverse Übungen)	Ja	Ja	kostenlos
Lernspaß für Kinder - Deutsch	Deutsch	Ja	Ja	kostenpflichtig
Lernspaß für Kinder – Mathe	Mathe	Ja	Ja	kostenpflichtig

Lesedose 1 Lesedose 2	Deutsch (Leseübungen)	Nein	Ja	kostenpflichtig
Monster ABC	Deutsch (Anlaute lernen/zuordnen)	Ja	Ja	kostenpflichtig
Montessori Zahlen	Mathe (Aufbau von Mengenvorstellungen)	Nein	Ja	kostenpflichtig
Olchi ABC	Deutsch (Buchstaben lernen & schreiben)	Ja	Ja	kostenpflichtig
Rechentruainer	Mathe (Kopfrechentruainer)	Nein	Ja	kostenpflichtig
Rechnen mit Wendi	Mathe (Übungen für den Anfangsunterricht)	Nein	Ja	kostenpflichtig
Stellenwerte	Mathe (Funktion des Stellenwertsystems)	Nein	Ja	kostenpflichtig
Trainiere Einmaleins	Mathe (1x1 Trainer)	Ja	Nein	kostenlos
Programmierung (Coding)				
Code Karts	Programmieren	Ja	Ja	kostenlos
Daisy the Dinosaur	Programmieren	Nein	Ja	kostenlos
Hopscotch: Make Games	Programmieren	Nein	Ja	kostenlos
Lightbot: Code Hour	Programmieren	Ja	Ja	kostenlos
Open Roberta Lab	Programmieren	Ja	Ja	kostenlos
SpriteBox: Coding	Programmieren	Ja	Ja	kostenlos
The Foos	Programmieren	Nein	Ja	kostenlos
WeDo 2.0 LEGO	Programmieren	Nein	Ja	kostenlos
Lehrer-Eltern Kommunikation				
SchoolFox	Kommunikation	Ja	Ja	kostenlos ¹⁰

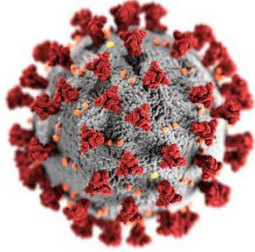


5c. Programme

- Adobe Reader
- Budenberg
- IrfanView
- Lernwerkstatt 10
- Microsoft Office 2019
- Microsoft Paint
- Mozilla Firefox

¹⁰ Für Eltern / Schüler kostenlos. Jährliche Lizenzgebühren werden aktuell durch die Schule getragen (Mai 2020).

6. Und dann kam Corona...



(Bildquelle: <https://unsplash.com/> (Mai 2020))

Mit den am 13.03.2020 beschlossenen kurzfristigen **Schulschließungen** aufgrund der **Corona-Pandemie**, wurden nicht nur alle Pläne für das laufende Schuljahr ad absurdum geführt, sondern es mussten ad hoc **neue digitale Wege des Lernens auf Abstand** gefunden, getestet und eingeführt werden. Das Homeschooling, der häusliche Unterricht, hielt plötzlich auch in Deutschland und an unserer Schule Einzug.

Unser Medienkonzept stellte für diesen besonderen Fall keine besondere Hilfe dar, so dass viele neue Wege in den letzten Wochen und Monaten begangen werden mussten. **Vieles wurde ausprobiert, verworfen und an einigen Stellen doch in den „neuen“ Schulalltag implementiert.**

An dieser Stelle wollen wir die Bereiche aufzeigen, welche an unserer Schule neu begangen wurden.

- Dank **SchoolFox** konnten wir gerade am Anfang der Pandemie schnell reagieren und nahezu alle Eltern über den aktuellen Stand der Dinge informieren. Die Übersetzungsfunktion war hierbei für viele Eltern eine hilfreiche Unterstützung.
- **Videokonferenzen** für verschiedene Klassen, Fächer, Angebote und Dienstbesprechungen wurden zur Normalität. Hierbei haben wir zum einen auf die neue Videofunktion von SchoolFox zurückgegriffen, aber vor allem auch auf das kostenpflichtige Angebot von **Zoom**¹¹. **Nutzerfreundlichkeit, Kompatibilität und Funktionsvielfalt** sprachen letztendlich für dieses Angebot. Zudem wurden und werden Datenschutzprobleme (vgl. DSGVO) vom Hersteller konsequent angegangen und in mehreren Updates behoben.
- Über unsere **Schuleigene-Homepage**¹² haben wir vom ersten Tag der Pandemie versucht **transparent sowohl Informationen für alle Eltern als auch Material und Anregungen für die Schülerinnen und Schüler bereitzustellen**. Unsere neue Rubrik, *Lubos Grimm News*¹³, war geboren.

¹¹ <https://zoom.us/> (Mai 2020).

¹² www.bgs-mh.de/ (Mai 2020).

¹³ <http://www.bgs-mh.de/index.php/unsere-schule/grimm-news.html> (Mai 2020).

- Kolleginnen machten sich an die Arbeit und entwickelten eigene **Lernvideos** für unsere SchülerInnen. So entstanden die Mathe-Rubrik „**Rudi Rechenmaus**“¹⁴ und die Kunst-Ecke „**Frau Hand**“¹⁵.
- Um die vielen digitalen Inhalte gebündelt darzustellen haben wir uns der **digitalen Pinnwand „padlet“** bedient. Hier wurden nicht nur Materiallisten¹⁶ angelegt, sondern auch Klasseninterne Pinnwände erstellt.
- Die **Lernapp „Anton“** wurde in der kostenfreien Version von vielen Lehrerinnen und Lehrern genutzt, um den Kindern digitale Lernmaterialien in verschiedenen Jahrgangsstufen und Schwierigkeitsgraden anzubieten.
- Die Unterrichtsplattform „**snappet**“ wurde getestet. Da dieses Angebot vor allem auf **digitales Lernen mit Hilfe von Tablets** ausgelegt ist, ist hier eine weitere Einarbeitung, aufgrund fehlender Endgeräte für die Schülerinnen und Schüler, momentan nicht geplant.

Rückblickend kann man bisher sagen, dass in den knapp 11 Wochen seit Beginn der Pandemie (*Stand: 26.05.2020*) bestmöglich versucht wurde, **digitales Lernen für die Schülerinnen und Schüler zu ermöglichen**.

Jedoch fiel schnell auf, dass wir hier noch ganz am Anfang einer neuen digitalen Entwicklung, vor allem in den Grundschulen, stehen. Das **größte Problem sind die fehlenden Endgeräte** in den Elternhäusern. Tablets, PCs, Drucker und Scanner sind nur in wenigen Haushalten vorhanden. Schlechtes oder fehlendes WLAN macht ein Homeschooling dann gänzlich unmöglich.

Hinzu kommt die **mangelnde technische Ausstattung in den Schulen**. Vieles was Lehrerinnen und Lehrer für ihre SchülerInnen während des Homeschooling erarbeiten, tun sie **mit privaten Endgeräten** und Ressourcen.

Zwar wurden von politischer Seite **Sofortprogramme zur Ausstattung von Schulen**¹⁷ beschlossen, doch wie schnell diese Programme wirklich in den Schulen ankommen bleibt abzuwarten. Zumal mit dem **Digitalpakt**¹⁸ bereits 2019 ein Programm beschlossen wurde, das bisher kaum Wirkung gezeigt hat.

So bleibt momentan nur abzuwarten, wie sich die Dinge in der Corona-Krise weiterentwickeln.

¹⁴ https://www.youtube.com/channel/UCman0b4coyax6_YQYcmYO8A (Mai 2020).

¹⁵ https://www.youtube.com/channel/UC5dfsk8ZcguTzil6j1mBvHw/featured?disable_polymer=1 (Mai 2020).

¹⁶ <https://padlet.com/KollegiumBGS/y2zwdU3484sr94ev> (Mai 2020).

¹⁷ <https://www.bmbf.de/de/digitales-lernen-500-millionen-programm-zur-sofortausstattung-von-schulen-11463.html> (Mai 2020).

¹⁸ <https://www.bmbf.de/de/wissenswertes-zum-digitalpakt-schule-6496.php> (Mai 2020).