

Medienkonzept der Nord-Grundschule



Nord-Grundschule

06G01

Potsdamer Str. 7, 14163 Berlin

Telefon 90299 5468

E-Mail: sekretariat@nord-grund.schule.berlin.de

<https://www.nordgrundschule.de>

verfasst von Frau Sobeck

Stand: 5.3.2025

1. Vorwort

Gemäß des Beschlusses der KMK von 2012*, die festlegte, dass Medienbildung eine Kulturtechnik wie das Lesen, Schreiben oder Rechnen ist, leistet die Nord-Grundschule schon seit langem hierzu ihren Beitrag. Bereits im Schuljahr 2008/09 legten wir unseren Entwicklungsschwerpunkt auf die Entwicklung der Präsentationskompetenz, die seither fester Bestandteil unserer Unterrichtsvorhaben ist und stets evaluiert wird. Dabei wenden die Schülerinnen und Schüler der 6. Klasse auch die PPP an.

Im Rahmen der Präsentationskompetenz fördern wir die Schülerinnen und Schüler auch hinsichtlich ihrer Kommunikations-, Produktions-, Reflexions-, Analysier- und Informationsfähigkeit, Kompetenzen, die den Bereich schulischer Medienbildung ausmachen.

Medienkompetenz zeigt sich im „sachgerechten Gebrauch von Medien bei der Gestaltung individueller und kooperativer Lernprozesse, in der Herausbildung überfachlicher Kompetenzen im Umgang mit Informationen, in der mediengestützten Kommunikation und Produktion sowie der Präsentation von Arbeitsergebnissen, im Verständnis von Medien und Medientechnologien als Instrumente der Wahrnehmung, Aneignung, Konstruktion und Deutung von Welt und in der Entwicklung eines kritisch reflektierenden und auf Partizipation gerichteten Verständnisses der Mediengesellschaft in ihrer Komplexität sowie im rechtssicheren Handeln mit Medien“ (Lisum, 11.10.2017).

In einer Grundschule geht es allerdings nicht nur um den (vermehrten) Einsatz digitaler Technologien, sondern zuerst müssen die Schülerinnen und Schüler die grundlegenden Fertigkeiten wie Lesen und Schreiben erlernen, bevor sie sich mit den diversen Technologien im Unterricht auseinandersetzen können. Wir verstehen mittlerweile alle, dass es sich bei unserer digital vernetzten Lebenssituation um unsere normale Lebenswelt handelt, doch hat man ohne Wissen um die basalen Kulturtechniken daran nicht die bestmögliche Teilhabe.

Der Computer und andere digitale mobile Geräte (z.B. Handy, Tablet) 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.

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

2. Schulprofil und aktuelle Rahmenbedingungen

2.1 Leitbild / Schulprofil

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

Unsere Schule soll ein Ort der Begegnung sein, mit dem sich Schülerinnen und Schüler, ihre Eltern, die Lehrerinnen und Lehrer sowie Erzieherinnen und Erzieher identifizieren und den sie als Mittelpunkt des Lernens begreifen.

Wir sind eine Schule,

- die zu Toleranz, sozialem Verhalten und gegenseitigem Respekt erzieht.
- die das kulturelle Leben einbezieht.
- die durch eine anregend gestaltete Lernumgebung und ein vielfältiges Angebot an Aktivitäten auf die Interessen der Schülerinnen und Schüler eingeht oder diese weckt.
- in der die Schülerinnen und Schüler das Lernen lernen.

2.2 Rahmenbedingungen

Die nachfolgende Aufstellung, die Bestandsaufnahme in Bezug auf die Medienbildung in unserer Schule, macht deutlich, wie vielfältig und umfassend dieser Bereich zu verstehen ist.

Hardware

Die Schule verfügt über einen Computerraum mit 26 Windows-PCs als vernetzte Schülerarbeitsplätze, zwei Laptops als weitere Schülerarbeitsplätze, einen zentralen Lehrerarbeitsplatz mit Beamer und Drucker, Internetzugang für alle (geschützter Bereich), vielfältige Lernprogramme. Der Computerraum wird durch Klassen im Unterricht oder durch Arbeitsgemeinschaften genutzt.

In 22 von 22 Unterrichtsräumen (18 Klassenräume, Kunst-Raum, Naturwissenschaftsraum, Lernwerkstatt, Sonnentzimmer) befinden sich Interaktive Smartboards. In den Klassenräumen steht darüber hinaus jeweils ein PCs zur Verfügung.

Ferner gibt es drei mobile iPad-Koffer mit jeweils 16 internetfähigen iPads, also insgesamt 48 iPads.

Im Teamzimmer stehen fünf Computer und ein Drucker für das Kollegium zur Verfügung. Darüber hinaus gibt es drei weitere Drucker (auf jeder Etage ein Gerät), die per WLAN angesteuert werden können.

Software

Wir nutzen folgende Software: Word, Excel, PowerPoint (Microsoft Office), VLC media player; elektronische Unterrichtsassistenten in den verschiedenen Fächern (Mathematik, Gesellschaftswissenschaften, Fremdsprachen); Libre Office; Antolin, Anton, Blitzrechnen, ChatterPix, CapCut Photo&Video Editor, Classroom, Copilot, GarageBand, iMovie, Kahoot! Play&Create Quizzes, Leo Dictionary, Numbers, Orange Line Vokabeln, Pages, Quizlet, RelutionTeacher, Sofatutor, Worksheet Go!, Zebra, Zebra Schreibtabelle.

3. Medien-Nutzungskonzept

3.1 Nutzung neuer Medien

3.1.1 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, Gesellschaftswissenschaften, Deutsch Assistent)

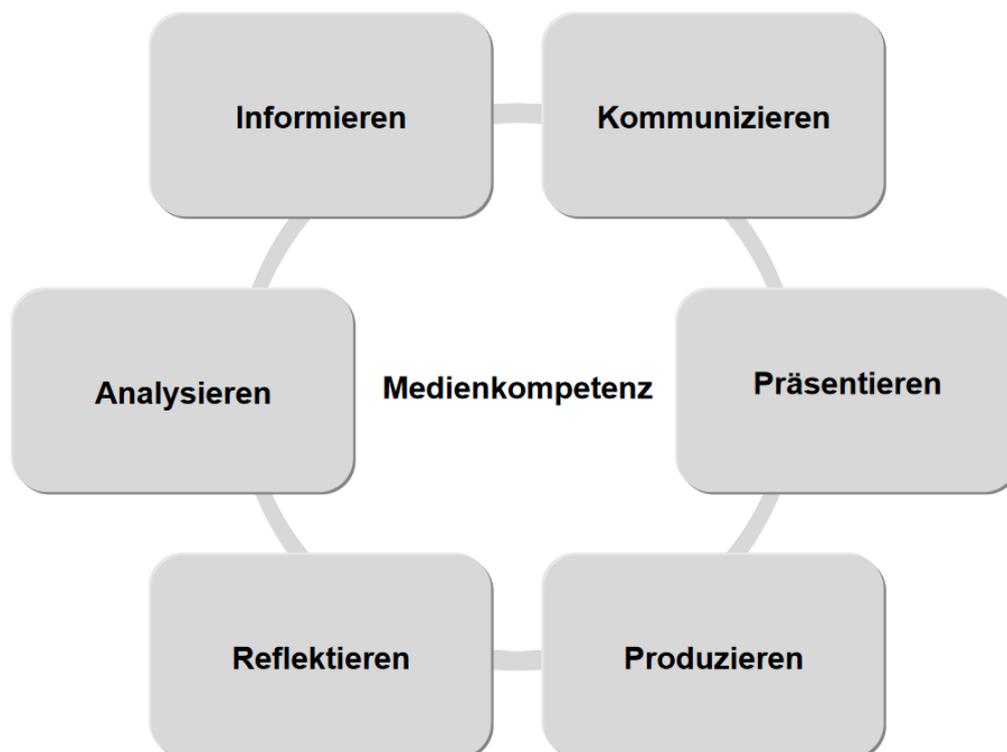
unabdingbar. Elektronische Präsentationen werden besonders durch die Anwendung am Smartboard vereinfacht – ohne Aufwand hat man sofort die Projektionsfläche.

3.1.2 Computerraum

Im besonderen Maße bietet der Computerraum für unsere Schule die Möglichkeit, den PC für die Arbeit mit einer Klasse oder einer Lerngruppe zu nutzen. Fest in den Wochenstundenplan integriert wird die „Medienstunde“ für die Klassen 5 und 6. Hinzu kommt die Möglichkeit im Computerraum und mit den 48 mobilen iPads an Lernprogrammen zu arbeiten. Das geschieht im Rahmen des Deutsch-, Mathematik-, Englisch-, Nawi-, Gewi-, Sach-, Musik- und Kunstunterrichts.

3.1.3 Angestrebter Kompetenzerwerb und Einbindung der Medienbildung ins schulinterne Curriculum

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



Quelle: Rahmenlehrplan Berlin Brandenburg 2019 Teil B

Wie bereits im Vorwort angesprochen, leistet die Nord-Grundschule bereits seit Jahren einen fundierten Beitrag zur Medienbildung durch die Festlegung auf Beibehaltung des Entwicklungsschwerpunktes „Erweiterung der Präsentationskompetenz“, der die Bereiche Informieren, Kommunizieren, Produzieren, Reflektieren und Analysieren einschließt.

Darüber hinaus wurde ein Handlungsleitfaden entwickelt, um die Schülerinnen und Schüler gezielt in der digitalen Medienbildung fördern zu können. Dazu gehört eine Festlegung auf die verschiedenen

Arbeitsschritte in den einzelnen Klassenstufen beim Umgang mit dem Computer, eine Festlegung im Umgang mit Cyber-Mobbing, die Erarbeitung von Chat-Regeln, Gefahren von Internet-Sucht, Fake News etc. Auch wird einmal jährlich das Thema „Soziale Medien“ auf einem Elternabend angesprochen und diskutiert. Die Entwicklung digitaler Medienkompetenz ist zudem fester Bestandteil des schulinternen Curriculums.

Klassenstufe	Verteilung der angestrebten Kompetenzentwicklung auf die Jahrgangsstufen – Arbeitsschritte:	Unterrichtsfächer:
1/2	<p>1. Erlernen des elementaren Umgangs mit dem Computer:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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) • lesen, schreiben, gestalten, überarbeiten und drucken einfacher Texte <p>2. Einsatz interaktiver Unterrichtshilfen und Lernprogramme</p>	<p>Deutsch SU Mathematik</p> <p>Deutsch SU Mathematik</p>
3/4	<p>1. Informieren:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Suchstrategien zur Informationsentnahme aus Medien anwenden • aus dem Internet altersadäquate Informationen entnehmen und reflektieren • geeignete Quellen auswählen, Angabe von Quellen <p>2. Kommunizieren:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kommunikationsmedien auswählen und diese sachgerecht anwenden <p>3. Produzieren:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Basiscomputerprogramm einführen <p>4. Präsentieren:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kriterien erarbeiten (Vortrag mit Plakat) • selbstständig Vorbereiten auf Unterrichtsthemen mit Hilfe von Informationen aus dem Internet • nutzen einfacher Programme zum Erstellen und Bearbeiten von Bildern • einfache Texte verfassen und gestalten • Arbeitsergebnisse situationsgerecht präsentieren • Daten mithilfe von Speichermedien übertragen und speichern 	<p>Deutsch Englisch Mathematik SU Kunst Musik</p> <p>Deutsch Englisch Mathematik SU Kunst Musik</p> <p>Deutsch SU</p> <p>Deutsch Englisch Mathematik SU Kunst Musik</p>

5/6	<p>1. Informieren:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Suchstrategien zur Informationsentnahme aus Medien anwenden • aus dem Internet altersadäquate Informationen entnehmen und reflektieren • geeignete Quellen auswählen, Angabe von Quellen und Verständnis für Urheberrecht entwickeln <p>2. Kommunizieren und Reflektieren:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kommunikationsmedien auswählen und diese sachgerecht anwenden, z.B. Dialoge, Rollenspiele, Pro- und Kontradebatte • kritisches Analysieren von Informationen, z.B. Filmsequenzen, Karikatur, auch Fake News • den eigenen Mediengebrauch kritisch reflektieren • Gefahren der Kommunikation über das Internet kennen und reflektieren • Regeln für verantwortungsbewusste Kommunikation (u.a. Datenschutz) • Chancen und Risiken des eigenen und fremden Mediengebrauchs diskutieren • CBB: Projekt zum Thema Cybermobbing, Realitätsverlust, Computerspiele (Gefahr von Sucht), soziale Netzwerke <p>3. Produzieren:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Text-, Bild- und Videoverarbeitungsprogramme nutzen, z.B. Erklärfilme, stoppmotion-Filme herstellen • PPP (fächerübergreifend) sowie Thesenpapier, z.B. Gewi/Nawi <p>4. Präsentieren:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kriterien erarbeiten (Vortrag mit Plakat, PPP) • Feedbackregeln kennen und anwenden <p>5. Analysieren:</p> <ul style="list-style-type: none"> • geeignete Medien auswählen • Unterscheidung fiktionaler und nicht-fiktionaler Medienangebote 	<p>Deutsch Englisch Mathematik Kunst Musik Gewi Nawi</p> <p>Deutsch, Gewi, Nawi, Medienbildung</p> <p>Deutsch Englisch Mathematik Kunst Musik Gewi Nawi</p> <p>Deutsch Englisch Mathematik Kunst Musik Gewi Nawi</p> <p>Deutsch, Gewi, Nawi, Medienbildung</p>
-----	---	--

4. Technisches Raum- und Ausstattungskonzept

4.1 Aktuelle Raumausstattung

Raum	Raumnutzung	Smartboard (S) / Prowise (P)	PCs	iPads	Laptops	Beamer	Drucker
T 40	Hausmeister	-	1	-	-	-	-
16 (EG)	1./2.Klassen	1 (S)	1	-	-	-	-
8 (EG)	1./2.Klassen	1 (S)	1	-	-	-	-
1 (EG)	1./2.Klassen	1 (S)	1	-	-	-	-
18 (EG)	1./2.Klassen	1 (S)	1	-	-	-	-
6 (EG)	1./2.Klassen	1 (S)	1	-	-	-	-
3 (EG)	1./2.Klassen	1 (S)	1	-	-	-	-
7a	Wolke 7	-	-	-	-	-	-
17b	Sonnenzimmer	1 (S)	1	-	-	-	-
2b	Lernwerkstatt	1 (S)	-	-	-	-	1
33b	Musikraum	-	-	-	-	-	-
30	Nawiraum	1 (S)	1	-	-	-	-
28	Werkraum	-	-	-	-	-	-
11 (EG)	Hortraum (grün)	-	-	-	-	-	-
12b (EG)	Hortraum (rot)	-	1	-	-	-	-
13 (EG)	Hortraum (blau)	-	-	-	-	-	-
108 (1.OG)	3./4.Klassen	1 (S)	1	-	-	-	-
110 (1.OG)	3./4.Klassen	1 (S)	1	-	-	-	-
109 (1.OG)	3./4.Klassen	1 (S)	1	-	-	-	-
104 (1.OG)	3./4.Klassen	1 (S)	1	-	-	-	-

Raum	Raumnutzung	Smartboard (S) / Prowise (P)	PCs	iPads	Laptops	Beamer	Drucker
106 (1.OG)	3./4.Klassen	1 (S)	1	-	-	-	-
105 (1.OG)	3./4.Klassen	1 (S)	1	-	-	-	-
101 (1.OG)	Leseraum	-	1	-	-	-	1
102 (1.OG)	Kreativraum	-	-	-	-	-	-
103 (1.OG)	Spielraum	-	-	-	-	-	-
112 (1.OG)	Computerraum	-	26	48	2	1	-
114 (1.OG)	Kunstraum	1 (P)	1	-	-	-	-
123a (1.OG)	Teamzimmer	-	5	-	-	-	2
201 (2.OG)	5./6.Klassen	1 (P)	1	-	-	-	-
202 (2.OG)	5./6.Klassen	1 (P)	1	-	-	-	-
203 (2.OG)	5./6.Klassen	1 (P)	1	-	-	-	-
207 (2.OG)	5./6.Klassen	1 (P)	1	-	-	-	-
205 (2.OG)	5./6.Klassen	1 (P)	1	-	-	-	-
206 (2.OG)	5./6.Klassen	1 (P)	1	-	-	-	-
204 (2.OG)	Religionsraum	-	-	-	-	-	1
208 (2.OG)	Nordstern	-	1	-	1	-	1
	Gesamt:	22	57	48	3	1	7

Ein Laptop mit fest installiertem Beamer wird für Präsentationen in der Mensa genutzt.

5. Fortbildungskonzept

Bestehende Medienkompetenzen:

Durch die nahezu vollständige Ausstattung der Fach- und Klassenräume mit Smartboards/Prowise-Geräten hat das Kollegium bereits an einer Basisschulung zum Umgang mit diesen Geräten teilgenommen und ist durch den täglichen Umgang damit vertraut.

Das Kollegiums nutzt regelmäßig den PC-Raum sowie die 48 iPads im Unterricht, um allgemein und fachspezifisch medienkompetenzorientiert zu unterrichten.

Ferner werden Einstiegsfortbildungen (Arbeiten mit dem Smartboard/Prowise-Geräten und iPads) für neue Lehrer*innen und Erzieher*innen angeboten.

6. Zuständigkeiten innerhalb und außerhalb der Schule

Bereich	Zuständigkeit	Kontakt
Medienkonzept (Entwicklung/Umsetzung)	Frau Sobeck	stellv.schulleitung@nordgrund.schule.berlin.de
IT-Ansprechpartner der Schule	Frau Sobeck	stellv.schulleitung@nordgrund.schule.berlin.de
IT-Betreuer der Schule	Herr Dove	info@sbe.de
IT-RegionalbetreuerIn (ITRB)	Frau Aust	itr-region06@berlin.de
Kontakt Server-Support	SBE Berlin	info@sbe.de
Kontakt Client-Support	SBE Berlin	info@sbe.de
Zugang zum Warenkorb des IT-Dienstleistungszentrums des Landes Berlin	Frau Sobeck	stellv.schulleitung@nordgrund.schule.berlin.de