

Medienkonzept

der
Schule Grützmillenweg



Beschlussfassung
23.11.2021

Inhaltsverzeichnis

| | |
|--|-----------|
| 1. Einleitung/Schulische Gegebenheiten | 4 |
| a. Allgemeines Verständnis des Kollegiums zum Einsatz digitaler Medien im Unterricht | 4 |
| b. Vorgaben der Schulbehörde/Bezug zu den Bildungsplänen | 5 |
| c. Hinweis auf die Fachanforderungen/KMK-Strategie | 8 |
| d. Konsequenzen aus den oben beschriebenen Umständen für unsere Schule | 8 |
| 2. Unterrichtsentwicklung | 9 |
| a. Allgemeine medienpädagogische Zielsetzungen der Medienerziehung | 9 |
| b. Mediencurriculum der Vorschule | 9 |
| c. Mediencurriculum für die jeweiligen Fächer/Jahrgänge | 10 |
| für das Fach Deutsch | 10 |
| für das Fach Mathematik | 11 |
| für das Fach Sachunterricht | 16 |
| für das Fach Englisch | 18 |
| für das Fach Religion | 18 |
| für das Fach Sport | 20 |
| für das Fach Musik | 23 |
| für das Fach Kunst | 23 |
| für das Fach Theater | 24 |
| d. Datenschutzbestimmungen der Schule, Vereinbarungen mit Lehrkräften, Schüler:innen und Eltern | 25 |
| 3. Ausstattung | 25 |
| a. Aktueller Stand der Hardware | 25 |
| b. Finanzierung/Sponsoren und Co. | 26 |
| c. Planung für Neuanschaffungen (Hardware) | 26 |
| d. Aktueller Stand der Software | 27 |
| e. Planung für Neuanschaffungen (Software), ggf. auch kurzfristiges Budget | 27 |
| f. Hinweise zur IT-Infrastruktur | 27 |
| g. Umgang mit BYOD (Bring your own device – private Schülergeräte) | 28 |
| 4. Fortbildung | 28 |
| a. Aktuelle Medienkompetenz der Lehrkräfte (bereits durchgeführte Fortbildungen, technische und mediendidaktische Kompetenzen, aktuelle Ressourcen im Kollegium) | 28 |



| | |
|---|-----------|
| b. Fortbildungswünsche der Kolleg:innen | 29 |
| c. Notwendige Fortbildungen in der Zukunft | 29 |
| d. Zeitplanung | 29 |
| e. Alternative Fortbildungskonzepte innerhalb der Schule | 29 |
| 5. Elternzusammenarbeit / Kooperationspartner:innen/ Projekte | 29 |
| a. Elternrat /Elternzusammenarbeit | 29 |
| b. Außerschulische Partner:innen | 30 |
| c. Andere Schulen (Austausch von Hard-/Software oder pädagogischen Konzepten) | 30 |
| d. Projektwochen | 30 |
| e. Projekte / freiwillige Angebote im Ganzttag | 30 |
| 6. Evaluation | 31 |
| a. Zeitplanung der Evaluation | 31 |
| b. Ergebnisse zu den Kompetenzen der Lehrkräfte aus den jeweiligen Schuljahren | 31 |
| c. Ergebnisse zu den Kompetenzen der Schüler:innen aus den jeweiligen Schuljahren | 31 |
| d. Weiterentwicklung in Bezug auf die Ausstattung | 31 |
| e. Konsequenzen | 31 |
| 7. Ansprechpartner:innen | 31 |
| a. für den Einsatz bestimmter Software/Hardware (Kolleg:innen innerhalb der Schule) | 31 |
| b. für Neuanschaffungen | 31 |
| c. für Datenschutz | 31 |
| 8. Literaturverzeichnis / Quellennachweise | 32 |

Schule Grützmühlenweg
Grützmühlenweg 38
22339 Hamburg
Tel 040 / 428 965 230
Fax 040 / 428 965 244
Schule-gruetzmuehlenweg@bsb.hamburg.de
www.schulegmw.hamburg.de

1. Einleitung/Schulische Gegebenheiten

a. Allgemeines Verständnis des Kollegiums zum Einsatz digitaler Medien im Unterricht

Das medienpädagogische Konzept unserer Schule zielt auf die Förderung einer konstruktiven, kritischen und kreativen Auseinandersetzung der Schüler:innen mit digitalen Medien in einer sich ständig weiterentwickelnden, medial geprägten Lebenswelt ab.

In unserem Zeitalter der Digitalisierung und globalen Vernetzung wachsen Grundschul Kinder als *Digital Natives* auf, deren Teilhabe am gesellschaftlichen Leben auch künftig zunehmend von der Fähigkeit des selbstständigen, digitalen Arbeitens und kritisch-reflektierten Nutzens neuer Medien abhängen wird.

Lesen, Schreiben und Rechnen bleiben für uns die elementar zu erlernenden Kulturtechniken. Angesichts des digitalen Wandels unserer Zeit gehen wir jedoch von einem erweiterten Verständnis dieser aus. Angelehnt an den Bildungsautoren Jörn Muus-Meerholz (2016)¹ verstehen wir

- **Lesen** insgesamt als Umgang mit der informationellen Welt, also auch als Recherche, Bewertung, Wissensmanagement, Analyse ...
- **Schreiben** insgesamt als „in die Welt hinein schreiben“ und „sich in der Welt äußern“, also als geschriebene Schrift, als gesprochenes Wort, als Video oder Audio, als Präsentation, als Gestaltung von Publikationen ...
- **Rechnen** insgesamt als Verstehen und Gestalten von logischen Verknüpfungen von Objekten, also auch als Algorithmen, Informatik, Informationswissenschaften ...

Wir haben im Kollegium darüber diskutiert, ob die Zuordnung „gesprochenes Wort“ zu „Schreiben“ nicht zu weit führt und die Gefahr birgt, dass das (handschriftliche) Schreiben in seiner Bedeutung weiter abnimmt. Texte können schließlich heute vom Computer per Diktierfunktion „geschrieben“ und die Rechtschreibung von der Autokorrektur übernommen werden. Wir sind uns jedoch darüber einig, dass das Erlernen der Handschrift und das Schreiben im herkömmlichen Sinne in der Grundschule eine zentrale Rolle spielt und durch den Umgang mit digitalen Werkzeugen nicht ersetzt werden soll.

Medienerziehung insgesamt ist kein zusätzliches Fach, das unterrichtet wird, sondern geht in allen Fächern auf. Im Mittelpunkt unseres Konzepts steht die Entfaltung der Medienkompetenz der Schüler:innen durch einen dauerhaften, pädagogisch strukturierten und an der Lebenswelt orientierten Prozess. Wir wollen unsere Schüler:innen darin unterstützen, sich von passiven Medienkonsumenten:tinnen zu mündigen Medienproduzent:innen zu entwickeln.

¹ vgl. BSB (2020).

b. Vorgaben der Schulbehörde/Bezug zu den Bildungsplänen

Ziel der Schulbehörde ist es, Schüler:innen besser auf die digitalisierte Wirklichkeit in Beruf, Studium und Freizeit vorzubereiten und die Nutzung digitaler Medien wie Computer, Tablets und auch Smartphones (in den weiterführenden Schulen) neben Schulbuch und Arbeitsheft als selbstverständliche Arbeitsmittel zu etablieren.² Der Ausbau der technischen Infrastruktur und der Einsatz webbasierter Lernprogramme an Hamburger Schulen hat begonnen und die aus dem zwischen Bund und Ländern vereinbarten „Digitalpakt Schule“ festgelegten Mittel wurden ausgeschüttet. Mit den Finanzhilfen fördert die FHH „lernförderliche und belastbare, interoperable digitale technische Infrastrukturen, die Etablierung von Lehr-Lern-Infrastrukturen sowie die Optimierung vorhandener Strukturen.“³

Als pädagogische Richtlinie für die Klassenstufen 1-4 gilt der **Bildungsplan Grundschule** in seiner aktuell gültigen Fassung.⁴ Zum Aufgabengebiet „Medienerziehung“ wird dort Folgendes ausgeführt:

„Kindheit wird heute durch die allgegenwärtige Präsenz von Medien zunehmend auch durch virtuelle Welten beeinflusst.

Schon vor dem Eintritt in die Schule machen die Kinder vielfältige Medienerfahrungen. Medienerziehung dient der eigenständigen Orientierung der Kinder in der medialen Welt und fördert systematisch die selbstbestimmte Nutzung der Medienangebote und -möglichkeiten.

Dies erfordert nicht nur eine sichere Bedienung und Handhabung von Geräten und Programmen, sondern auch eine reflektierte Wahrnehmung, um zwischen Darstellung und Realität unterscheiden zu können. In diesem Sinne bezieht sich eine umfassende Medienkompetenz auf die Bereiche Kommunikation, Information, Visualisierung, Gestaltung und Analyse/Reflexion. Mediengerechte Lernsituationen knüpfen entwicklungsgerecht an Medienerfahrungen insbesondere mit digitalen Medien von Kindern ab dem Vorschulalter an und berücksichtigen Vorwissen, Bedürfnisse und Kompetenzen.

Sie ermöglichen das Anwenden und Nutzen von Programmen sowie das Gestalten mithilfe von Medien und Reflektieren über Medien im Sinne rezeptiver und produktiver Mediennutzung. Entsprechende Lernumgebungen und individualisierte Arbeitsaufträge ermöglichen sowohl verstärkte Eigentätigkeit als auch gemeinsames entdeckendes Lernen.“⁵

Die Kompetenzanforderungen am Ende von Jg. 2 und 4 ergeben sich aus dem Bildungsplan wie folgt⁶:

² vgl. BSB (2018).

³ Mitteilungsblatt der Behörde für Schule und Berufsbildung (2019).

⁴ BSB (2011).

⁵ vgl. BSB, (2011).

⁶ ebd.

| Anforderungen am Ende der Jahrgangsstufe 2 | | | |
|---|---|---|---|
| | Erkennen | Bewerten | Handeln |
| | Die Schülerinnen und Schüler | Die Schülerinnen und Schüler | Die Schülerinnen und Schüler |
| Kommunikation | <ul style="list-style-type: none"> benennen einfache Möglichkeiten der Kommunikation (Gespräch, Telefonat, E-Mail, Chat etc.), | <ul style="list-style-type: none"> treffen für den Austausch von Botschaften und Informationen eine Auswahl aus vorgegebenen Kommunikationsmöglichkeiten, | <ul style="list-style-type: none"> tauschen Botschaften und Informationen z. B. per Brief oder E-Mail aus, |
| Information | <ul style="list-style-type: none"> beschreiben einfache Suchstrategien (z. B. bezogen auf Kinderlexikon, Kindersuchmaschine), | <ul style="list-style-type: none"> untersuchen Informationsquellen anhand einfacher Kriterien (z. B. Art der Darstellung, Verständlichkeit, Umfang, Text- und Bildanteil), | <ul style="list-style-type: none"> finden z. B. mithilfe von (Online-)Lexika und einer Kindersuchmaschine aufgabenbezogenen Informationen, |
| Visualisierung | <ul style="list-style-type: none"> beschreiben Möglichkeiten zur bildlichen Darstellung von Geschichten und Sachverhalten, | <ul style="list-style-type: none"> ordnen Bilder und Texte einander passend zu (z. B. bei Bildgeschichten), | <ul style="list-style-type: none"> stellen einfache Sachverhalte mit Texten und Bildern dar (z. B. Steckbrief), |
| Gestaltung | <ul style="list-style-type: none"> benennen einfache Möglichkeiten der Gestaltung (z. B. Bild, Ton, Text, Film), | <ul style="list-style-type: none"> beschreiben die Wirkung von Farben, Geräuschen, Tönen, Bewegung usw., | <ul style="list-style-type: none"> gestalten kleine Medienprodukte (Bildgeschichte, Plakat, Kalender u. a.) mit Hilfestellung, |
| Analyse/Reflexion | <ul style="list-style-type: none"> erläutern Wünsche und Bedürfnisse bezogen auf den eigenen Mediengebrauch. | <ul style="list-style-type: none"> unterscheiden positive und negative Seiten der eigenen Mediennutzung (Spaß, Ärger, Angst usw.). | <ul style="list-style-type: none"> berichten über eigene Medienerfahrungen anhand von Beispielen und vergleichen sie mit anderen. |
| <p>Mögliche Themenfelder:</p> <ul style="list-style-type: none"> Kleine Medienprodukte erstellen: Steckbrief, Bildgeschichte, Wandzeitung, Kalender u. a. Bildergeschichten Kinder-Alltag ohne Medien (in anderen Ländern, vor vielen Jahren ...) Lerntagebuch | | | |

| Anforderungen am Ende von Klasse 4 | | | |
|--|--|--|---|
| | Erkennen | Bewerten | Handeln |
| | Die Schülerinnen und Schüler | Die Schülerinnen und Schüler | Die Schülerinnen und Schüler |
| Kommunikation | <ul style="list-style-type: none"> benennen einfache Regeln der Kommunikation und des Datenschutzes im Internet (z. B. für E-Mail und Chat), | <ul style="list-style-type: none"> treffen für den Austausch von Botschaften und Informationen eine Auswahl aus vorgegebenen Kommunikationsmöglichkeiten, | <ul style="list-style-type: none"> schreiben, senden und empfangen E-Mails, verfassen Chat- und Blogbeiträge und finden sich auf altersgerechten Internetseiten zurecht, |
| Information | <ul style="list-style-type: none"> kennen unterschiedliche analoge und digitale Informationsquellen und einfache Suchstrategien (z. B. bezogen auf Kindersuchmaschinen), | <ul style="list-style-type: none"> treffen eine für ihre Zwecke geeignete Auswahl aus vorgegebenen Informationsquellen, | <ul style="list-style-type: none"> wählen aus vorgegebenen Webseiten und (digitalen) Nachschlagewerken Informationen aus und bearbeiten sie für ihre Zwecke, |
| Visualisierung | <ul style="list-style-type: none"> benennen Möglichkeiten zur Präsentation eigener Lernergebnisse (z. B. Plakat, digitale Präsentationen), | <ul style="list-style-type: none"> treffen eine sinnvolle Auswahl aus vorgegebenen Visualisierungsmöglichkeiten (z. B. passende Zuordnung von Bild Text und Ton), | <ul style="list-style-type: none"> bereiten eigene Lernergebnisse altersgerecht medial auf und präsentieren sie, |
| Gestaltung | <ul style="list-style-type: none"> unterscheiden verschiedene mediale Gestaltungsmöglichkeiten (z. B. Bild, Grafik, Ton, Text), | <ul style="list-style-type: none"> bewerten die Gestaltung vorgegebener und eigener Produktionen (Wirkung von Farben, Geräuschen...), | <ul style="list-style-type: none"> gestalten kleine Medienprodukte (Bildgeschichte, Plakat, Hörszene) mit Hilfeleistung, |
| Analyse/ Reflexion | <ul style="list-style-type: none"> benennen Chancen und Gefahren, die das Internet bietet, und kennen grundlegende Schutzmöglichkeiten, insbesondere für die eigene Person. | <ul style="list-style-type: none"> bewerten eigene Medienerfahrungen und den Einfluss von Medien auf ihren Alltag. | <ul style="list-style-type: none"> berichten über eigene Medienerfahrungen anhand von Beispielen und benennen kritische Problembereiche der Internetnutzung. |
| Mögliche Themenfelder: <ul style="list-style-type: none"> Mein Medien-Alltag Klassenzeitung Kommunikation früher und heute Sicher im Internet unterwegs | | | |

In älteren Klassenstufen rücken der Blick auf den Schutz der Persönlichkeit, der Privatsphäre und rechtliche Fragen in den Vordergrund, da die Kinder und Jugendlichen mit voranschreitendem Alter zunehmend die Möglichkeiten der Kommunikation/Interaktion in sozialen Medien und virtuellen Welten nutzen.

Eine kritische Distanz zu medialen Welten wird deshalb als Grundvoraussetzung zur „Mitgestaltung der gegenwärtigen und zukünftigen Welt“ gesehen.⁷

c. Hinweis auf die Fachanforderungen/KMK-Strategie

Die Strategie der Kultusministerkonferenz zur „Bildung in der digitalen Welt“ sagt ausdrücklich, dass das Lernen mit und über digitale Medien alle Altersstufen umfasst und bereits in der Grundschule beginnen sollte.⁸ Schulen, die Veränderungen wie die „digitale Revolution“ im Rahmen ihrer Möglichkeiten von sich aus aufgreifen, gelten laut KMK als „innovativ“ und würden zum Wegbereiter für andere.⁹

Solch eine Schule wollen wir sein. Dementsprechend richtet sich unser Medienkonzept nach den Hinweisen und Anforderung der KMK-Strategie von 2017 aus und berücksichtigt diese bei der Ausgestaltung des Mediencurriculums (s. 2c). Die dort beschriebenen sechs Kompetenzbereiche für die Medienbildung lauten:

1. Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren
2. Kommunizieren und Kooperieren
3. Produzieren und Präsentieren
4. Schützen und sicher Agieren
5. Problemlösen und Handeln
6. Analysieren und Reflektieren

d. Konsequenzen aus den oben beschriebenen Umständen für unsere Schule

Die Bemühungen um die technische Ausstattung der Schule sowie die pädagogischen Handlungsweisen der Lehrenden orientieren sich an den in 1b und 1c genannten Vorgaben und Hinweisen.

⁷ vgl. BSB-Bildungsplan Stadtteilschule (2011), BSB-Gymnasium (2011).

⁸ KMK (2017).

⁹ ebd., S. 5.

2. Unterrichtsentwicklung

a. Allgemeine medienpädagogische Zielsetzungen der Medienerziehung

Die allgemeinen Zielsetzungen für das Lernen mit und durch Medien richten sich nach den in Punkt 1 genannten Grundsätzen und Richtlinien.

Darüberhinaus legen wir an der Schule Grützmühlenweg großen Wert auf eine möglichst hohe und intensive Eigenaktivität der Schüler:innen, durch welche diese Selbstwirksamkeit erfahren und sich Lerninhalte aktiv entdeckend aneignen. Kooperative und kollaborierende Lernformen, die vernetztes Denken und Problemlösungsstrategien fördern, sowie ein konstruktiver Umgang mit Fehlern sind generelle Unterrichtsprinzipien, die an unserer Schule gelten und auch im Lernbereich Medienerziehung Anwendung finden.

Unter Berücksichtigung des inklusiven und individuellen Lernens bevorzugen wir auch beim „Lernen mit und durch Medien“ Lernarrangements, die unterschiedliche Erfahrungen, Interessen und Leistungskapazitäten der Schüler:innen zulassen und widerspiegeln. Bei der Planung und Durchführung medienpädagogischer Unterrichtseinheiten achten wir außerdem auf das Einbeziehen gendergerechter Überlegungen der Grundschulpädagogik. Genauso wie in anderen Bereichen berücksichtigen wir auch in der Medienarbeit die heterogene Zusammensetzung unserer Schüler:innenschaft und erkennen an, dass sich das Mediennutzungsverhalten und damit einhergehende Medienkompetenzen von Familie zu Familie z.T. deutlich unterscheiden.

b. Mediencurriculum der Vorschule

| Ziele | Bildungsinhalt |
|--|--|
| Freizeitgestaltung und Mediennutzung Begriffe für digitale Geräte festigen und anwenden | <ul style="list-style-type: none"> - digitale Geräte benennen und verschiedenen Kategorien zuordnen - Reflexion der eigenen Mediennutzung |
| Fachbegriffe nennen und zuordnen, Unterscheidung analoge/digitale Medien | <ul style="list-style-type: none"> - Bilder von Medien und deren Teile benennen |
| Kinder erlernen spielerisch den Umgang mit der Maus | <ul style="list-style-type: none"> - mit gezielter Software für den PC erlernen die Kinder den Umgang mit der Maus (Wahrnehmungsspiele) |
| Kinder lernen die Nutzung des Smartboards kennen | <ul style="list-style-type: none"> - einfache Aufgaben am Smartboard bearbeiten - altersgerechte Lernprogramme und spezielle Kinderseiten im Netz gemeinsam entdecken |
| erste Erfahrungen mit Programmieraktivitäten anbahnen | <ul style="list-style-type: none"> - Wie funktioniert ein Roboter? in verschiedene Rollen schlüpfen (Roboter/ Programmierer) - Logico Lernkarten „Erstes Programmieren“ - Einsatz des Lernroboters <i>Cubetto</i> |

c. Mediencurriculum für die jeweiligen Fächer/Jahrgänge

beschlossen auf den Fachkonferenzen im SJ 2020/21

für das Fach Deutsch:

| Jahrgang | Medien/Software | Inhalte | Kompetenz |
|------------|--|--|--|
| Klasse 1 | PC, iPad: Anton-App | Übungsaufgaben Deutsch Kl.1 | Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren, Schützen und sicher Agieren |
| | PC: Word iPad: Pages | Buchstaben, Wörter, Sätze, Texte (ab-) schreiben, frei schreiben, Zeichnungen, Fotos, Sprachaufnahmen, Videos einfügen | Produzieren und Präsentieren Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren |
| | PC, iPad: IServ- Videokonferenztool | Teilnahme an Videokonferenzen | Kommunizieren, Kooperieren, Produzieren und Präsentieren, Schützen und Sicher agieren, Problemlösen und Handeln, Analysieren und Reflektieren |
| | iPad: Sprachmemos | Beiträge für den Schulpodcast erstellen | Produzieren und Präsentieren |
| Klasse 2-4 | PC, iPad: Antolin | Buchrecherche, Buchrecherche, Lesequizaufgaben | Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren, Schützen und sicher Agieren |
| | PC, iPad: Anton-App | Übungsaufgaben Deutsch Kl. 2, Kl. 3, Kl. 4 | Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren, Schützen und sicher Agieren |
| | PC: Word iPad: Pages | Texte (ab-) schreiben, frei schreiben, | Produzieren und Präsentieren |

| | | | |
|--|--|---|---|
| | <i>iPad: KeyNotes</i> | Zeichnungen, Fotos, Sprachaufnahmen, Videos einfügen Buchvorstellungen | Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren Produzieren und Präsentieren Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren |
| | PC, <i>iPad: IServ</i> -Videokonferenztool | Teilnahme an Videokonferenzen | Kommunizieren, Kooperieren, Produzieren und Präsentieren, Schützen und Sicher agieren, Problemlösen und Handeln, Analysieren und Reflektieren |
| | <i>iPad: Sprachmemos</i> | Beiträge für den Schulpodcast erstellen | Produzieren und Präsentieren |

für das Fach Mathematik:

| Jahrgang | Medien/Software | Inhalte | Kompetenz |
|----------|---|--|--|
| Klasse 1 | <i>Smartboard, App Denken und Rechnen</i> | Informationen aus Tabellen und Diagrammen entnehmen | Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren, Informationen und Daten analysieren, interpretieren und kritisch bewerten |
| | einheitliche Ordnerstruktur | Schüler:innenarbeiten abspeichern, um damit weiterarbeiten zu können | Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren, Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Geräten abrufen, sie zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren |

| | | | |
|----------|--|--|--|
| | <p>Smartboard und Smart Notebook Software</p> <p><i>Anton-App,</i> Lernprogramme Mathe, LearningApps.org</p> | <p>Schüler:innen-aktivitäten am <i>Smartboard</i></p> <p>Digitale Lernmöglichkeiten nutzen</p> <p>Lernapps und Lernprogramme themenbezogen, eigenständig, individuell auswählen und nutzen</p> | <p>Produzieren und Präsentieren, mehrere technische Bearbeitungswerkzeuge kennen und anwenden, Problemlösen und Handeln, Eine Vielzahl digitaler Werkzeuge kennen und kreativ anwenden</p> <p>Problemlösen und Handeln, Effektive digitale Lernmöglichkeiten finden, nutzen und bewerten</p> <p>Analysieren und Reflektieren, Vielfalt der digitalen Medienlandschaft kennen</p> |
| Klasse 2 | <p><i>Smartboard, App Denken und Rechnen</i></p> <p>Einheitliche Ordnerstruktur</p> | <p>Informationen aus Tabellen und Diagrammen entnehmen</p> <p>Schüler:innenarbeiten abspeichern, um damit weiterarbeiten zu können</p> | <p>Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren, Informationen und Daten analysieren, interpretieren und kritisch bewerten</p> <p>Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren, Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Geräten abrufen, sie zusammenfassen, organisieren und</p> |

| | | | |
|----------|--|--|--|
| | <p><i>Smartboard und Smart Notebook-Software</i></p> <p><i>Anton-App, Lernprogramme Mathe, LearningApps.org</i></p> <p>PC, iPad, Internet</p> | <p>Schüler:innen-aktivitäten am <i>Smartboard</i></p> <p>Digitale Lernmöglichkeiten nutzen</p> <p>Lernapps und Lernprogramme themenbezogen, eigenständig, individuell auswählen und nutzen</p> | <p>strukturiert aufbewahren</p> <p>Produzieren und Präsentieren, Mehrere technische Bearbeitungswerkzeuge kennen und anwenden, Problemlösen und Handeln, Eine Vielzahl digitaler Werkzeuge kennen und kreativ anwenden</p> <p>Problemlösen und Handeln, Effektive digitale Lernmöglichkeiten finden, nutzen und bewerten</p> <p>Analysieren und Reflektieren, Vielfalt der digitalen Medienlandschaft kennen</p> |
| Klasse 3 | <p><i>Smartboard, App Denken und Rechnen</i></p> <p>PC, iPad, Smartboard, Word, Excel, Numbers, Smart Notebook, KeyNote, PowerPoint, App Denken und Rechnen</p> <p>Einheitliche Ordnerstruktur</p> | <p>Informationen aus Tabellen und Diagrammen entnehmen</p> <p>Tabellen und Diagramme erstellen</p> <p>Schüler:innenarbeiten abspeichern, um damit</p> | <p>Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren, Informationen und Daten analysieren, interpretieren und kritisch bewerten</p> <p>Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren, Informationsquellen analysieren und kritisch bewerten</p> <p>Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren, Informationen und</p> |

| | | | |
|----------|---|--|---|
| | <p><i>Smartboard und Smart Notebook-Software</i></p> <p><i>AntonApp, Lernprogramme Mathe, LearningApps.org</i></p> <p><i>PC, iPad, Internet</i></p> | <p>weiterarbeiten zu können</p> <p>Schüler:innen-aktivitäten am <i>Smartboard</i></p> <p>Digitale Lernmöglichkeiten nutzen</p> <p>Lernapps und Lernprogramme themenbezogen, eigenständig, individuell auswählen und nutzen</p> | <p>Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Geräten abrufen, sie zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren</p> <p>Produzieren und Präsentieren, Mehrere technische Bearbeitungswerkzeuge kennen und anwenden, Problemlösen und Handeln, Eine Vielzahl digitaler Werkzeuge kennen und kreativ anwenden</p> <p>Problemlösen und Handeln, Effektive digitale Lernmöglichkeiten finden, nutzen und bewerten</p> <p>Analysieren und Reflektieren, Vielfalt der digitalen Medienlandschaft kennen</p> |
| Klasse 4 | <p><i>Smartboard, App Denken und Rechnen</i></p> <p><i>PC, iPad, Smartboard, Word, Excel, Numbers,</i></p> | <p>Informationen aus Tabellen und Diagrammen entnehmen</p> <p>Tabellen und Diagramme erstellen</p> | <p>Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren, Informationen und Daten analysieren, interpretieren und kritisch bewerten</p> <p>Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren,</p> |

| | | | |
|--|---|--|---|
| | <p><i>Smart Notebook, KeyNote, PowerPoint, App Denken und Rechnen</i></p> <p>Einheitliche Ordnerstruktur</p> <p><i>Smartboard und Smart Notebook-Software</i></p> <p><i>AntonApp, Lernprogramme Mathe, LearningApps.org</i></p> <p>PC, iPad, Internet</p> | <p>Schüler:innenarbeiten abspeichern, um damit weiterarbeiten zu können</p> <p>Schüler:innenaktivitäten am Smartboard</p> <p>Digitale Lernmöglichkeiten nutzen</p> <p>Lernapps und Lernprogramme themenbezogen, eigenständig, individuell auswählen und nutzen</p> | <p>Informationsquellen analysieren und kritisch bewerten</p> <p>Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren, Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Geräten abrufen, sie zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren</p> <p>Produzieren und Präsentieren, Mehrere technische Bearbeitungswerkzeuge kennen und anwenden, Problemlösen und Handeln, Eine Vielzahl digitaler Werkzeuge kennen und kreativ anwenden</p> <p>Problemlösen und Handeln, Effektive digitale Lernmöglichkeiten finden, nutzen und bewerten</p> <p>Analysieren und Reflektieren, Vielfalt der digitalen Medienlandschaft kennen</p> |
|--|---|--|---|

für das Fach Sachunterricht:

| Jahrgang | Medien/Software | Inhalte | Kompetenz |
|----------|--|--|---|
| Klasse 1 | PC: <i>Paint</i> Tablet: <i>Pages/Fotos/KeyNote</i> | Bilder von Pflanzen/Tieren/Objekten /Experimenten zu einem Thema erstellen, bearbeiten und speichern, Mini-Präsentationen mit Sprachaufnahmen | Produzieren und Präsentieren und Suchen, Verarbeiten, Aufbewahren |
| | <i>iPad: Safari</i> | Einen Internetbrowser benutzen, um Webseiten (Klassen <i>padlet</i> , Kindersuchmaschinen für Leseanfänger:innen, z.B. <i>Mini-KLexikon</i>) aufzurufen | Suchen und Filtern, in digitalen Umgebungen suchen, Suchstrategien nutzen und weiterentwickeln |
| | PC, <i>iPad, IServ</i> | Regeln für Videokonferenzen erarbeiten und einhalten, an Videokonferenzen teilnehmen | Kommunizieren und Interagieren: Mithilfe verschiedener digitaler Kommunikationsmöglichkeiten kommunizieren |
| | <i>Smartboard:</i> Mein erstes Internet-ABC online https://www.internet-abc.de/kinder/mein-erstes-internet-abc-online/ | Was bedeutet das Wort "Medien"? Worauf musst du im Internet aufpassen? Was ist im Internet privat, was öffentlich? Werbung | Analysieren und Reflektieren: Wirkungen von Medien in der digitalen Welt (z.B. Stars, Computerspiele, mediale Gewaltdarstellungen) analysieren und konstruktiv damit umgehen. |
| Klasse 2 | PC Browser <i>iPad: Safari</i> | Suchmaschinen nutzen (<i>BlindeKuh, FragFinn, Klexikon, Hamsterkiste</i>), Suchergebnisse klären | Suchen und Filtern, in digitalen Umgebungen suchen, Suchstrategien nutzen und weiterentwickeln, Relevante Quellen identifizieren und zusammensuchen |

| | | | |
|----------|--|--|--|
| | | Was ist eine gute Seite? Kannst du das verstehen? Vergleich von drei verschiedenen Seiten | |
| Klasse 3 | PC Browser <i>iPad: Safari</i> PC: <i>Powerpoint, iPad: Pages, KeyNote</i> | Suchmaschinen nutzen (<i>BlindeKuh, FragFinn, Klexikon, Hamsterkiste</i>), Suchergebnisse klären, Nicht <i>Google!</i> Präsentation erstellen, speichern und präsentieren | Suchen und Filtern, in digitalen Umgebungen suchen, Suchstrategien nutzen und weiterentwickeln, Relevante Quellen identifizieren und zusammensuchen Präsentieren und Produzieren, Speichern und Abrufen: Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und aufbewahren |
| Klasse 4 | PC Browser <i>iPad: Safari</i> PC: <i>Powerpoint, iPad: Pages, KeyNote</i> | Suchmaschinen nutzen (<i>BlindeKuh, FragFinn, Klexikon, Hamsterkiste</i>), Suchergebnisse klären, Nicht <i>Google!</i> Was ist eine gute Seite? Kannst du das verstehen? Drei Webseiten werden vorgegeben Präsentation erstellen, speichern und präsentieren | Suchen und Filtern, in digitalen Umgebungen suchen, Suchstrategien nutzen und weiterentwickeln, Relevante Quellen identifizieren und zusammensuchen Informationen und Daten analysieren, interpretieren und kritisch bewerten Präsentieren und Produzieren, Speichern und Abrufen: Informationen und Daten zusammenfassen, |

| | | | |
|--|--|--|------------------------------|
| | | | organisieren und aufbewahren |
|--|--|--|------------------------------|

Optional im kommenden SJ: Programmieren mit *Cubetto*, *Calliope Mini* und *Lego Mindstorms (EV3)*

für das Fach Englisch:

| Jahrgang | Medien/Software | Inhalte | Kompetenz |
|----------|-------------------------------------|--|------------------------------|
| Klasse 1 | <i>iPad: iMovie</i> , Sprachmemo | Rollenspiel/Dialog aufnehmen | Produzieren und Präsentieren |
| Klasse 2 | <i>iPad: iMovie</i> , Sprachmemo | Rollenspiel/Dialog aufnehmen | Produzieren und Präsentieren |
| Klasse 3 | <i>iPad: iMovie</i> , Sprachmemo | Bildergeschichte sprechen, aufnehmen und präsentieren | Produzieren und Präsentieren |
| | <i>iPad: Pages</i> | Texte verfassen, korrigieren und präsentieren | Produzieren und Präsentieren |
| Klasse 4 | <i>iPad: Book Creator</i> | Digitales Buch erstellen in Kleingruppen (Themen: „Me“, „My favourite animal“, „A City“) | Produzieren und Präsentieren |
| | <i>iPad: Pages</i> | Texte verfassen, korrigieren und präsentieren | Produzieren und Präsentieren |

für das Fach Religion:

| Jahrgang | Medien/Software | Inhalte | Kompetenz |
|----------|-----------------|--|-----------|
| Klasse 1 | | | |
| Klasse 2 | | | |
| | | Teilnehmer:innen der letzten RU-FK (23.03.21) sind nach reger Diskussion der Auffassung, dass das Fach Religion kaum etwas zu den Zielen des Medienkonzepts beitragen kann bzw. aus unserer Sicht nicht für die Grundschule passt. Nur ganz wenige Aspekte lassen sich in den Religionsunterricht einbinden. Gerade im einstündigen RU (nur in Jg. 3 zweistündig) sollte der Schwerpunkt auf einem analogen Miteinander liegen und digitale Medien wenig genutzt werden. | |

| | | | |
|----------------|--|---|--|
| Klasse 3 und 4 | <i>iPad:Fotos Smartboard</i> | Foto eines Standbildes zu biblischen Geschichten planen, umsetzen und am Smartboard präsentieren | Produzieren und Präsentieren: Eine Produktion planen, gestalten, präsentieren und veröffentlichen/teilen |
| | | 10 Gebote: Du sollst nicht stehlen! Geistiges Eigentum anderer als das eigene ausgeben, z.B. Tanz aus dem Internet als das Eigenproduktion ausgeben. | Produzieren und Präsentieren: Bedeutung von Urheberrecht und geistigem Eigentum kennen |
| | <i>Smartboard, Film „Unsere 10 Gebote“</i> | 10 Gebote: Du sollst nicht begehren. Reflektieren von Selbstdarstellungen anderer im Internet. Nicht dem Leben anderer nacheifern. Vermittlung: „Sei du selbst!“ Positives Selbstbild der Kinder stärken. | Schützen und sicher Agieren: Risiken und Gefahren in digitalen Umgebungen kennen, reflektieren und berücksichtigen |
| | <i>AntonApp</i> | Verantwortungsvoller Umgang mit dem Preisgeben persönlicher Informationen in sozialen Netzwerken thematisieren. | Schützen und sicher Agieren: Strategien zum Schutz entwickeln und anwenden |
| | <i>Film „Unsere 10 Gebote“</i> | Privatsphäre: verantwortungsvoller Umgang mit Passwörtern | Schützen und sicher Agieren:Privatsphäre in digitalen Umgebungen durch geeignete Maßnahmen schützen. |
| | | Thematisierung von Idolen in sozialen Netzwerken (z.B. | Analysieren und Reflektieren: Wirkungen von Medien |

| | | | |
|--|---|--|---|
| | <p><i>Smartboard, YouTube, Video</i></p> <p>Beispiele aus sozialen Netzwerken von Falschdarstellungen von sich selbst und anderen</p> <p>evtl. <i>YouTube Video</i>, z.B. Chat-Verläufe oder Instagram-Kommentare</p> | <p>Instagram), Ersatzreligion soziale Medien</p> <p>Kulturen/Religion mit Videomaterial nahebringen, gerade wenn es z.B. keine buddhistischen/hinduistischen Kinder in der Klasse gibt.</p> <p>Den eigenen Mediengebrauch reflektieren: 10 Gebote „Du sollst nicht falsch Zeugnis reden“</p> <p>Negatives Potential des Mobbings in soz. Netzwerken erkennen, Wichtigkeit, für andere einzustehen (Barmherziger Samariter)</p> | <p>in der digitalen Welt (z.B.Stars, Computerspiele, mediale Gewaltdarstellungen) analysieren und konstruktiv damit umgehen.</p> <p>Analysieren und Reflektieren: Chancen und Risiken des digitalen Medienmissbrauchs in unterschiedliche Lebensbereichen erkennen, eigenen Mediengebrauch reflektieren und ggf. modifizieren.</p> <p>Analysieren und Reflektieren: Potenziale der Digitalisierung im Sinne sozialer Integration und sozialer Teilhabe erkennen, analysieren und reflektieren</p> |
|--|---|--|---|

für das Fach Sport:

| Jahrgang | Medien/Software | Inhalte | Kompetenz |
|----------|---------------------|-----------------------|--|
| Klasse 1 | <i>Padlet/IServ</i> | Digitale Sportstunden | Kommunizieren und Kooperieren: Mithilfe verschiedener digitaler Kommunikationsmöglichkeiten kommunizieren, Dateien, Informationen und Links teilen |

| | | | |
|-----------------|--|--|--|
| <p>Klasse 2</p> | <p><i>Padlet/IServ</i></p> <p><i>iPad: iMovie</i></p> | <p>Digitale Sportstunden</p> <p>Videoaufnahmen +Feedback</p> | <p>Kommunizieren und Kooperieren: Mithilfe verschiedener digitaler Kommunikationsmöglichkeiten kommunizieren, Dateien, Informationen und Links teilen</p> <p>Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren: Informationen und Daten analysieren, interpretieren und kritisch bewerten</p> |
| <p>Klasse 3</p> | <p><i>Padlet/IServ</i></p> <p><i>iPad: iMovie</i></p> <p><i>iPad: iMovie</i></p> <p><i>iPad, IServ, Padlet</i></p> | <p>Digitale Sportstunden</p> <p>Videoaufnahmen +Feedback</p> <p>Videoclips in Themen-Ordnern speichern (entsprechend den Bewegungsfeldern)</p> <p>Mit Video-Aufnahmen sorgfältig und entsprechend den Regeln umgehen</p> | <p>Kommunizieren und Kooperieren: Mithilfe verschiedener digitaler Kommunikationsmöglichkeiten kommunizieren, Dateien, Informationen und Links teilen</p> <p>Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren: Informationen und Daten analysieren, interpretieren und kritisch bewerten</p> <p>Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren: Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren</p> <p>Produzieren und Präsentieren: Bedeutung von Urheberrecht und geistigem Eigentum</p> |

| | | | |
|----------|----------------------------|---|---|
| | | | kennen, Urheberrecht und Nutzungsrecht bei eigenen und fremden Werken berücksichtigen, Persönlichkeitsrechte beachten |
| Klasse 4 | <i>Padlet/IServ</i> | Digitale Sportstunden | Kommunizieren und Kooperieren: Mithilfe verschiedener digitaler Kommunikationsmöglichkeiten kommunizieren, Dateien, Informationen und Links teilen |
| | <i>iPad: iMovie</i> | Videoaufnahmen +Feedback | Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren: Informationen und Daten analysieren, interpretieren und kritisch bewerten |
| | <i>iPad: iMovie</i> | Videoclips in Themen-Ordern speichern (entsprechend den Bewegungsfeldern) | Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren: Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren |
| | <i>iPad, IServ, Padlet</i> | Mit Video-Aufnahmen sorgfältig und entsprechend den Regeln umgehen | Produzieren und Präsentieren: Bedeutung von Urheberrecht und geistigem Eigentum kennen, Urheberrecht und Nutzungsrecht bei eigenen und fremden Werken berücksichtigen, Persönlichkeitsrechte beachten |

für das Fach Musik:

| Jahrgang | Medien/Software | Inhalte | Kompetenz |
|----------|--|--|---|
| Klasse 3 | <i>iPad: Safari</i> Kindersuchmaschinen | Referate zu Musikthemen vorbereiten, Recherche im Netz (Komponisten, Werke, Instrumentenkunde) | Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren |
| | <i>iPad: Pages, Smartboard</i> | Präsentation, Multitmedia (Filme, Audios, Texte) einbinden | Produzieren und Präsentieren |
| Klasse 4 | <i>iPad: Safari</i> Kindersuchmaschinen | Referate zu Musikthemen vorbereiten, Recherche im Netz (Komponisten, Werke, Instrumentenkunde) | Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren |
| | <i>iPad: Pages, Smartboard</i> | Präsentation, Multitmedia (Filme, Audios, Texte) einbinden | Produzieren und Präsentieren |
| | <i>iPad: GarageBand</i> | Stimmen, Geräusche, Klänge aufnehmen, bearbeiten, mit Sound-Grundschule-Bausteinen komponieren, Keyboard Rhythmusmaschine nutzen | Produzieren und Präsentieren (mehrere technische Bearbeitungswerkzeuge kennen und anwenden, Eine Produktion planen und in verschiedenen Formaten gestalten) |

für das Fach Kunst:

| Jahrgang | Medien/Software | Inhalte | Kompetenz |
|----------|------------------------|----------------------------------|--|
| Klasse 1 | PC: <i>Paint, iPad</i> | eine Zeichnung digital erstellen | Produzieren und Präsentieren, Mehrere technische Bearbeitungswerk- |

| | | | |
|----------|---|---|---|
| | | | zeuge kennen und anwenden |
| Klasse 2 | <i>iPad</i> , Digitalkamera | eigene Fotos machen und bearbeiten, beim Land Art Projekt | Produzieren und Präsentieren, Mehrere technische Bearbeitungswerkzeuge kennen und anwenden |
| Klasse 3 | PC: <i>Paint</i> <i>iPad</i> : Fotos, <i>Pages</i> | Bildbearbeitung – Foto/Zeichnung-Collage | Produzieren und Präsentieren, Mehrere technische Bearbeitungswerkzeuge kennen und anwenden |
| Klasse 4 | <i>iPad</i> : <i>Safari</i> <i>iPad</i> : Kamera <i>iPad</i> : <i>KeyNote</i> | Zu Künstler:innen recherchieren Thema „Tarnung“ – Fotos der Hände Künstler:innenreferate präsentieren | Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren, Suchstrategien nutzen und weiterentwickeln Produzieren und Präsentieren, Mehrere technische Bearbeitungswerkzeuge kennen und anwenden Produzieren und Präsentieren, Eine Produktion planen und in verschiedenen Formaten gestalten, präsentieren, veröffentlichen oder teilen. |

für das Fach Theater:

| Jahrgang | Medien/Software | Inhalte | Kompetenz |
|----------|-----------------------------|--|---|
| Klasse 1 | | | |
| Klasse 2 | | | |
| Klasse 3 | | | |
| Klasse 4 | <i>iPad</i> : <i>iMovie</i> | Szenen entwickeln, Fotostrecke, Film erstellen | Produzieren und Präsentieren (Eine Produktion planen, gestalten und präsentieren) |

d. Datenschutzbestimmungen der Schule, Vereinbarungen mit Lehrkräften, Schüler:innen und Eltern

Übergeordnet: DSGVO, Einwilligungserklärungen IServ, IServ Videokonferenztool, iPads, Schulhomepage, siehe Schulhomepage > IServ

Alle Datenschutzbestimmungen und Einwilligungserklärung sind auf der Schulhomepage unter <https://schulegmw.hamburg.de/iserv/> öffentlich einsehbar und werden zu Beginn eines Schuljahres von den Erziehungsberechtigten unterschrieben. Ausgabe- und Sammelstelle ist das Schulbüro. Die Einwilligungen sind freiwillig und können jederzeit ohne Angabe von Gründen zurückgezogen werden. Nicht erteilte Einwilligungen werden zur Information für die zuständigen Lehrkräfte vermerkt.

Schüler:innen werden in einer ihnen verständlichen Weise und zu gegebenem Anlass, z.B. bei der Arbeit mit iPads, Laptops oder bei der Teilnahme an Videokonferenzen, auf die Einhaltung von Datenschutzbestimmungen hingewiesen. Beispiel: Fotos von Mitschüler:innen nicht ohne Erlaubnis, keine Speicherung von personenbezogenen Daten in Dokumenten, sichere Verwahrung von Passwörtern und Login-Daten (Antolin, AntonApp, IServ).

Private Geräte (Smartphones, Handys und Smartwatches) sind laut Schulregeln während des Schulbesuchs auszuschalten und im Ranzen aufzubewahren. Zu Unterrichtszwecken werden diese nicht eingesetzt.

3. Ausstattung

a. Aktueller Stand der Hardware

Alle Klassenräume sind mit Interaktiven Whiteboards (Marke *SMART/Epson*) ausgestattet. Sieben Klassen sind mit dem neuesten, interaktiven *SMART-Display der MX Serie* (inkl. *Smart Learning Suite*) ausgestattet. Für 10 Klassen mit Smartboards älterer Generation wurden **Apple TV**- Adapter bestellt, sodass auch dort die iPads künftig problemlos gespiegelt werden können.

Einige Klassen verfügen über über zwei Standrechner zur Nutzung durch die Schüler:innen.

Im Zuge des Corona-Digitalpakts der Bundesregierung wurden im Schuljahr 2020/21 **130 iPads (7.Generation) 10.2“ (inklusive Schutzhülle und -folie)** angeschafft. Für den Einsatz in den Klassen stehen **fünf Tabletswagen** (mobile Aufbewahrungs- und Ladelösung für jeweils 26 iPads) zur Verfügung. 52 Tablets sind mit einer Tastatur ausgestattet. Die iPads sind über drei Stockwerke im Schulgebäude verteilt und können mobil in die Klassen gefahren werden. Die Ausleihe läuft über das *IServ*-Buchungssystem.

Zum Erlernen erster Programmierschritte im Vorschulbereich steht derzeit ein **Cubetto Lernroboter** zur Verfügung. 5 weitere werden bestellt.

Der **Laptopwagen** enthält 30 Laptops und kann von allen Klassenstufen in der Mensa „Kantinchen“ genutzt werden.

Für Präsentationen in der **Aula** und im **Lehrerzimmer** steht ein **Laptop Fujitsu Esprimo Mobile D9510** (*Windows 10*) sowie ein **MacBookPro** (inkl. USBC-VGA-Adapter) zum Anschluss an den Beamer bereit. Für größere Veranstaltungen und Aufführungen in der Aula kann die schuleigene Anlage inkl. Mikrofonen genutzt werden (Verwaltung durch den Hausmeister Herrn Schmidt). Im Lehrerzimmer ist ein **Apple TV**-Adapter installiert, der auch eine kabellose Übertragung an den Beamer ermöglicht (iPads, Geräte mit entsprechender Software). Präsentationen/größere Veranstaltungen können nach terminlicher Rücksprache auch im Konferenzraum des Gymnasiums durchgeführt werden. Dort verfügt die Schule Grützmühlenweg über einen *IServ*-Gastzugang und kann Beamer und PC mitnutzen.

Im **Fachraum** Kunst und Technik/Holzwerkstatt befindet sich ein *Smartboard 600er Serie*.

Der **Lehrer:innenarbeitsbereich** umfasst drei Standrechner und einen Farbdrucker sowie einen S/W-Kopierer. Im Unterrichtsgebäude stehen den Lehrkräften ein weiterer S/W-Kopierer und ein Farbdrucker zur Verfügung (Kunstsammlungsraum, Serverraum).

b. Finanzierung/Sponsoren und Co.

Derzeit stehen die üblichen Mittel zur Grundausstattung des Medienetat sowie Mittel aus dem *DigitalPakt Schule* zur Verfügung. Der Schulverein beteiligte sich in diesem Jahr an der Finanzierung fünf zusätzlicher **Cubetto** Lernroboter.

Eine Sponsorensuche wird für zukünftige Planungen in Erwägung gezogen, z.B. die *DEVK*. Gerätespenden sind nach Rücksprache möglich.

c. Planung für Neuanschaffungen (Hardware)

ein weiteres SMART Display MX Serie

- SSD-Laufwerke/Windows 10 (bzw.11)
- Lizenzen zum Upgraden von 10 Standrechnern für Schüler:innen
- weitere Standrechner ab Februar für die Nutzung durch Schüler:innen

Künftig angedacht für den Bereich Programmieren mit Kindern:

- *Calliope mini* im Klassensatz (25 Stück)
- Lego-Mindstorm Roboter

d. Aktueller Stand der Software

- Software für Schüler:innen

Microsoft Office (Word, Excel, Powerpoint), Lernwerkstatt, Blitzrechnen, AntonApp, Antolin, Denken und Rechnen, Löwenzahn und Pustebly, StopMotion, BookCreator, Playway App, Pages, KeyNote, iMovie, Numbers, GarageBand, Sprachmemo, Notebook Software, WorksheetCrafter

Weitere Apps werden nach Rücksprache mit den Fachleitungen ergänzt.

- Software für Lehrkräfte

Microsoft Office (Word, Excel, Powerpoint), LibreOffice, Smart Notebook, Lernwerkstatt, Blitzrechnen, Worksheetcrafter, AntonApp, Antolin, Playway Interaktive Tafelbilder, Pages, KeyNote, iMovie, Numbers, GarageBand, Sprachmemo

- Software IT-Infrastruktur

Alle Lehrkraftrechner laufen mit *Windows 10*.

Alle Laptops laufen noch mit *Windows 7* und werden standardmäßig durch die *Dr. Kaiser-Software* gewächert.

Der Schulfilter ist die *TFK-Box*. Unsere MDM-Lösung läuft über *IServ*.

e. Planung für Neuanschaffungen (Software), ggf. auch kurzfristiges Budget

nach Rücksprache mit Fachleitungen

f. Hinweise zur IT-Infrastruktur

Die einheitliche Softwarewartung war aufgrund des Fehlens einer zentralen Softwareverwaltung bisher erschwert. Mit Umstellung auf die Schul-IT-Lösung *IServ* seit 01/2021 hat sich dies geändert. Alle PCs werden nun ferngewartet und die *iPads* werden über die MDM-Lösung von *IServ* verwaltet.

Für die Softwareverteilung und Hardwarewartung ist ein externer Systemadministrator zuständig.

Das Schulgebäude ist flächendeckend mit WLAN Access Points ausgestattet. Alle Schulgeräte werden über das WLAN-SG über Einzelzertifikate verbunden.

Lehrkräfte können seit 09/2021 *iPads* (8. Generation) als Dienstgeräte nutzen. Diese sind ebenfalls über Zertifikate im WLAN-SG verbunden, damit die Geräte an die interaktiven Displays gespiegelt werden können. Mit privaten Geräten der Lehrkräfte ist dies aufgrund der unterschiedlichen Netze nicht möglich. Eine Dienstanweisung zur Nutzung eines

Diensttablets gibt es nicht. Die Nutzung einer schulischen *Apple-ID* ist derzeit nicht verpflichtend.

g. Umgang mit BYOD (Bring your own device – private Schülergeräte)

Derzeit für die Schüler:innen nicht geplant.

Die Lehrkräfte können das *hamburg-schule*-Netz mit ihrem privaten Gerät nutzen.

4. Fortbildung

a. Aktuelle Medienkompetenz der Lehrkräfte (bereits durchgeführte Fortbildungen, technische und mediendidaktische Kompetenzen, aktuelle Ressourcen im Kollegium)

Um die Lehrkräfte gut auf die neuen Techniken vorzubereiten, hat das Land Hamburg bereits im Februar 2019 mit einem Schulungsprogramm begonnen. Zunächst wurden die Fachleitungen der Hauptfächer an weiterführenden Schulen geschult. Ab 2020 sollten die Fachleitungen der Hauptfächer an Grundschulen und danach weitere Lehrkräfte geschult werden. Die so geschulten Fachleitungen sollen als Multiplikator:innen an ihren Schulen ihre Fachkolleg:innen in die neuen Unterrichtstechniken einführen.¹⁰

Dazwischen kam die Corona-Pandemie und unsere Kolleg:innen nahmen Fortbildungsangebote im Rahmen der Webinar-Offensive des *Landesinstituts für Lehrerbildung und Schulentwicklung Hamburg (LI)* individuell wahr. Diese war in erster Linie darauf ausgerichtet, Möglichkeiten des Distanz- bzw. Hybridunterrichts aufzuzeigen und den Lehrkräften entsprechendes Wissen und Informationen an die Hand zu geben, um den Unterricht während der Corona-Pandemie zu gewährleisten.

Seit Beginn des Schuljahres 2020/21 findet an Hamburger Schulen wieder Präsenzunterricht unter den von der Schulbehörde vorgegebenen Corona-Hygienemaßnahmen statt. Zwischenzeitlich hat sich die Schule dazu entschieden, *IServ* als serverbasierte Lösung einzurichten, um eine datenschutzkonforme Lösung für digitalen Unterricht und auch für bestimmte Verwaltungsbereiche der Schule in einer Hand anbieten zu können. Eine Schulung und Einweisung der Lehrkräfte mit Administratorfunktion erfolgte in Anschluss an die Installation im Januar 2021. Die schulinterne Lehrer:innenfortbildung zu *IServ* für das gesamte Kollegium fand im Mai 2021 statt.

Bis zur Installation von *IServ* haben sich die Kolleg:innen mit der Nutzung der datenschutzkonformen **Videokonferenzplattform *Meetzi*** (basierend auf *Jitsi*) vertraut gemacht und jeweils klasseninterne ***Padlets*** als Plattform für die Bereitsstellung von Unterrichtsinhalten in verschiedenen Formaten erstellt.

Für die künftige Arbeit mit den ***iPads*** durchlief jede Lehrkraft eine Online-Fortbildung im Rahmen des *Apple Teacher Learning Center* und qualifizierte sich zum zertifizierten *Apple Teacher*.

¹⁰ vgl. BSB (2019).

Im November 2021 hat eine schulinterne Lehrer:innenfortbildung zur Grundbedienung der Lehrkräfteendgeräten stattgefunden.

Im November 2020 hat die Lehrer:innenkonferenz abgestimmt, dass wir *Internet-ABC*-Schule werden wollen. Die Qualifizierung beginnt mit der Schulung der Multiplikator:innen (Herr Braune, Frau Habben) im September und November 2021. Eine schulinterne Lehrer:innenfortbildung folgt.

b. Fortbildungswünsche der Kolleg:innen

Eine Umfrage des Medienteams im April 2021 ergab, dass Fortbildungsbedarf vor allem im Bereich Unterrichten mit dem *Smartboard* und mit *iPads* erwünscht ist.

c. Notwendige Fortbildungen in der Zukunft

Unterrichten mit dem *iPad*, *Smartboard*-Fortbildung (inkl. *Lumio*), Urheberrecht in der Schule/Datenschutz, Programmieren mit Kindern, z.B. *Cubetto*, *Scratch*, *calliope mini*, *ev3*, *Anton*-App Fortbildung, Nutzung von *IServ* mit Schüler:innen

1-stündige Fortbildungen werden im Rahmen des *Digi-Lunch* an der Schule angeboten. Längere Schulungen finden als schulinterne Lehrer:innenfortbildung (*SchiLF*) statt.

d. Zeitplanung

1. Dezember: *Digi-Lunch* *IServ* mit Schüler:innen nutzen
2. Januar: *SchiLF iPad* Fortgeschrittene Nutzung
3. Januar: *Digi-Lunch ANTON*App im Unterricht
4. Februar: *SchiLF Internet-ABC*
5. März: *SchiLF Smartboard* Fortbildung (*SMART Notebook*)
6. April: *YouTube* im Unterricht

e. Alternative Fortbildungskonzepte innerhalb der Schule

Kollegiale Mikro- und Minifortbildungen im Rahmen des schuleigenen *Digi-Lunch*. Das Medienteam trifft sich monatlich und berät, je nach Bedarf, über weitere Mini- und Mikrofortbildungen im Laufe des Schuljahres.

5. Elternzusammenarbeit / Kooperationspartner:innen/ Projekte

a. Elternrat /Elternzusammenarbeit

Die Hauptverantwortlichkeit der Medienerziehung liegt aus rechtlicher Sicht in erster Linie bei den Erziehungsberechtigten. Vor diesem Hintergrund ist Medienkompetenzvermittlung in der

Schule entsprechend als **ergänzender** Bildungsinhalt zu den in den Familien stattfindenden Prozessen zu sehen. Die Zusammenarbeit und der Austausch zwischen Schulleitung, Medienbeauftragten und Elternrat stellen in diesem Punkt eine wichtige Schnittstelle dar.

Im besten Fall suchen Eltern bei Bedarf den Austausch mit den Lehrkräften, bitten ggf. um Rat bzgl. medienpädagogischen Informationsmaterials bzw. Beratungsangeboten. Im schlechtesten Fall überlassen Eltern die Medienerziehung komplett der Schule bzw. gehen davon aus, dass diese allein für die Medienerziehung verantwortlich seien. Oftmals sind Unkenntnis oder auch Überforderung mit dem Erziehungsauftrag an dieser Stelle der Grund dafür, dass Kinder und Jugendliche mit der Nutzung des Internets, Smartphones, mit Gefahren und Risiken etc. allein gelassen werden.

Angesichts der Tatsache, dass die Nutzer:innen digitaler Medien immer jünger werden, legen wir Wert auf eine enge Zusammenarbeit mit dem Elternrat als Schnittstelle zu den Familien und geben Hinweise zu Informations-, Aufklärung- und Beratungsangeboten für Eltern.

An der Schule Grützmlenweg haben wir uns gemeinsam mit dem Elternrat darauf verständigt, den Eltern aktuelle Informationsmöglichkeiten zum Thema „Medienerziehung“ niedrigschwellig anzubieten. Derzeit gelangen hilfeschuchende Eltern über einen Mausklick auf der Schulstartseite zu geprüften medienpädagogischen Seiten im Internet, s. <https://schulegmw.hamburg.de/medienpaedagogische-links/>.

Darüberhinaus wurde die regelmäßige Veranstaltung von Medienelternabenden in der Schule (durch die Elternmedienlotsen) angeregt. Dort erhalten Eltern eines Jahrgangs altersentsprechende Informationen und können sich in ihrer Medienkompetenz weiterbilden. Die Angebote finden in den Räumen der Schule oder online statt und sind in der Regel kostenlos.¹¹

Im Elternrat hat sich ein Medienteam gebildet, welches im Austausch mit dem Medienteam der Schule steht. Alle Elternratsmitglieder erhalten einen *IServ*-Zugang.

b. Außerschulische Partner:innen

Hamburger öffentliche Bücherhallen, LI Referat für Medienpädagogik, Elternmedienlotsen

c. Andere Schulen (Austausch von Hard-/Software oder pädagogischen Konzepten)

Gymnasium Hummelsbüttel, Medienbeauftragte anderer Grundschulen (LMS-Gruppe)
Kooperation der Medienkoordinator:innen umliegender Grundschulen ist angedacht, wird von Schulaufsicht initiiert

d. Projektwochen

derzeit keine

e. Projekte / freiwillige Angebote im Ganztage

derzeit keine

¹¹ Elternmedienlotsen (2020).

6. Evaluation

a. Zeitplanung der Evaluation

Am Ende des Schuljahres 2021/22

b. Ergebnisse zu den Kompetenzen der Lehrkräfte aus den jeweiligen Schuljahren

Erfolgt nach Erstevaluation Ende 2021/22

c. Ergebnisse zu den Kompetenzen der Schüler:innen aus den jeweiligen Schuljahren

Erfolgt nach Erstevaluation Ende 2021/22

d. Weiterentwicklung in Bezug auf die Ausstattung

Erfolgt nach Erstevaluation Ende 2021/22

e. Konsequenzen

Erfolgt nach Erstevaluation Ende 2021/22

7. Ansprechpartner:innen

a. für den Einsatz bestimmter Software/Hardware (Kolleg:innen innerhalb der Schule)

DiVis: Sven Braune

Schulhomepage: Frank Hamann

Systemadministrator/Software/Hardware: Florian Akbar

Eduport-Beauftragte: Isabella Galling

IServ-Administrator:innen: Sven Braune, Frank Hamann, Juliane Welge, Isabella Galling

b. für Neuanschaffungen

Schulleitung, Medienteam, Fachleitungen

c. für Datenschutz

Schulleitung

8. Literaturverzeichnis / Quellennachweise

Behörde für Schule und Berufsbildung (2011): Bildungsplan Grundschule, Aufgabengebiete, Freie und Hansestadt Hamburg, unter:

<https://www.hamburg.de/contentblob/2481804/e61d9c1573dd00eb802bac884c70a141/data/aufgabengebiete-gs.pdf> (abgerufen am 03.04.2020).

Behörde für Schule und Berufsbildung (2011): Bildungsplan Stadtteilschule, Jg.5-11, Aufgabengebiete, Freie und Hansestadt Hamburg, unter:

<https://www.hamburg.de/contentblob/2372700/39806d625c1b4e86f03af54244443454/data/aufgabengebiete-sts.pdf> (abgerufen am 03.04.2020).

Behörde für Schule und Berufsbildung (2011): Bildungsplan Gymnasien, Sekundarstufe I, Aufgabengebiete, Freie und Hansestadt Hamburg, unter:

<https://www.hamburg.de/contentblob/2373350/2995855526e972518e7a32f8c22a0df5/data/aufgabengebiete-gym-seki.pdf> (abgerufen am 03.04.2020).

Behörde für Schule und Berufsbildung: Pressemitteilung vom 03.09.2018, unter: <https://www.joeran.de/drei-oder-vier-kulturtechniken-digitale-kompetenz/>, (abgerufen am 19.12.2020).

Behörde für Schule und Berufsbildung (2018): Digitalisierung der Schulen mit deutlichen Fortschritten, unter:

<https://www.hamburg.de/bsb/pressemitteilungen/11592262/2018-09-03-bsb-digitalisierung/> (abgerufen am 03.04.2020).

Behörde für Schule und Berufsbildung: Pressemitteilung vom 31.07.2019, unter: <https://www.hamburg.de/bsb/pressemitteilungen/12778858/2019-07-31-bsb-hamburgs-schulen-bei-digitalisierung-auf-platz-eins/> (abgerufen am 03.04.2020).

Elternmedienlotsen, unter: <https://www.scout-magazin.de/projekte-und-informationen/projekt/elternmedienlotsen.html> (abgerufen am 04.04.2020).

KMK (2017): Bildung in der digitalen Welt, Strategie der Kultusministerkonferenz, unter: https://www.kmk.org/fileadmin/Dateien/pdf/PresseUndAktuelles/2017/Strategie_neu_2017_datum_1.pdf (abgerufen am 04.04.2020).

Mitteilungsblatt der Behörde für Schule und Berufsbildung, MBISchul Nr.5, 17.Juni 2019, unter

<https://www.hamburg.de/contentblob/12709076/4dc3d3cc170748589c7e6a59cecc85cc/data/mbi-05-2019.pdf> (abgerufen am 03.04.2020).