

Medienentwicklungsplan der Stefan-Rahl- Grundschule



STEFAN RAHL
GRUNDSCHULE

Ravensburg Obereschach

Stand: 18.10.2019

Schulträger:

Amt:	Amt für Schule, Jugend und Sport
Ansprechperson:	Martina Spieler
Straße:	Marienplatz 35
PLZ, Ort:	88214 Ravensburg
Telefon:	0751 82527
E-Mail:	martina.spieler@ravensburg.de

Schule:

Schulname:	Stefan-Rahl-Grundschule
Name des Schulleiters:	Thomas Hohl-Pfleghar
Straße:	Kirchweg 24
PLZ, Ort:	88214 Ravensburg
Telefon:	0751 7693811
E-Mail:	hohl-pfleghar@stefan-rahl-schule.de

Berater:

Kreismedienzentrum:	Ravensburg
Ansprechperson:	Leonard Kühn
Straße:	St. Martinus-Str 77
PLZ, Ort:	88212 Ravensburg
Telefon:	0751 368405
E-Mail:	kuehn@kreismedienzentrum.de

**Unser Medienentwicklungsplan ist
immer eine Momentaufnahme.
Durch Erfahrung, Evaluation und
natürlich die technische Entwicklung
wird er immer angepasst werden
müssen.**

Die Digitalisierung ist kein Modetrend, der nach einer Saison wieder im Schrank verschwindet.

Die Digitalisierung verändert unser Wirtschaften, unsere Gesellschaft und unser Leben in rasantem Tempo und äußerst nachhaltig.

Schule und Bildung stehen in der Verantwortung und werden unsere Kinder auf diese Veränderungen vorbereiten müssen.

Der Unterricht wird sich durch die Anforderungen der Digitalisierung verändern, ebenso die Inhalte des Unterrichts und ihre Vermittlung.

Guter Unterricht kann aber auch die Chancen der Digitalisierung nutzen:

Differenzierung, Individualisierung, Personalisierung, Feedback

Das Ziel ist ein souveräner und reflektierter Umgang unserer Kinder mit digitalen Medien.

Chancengleichheit und Teilhabe an der Gesellschaft werden mehr und mehr durch den Zugang zu digitalen Medien bestimmt.

Dies für unsere Kinder zu gewährleisten, ist der gesellschaftliche Auftrag von Schule und Bildung.

Hierzu müssen die Schulen befähigt und ausgestattet werden.

Die Schulen müssen sich mit ihren Möglichkeiten dieser Aufgabe annehmen.

Ist-Zustand

techn. Ausstattung

- ein PC-Raum mit 20 Arbeitsplätzen, PaedML Linux GS, Betriebssystem Win 7, Drucker
- ein Notebook je Klassenzimmer
- ein Medienwagen pro Stockwerk (3) mit Beamer, Notebook, Lautsprechern
- eine Dokumentenkamera
- fünf Sets LegoMindstorms
- ein Stockwerk ist vernetzt
- 2 Lehrerarbeitsplätze im Lehrerzimmer

Vorteile

Der PC-Raum und vorhandene Software bilden eine strukturierte Umgebung.

Im bisherigen PC-Raum befinden sich 20 Arbeitsplätze. Dies reicht in den meisten Fällen aus, dass alle Klassen im Verband den PC-Raum nutzen können.

Für Input-Phasen im Klassenverband ist der PC-Raum geeignet.

Viele rein formale Lernziele können an diesen Geräten verwirklicht werden: Aufbau und Handhabung, Dateien speichern und aufrufen, Office-Anwendungen usw.

Die Möglichkeit zur Kontrolle der formalen und inhaltlichen Arbeit am einzelnen Schüler-PC ist hier gegeben.

Sehr gute Unterstützung durch die Hotline des LMZ.

Arbeit im Klassenzimmer mit den Notebooks möglich, z.T. sogar Internetanschluss vorhanden. Eingebunden in die PaedML.

Coden mit den LegoMindstorm-Sets in Kleingruppen sehr gut durchführbar.

Nachteile

Für Schülerinnen und Schüler ist es nicht leicht, durch Tastenkombination und Tastatureingabe einen PC zu starten. Sie benötigen eine lange Zeit und am Anfang sehr viel Hilfe, um die für sie ungewohnte Handhabung zu erlernen. Dies mindert die effektive Lernzeit und schreckt z.T. vom Einsatz ab.

Die Geräte stehen nicht alle gleichzeitig „dienstbereit“. Durch Startprobleme kommt es zu längeren Wartezeiten.

PCs sind unhandlich. Ein mobiles Arbeiten entfällt.

Individualisierung im Klassenzimmer ist damit nicht möglich.

Viele interessante Apps sind auf dem PCs nicht oder nicht praktikabel einsetzbar (z.B. book-creator).

Selbstständiges Lernen im PC-Raum nur sehr bedingt möglich. Zum einen wegen der Aufsichtspflicht, zum anderen wegen der Handhabung, die oft Hilfe der Lehrer benötigt.

Unsere Außenklasse der Haslachmühle arbeitet im Unterricht auch mit Tablets ihres Schulträgers. Der PC-Raum ist für diese Klasse keine handhabbare Alternative.

Der Einsatz des PC-Raums muss geplant werden. Er findet deshalb meist zu festen Zeiten statt.

Der PC als digitales Lehr- und Lernmittel hat deshalb nicht die selbstverständliche Funktion, die wünschenswert wäre.

Individualisierung im Klassenzimmer ist damit nicht möglich.

pädagogische Ziele

allgemeine Ziele/Leitziele

- Kinder stark machen für den Umgang mit digitalen Medien
- Unsere Schüler lernen möglichst früh, den Umgang mit digitalen Medien.
- Schüler lernen, selbstbestimmt und selbstbewusst mit digitalen Medien umzugehen.
- Schülern lernen, selbstständig mit digitalen Medien umzugehen.

Diese Ziele sind überfachlich und abgeleitet aus dem Leitbild der Schule.

techn. Maßnahmen

Digitale Medien sind im Klassenzimmer vorhanden.

Einfachste Handhabung der digitalen Medien.

Flexibler und mobiler Einsatz der digitalen Medien.

Auswahl geeigneter Programme.

Schnelle Präsentationstechnik.

allg. Maßnahmen

Festigung und kritische Begleitung der Leitziele durch Eltern und Lehrerschaft.

Erstellung eines Curriculums für die Medienkompetenz der Schüler.

Berücksichtigung bei der Fortbildungsplanung

Erstellen von spezifischen Evaluationskriterien → Evaluation

Einrichtung einer Lehrer-Plattform um digitale Lehr- und Lernmittel zu sammeln, zur Verfügung zu stellen und auszutauschen

pädagogische Ziele

- Digitale Medien erweitern die Lernmöglichkeiten.
- Digitale Medien unterstützen individualisiertes Lernen. Besonders bei der inklusiven Beschulung.
- Digitale Medien können helfen, dass unsere Schüler mehr Verantwortung für Ihr Lernen übernehmen.
- Digitale Medien nützen für kreative Gestaltungsaufgaben.
- Kinder arbeiten in ihrem eigenen Arbeitstempo und auf ihrem Niveau.
- Überfachliche Kompetenzen sollen gefördert werden z.B. Informationsbeschaffung, Präsentation, sinnentnehmendes Lesen).

individualisiertes Lernen

Digitale Medien helfen beim individualisierten Lernen:

- wenn sie passgenau auf einen einzelnen Schüler abgestimmt werden können.
- wenn sie spontan eingesetzt werden können.
- wenn sie selbstständig gehandhabt werden können.
- wenn sie besser sind als andere Medien.
- wenn sie der Lehrkraft Hinweise über Lern- und Denkwege des Kindes geben.
- wenn sie herausfordernd sind und Kreativität ermöglichen.

Maßnahmen

Jahrgangsübergreifender und inklusiver Unterricht verlangt Differenzierung und Individualisierung.

Der Einsatz digitaler Medien wird in die vorhandenen Konzepte eingearbeitet.

Eltern werden schon vor der Einschulung auf dieses Lernen vorbereitet.

Elternrückmeldungen werden eingefordert und wertgeschätzt.

Individualisiertes Lernen erfordert die Leistungsmessung und – bewertung anzupassen.

soziale Ziele

- Der Umgang mit digitalen Medien ist an der Schule geschlechtsneutral, es sollen keinen tradierten Geschlechterrollen vermittelt oder verfestigt werden.
- Großen Wert legen wir auf kooperative Arbeitsformen.
- Die Bereitstellung von digitalen Medien in unserer Grundschule ist eine Form der Chancengleichheit.
- Ein freundlicher und höflicher Umgang soll auch in der digitalen Kommunikation selbstverständlich sein.

Maßnahmen

In der Grundschule sind in der Regel die Rollenerwartungen und Rollenzuschreibungen nach Geschlechtern noch nicht starr gefestigt. Der Umgang mit und die Handhabung von digitalen Medien ist nicht geschlechtsspezifisch vorbestimmt. Die Lehrkräfte leben und vermitteln diese Haltung im Unterricht und in Zusammenarbeit mit den Eltern.

Viele Aufgaben mit digitalen Medien verlangen die Kooperation und den Austausch der Kinder (z.B. Coden, polymediale Geschichten mit dem book-creator). Programme und der Einsatz werden daraufhin angeschaut, ob sie dies befördern.

Jedem Kind muss Zugang zur informationstechnischen Grundbildung gewährt werden. Die Schule ist aufgefordert, soziale Unterschiede zu mildern, soweit es ihre Möglichkeiten zulassen.

Medienkompetenz

Ziele

- Digitale Medien sind für die Schüler Mittel und nicht Selbstzweck.
- Schüler erwerben grundlegende Kenntnisse über den Umgang mit digitalen Medien.
- Schüler nutzen Medien zum Erwerb, Vertiefung und Weitergabe von Wissen.
- Schüler lernen, Daten und Informationen zu bewerten.
- Schüler lernen sich sicher im Netz zu bewegen.

Um die Medienkompetenz der Schüler zu befördern wird das bestehende Curriculum überarbeitet.

Die Inhalte sind spiralförmig aufgebaut.

Notwendige Inhalte für dieses Curriculum sind u.a.:

- Umgang und Arbeiten am PC/ Tablet, Erlernen der Handhabung

- Regeln im Umgang mit dem PC/Tablet und deren Nutzung.
- erste Schritte im Internet
- Datenschutz
- Kontakte/ Mail im Internet
- Präsentieren
- Texte gestalten
- Zeichenprogramm
- Coden
- Datensicherheit
- Datenschutz
- Urheberrecht
- Informationsquellen vergleichen
- Audioprogramm
- Filmprogramm
- polymediale Geschichten

Maßnahmen

Die Vermittlung der Medienkompetenz ist für alle Lehrkräfte verpflichtend. Der Einsatz digitaler Medien im Unterricht liegt in der pädagogischen Verantwortung der einzelnen Lehrkraft.

Dennoch sind beide nicht strikt zu trennen, sondern sinnvoll zu vernetzen. Eine sinnvolle Auswahl der Inhalte für die Medienkompetenz trägt den aufgestellten Grundsätzen zur Medienbildung Rechnung.

Kompetenz ohne geeigneten Inhalt ist nicht zielführend und nicht grundschulgemäß.

Zusammenarbeit mit dem Landesprogramm „101-Schulen“.

Fortbildung der Lehrkräfte.

Entscheidung über die Einführung eines „Medienführerscheins“.

Coden

Ziele

-Die Schule möchte das „Coden“ in ihrem Schulprogramm verankern und zum Bildungsinhalt für ihre Schülerinnen und Schüler machen.

- Mit dem „Coden“ möchten wir den Schülerinnen und Schülern ein Grundverständnis der digitalen Welt bieten.

-Coden verlangt und fördert die Problemlösekompetenz in einem regelkreisgesteuerten, handlungsorientierten Rahmen

Maßnahmen

Weitere Anschaffungen von LegoMindstorm-Sets.

Ergänzende Anschaffung eines Klassensatzes „Calliope“ .

Im Bereich „Coden arbeiten wir mit dem „Institut für Bildungsconsulting“ der PH Weingarten zusammen. Hier kommen weitere Geräte zum Einsatz, die das Institut mitbringt.

Jeder Schüler nimmt während seiner Grundschulzeit an mindestens einem Coden-Projekt teil.

„Mehrwert“ der digitalen Medien

Die digitalen Medien werden dann zu einem Gewinn, wenn sie Abläufe vereinfachen und neue Möglichkeiten eröffnen.

Im Mittelpunkt steht dabei immer die Bildung der uns anvertrauten Kinder.

Ein produktorientierter Einsatz digitaler Medien verspricht den höchsten Gewinn.

Ein Einsatz nur um des Einsatzes willen, kommt für uns nicht in Frage.

Technische Zielausstattung

0. Voraussetzung

Eine strukturierte Verkabelung und ein abdeckendes WLAN sind grundlegende Voraussetzungen für die Arbeit mit digitalen Medien.

Alle Medien müssen sich zentral bedienen lassen und jederzeit einsatzfähig und verfügbar sein. Anzustreben ist eine „one-button“-Lösung, denn nur geringer Aufwand garantiert maximalen Einsatz.

Die Ausstattung soll möglichst kabellos sein.

1. PC-Raum

Der bisherige PC-Raum bleibt so erhalten, wie er ist. Es wird keine Runderneuerung angestrebt.

2. Zielausstattung Lernräume

pro Raum ist folgende Ausstattung vorgesehen:

Präsentation (Bildschirm mit Lautsprecher, Dokumentenkamera, Laptop), wenn möglich kabellos, auf höhenverstellbarem Tisch

WLAN-Zugang

ausreichende Anzahl an Steckplätzen

1 Laptop pro Lernraum

zusätzlich:

1 Interactive Board in einem Lernraum

Ein zentraler Drucker

Tablets

Zwei Klassensätze Tablets mit eigener Administration.

Ein Klassensatz mit Tastatur und Stift ausgestattet.

2* 25 Schutzhüllen

Speichermedien

Lehrertablets

Langfristig wird eine 1 : 1 - Ausstattung angestrebt.

Ziel soll es sein, dass das Tablet die meisten Lehr- und Lernmittel abbildet und ersetzt. (Stichwort „digitale Schulbücher“)

Umsetzungszeitplan

Das Schulgebäude bekommt ab 2020 in zwei Stufen eine neue Elektrik. In diesem Zusammenhang wird die Schule auch „digitalisiert“.

Definition/Name	Bereiche OE, UE, PE, TE *	Beginn	
Digitalisierung des Schulgebäudes Stufe 1	TE	9_2020	
Digitalisierung des Schulgebäudes Stufe 2	TE	9_2021	

Definition/Name	Bereiche OE, UE, PE, TE *	Beginn	Evaluations- zeitraum
Fortbildungsplanung	OE, UE, PE	jährlich	
Einrichtung einer Plattform für die Lehrkräfte	OE, UE	5_2020	
Einsatz der neuen Geräteausstattung Stufe 1	TE, UE, PE	9_2020	7_2021
Vorstellung der Geräteausstattung für die Eltern	OE	9_2020	
Erstellung schuleigenes Curriculum „Coden“			
Einsatz der neuen Geräteausstattung Stufe 2	TE, UE, PE	9_2021	7_2022
Vorstellung der Geräteausstattung für die Eltern	OE	9_2021	

Entwicklung von belastbaren Kriterien für die Evaluation „Unterricht mit digitalen Medien“	UE, PE, OE	7_2021	7_2022
Reformulierung MEP	OE, UE	7_2022	7_2023
Einsatz digitaler Schulbücher/ Lehr- und Lernmittel	UE, TE	7_2022	2023

*OE= Organisationsentwicklung, UE = Unterrichtsentwicklung, PE= Personalentwicklung, TE= Technikentwicklung

Evaluation

Nicht der Einsatz von PCs oder Tablets ist der Gelingensfaktor für die Medienbildung, sondern der sinnvolle Einsatz der digitalen Endgeräte.

Es wird am Anfang nicht alles gelingen und Vieles wird auch erst ausprobiert werden müssen. Aber daraus werden wir lernen und unseren MEP entsprechend ändern.

Nicht die Häufigkeit des Einsatzes zählt, sondern die Qualität des Einsatzes im guten Unterricht.

Dies ist naturgemäß schwerer zu evaluieren.

Das Kollegium wird sich jedes Jahr auf ein Schwerpunktthema festlegen, für das es Indikatoren benennt, um die Wirksamkeit einer Maßnahme abschätzen zu können.

Dabei werden sich formelle und informelle Vorgehensweisen ergänzen.

Jedes Jahr wird die Steuergruppe einen Fragebogen ins Kollegium geben.

Damit soll festgestellt werden, was „evaluierenswert“ ist. Als Beispiel gilt der Fragebogen des LMZ s.u.

Nach der Auswertung legt die Steuergruppe fest, welcher Punkt bzw. welche Punkte evaluiert werden müssen.

Das Kollegium wird sich dadurch – wenn nötig - jedes Jahr auf ein Schwerpunktthema festlegen, für das es Indikatoren benennt, um die Wirksamkeit einer Maßnahme abschätzen zu können.

In einem weiterführenden Schritt wird die Evaluation auf die Schülerinnen und Schüler, sowie die Eltern ausgeweitet.

Leitfragen

- Hat es einen didaktischen Mehrwert?
- Werden die Geräte/Medien mehr als zuvor genutzt/ eingesetzt?
- Gerätebedienung/ Einsatz durch die Schüler selbstverständlich?

- Sind die eingesetzten Geräte alltagstauglich und schnell/spontan einsetzbar?
- Ist der MEP umsetzbar?
- Wo muss im MEP nachgebessert werden?
- Wo besteht Fortbildungsbedarf?
- Wie sehen die Eltern die Umsetzung des MEP?

Beispiel: (Blanko-Vorlage als Download beim LMZ)

Bedarfserhebung im Kollegium/ Umfrage

In einer ersten Befragung 2015 wurden folgende Ergebnisse ermittelt:

- Nicht alle Kollegen nutzen den PC-Raum oder die Laptops.
- Das Kollegium spricht sich für den Erhalt des PC-Raums aus.
- Auf der Wunschliste stehen weitere Laptops ganz oben.

Eine weitere Befragung 2017 (informell) zeigte folgende Ergebnisse:

- Der PC-Raum wird mittlerweile von fast allen Kollegen genutzt. Er sollte aber mehr Arbeitsplätze haben (derzeit 20), sodass alle Klassen ihn im Verband nutzen können.
- Der Wunsch nach weiteren Endgeräten in den Klassenzimmern ist immer noch vorhanden, aber die Tendenz geht eher zu Tablets.
- Der häufigste Fortbildungswunsch besteht darin, Programme und Apps kennen zu lernen.
- Ein weiterer Fortbildungswunsch bezieht sich auf das Vermitteln von „Lernen über Medien“

Fortbildungs- und Weiterentwicklungsplanung Stefan-Rahl-Grundschule

An der Schule gibt es schon einen Multimediabeauftragten.

Schon seit Jahren wird mit einem PC-Raum bzw. Laptops in den Klassenzimmern gearbeitet.

Wesentliche Teile des Mediacurriculums werden schon umgesetzt.

Regelmäßig werden Tablets im Unterricht eingesetzt (leider ist die Warteliste dafür beim KMZ recht lang)

Lehrer- und Elterninfoabende über digitale Nutzung von Medien wurden in Zusammenarbeit mit dem Projekt „101 Schulen“ durchgeführt und sollen auch wieder durchgeführt werden.

Die Fortbildungen haben daher folgende Schwerpunkte:

- Administrieren von Geräten
- Umgang und Einsatz von Tablets
- Sichtung von Apps und Lernprogrammen
- interne Fortbildungen und Unterweisungen

Anfang eines jeden Schuljahres wird die Fortbildungsplanung auch in Hinsicht auf den Einsatz digitaler Medien durchgeführt.

Ein Schwerpunkt ist dabei immer die Fortbildung mit und an digitalen Medien.

Datum	Thema/ Anlass	Teilnehmer	Bemerkungen
März 2017	Trickfilmkoffer Kreismedienzentrum RV	Schüler aus den 4. Klassen	Erstellung eines Trickfilmbeitrags
24.5.2017	Treffen der GS RV	Schulleiter u. Medien- interessierte der GS	St. Christina
Oktober 2017	Antolin - Onlineleseprogramm	Kollegen, die neu damit arbeiten	Interne KollegInnenschulung
10.10. – 27.10. 2017	Tablets im Unterricht	verschiedene Klassen	Einsatz und Handhabung von Tablets im Unterricht (ausgeliehen vom KMZ)
16.10.2017	SchiLf „ inhalts- und prozessbezogene Kompetenzen im Mathe- Unterricht“	Kollegium	Frau Kammer, PH Weingarten
18.10. 2017	Treffen der GS RV	Schulleiter u. Medien- interessierte der GS	Weststadt-GS
23. – 25. 10.2017	Lernen mit digitalen Medien	H. Friedrich (GS Weißenau) H. Hohl-Pfleghar	landesweite Fortbildung auf der Comburg
13.11.2017	SchiLf „ inhalts- und prozessbezogene	Kollegium	Frau Kammer, PH Weingarten

	Kompetenzen im Mathe-Unterricht“		
xx.12.2017	Smartboards	N.N.	Besuch der GS Berg (techn. Probleme)
08.12.2017 – 15.12.2017	Tablets	alle	ausgeliehen von KMZ
11.12.2017	SchiLf „ inhalts- und prozessbezogene Kompetenzen im Mathe- Unterricht“	Kollegium	Frau Kammer, PH Weingarten
12.12.2017	Programmieren von Lego- Mindstorms	freiwillig	Fraunhofer Institut Winterthur
13.12.2017	Ausprobieren : Programmieren von Lego- Mindstorms	4a	
15.1.2018	SchiLf „ inhalts- und prozessbezogene Kompetenzen im Mathe- Unterricht“	Kollegium	Frau Kammer, PH Weingarten
März 2018	Geplant ist, bis spätestens März den Sachfilm zur „Streuobstwiese“ fertiggestellt zu haben.	Frau Kawälde und Frau Reith, Klassen 4	Präsentation durch die Klassen 4 geplant.

16.1.2018	Medienkompetenztag	Hr Hohl-Pfleghar	MMB-Tagung
24.1.2018	Programmieren von Lego-Mindstorms	freiwillig	Fraunhofer Institut Winterthur
26.1.2018	Ausprobieren : Programmieren von Lego-Mindstorms	4b	
19.2.2018	SchiLf „ inhalts- und prozessbezogene Kompetenzen im Mathe-Unterricht“	Kollegium	Frau Kammer, PH Weingarten
6/ 2018	Ausprobieren : Programmieren von Lego-Mindstorms	3. Klassen	
8.3.2018	Verwalten von iOS-Tablets	freiwillig	Lehrgang
14.5.2018	SchiLf „ inhalts- und prozessbezogene Kompetenzen im Mathe-Unterricht“	Kollegium	Frau Kammer, PH Weingarten
6/ 2018	Konferenz Fortbildungsplanung 2018/19	Kollegium	
20.5.2019	Besuch der GS Kressbronn	KollegInnen	Medienausstattung anschauen

21.5.2019	SchiLf Lego Mindstorms	freiwillig +ISPIer	PC-Raum
23.5.2019	Lego Mindstorms	4b	
3.6.2019	GLK	Kollegium	Überarbeitung MEP SRGS
6.6.2019	Lego Mindstorms	4a	
25.6.2019	SchiLf Coden mit Calliope	KollegInnen	
ab 25.6.- 19.7.2019	Coden mit Calliope	Klassen 3 und 4	
15.07.2019	GLK	Kollegium	Evaluation „Coden mit Calliope in Klassen 3/4“
29.08.2019	Info Firma Guselux ActiveBoard	Koll.	
11.9. 2019	GLK	Kollegium	Fortbildungsplanung MEP SRGS 19/20
23.10.2019	Medienkompetenztag 2019 KMZ RV u FN	SL	
8./9.11.	Up to date bleiben – Wissensvermittlung im digitalen Zeitalter	Kollegen	Bildungswerk der Baden-Württembergischen Wirtschaft e. V
19.11.	Trickfilme	Kollegen	ZSL Reutlingen
