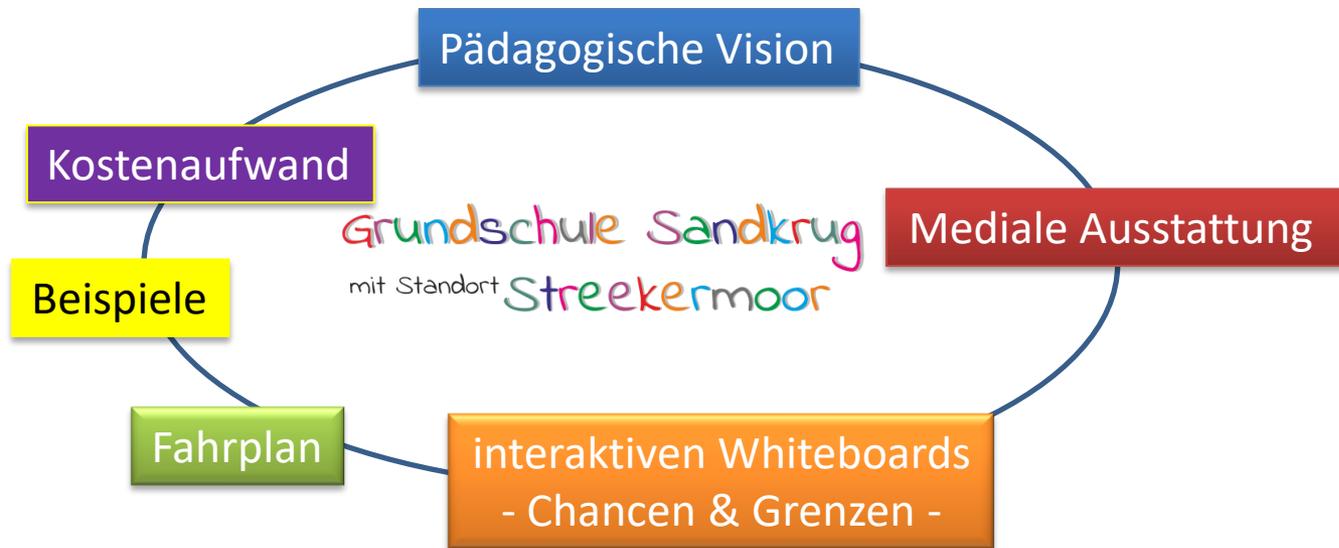


# Medienentwicklungsplan

Grundschule Sandkrug

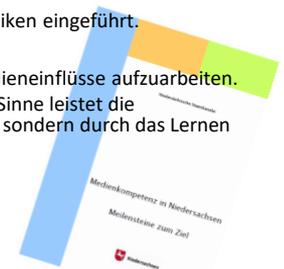
mit Standort Streekermoor

Wir machen uns auf den Weg



# Pädagogische Vision der Grundschule Sandkrug

- Lehrauftrag der Schule laut Schulerlass  Niedersachsen
  - NSchG: §6 Grundschule: Schülerinnen und Schüler werden in den Umgang mit Informations- und Kommunikationstechniken eingeführt.
  - Medienkompetenz in Niedersachsen: Kindern und Jugendlichen müssen Räume geboten werden, Medieneinflüsse aufzuarbeiten. Sie sind in die Lage zu versetzen, Chancen und Risiken der Mediennutzung zu erkennen, sie ggf. zu nutzen oder sich vor ihnen zu schützen. In diesem Sinne leistet die Vermittlung von Medienkompetenz einen wichtigen Beitrag zur Persönlichkeitsentwicklung. Dies gelingt nicht isoliert durch das Lernen über Medien, sondern durch das Lernen mit Medien. Der Auftrag zum Erwerb von Medienkompetenz ist ein Auftrag an alle Fächer.
- Für uns als Grundschule Sandkrug heißt dies:
  - Der Einsatz von NEUEN MEDIEN ist aus dem Unterricht nicht mehr wegzudenken, weil er im Kinderalltag stets präsent ist.
    - Die Schüler sollen dabei folgende Kompetenzen erreichen:
      - Kritischer & verantwortungsbewusster Umgang mit Neuen Medien
      - PC als selbstverständliches Arbeitsgerät (Schreiben, Üben, Gestalten, Präsentieren, Informationsbeschaffung, Kommunizieren, ...) kennen und nutzen lernen
      - Vorbereitung auf die Arbeit in den weiterführenden Schulen und für das Berufsleben (Mediale Vorbildung in der Schule als qualifizierenden Faktor für die Ausbildung)
    - Für das Kollegium / Einsatz im Unterricht
      - Neue Medien als Motivator im Unterricht
      - Individuelles Lerntempo bei den Schülern möglich
      - Selbständiges Lernen möglich
      - Übendes Lernen mit Lernprogramm möglich



 Lernwerkstatt 8



# Vision der Medialen Ausstattung an der Grundschule Sandkrug

- Um unsere pädagogischen Visionen erfolgreich umsetzen zu können benötigen wir folgende Ausstattung:
  - In jedem Klassenraum 1-2 internetfähige Rechner
  - Ein Computerraum mit 13 internetfähigen PCs
    - ✓ Kann durch Rechnerspende der EWE umgesetzt werden
  - Gemeinsame Datenablage und Kommunikationsoberfläche
    - ✓ Wird vom Kollegium zunehmend genutzt (ISERV)
  - Interaktive Whiteboards in allen Klassen
    - Im Schuljahr 2016/17 sind 11 Klassen im Standort Sandkrug & 2 Klassen im Standort Streekermoor mit einem Smartboard ausgestattet. Es fehlen noch 6 Boards. Für 2017 sind 2 weitere Boards beantragt.
  - Vernetzung aller Klassen & Gruppenräume
    - Im Schuljahr 2016/17 sind 11 Klassen noch ohne Netzwerkanschluss, kein Gruppenraum besitzt einen Anschluss.
  - leistungsfähigere Internetanschlüsse
    - für die Arbeit im Standort
    - um die Verbindung zwischen den Standorten zu beschleunigen
  - EDV-Ausstattung im Verwaltungsbereich erneuern
    - Austausch aller PCs im Verwaltungsbereich/LehrerPCs. Für 2017 beantragt.
  - EDV-Systemadministration für die Schule besser unterstützen
    - Durch Fachmann an externe Firma auslagern oder über die Gemeinde begleiten



# Warum interaktive Whiteboards im Unterricht? - Chancen

- Die Kinder lernen motivierter, schneller und intensiver.
- Die Lerninhalte lassen sich einfacher, schneller und wirkungsvoller präsentieren.
- Zusammenhänge lassen sich visualisieren.
- Das Board lenkt die Aufmerksamkeit und lässt Lernprozesse steuern.
- Die Aufmerksamkeit der Kinder ist im Vergleich zum Einsatz eines Schulbuchs höher.
- Komplexe individualisierte und differenzierte Arbeitsaufträge lassen sich visualisieren und sind für alle stets präsent
- Die Schüler können ihre Arbeitsergebnisse unkompliziert und professionell präsentieren
- Die Lese- und vor allem die Sprachkompetenz der Kinder verbessern sich
- Lernen mit allen Sinnen (Inhalte können mit Videos, Geräuschen, Bildern verknüpft werden
- Einfaches Einbinden von Internetinhalten in den Unterricht
- Die Unterrichtsqualität ist deutlich höher und entwickelt sich weiterhin kontinuierlich
- Kinder werden im Umgang mit digitalen Medien geschult
- Mit Hilfe einer Dokumentenkamera können Printmedien (Lehrwerke, Schülerarbeiten) großformatig dargestellt und besprochen werden



# Wo stößt der Einsatz von interaktiven Boards an Grenzen?

- Reale Begegnungen sind dem Einsatz von Boards vorzuziehen.
- Boards sind Medien, die nur bestimmte Phasen des Unterrichts verbessern.
- Es wird als ein weiteres Medium unter vielen im Unterricht eingesetzt, in Bereichen, wo es sich anbietet



# Zukünftiger Fahrplan

## Wie planen wir die Einführung der interaktiven Whiteboards?

- 2010 Erstellung eines Medienkonzeptes
- 2012 Anschaffung von 3 SMARTBOARDS
  - Entscheidung für ein System:
    - SMART Board 800 Interactive Whiteboard
    - höhenverstellbar (hochwertig mit Gasdruckfedern)
    - Ultraweitwinkelbeamer
- Kollegiumsfortbildung „NEUE MEDIEN“
  - Einsatz von SMARTBOARDS im Unterricht
  - Infoveranstaltung an der Waldschule über den Nutzen des ISERVs
- Bis 2015 Anschaffung von weiteren 6 SMARTBOARDS
- 2015: Im Zuge der Dachsanierung (Trakt D) wurden am Standort Sandkrug 2 Klassen und am Standort Streekermoor eine Klasse mit Netzwerkanbindung ausgestattet. Es wurden 2 weitere SMARTBOARDS über Haushaltsmittel angeschafft (1xSandkrug, 1xStreekermoor)
- ISERV wurde als Daten- und Kommunikationsserver in die Arbeit der Schule intergriert.
- Spende von EWE Rechnern für den Einsatz im Unterricht & als PC für die SMARTBOARDS
- 2016: Ausbau der Vernetzung im Zuge der Dachsanierung (Trakt B). Anschaffung von 2 weiteren SMARTBOARDS (1x Sandkrug-Haushalt, 1xStreekermoor-Förderverein/VR-Bank). Fortbildung (Aufbaukurs) des Kollegiums im Umgang mit dem SMARTBOARD.
- In den Folgejahren sollen weitere Klassen mit Boards ausgestattet werden.
- Andere Finanzierungsmodell müssen geklärt werden (Sponsoring).



### ZIEL:

- Vollaustattung SMARTBOARD in den Klassen
- Gezieltere Einbindung der NEUEN MEDIEN in den Schulalltag



# Mögliche Beispiele für eine Nutzung im Unterricht

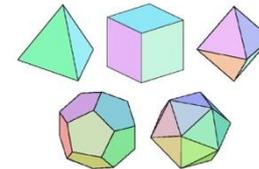
## • Deutsch

- Einbindung im DaZ- Unterricht (Deutsch als Zweitsprache)
  - Wort-Bild-Audio-Kombination
  - Zuordnungsübungen durch Verschieben
  - Formen und Farben
  - Alltagssituationen in Bildern und Videos erleben und verstehen (Einkauf, Straßenverkehr etc.)
- Einbindung von Boardstories in den Unterricht
- Leseübung für Erstleser, Texteinblendungen Wort für Wort
- Schreibübungen auf verschiedenen Lineaturen



## • Mathe

- Einbindung der Lernsoftware zum Lehrwerk und der Lernsoftware Lernwerkstatt Grundschule
- Geometrie: Zeichnen am Whiteboard, Längen- und Größenmaße
- Geometrische Formen, geometrische Körper in 3D-Darstellung
- Mengenerfassung durch Bildsymbole
- Tafelbilder mit differenzierten Rechenaufgaben



## • Sachunterricht

- Videos zu Sachthemen (z.B. Feuerwehr, Polizei, Bauernhof etc.)
- Präsentation von Schülerarbeiten
- Internetrecherche zu Hintergrundinformationen
- Unterstützung für Schüler bei Referaten

## • Englisch

- Nutzung des Whiteboards um die DVDs und Audio-CDs des Lehrwerks besser einzusetzen
- Einbindung von englischsprachigen Boardstories in den Unterricht
- Bilder / Videos zum landeskundlichen Unterricht
- Internetnutzung: Webseiten englischer Restaurants / Speisekarten, Touristik-Ziele, Feste, Sitten und Gebräuche an Feiertagen
- Vokabelarbeit



## • Kunst

- Bildbesprechungen
- Internetrecherche zu Künstlern und deren Werken
- Farbenlehre am Farbkreis



# Kostenaufwand interaktives Whiteboard

- Geräteausstattung interaktives Whiteboard:
  - Höhenverstellbar
    - Arbeitshöhe/Körpergröße der Schüler und Lehrer
    - schonende Höhenverstellung der Boards mit Gasdruckfedern gebremst, damit der empfindliche Beamer geschont wird
  - Wandmontiert
    - Fest installiert in der Klasse
    - Ein „tägliches“ Gebrauch ist so besser möglich
  - Ultrakurzstanzbeamer
    - Der Beamer wird direkt oberhalb des Boards montiert
    - Keine (nur geringe) Schattenbildung durch den Nutzer
  - Boardhersteller
    - Smarttech (Smartboard)
    - Große Verbreitung im Grundschulbereich
    - Ausgereifte Software
  - Zubehör
    - Dokumentenkamera

Kostenaufstellung:

Kosten pro Gerät: **ca. 6000€**



**Aktive Suche nach Spendern und Sponsoren**



# ENDE

