

Unsere sich unter dem Einfluss der Digitalisierung wandelnde Gesellschaft bringt neue Herausforderungen an die heranwachsende Generation mit sich. Der Erwerb von Medienkompetenz ist eine zentrale Aufgabe, zu welcher das Ausbildungssystem Schule einen maßgeblichen Beitrag leisten muss. Diese Kompetenzen haben sich zu einer weiteren Kulturtechnik entwickelt, der aber mit keinem Unterrichtsfach Rechnung getragen wird. Daher gilt es, ein fein abgestimmtes Konzept zu entwickeln, welches prozesshaft, aber auch verlässlich den Kompetenzerwerb der Lernenden sicherstellt.

1. Fortbildung

Nicht alle Lehrenden verfügen über ausreichende Kompetenzen, dass alle Bausteine des Konzeptes bereits unterrichtet oder umgesetzt werden können.

Zur Kompetenzerweiterung der Unterrichtenden sollen verschiedene Schritte führen.

Ein schulinternes Fortbildungskonzept mit Mikrofortbildungen und Schulentwicklungstagen hält ein passendes Angebot zum pädagogischen Konzept vor.



Um diese Entwicklung zu unterstützen wird jedem Unterrichtenden ein mobiles Endgerät zur Verfügung gestellt, damit selbstständig Erfahrungen gesammelt werden können.

Darüber hinaus kann das Fortbildungsprogramm der Leuphana Universität oder ähnliches wahrgenommen werden.

Denkbar ist der Aufbau einer „professionellen Lerngemeinschaft“, also einer schulübergreifenden Arbeitsgruppe, die sich in regelmäßigen Abständen zum Austausch trifft.

2. Chancen und Grenzen

Die Digitalisierung der Schulen bietet vielfältige Chancen, aber auch klare Grenzen. So kann mit diesem pädagogischen Konzept hoffentlich erreicht werden, dass auch die MINT-Kompetenzen der Lernenden erweitert werden. Die Selbstwirksamkeit und das Selbstvertrauen werden häufig gesteigert, wenn Schüler sich im Umgang mit digitalen Endgeräten sicher fühlen und dies nicht nur im Bereich „Spiel“ – wie es häufig durch den Gebrauch von Handys im häuslichen Umfeld geschieht – sondern auch im technischen Verständnis, in Textverarbeitung und Präsentationstechniken.

Aber auch Grenzen müssen klar formuliert werden. Wir streben keine „iPad-Klassen“ an, in denen umfassend mit den Geräten der Unterricht durchgeführt wird. Weiterhin möchten wir mit Schulbüchern arbeiten, in Heften schreiben, Kopfrechnen und handlungsorientiert lernen.

Das digitale Lernen versteht sich in diesem Sinne als Erweiterung des bestehenden Lehrplans, dessen Grundstruktur nicht angetastet werden soll.

3. Basiskompetenzen

Folgende Grundlagen sollen die Lernenden in ihrer vierjährigen Grundschulzeit bei uns erwerben:

Der sichere Umgang mit

- **Pages** (Textverarbeitung),
- **Keynotes** (Präsentation),
- **BookCreator** (Präsentation) und das
- **Recherchieren** (Internet)

soll, bereits in großen Teilen eingebunden in die schuleigenen Arbeitspläne, gewährleistet werden.

4. Medienkritische Auseinandersetzung

Der medienkritische Umgang soll mit diesen Themen in folgenden Jahrgängen gestärkt werden:

2. Schuljahr

Mediennutzung (Wie wir unsere Freizeit gestalten)

3. Schuljahr

Wo du hinschaust – überall Medien (Was verstehen wir unter Medien, Unterscheidung Fiktion und Realität)

4. Schuljahr

Medien und Kommunikation (Elektronische Medien, Chatten und soziale Netzwerke)

Diese Themen finden sich zum Teil auch in unserem Deutsch-Lehrwerk wieder.

Das Thema der vierten Klasse „der Umgang mit sozialen Netzwerken“ ist intensiv – also über mehrere Unterrichtsstunden zu bearbeiten, da sich in der Vergangenheit gezeigt hat, dass in diesem Jahrgang viele Schüler bereits über einen Zugang über WhatsApp oder verschiedene Chatmöglichkeiten von Spielen (z.B. Minecraft) verfügen und dass es auch immer wieder zu Konflikten über diese Medien gekommen ist. Es ist wichtig, mit den Schülern über ihre Erfahrungen zu sprechen und darüber, warum es so einfach ist, über soziale Medien zu beleidigen oder Unwahrheiten zu verbreiten.

Dazu bieten die Walsroder Grundschulen in regelmäßigen Abständen auch Veranstaltungen für Eltern an.

5. Programmieren

Es gibt bereits sehr gute Apps, die für das Erlernen des grafischen Programmierens für Lernende ab der ersten Klasse geeignet sind. So wird im ersten Schuljahr mit der App „Box Island“ und dem „Beebot“ begonnen.



Box Island ist ein kleines Spiel für mobile Endgeräte, mit denen Schüler auf spielerische Art und Weise und in kurzer Zeit in das Computerprogrammieren eingeführt werden.



Die grundlegenden Schritte des **Beebots** (Lernroboter) sind als vorwärts, rückwärts, rechts und links auf Tasten einzugeben. Bis zu 40 Schritte hintereinander können eingegeben werden. Durch die Planung der Bewegungen des Lernroboters auf den Feldern der Matte eignen sich Kinder Grundlagen der Programmierung an.

Im zweiten Schuljahr wird „Scratch“ eingeführt. Hier wird das grafische Programmieren von „Box-Island“ aufgegriffen, es können eigene kleine Oberflächen und Spiele programmiert werden.

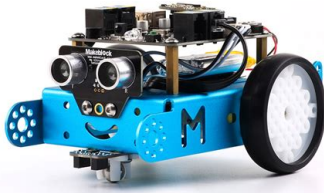
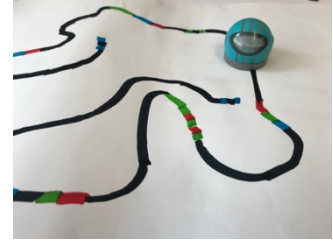
Im dritten und vierten Schuljahr wird eine AG angeboten, in der mit „Lego we do 2.0“ kleine Fahrzeuge gebaut und programmiert werden. Ergänzt wird das Angebot durch den „Ozobot“ und dem „Mbot“.



Mit der kindgerechten **WeDo 2.0** Software können Schülerinnen und Schüler ihre selbstgebauten Lego Modelle lebendig werden lassen. Dies gelingt dank der einfachen, intuitiv bedienbaren Programmierumgebung mit Drag&Drop-Funktion und sorgt bei den Kindern für schnelles Verständnis



Der **Ozobot** ist ein klitzekleiner Computer der auf Farblinien entlangfährt und der durch das Aufmalen bestimmter Farbcodes in Tempo, Fahrtrichtung etc. programmiert werden kann.



Der **mBot** hat eine interaktive Lernumgebung für Robotik und Programmierung. In der Software mBlock können sich leistungsstarke Lernende mit Programmiererfahrungen in Scratch an verschiedensten Befehlsketten ausprobieren und damit den kleinen Roboter, der verschiedenen Sensoren hat, auf vielfältige Weise steuern.

6. Sonderpädagogische Förderung

Mobile Endgeräte bieten zahlreiche Möglichkeiten, die Arbeit in der **sonderpädagogischen Förderung** zu unterstützen.

So werden verschiedene Diagnoseprogramme genutzt.

Es gibt umfassende Förderprogramme, durch die für einzelne Lernende gezielt förderpädagogische Aufgaben bereitgestellt werden können (z.B. Delfino).

Einzelne Apps konzentrieren sich auf bestimmte Förderbereiche, mit denen Lernende gezielt üben können (z.B. Multidingsta (DaZ Wortschatzerweiterung), Wörterfresser (Rechtschreiben, Zahlbilder erkennen...))

7. Homepage

Schüler werden an den Artikeln der Schul-Homepage beteiligt, können diese an den mobilen Endgeräten erstellen und zur Verfügung stellen. Die zuständige Kollegin zur Pflege der Homepage stellt die Artikel ein.

8. Übungsphasen

Last but not least – Apps können im Unterricht den übenden Prozess unterstützen. Verschiedene Lernprogramme können unterrichtsbegleitend in Übungsphasen eingesetzt werden.

Hier sollen beispielhaft einige genannt werden, vor allem die häufig genutzten:

Anton – Lurs – Antolin – 1x1 Trainier – Blitzrechnen etc.

9. Digitale Tafeln

Wir arbeiten mit digitalen Tafeln. Diese erweitern den Handlungsspielraum der Lehrer enorm. Medien wie Filme oder Musikstücke können jederzeit abgespielt werden. Tafelbilder können vorbereitet und ggf. interaktiv von den Lernenden benutzt werden. Erarbeitete Tafelbilder können gespeichert werden. Ein Austausch von Tafelbildern unter den Lehrenden ist unkompliziert. Die Tafeln ermöglichen ein Zusammenspiel mit den mobilen Endgeräten. Schüler bearbeiten in Einzelarbeit, in Partnergruppen oder in kleinen Gruppen Aufgaben an den mobilen Endgeräten, an der Tafel sind die Ergebnisse sichtbar oder kleine Wettkämpfe finden statt.

10. Zusammenfassung

Zusammenfassend kann gesagt werden, das oben genannte bildet das Grundgerüst. Nicht alle Kollegen könnten bereits alles unterrichten, aber das Ziel wird sichtbar. Darüber hinaus ergeben sich natürlich vielfältige andere Möglichkeiten durch den Einsatz der mobilen Geräte, z.B. Feedback im Sportunterricht zu Bewegungsabläufen mit der App „Hudl Technique“, Gruppeneinteilung mit dem „Team Builder“, QR-

Code-Rallyes oder vieles mehr, die die Lehrenden nach eigenem pädagogischen Ermessen einsetzen, die aber konzeptionell nicht verankert sind.