

DEUTSCHE **BOTSCHAFTSSCHULE** ISTANBUL

MEDIENKONZEPT



INHALTSVERZEICHNIS

1. ALLGEMEINES

- 1.1. Anwendungsbereich**
- 1.2. Konzept zur Medienkompetenzentwicklung**
- 1.3. Ziele des Medienkonzeptes**
- 1.4. Prozessschritte bei der Entwicklung des Medienkonzeptes**
- 1.5. Grundlegende Kompetenzen von Medienbildung in der Grundschule**
- 1.6. Bedeutung der digitalen Medien hinsichtlich individualisierter Lehr- und Lernprozesse in der Grundschule**

2. VISIONEN

- 2.1. Grundsätze der Digitalisierung**
- 2.2. Klassenraum der Zukunft**
- 2.3. Konsequenzen der Umsetzung der Grundsätze der Digitalisierung**
- 2.4. Beteiligungsstrukturen**

3. MEDIENKOMPETENZENTWICKLUNG -ÜBERBLICK KOMPETENZBEREICHE

- 3.1. Überblick Kompetenzbereiche Schuleingangsphase**
- 3.2. Überblick Kompetenzbereiche Klasse 3 und 4**
- 3.3. Mediencurriculum Klasse 1- 4 im Fachunterricht**
- 3.4. SCHILLP für den Medienkundeunterricht**

4. MEDIENCURRICULUM FÜR DEN FACHUNTERRICHT IN KLASSE 1-BIS 4

- 4.1. Schuleingangsphase**
- 4.2. Klasse 3 und 4**

5. AUSSTATTUNGSPLANUNG

- 5.1. Bestandsaufnahme**
- 5.2. Anschaffungsplan für das SJ 2018/2019**
- 5.3. Anschaffungsplanung im SJ 2019/2020**

6. FORTBILDUNGSKONZEPT

- 6.1. Schuljahr 2018/2019**
- 6.2. Schuljahr 2019/2020**

7. QUELLENVERZEICHNIS

8. SCHLUSSERKLÄRUNG

1. ALLGEMEINES

1.1. Anwendungsbereich

Dieses Medienkonzept gilt für die *Privatschule der Deutschen Botschaft Ankara – Zweigstelle Istanbul* (in der Folge Schule genannt). Diese Medienkonzeption wurde auf der Grundlage des Strategiepapiers der KMK „*Bildung in der digitalen Welt - Strategie der Kultusministerkonferenz*“¹, dem „*Thüringer Medienbildungskonzept 2020*“², der „*Digitalstrategie Thüringer Schulen in der digitalen Welt*“³ und dem Thüringer „*Leitfaden zur Erstellung eines schulischen Medienkonzeptes zum Kursplan Medienkunde in der Grundschule*“⁴ erarbeitet.

1.2. Konzept zur Medienkompetenzentwicklung

Das Konzept zur Medienkompetenzentwicklung beinhaltet im Wesentlichen zwei Säulen: (1) die Medienkompetenzentwicklung bei SuS (Schülerinnen und Schülern) (2) die Medienkompetenzentwicklung bei Lehrkräften - DigCompEdu⁵
Diese sind unmittelbar verknüpft und gebunden an die Technologieentwicklung. Die folgende Abbildung soll diesen Zusammenhang verdeutlichen.

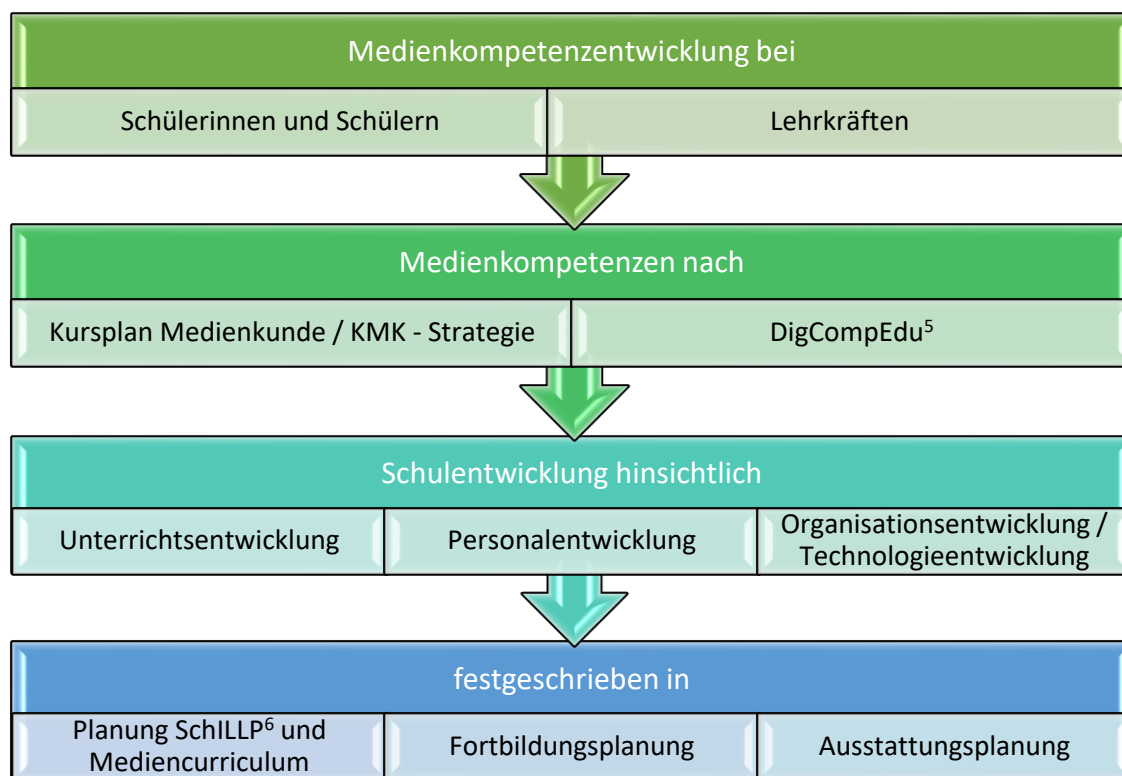


Abbildung 1: Konzept Medienkompetenzentwicklung

¹ Vgl.: KMK (Hrsg.): Strategie der Kultusministerkonferenz „Bildung in der digitalen Welt“. Berlin: 2016 (vom 08.12.2016)

² Vgl.: TML (Hrsg.): Thüringer Medienbildungskonzept 2020- Herausforderungen für Schulen und Einrichtungen der Kinder- und Jugendhilfe in der Informationsgesellschaft. Erfurt: 2016

³ Vgl.: TMBJS (Hrsg.) „Thüringer Schulen in der digitalen Welt. Erfurt 2017 (vom 07.03.2019)

⁴ Vgl. TMBJS (Hrsg.) „Kursplan Medienkunde Grundschule“ 2017

⁵ Vgl.: Digitaler Rahmen für die digitale Kompetenz von Lehrenden

⁶ SCHILLP: schulinterner Lehr- und Lernplan

Das Medienkonzept umfasst somit die

Medienkompetenzentwicklung	Fortbildungsplanung	Ausstattungsplanung
• Bezüge zwischen Fachlehrplänen und dem Kursplan Medienkunde herstellen ⇒ Mediencurriculum • Für das Unterrichtsfach „(digitale) Medienkunde“ erstellen eines ⇒ SchiLLP • Einbinden von zusätzlichen Schwerpunkten der Medienbildung ⇒ Projekte, Aktivitäten • Auf geeignetes Material verweisen	• Koordiniert die Fortbildungsplanung des Pädagogen-Teams • orientiert sich an den Vorgaben des Digitalen Rahmen für die digitale Kompetenz von Lehrenden ⇒ DigCompEdu • bindet regionale / zentrale Angebote der ZfA (Zentralstelle für das deutsche Auslandschulwesen) ⇒ Refo (Regionale Fortbildung) und andere ein • berücksichtigt den individuellen Fortbildungsbedarf der Lehrenden	• Schafft die Grundlage für die optimale Nutzung der Technik und Ausstattung • Dokumentiert den geplanten Einsatz der Technik • Regelt die Nutzung der internen Geräte • Begründet Neuinvestitionen unter Berücksichtigung pädagogischer Zielstellungen

1.3. Ziele des Medienkonzeptes

Digitale Medien besitzen im Alltag unserer Grundschüler bereits eine hohe Präsenz und sind aus diesem kaum mehr wegzudenken (vgl. KIM⁷ 2016). Bislang findet der Umgang mit digitalen Medien bei den Schülern unserer Grundschule allerdings vorwiegend im außerschulischen Bereich statt. Digitale Medien ermöglichen es ihnen, auf neuen Wegen zu kommunizieren, zu interagieren und zu lernen. Moderne Medien sind somit neben der Familie und dem sozialen Umfeld zu einem wichtigen Sozialisationsfaktor geworden.

Um den aktuellen Lebensbedingungen der Lernenden Rechnung zu tragen, hat die Kultusministerkonferenz bereits im Jahr 2012 die Empfehlung „Medienbildung in der Schule“ verabschiedet (KMK 2012). Im Dezember 2016 legte sie in Ergänzung das Strategiepapier „Bildung in der digitalen Welt“ und somit ein klares Handlungskonzept für eine der größten gesellschaftlichen Herausforderungen unserer Zeit vor. Es unterstreicht noch einmal deutlich das große Potential digitaler Medien bei der Gestaltung neuer Lehr- und Lernprozesse (vgl. KMK 2016).

Die zukünftigen Gestaltungsmöglichkeiten von Kindern und Jugendlichen in der digitalen Welt hängen maßgeblich davon ab, wie wir sie bereits jetzt auf ein Leben in dieser Welt vorbereiten. Das Kompetenzmodell „Kompetenzen in der digitalen Welt“ beschreibt neue Kompetenzbereiche innerhalb schulischer Medienbildung. Der Thüringer Der „Kursplan Medienkunde in der Grundschule“ greift dieses Modell auf. (vgl. Pkt. 3)

Das Ziel der pädagogischen Arbeit an unserer Grundschule ist die Entwicklung von Medienkompetenz bei unseren Schülern unter Berücksichtigung der individuellen Zugangsvoraus-

⁷ Vgl.: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hrsg.): KIM-Studie 2016- Kindheit, Internet, Medien Basisstudie zum Medienumgang 6- bis 13-Jähriger in Deutschland. Stuttgart: 2017

setzungen, Vorerfahrungen und bereits informell entwickelten Kompetenzen sowie der Interessen, Stärken und Begabungen. Der Einsatz von digitalen Medien und die damit verbundenen Kenntnisse, Fähigkeiten und Fertigkeiten in Bezug auf Technik, Inhalte und Fragen des Rechts werden in allen Unterrichtsfächern vermittelt. Die Medienbildung erfolgt in Zusammenarbeit mit den Eltern.

Wichtige Schwerpunkte⁸ sind dabei:

- die gezielte Entwicklung und Förderung der Medienkompetenz bei Schülern, Lehrkräften sowie weiteren Professionen
- die Steigerung der Motivation durch den begründeten Einsatz digitaler Medien
- die Ausrichtung auf die Lebenswelt der Schüler, sowie auf die Berufe der Zukunft
⇒ Stichwort: Wirtschaft 4.0
- eine transparente Systematisierung aller Aktivitäten zur Medienbildung für eine abgestimmte fächer- und jahrgangsstufenübergreifende Vermittlung von Standards
- die Unterstützung des Kollegiums durch Bereitstellung bewährte Unterrichtsmaterialien und Ausweisung der zu entwickelnden Kompetenzen
- eine Erleichterung bei der Ausrichtung der schulinternen Angebote für Lehrerbildung und Unterstützung bei der Personalentwicklung
- die Steuerung für das Ineinandergreifen von Kompetenzerwerb und schulinterner Medienausstattung ⇒ bewusster Einsatz von Technik (Primat des Pädagogischen)
- die sinnvolle Gestaltung von Übergängen im Medienkompetenzbereich: hier von Vorschule zu Grundschule und von Grundschule zur weiterführenden Schule

1.4. Prozessschritte bei der Entwicklung des Medienkonzeptes

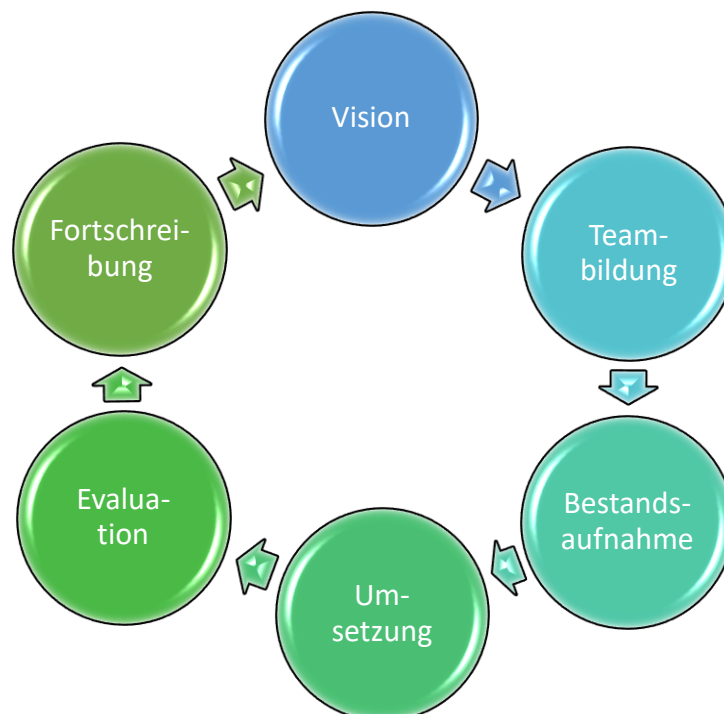


Abbildung 2: Prozessverlauf

⁸ vgl.: Staatsinstitut für Schulqualität und Bildungsforschung München (2017): Medienkonzepte an bayrischen Schulen S. 2

1.5. Grundlegende Kompetenzen von Medienbildung in der Grundschule

Bei unseren Schülern sollen erste grundlegende Kompetenzen zur Entwicklung von Medienkompetenz ausgebildet, gefestigt und erweitert werden, z.B.:

Der Schüler kann:

- die grundlegenden Funktionen von Medien beschreiben
- zunehmend zwischen Erlebtem und medial Vermitteltem differenzieren und dies sprachlich formulieren,
- zunehmend sicherer Medienangebote bewusst und begründet auswählen bzw. auf bestimmte Angebote bewusst und begründet verzichten,
- zunehmend sicherer Grundlagen ethischer und ästhetischer Wertungskompetenz entwickeln,
- grundlegende Kompetenzen im Umgang mit digitalen Medien, ein grundlegendes Verständnis deren Funktionsweise sowie des Einsatzes digitaler Medien entwickeln,
- unter Nutzung digitaler Medien Lerninhalte präsentieren,
- Medienprodukte auf der Grundlage von Kriterien bewerten.

1.6. Bedeutung der digitalen Medien hinsichtlich individualisierter Lehr- und Lernprozesse in der Grundschule

- als Werkzeug für die Gestaltung von Texten, Bildern, Präsentationen, Erklärvideos usw.
- als motivierende, differenzierende und individualisierte Lernhilfe (Lernprogramme, Apps usw.)
- als Quelle der Informationsbeschaffung (Wikis, Suchmaschinen, Einsatz von Erklärvideos, digitale Angebote zur Vorbereitung von Vorträgen usw.)
- als Kommunikationsmittel, (z.B. E- Mail, Chat, Blog, Foren, Gästebücher usw.)
- als Präsentationshilfen (Homepage der Schule, E- Books, digitale Foto- Story, Mind- Map, Erklärvideos usw.)
- zur Förderung für Schüler mit besonderen Bedarfen (z. B. LRS oder Dyskalkulie)

2. VISIONEN

2.1 Grundsätze der Digitalisierung an unserer Schule

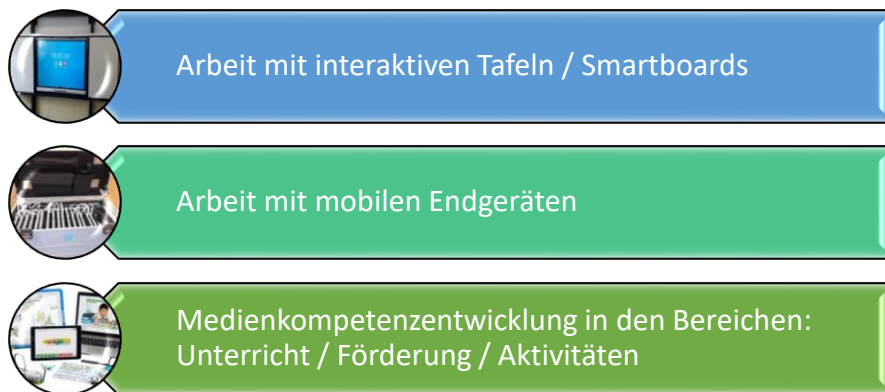


Abbildung 3: Grundsätze der Digitalisierung

2.2 Klassenraum der Zukunft

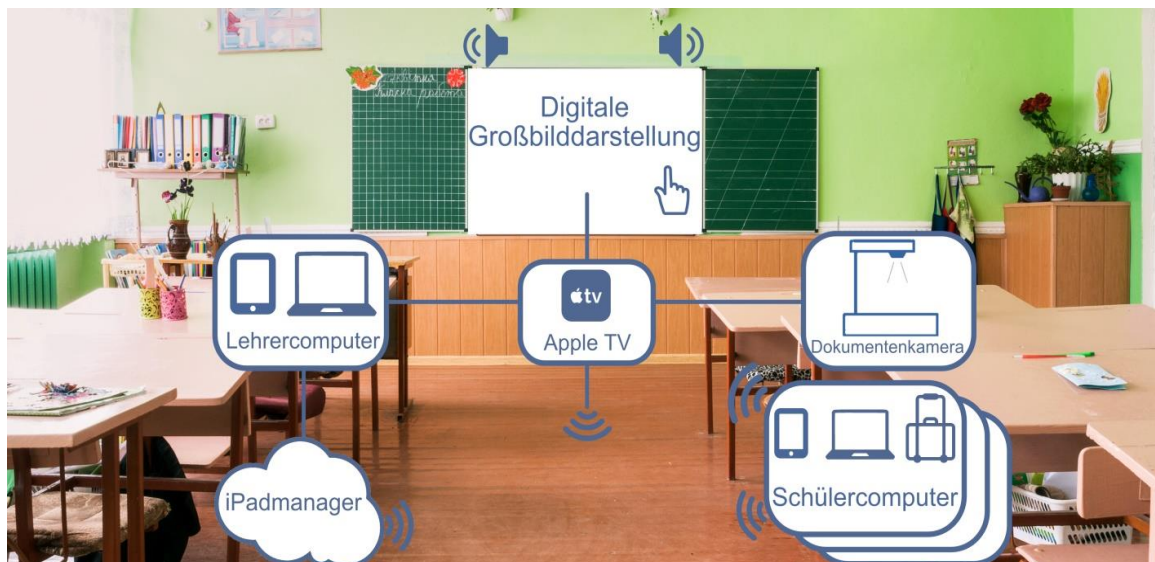


Abbildung 4: Klassenraum der Zukunft

2.3 Konsequenzen der Umsetzung der Grundsätze der Digitalisierung

PC – Raum

- Auflösen des alten Computerraumes (April 2019)
- Spende an unsere Partnerschule in Halfeti, Ostanatolien (09.04.2019)



Klassenräume

- Abbau der alten Kreidetafeln (April 2019)
- Spende an unsere Partnerschule in Halfeti, Ostanatolien (09.04.2019)

Netzwerk

- Verkabelung Schulhaus/Klassenräume
 - Zentrale Verkabelung vom Serverraum aus (Netzwerk)
 - Stromzuleitung auf Putz in Kabelschächten in jedem Raum mit interaktivem Bildschirm, dazu das Netzwerk
 - Für interaktiven Bildschirm werden mindestens 2 Steckdosen (Laptop und Bildschirm) besser mehr, für Zusatzgeräte wie Dokumentenkamera
 - WLAN-Verstärker fest mit in das Netzwerk integrieren
- Schulnetzwerk
 - alle interaktiven Bildschirme
 - alle Lehrerarbeitsplätze inkl. Drucker und Kopierer
 - WLAN-Zugang für mobile Endgeräte für Sus, Pädagogen und Gäste
 - WLAN-Netz gedoppelt, um die benötigte Datenübertragungsrate für den Unterricht zu sichern (?)
- Verwaltungsnetzwerk
 - Schulleiter
 - Verwaltung

2.4 Beteiligungsstrukturen

- alle Schüler der Klassen 1 bis 4 und Kinder der Vorschulklasse
- Pädagogen, derzeit 8 Lehrerinnen der Grundschule, 1 Vorschullehrerin
- Arbeitsgruppe Digitalisierung und Marketing / Sponsoring
- Eltern

3 MEDIENKOMPETENZENTWICKLUNG - ÜBERBLICK KOMPETENZBEREICHE

3.1 In der Schuleingangsphase

Bedienen und Anwenden 	Informieren und Recherchieren 	Kommunizieren und Kooperieren 	Produzieren und Präsentieren 	Analysieren und Reflektieren 
Der Schüler kann: • Medien benennen und unterscheiden • die grundlegenden Bestandteile von Geräten zur Mediennutzung benennen • die Grundfunktionen zum Navigieren im Internet mit Hilfestellungen anwenden • die Grundfunktionen der Textverarbeitung nach Anleitung in Bezug auf Schreiben und Gestalten anwenden	Der Schüler kann: • Informationsquellen anhand einfacher Kriterien nennen, vergleichen und bewerten • aus Medien Informationen entnehmen, nutzen und altersgerecht bewerten • in altersgerechten Informationsquellen unter Anleitung recherchieren	Der Schüler kann: • digitale und analoge Möglichkeiten der Kommunikation nennen und vergleichen • das eigene Kommunikationsverhalten beschreiben, analysieren und darstellen • einfache Regeln der Kommunikation nennen und medienspezifisch anwenden • unter Verwendung von Medien angeleitet kooperativ zusammenarbeiten	Der Schüler kann: • medientechnische Geräte und Anwendungen mit Hilfestellung einsetzen und aufgabenbezogen auswählen und mit Hilfestellung einsetzen • einfache Sachverhalte mit Texten und Bildern darstellen und unter Anleitung präsentieren • ein kleines Medienprodukt unter Anleitung und Hilfestellung erstellen • Medienprodukte nach einfachen vorgegebenen Kriterien unter Anleitung vergleichen und bewerten	Der Schüler kann: • die eigenen Medienerfahrungen und Mediengewohnheiten anhand von Beispielen beschreiben und mit anderen vergleichen • positive und negative Seiten der Mediennutzung nennen • zwischen Realität und Fiktion in Medien unterscheiden

3.2 In der Klasse 3 und 4

Bedienen und Anwenden 	Informieren und Recherchieren 	Kommunizieren und Kooperieren 	Produzieren und Präsentieren 	Analysieren und Reflektieren 
Der Schüler kann: • Medien benennen und unterscheiden • Benutzeroberflächen in Bezug auf Betriebssysteme, Internetseiten und Anwendungen bedienen • die Grundfunktionen zum Navigieren im Internet mit Hilfestellungen anwenden • die Grundfunktionen der Textverarbeitung selbstständig anwenden • mit Dateien umgehen	Der Schüler kann: • Informationsquellen anhand einfacher Kriterien nennen, vergleichen und bewerten • aus Medien Informationen entnehmen, nutzen und altersgerecht bewerten • in altersgerechten, digitalen Informationsquellen selbstständig zielgerichtet recherchieren • verwendete Quellen in einfacher Form ausweisen	Der Schüler kann: • geeignete Kommunikationsmöglichkeiten für den Austausch von Botschaften und Informationen nutzen • das eigene Kommunikationsverhalten beschreiben, analysieren und darstellen • einfache Regeln der Kommunikation nennen und medienspezifisch anwenden • unter Verwendung von Medien selbstständig kooperativ zusammenarbeiten	Der Schüler kann: • medientechnische Geräte und Anwendungen aufgabenbezogen auswählen und mit Hilfestellung einsetzen • Lernergebnisse mit Einsatz von digitalen Medien aufbereiten und selbstständig präsentieren • ein Medienprodukt mit Hilfestellung planen, gestalten und selbstständig präsentieren • Medienprodukte vergleichen und nach vorgegebenen Kriterien bewerten	Der Schüler kann: • die eigenen Medienenerfahrungen und Mediengewohnheiten beschreiben und nach vorgegebenen Kriterien bewerten • ausgewählte Risiken der Mediennutzung nennen und Schutzmöglichkeiten in Bezug auf Datenschutz, Kostenfallen, Sucht- und Kindermedien-schutz kennen • unterschiedliche Absichten von Medien in Bezug auf Unterhaltung, Werbung und Information beurteilen

4 MEDIENCURRICULUM KLASSE 1 – 4 IM FACHUNTERRICHT AN DER BOTSCHAFTSSCHULE (IN BEARBEITUNG)

4.1 In der Schuleingangsphase

Lernbereich (1) Schuleingangsphase: *Bedienen und Anwenden*

Kompetenzerwartung	Mögliche Unterrichtsinhalte	Materialien, Tipps, Beispiele
Der Schüler kann Medien benennen und unterscheiden	▪ Buch, Zeitung, Plakat, Foto, Fernsehen, Radio, Computer, Spielkonsole, Handy, Tablet/ iPad ▪ Vor- und Nachteile von Print- und digitalen Medien nennen	
Der Schüler kann die grundlegenden Bestandteile von Geräten zur Mediennutzung benennen	▪ Teile eines Tablet (inkl. Tastatur) / ▪ Teile eines PC ▪ Teile eines digitalen Fotoapparates (Sucher, Auslöser, Blitz, Zoom)	▪ Applikationen, Zuordnung Wort und Bild
Der Schüler kann die Grundfunktionen zum Navigieren im Internet mit Hilfestellungen anwenden	<u>Tablet:</u> ▪ Einführung in die Arbeit mit einem Tablet ▪ Ein- und Ausschalten ▪ Lernprogramme öffnen, diese anwenden und wieder schließen ▪ eine Internetseite eingeben und auf dieser navigieren	▪ Lernprogramme: ANTON, Knitsche Geschichtenwerkstatt ▪ Internetseiten/Suchmaschinen ▪ GS Diagnose, Antolin
Der Schüler kann die Grundfunktionen der Textverarbeitung nach Anleitung in Bezug auf Schreiben und Gestalten anwenden	<u>Tablet:</u> ▪ wichtige Tastenfunktionen: Leertaste, Umschalttaste, Rücktaste, Enter, Esc	

Lernbereich (2) Schuleingangsphase: Informieren und Recherchieren

Kompetenzerwartung	Mögliche Unterrichtsinhalte	Materialien, Tipps, Beispiele
Der Schüler kann Informationsquellen anhand einfacher Kriterien nennen, vergleichen und bewerten.	z.B. Bücher/Lexika, Zeitungen, Radiobeiträge, Fernsehsendungen, Internetseiten	- Sachbücher, Bestimmungsbücher, - digitale Sachbücher (z.B. Tiptoi, LeYo) zu verschiedenen Sachthemen - Erklärvideos (www.sofatutor.com) für Deutsch Mathematik und Heimat- und Sachkunde - Kidipedia, geografisches Lernen, Schulweg
Der Schüler kann aus Medien Informationen entnehmen, nutzen und altersgerecht bewerten.	Text-, Video- und Audioinhalte (z.B. YouTube) rezipieren und wiedergeben	- Sachbücher, Bestimmungsbücher, - digitale Sachbücher (z.B. Tiptoi, LeYo) zu verschiedenen Sachthemen - Erklärvideos (www.sofatutor.com) für Deutsch Mathematik und Heimat- und Sachkunde - Kidipedia, geografisches Lernen, Schulweg - Lehr- und Lernfilme HSK und andere Fächer
Der Schüler kann in altersgerechten Informationsquellen unter Anleitung recherchieren	Suchaufträge in Zeitungen, Büchern, Höraufträge zu Audiodateien und Beobachtungsaufgaben zu Videobeiträgen	- Sachbücher, Bestimmungsbücher, - digitale Sachbücher (z.B. Tiptoi, LeYo) zu verschiedenen Sachthemen - Erklärvideos (www.sofatutor.com) für Deutsch Mathematik und Heimat- und Sachkunde - Kidipedia, geografisches Lernen, Schulweg - Lehr- und Lernfilme HSK und andere Fächer

Lernbereich (3) Schuleingangsphase: Kommunizieren und Kooperieren

Kompetenzerwartung	Mögliche Unterrichtsinhalte	Materialien, Tipps, Beispiele
Der Schüler kann digitale und analoge Möglichkeiten der Kommunikation nennen und vergleichen.	<u>analoge Medien:</u> ▪ Gespräch, Telefonat, Brief, Karte <u>digitale Medien:</u> ▪ E- Mail, Chat, Blog, Foren, Gästebücher,	
Der Schüler kann das eigene Kommunikationsverhalten beschreiben, analysieren und darstellen.	▪ Beschreiben des eigenen Kommunikationsverhaltens ▪ Lieblingsmedium für Kommunikation benennen und Verwendung begründen	
Der Schüler kann einfache Regeln der Kommunikation nennen und medienspezifisch anwenden.	Schreiben von Briefen/Grußkarten ▪ Form eines Briefes, Anrede, Grußformel, ▪ höflich sein, sich verständlich ausdrücken,	▪ Brief aus dem Schullandheim ▪ Grußkarte aus dem Urlaub ▪ Brief an das Klassentier ▪ Projekte: Brieffreundklasse
Der Schüler kann unter Verwendung von Medien angeleitet kooperativ zusammenarbeiten	gemeinsame Erstellung von Medienprodukten, digitale Texte schreiben, sich in Foren austauschen ▪ Plakaterstellung zu verschiedenen Themen in den weiteren Fächern ▪ Gestaltung von Leporellos in den Fächern HSK ▪ Gestaltung zu Lapbooks in den Fächern Deutsch, HSK usw.	▪ Märchensteckbrief, ▪ einfache Steckbriefe zu Tieren und Pflanzen ▪ Plakatgestaltung: Heimtiere, Überwinterungsmöglichkeiten für Tiere

Lernbereich (4) Schuleingangsphase: Produzieren und Präsentieren

Kompetenzerwartung	Mögliche Unterrichtsinhalte	Materialien, Tipps, Beispiele
Der Schüler kann medientechnische Geräte und Anwendungen mit Hilfestellung einsetzen und aufgabenbezogen auswählen und mit Hilfestellung einsetzen	<u>iPad</u> - sachgerechte Bedienung von iPad, Foto- und Videofunktionen <u>digitaler Fotoapparat</u> - sachgerechte Bedienung	
Der Schüler kann einfache Sachverhalte mit Texten und Bildern darstellen und unter Anleitung präsentieren.	- Leporellos mit eigenen Fotos - Hörspiele - Steckbriefe - Plakate	- digitale Fotobücher - digitale Fotopräsentationen mit dem I Pad
Der Schüler kann ein kleines Medienprodukt unter Anleitung und Hilfestellung erstellen.	- Lernposter, digitale Lernbücher, Klanggeschichten, Leporellos, digitale Fotodokumentationen <u>iPad</u> - Powerpoint - Keynotes	<u>Musik:</u> Klanggeschichten
Der Schüler kann Medienprodukte nach einfachen vorgegebenen Kriterien unter Anleitung vergleichen und bewerten	- gemeinsame Formulierung einfacher Kriterien - Reflexionen nach diesen Kriterien	

Lernbereich (5) Schuleingangsphase: Analysieren und Reflektieren

Kompetenzerwartung	Mögliche Unterrichtsinhalte	Materialien, Tipps, Beispiele
Der Schüler kann die eigenen Medienerfahrungen und Mediengewohnheiten anhand von Beispielen beschreiben und mit anderen vergleichen.	<u>iPad</u> ▪ Mediensteckbriefe und Tagebücher anlegen, ▪ Spiele nennen und beschreiben (häuslicher Bereich) ▪ Häufigkeit, Dauer und Präferenzen vergleichen ▪ Bedürfnisse der Mediennutzung hinterfragen	<u>HSK</u> : Steckbrief zum Thema „Mein Lieblingsmedium“
Der Schüler kann positive und negative Seiten der Mediennutzung nennen.	▪ Unterhaltung, Information, Auswirkungen auf Freizeitverhalten und Lernen	▪ negative Auswirkung eines zu hohen Medienkonsums auf die Gesundheit (mangelnde Bewegung, Gesundheit der Augen)
Der Schüler kann zwischen Realität und Fiktion in Medien unterscheiden.	▪ die Produktion eines Filmes ansehen, ▪ Fotos verfremden, ▪ Geschichten schreiben und beurteilen	▪ z.B. Unterrichtsfilme „Löwenzahn“ ▪ Knitsche Geschichtenwerkstatt

4.2 Klasse 3 und 4

Lernbereich (1) Klasse 3 und 4: Bedienen und Anwenden

Kompetenzerwartung	Mögliche Unterrichtsinhalte	Materialien, Tipps, Beispiele
Der Schüler kann Medien benennen und unterscheiden	- Einteilung in visuelle/auditive/audiovisuelle - Medien oder Print- und Digitalmedien	
Der Schüler kann Benutzeroberflächen in Bezug auf Betriebssysteme, Internetseiten und Anwendungen bedienen	- den Bildschirm als Arbeitsplatz verstehen Laptop / I Pad / Smartphone: - mit der Maus auf dem Bildschirm koordinieren - mit dem Finger auf dem Bildschirm koordinieren - mit dem Applestift auf dem Bildschirm koordinieren - mit dem Stift/Finger auf Smartboard koordinieren	
Der Schüler kann die Grundfunktionen zum Navigieren im Internet mit Hilfestellungen anwenden	<u>iPad / Laptop:</u> z.B. - Browser öffnen und schließen, Internetadresse eingeben, Links öffnen, scrollen, Internetseiten schließen - Arbeit mit der interaktiven Tafel - Arbeit mit einem digitalen Mikroskop	- Lernprogramme: ANTON, Knitsche Geschichtenwerkstatt, Waldfibel, - Internetseiten/Suchmaschinen für Grundschüler - Sachzeichnen von Pflanzen/Tieren mit Unterstützung des Digitalmikroskopes
Der Schüler kann die Grundfunktionen der Textverarbeitung selbstständig anwenden	<u>iPad / Laptop:</u> - wichtige Tastenfunktionen: Leertaste, Umschalttaste, Rücktaste, Enter, Esc - einen Text schreiben, Schriftgröße, Schriftart, Schriftfarbe verändern und Bilder einfügen	- Texte für Vorträge und Plakate schreiben - Gedichtgestaltung
Der Schüler kann mit Dateien umgehen	<u>iPad / Laptop:</u> Dateien öffnen, schließen, benennen, speichern und löschen	

Lernbereich (2) Klasse 3 und 4: Informieren und Recherchieren

Kompetenzerwartung	Mögliche Unterrichtsinhalte	Materialien, Tipps, Beispiele
Der Schüler kann Informationsquellen anhand einfacher Kriterien nennen, vergleichen und bewerten	▪ Altersgemäßheit, Aktualität, Umfang, Glaubwürdigkeit von Zeitungen ▪ Fernsehen und Internet sowie deren Inhalte gegenüberstellen	▪ Sachbücher, Bestimmungsbücher, ▪ digitale Sachbücher (z.B. Tiptoi, LeYo) zu verschiedenen Sachthemen ▪ Erklärvideos (www.sofatutor.com) für Deutsch, Mathematik und Heimat- und Sachkunde ▪ Kidipedia, geografisches Lernen
Der Schüler kann aus Medien Informationen entnehmen, nutzen und altersgerecht bewerten	▪ Informationen aus Bildern, Texten, Darstellungen wiedergeben ▪ Informationen zum Argumentieren und Diskutieren nutzen ▪ Informationen auf Altersgemäßheit, Aktualität ▪ Umfang und Glaubwürdigkeit prüfen	▪ Sachbücher, Bestimmungsbücher, ▪ digitale Sachbücher (z.B. Tiptoi, LeYo) zu verschiedenen Sachthemen ▪ Erklärvideos (www.sofatutor.com) für Deutsch, Mathematik und Heimat- und Sachkunde ▪ Kidipedia, geografisches Lernen ▪ Lehr- und Lernfilme HSK und Schulgarten
Der Schüler kann in altersgerechten, digitalen Informationsquellen selbstständig zielgerichtet recherchieren	▪ z. B. Wikis, Suchmaschinen Internetseiten für Suchaufträge und digitale Angebote zur Vorbereitung von Vorträgen nutzen	▪ www.hamsterkiste.de ▪ www.helles-koepfchen.de ▪ www.kidsweb.de ▪ www.wdrmaus.de ▪ www.kindernetz.de ▪ www.fragFinn.de ▪ www.blinde-kuh.de
Der Schüler kann verwendete Quellen in einfacher Form ausweisen	▪ Minimal Internetseite und/oder Autor nennen	▪ Grundlagen des Datenschutzes ▪ einfache Quellenangaben

Lernbereich (3) Klasse 3 und 4: Kommunizieren und Kooperieren

Kompetenzerwartung	Mögliche Unterrichtsinhalte	Materialien, Tipps, Beispiele
Der Schüler kann geeignete Kommunikationsmöglichkeiten für den Austausch von Botschaften und Informationen nutzen	▪ z. B. E-Mail, Chat, Block, Foren, Gästebücher, Kontaktformulare von kindgerechten Anbietern nutzen ▪ Erreichbarkeit, Übertragungsgeschwindigkeit, Kosten, nonverbale Signale vergleichen	
Der Schüler kann das eigene Kommunikationsverhalten beschreiben, analysieren und darstellen	▪ Medientagebuch führen, ▪ Kommunikationsform und –dauer in Diagrammen darstellen	
Der Schüler kann einfache Regeln der Kommunikation nennen und medienspezifisch anwenden	▪ nicht beleidigen, kurz fassen, verständlich ausdrücken ▪ Datenschutz, sichere Zugangsdaten, keine Weitergabe von persönlichen Informationen in einem Chat einhalten	
Der Schüler kann unter Verwendung von Medien selbstständig kooperativ zusammenarbeiten	▪ gemeinsame Erstellung von Medienprodukten, digitale Texte schreiben, sich in Foren austauschen	▪ Plakate zu verschiedenen Themen ▪ Steckbriefe zu Pflanzen, Tieren ▪ Flyer zur Thematik Heimatstadt ▪ Erklärvideos ▪ Lernposter ▪ Digitale Präsentationen (keynote)

Lernbereich (4) Klasse 3 und 4: Produzieren und Präsentieren

Kompetenzerwartung	Mögliche Unterrichtsinhalte	Materialien, Tipps, Beispiele
Der Schüler kann medientechnische Geräte und Anwendungen aufgabenbezogen auswählen und mit Hilfestellung einsetzen	- Fotoapparat zur Dokumentation einsetzen, Aufnahmegerät für Interview einsetzen iPad - geeignete Apps auswählen und verwenden	
Der Schüler kann Lernergebnisse mit Einsatz von digitalen Medien aufbereiten und selbstständig präsentieren	- digitale Folien, Hörspiel und Video erstellen - Präsentationshinweise geben (Dauer, Verteilung der Aufgaben, Blickkontakt herstellen)	- Lernposter - Powerpoint- Präsentationen - Erklärvideos erstellen - Videoproduktion - digitale Foto- Stories
Der Schüler kann ein Medienprodukt mit Hilfestellung planen, gestalten und selbstständig präsentieren	- Kurzvortrag, Trickfilm, Hörspiel, Schülerzeitung, Video, Fotostory - Mind-Map erstellen	- Mindmaps zu verschiedenen Themen - Erklärvideos - Videoproduktion - digitale Foto- Stories
Der Schüler kann Medienprodukte vergleichen und nach vorgegebenen Kriterien bewerten	Ideen, Umsetzung, inhaltliche Qualität	

Lernbereich (5) Klasse 3 und 4: Lernbereich: Analysieren und Reflektieren

Kompetenzerwartung	Mögliche Unterrichtsinhalte	Materialien, Tipps, Beispiele
Der Schüler kann die eigenen Medienerfahrungen und -gewohnheiten beschreiben und nach vorgegebenen Kriterien bewerten	▪ Mediensteckbriefe und Tagebücher anlegen, Spiele beschreiben ▪ Häufigkeit, Dauer und Präferenzen vergleichen ▪ Bedürfnisse der Mediennutzung hinterfragen	▪ Steckbriefe zu verschiedenen Medienarten
Der Schüler kann ausgewählte Risiken der Mediennutzung nennen und Schutzmöglichkeiten in Bezug auf Datenschutz, Kostenfallen, Sucht- und Kindermedienschutz kennen	▪ Unterhaltung, Information, Auswirkungen auf Freizeitverhalten und Lernen	▪ negative Auswirkung eines zu hohen Medienkonsums auf die Gesundheit (mangelnde Bewegung, Gesundheit der Augen)
Der Schüler kann unterschiedliche Absichten von Medien in Bezug auf Unterhaltung, Werbung und Information beurteilen	▪ Werbebotschaften und -absichten verstehen ▪ verschiedene Seiten einer Berichterstattung kennenlernen ▪ Wirkung von Geräuschen und Musik analysieren ▪ Manipulieren	<u>Werbung:</u> ▪ Vor- und Nachteile ▪ kritischer Umgang mit Werbebotschaften

5 AUSSTATTUNGSPLANUNG

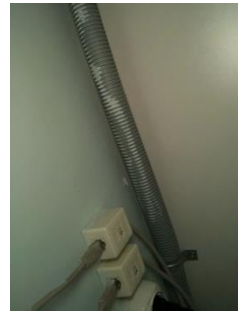
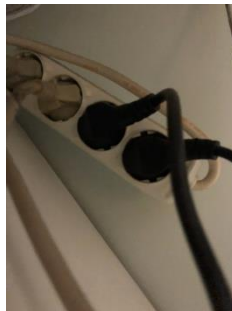
5.1 Bestandsaufnahme im Oktober 2018

Im schulischen Kontext wurde bis zum Schuljahr 207/2018 an unserer Grundschule aufgrund fehlender bzw. veralteter Technik nur punktuell mit digitalen Medien gelernt.

Bestandsaufnahme: Vorhandene Ausstattung Schüler

Computerraum mit 16 Arbeitsplätzen

- Betriebssystem Windows XP, wird nicht mehr unterstützt
- Teilweise keine Anbindung an das Netzwerk
- Aufbau des Netzwerkes unklar
- Anschlüsse entsprechen nicht der geforderten Norm



Klassenräume

- keine Medienarbeitsplätze
- WLAN Verstärker, fest verbaut
- Anschluss für den interaktiven Bildschirm (siehe Bild)



Weitere digitale Medien

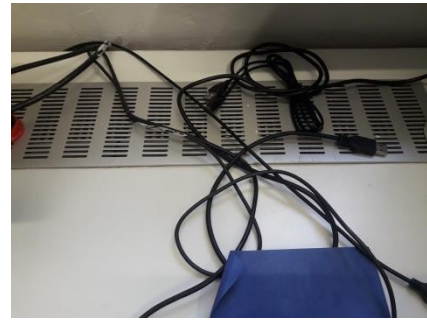
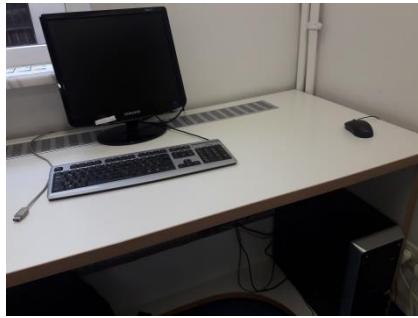
- 12 einfache Tablets, Android, WLAN, ohne Kamera



Bestandsaufnahme: Vorhandene Ausstattung Pädagogen

- 2 Arbeitsplätze, veraltet

alles über Kabel, Heizung?



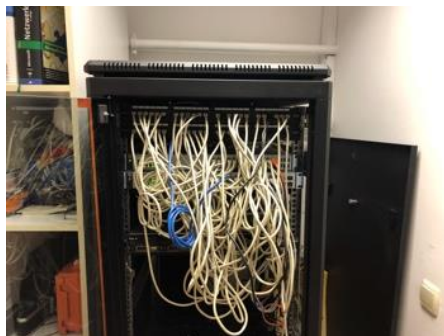
- 1 Kopierer mit Netzwerk
(Standort im Lehrerzimmer, Gesundheitsschutz?)

1 Farbdrucker mit Netzwerk



Bestandsaufnahme: Vorhandene Ausstattung Serverraum

- erkennbar – Server, Internetzugang, Switch mit fehlender Beschriftung für die Verteilung → unklarer Aufbau



5.2 Anschaffungsplanung im SJ 2018/2019

Ausstattung Schüler

Interaktive Tafeln

In 4 Klassenräumen und im Sprachenraum wurden interaktive Tafeln angebracht. Die besondere Herausforderung bestand darin, dass die Tafeln höhenverstellbar sein sollten. Es erfolgte eine Spezialanfertigung von einer türkischen Firma.



Arbeitsstand: abgeschlossen

iPad Koffer

Anschaffung eines iPad Koffers. Alle Schüler, derzeit 70 nutzen die 16 iPads des iPad Koffers. Die besondere Herausforderung bestand darin, dass der iPad Koffer als Komplettangebot über Apple Türkei nicht zu bestellen war. So wurden die iPads bei Apple Türkei bestellt werden, der Koffer, die Stifte und Hüllen aber in Deutschland gekauft.



Perspektivisch ist angedacht, dass die Klassen 1 und 2 der Schuleingangsphase vorrangig die Tablets (ohne externe Tastatur benutzen), da sie diese aus dem häuslichen Umfeld heraus bereits kennen und nutzen. Zudem ist die Bedienung von Tablets sehr intuitiv und weniger anspruchsvoll.

Die Arbeitsschwerpunkte reichen in diesen Klassenstufen vom Einsatz als Lern- und Arbeitsmittel über altersgemäße, spielerische und methodisch vielfältige Vermittlung von Unterrichtsinhalten bis hin zur differenzierten Informationsbeschaffung und Präsentationsmöglichkeit.

Arbeitsstand: abgeschlossen

5.3 Anschaffungsplanung im SJ 2019/2020

Bis auf die im Januar 2019 angeschafften iPads mit Koffer und die Smartboards und zwei veraltete Lehrerarbeitsplätze und eine digitale Kamera ist keine weitere digitale Technik an unserer Schule vorhanden. Deshalb wird folgende Technik zur Anschaffung vorgeschlagen:

Ausstattung Pädagogen

Arbeitsplätze für die die Kollegen

Die vorhandenen Arbeitsplätze im Lehrerzimmer von zwei auf drei ausbauen und neue PC anschaffen, die vorhandenen Bildschirme werden weiterhin verwenden. Die Kosten über Medienprojekt ERASMUS⁺ decken. Arbeitsstand: in 09/2019 abgeschlossen

Der große Kopierer wurde entsprechend der Bestimmungen zum Gesundheitsmanagement vor dem Lehrerzimmer aufgestellt und entsprechende Zuleitungen gelegt. Arbeitsstand: in 08/2019 abgeschlossen

Ausstattung Schüler

Interaktive Tafeln für den Sprachenraum

Im Schuljahr 2019/2020 lernen insgesamt fünf Klassen an unserer Schule, so dass der ehemalige Sprachenraum als neuer Klassenraum fungiert. Für den neuen Sprachenraum, der gleichzeitig auch als Bibliothek genutzt wird, fehlt eine interaktive Tafel.



Antrag: eine interaktive Tafel für Raum 2.4.

⇒ Antrag durch den Vorstand genehmigt

Arbeitsstand: in 10/2019 bestellt

iPad Koffer komplett (10er)

Alle Schüler nutzen die 16 iPads. Die Erfahrung des vergangenen Schuljahres hat ergeben, dass diese nicht ausreichend für den Unterricht in der ganzen Klasse sind.

Perspektivisch ist angedacht, dass die Klassen 1 und 2 die Tablets mit interner Tastatur und Stiften und die Klassen 3 / 4 vorrangig die Tablets mit externer Tastatur benutzen.

Die Arbeitsschwerpunkte reichen in diesen Klassenstufen vom Einsatz als Lern- und Arbeitsmittel über altersgemäße, spielerische und methodisch vielfältige Vermittlung von Unterrichtsinhalten bis hin zur differenzierten Informationsbeschaffung

Antrag: ein 10er iPad Koffer mit Tastatur / Zubehör ⇒ durch den Vorstand genehmigt

Arbeitsstand: Bestellung in Bearbeitung



1 Klassensatz Callilope mit Arbeitsheften

für erste Schritte zum Programmieren / Codieren in Kl. 3/4)



Arbeitsstand: über Sponsoring erhalten, abgeschlossen

8 Kästen Lego Education (Kl. 1/2 und Aktivität)

Mit den LEGO® Education Lernkonzepten für die Grundschule können Kinder grundlegende Konzepte aus dem MINT-Bereich Schritt für Schritt selbstständig erarbeiten. Anhand von selbstgebauten Modellen lösen die Kinder reale Problemstellungen aus dem Alltag und experimentieren so lange, bis sie die beste Lösung gefunden haben. Durch das Anfassen und Ausprobieren lernen die Grundschüler/-innen besonders motiviert und nachhaltig.

Antrag: acht Kästen

⇒ durch den Vorstand genehmigt

Arbeitsstand: Bestellung und Lieferung abgeschlossen



1 Klassensatz Bluebot mit Ladegerät als Set

zum einfachen und spielerischen Programmieren in der Vorschule



Antrag: 1 Set ⇒ durch den Vorstand genehmigt

Arbeitsstand: Bestellung und Lieferung abgeschlossen

6 FORTBILDUNG

Die verbindlichen Vorgaben des Thüringer Kursplanes Medienkunde in der Grundschule sowie die rasch fortschreitende Entwicklung der digitalen Medienwelt (Angebote an Software, Apps und Onlineanwendungen) erfordern umfangreiche Fortbildungsmaßnahmen unserer Pädagogen.

Im Focus der geplanten Fortbildungsmaßnahmen müssen zum einen Schulungen für eine sachgemäße Bedienung von I Pads, Apps, und interaktiver Tafel stehen, zum anderen die didaktisch- methodische /fachdidaktische Einsatzmöglichkeiten der neuen Medien.

6.1 Fortbildungen im Schuljahr 2018/2019

Folgende Fortbildungen wurden bereits realisiert bzw. befinden sich in der Planung:

Termin	Thema	Teilnehmer
06.04.2018	APPS kreativ in der Schule nutzen	alle Kollegen (Grundschule)
26.-28.07. 2018	Medien in der Grundschule (Masserberg / Thüringen) <i>Referent: Jürgen Voigt ThILLM und Monika Heusinger</i>	SL (Fr. Kämmerer)
06.08.2018	Digitale Medien im Thüringer Vorbereitungsdienst (Fachtagung / in Gera / Thüringen)	SL (Fr. Kämmerer)
14.-16.11.2018	Einsatz neuer Medien in der Grundschule (REFO Zentrum Dubai)	eine Kollegin (Fr. Lamus)
14.-16.11.2018	Einsatz neuer Medien in der Grundschule (Heubach / Thüringen)	eine Kollegin (Fr. Moll)
05.02.2019	Einführung in die Arbeit mit der interaktiven Tafel, Teil 1(SNS Kobelco Teknoloji)	alle Kollegen (Grundschule)
18.04.2019	Einführung: Nutzung des ipad-Koffers	Frau Akdemir
19.03.2019	Einführung in die Arbeit mit der interaktiven Tafel, Teil 2 (SNS Kobelco Teknoloji)	alle Kollegen (Grundschule)
04.05.2019	Deutschlehrertag in der Türkei (mit Goethe Institut) <i>Nutzung von digitalen Medien zum Deutsch lernen</i>	zwei Kollegen (Kiga + VS)
06.05.2019	SchILF <i>Nutzung von APPS + iPad zur Unterrichtsvorbereitung</i>	alle Kollegen (GS + VS)
24.04.2019	Einsatz des Smartboards im Unterricht Prowise Presenter Claasroomscreen	Frau Akdemir (Grundschule) Schilf ⁹ in DB/LK
regelmäßige Schilf	Kollegen zeigen sich gegenseitig Programme und Nutzung des Smartboards mit praktischen Beispielen aus dem Unterricht	

⁹ Schilf: schulinterne Fortbildung

6.2 Fortbildungen im Schuljahr 2019/2020

Fortbildungswünsche, Bedarfe und Angebote wurden in der Gesamtkonferenz am 09.09.2019 im Kollegium abgestimmt und werden fortlaufend ergänzt und aktualisiert.

Termin	Thema	Teilnehmer
30.09.-02.10.19	Die digitale Transformation in Deutschen Aus- landsschulen gestalten, Modul 1 <i>Überregionale Fortbildung der ZfA</i>	
12.10.-13.10.19	Lego Education WeDo 2.0 • <i>Einführung Lernkonzept</i> • <i>digitale Projekte</i> • <i>Programmierung, Codierung</i>	zwei Kollegen (N. Akdemir und F. Toprak)
21.10.2019 „Medienhäppchen“ regelmäßige als Schilf	Kollegen zeigen sich gegenseitig Programme und Bedienelemente zur Nutzung des Smart- boards mit praktischen Beispielen aus dem Unterricht	alle Kollegen (Grundschule + VS)
09.-13.12.2019	Digitalisierung im Primarbereich <i>Überregionale Fobi ZfA für GS Schulleiter</i>	SL (Fr. Kämmerer)
23.01.-25-01.19	Die digitale Transformation in Deutschen Aus- landsschulen gestalten, Modul 2 <i>Überregionale Fortbildung der ZfA</i>	N.N.
Mai 2020	Deutschlehrertag in der Türkei <i>Nutzung digitaler Medien zum Deutsch lernen</i>	zwei Kollegen (Kiga + VS)
Juni 2020	Die digitale Transformation in Deutschen Aus- landsschulen gestalten, Modul 3 <i>Überregionale Fortbildung der ZfA</i>	N.N.

7 QUELLENVERZEICHNIS

- <https://www.schulportal-thueringen.de/web/guest/media/detail?tspi=9682>.
- <https://i1.wp.com/blog.medienzentrum-coe.de/wp-content/uploads/2018/03/Medienkompetenzrahmen.png?ssl=1>.
- https://www.kmk.org/fileadmin/Dateien/pdf/PresseUndAktuelles/2017/Strategie_neu_2017_datum_1.pdf.
- https://www.mebis.bayern.de/wp-content/uploads/sites/3/2017/10/mebis_medienkonzept_infografik_rev2.jpg.
- <https://www.medienkompetenznetzwerk-thueringen.de/dokumente/entwurf-thueringer-medienbildungskonzept-2020>.
- <https://www.schulportal-thueringen.de/media/detail?tspi=6214>.
- <https://www.schulportal-thueringen.de/web/guest/media/detail?tspi=9682>.
- <https://www.thueringen.de/th2/tmbjs/bildung/schuleonline/pilotschulen/index.aspx>.
- https://ec.europa.eu/jrc/sites/jrcsh/files/digcompedu_leaflet_de-2018-09-21pdf.pdf
- <https://www.teacherstore.de/klassenzimmer/>

8 SCHLUSSEKKLÄRUNG

Das vorliegende Medienkonzept der Privatschule der Deutschen Botschaft Ankara – Zweigstelle Istanbul wurde in einem mehrstufigen Prozess, in Zusammenarbeit mit externen Experten, dem Vorstand und der Steuergruppe durch die Arbeitsgruppe „Digitalisierung“ im Mai 2019 erstellt.

Eine erste Aktualisierung erfolgte im September 2019

Das vorliegende Konzept wurde vom Vorstand am 30.09.2019 im Entwurf genehmigt.

Im Schuljahr 2019/2020 erfolgt die Implementierung, Evaluation und Überarbeitung.