



# Medienkonzept Bouché-Grundschule Berlin – Treptow

Viola Seiberl (Schulleiterin)  
Jakob Neumann (IT- und Medienbeauftragter)

Stand Juni 2023

## 1. Einführung

Unsere Schülerschaft unterscheidet sich immer mehr in Bezug auf Anspruchsniveau, soziale und sprachliche Herkunft. Das erfordert von unseren Lehrkräften täglich neue Herausforderungen, um professionell zu handeln und sich mit neuen Lehr- und Lernmethoden auseinanderzusetzen. Kreativität und reflektiertes Arbeiten sind dabei wichtige Schlüssel, um die Qualität unserer pädagogischen Arbeit kontinuierlich zu verbessern. Die Bouché-Schule öffnet den Schülern und Schülerinnen eine mediatisierte Welt, in der Computer, Internet, Tablets und Smartphones immer präsenter werden. Wir als Schule möchten unseren SchülerInnen die bestmögliche Unterstützung bieten und achten deshalb besonders darauf, jedes Kind individuell zu fördern. Dazu gehört auch eine umfassende Medienbildung, bei der die Schülerinnen und Schüler über Chancen und Risiken der Mediennutzung aufgeklärt werden. In der Grundschule ist es von besonderer Bedeutung, dass die Schülerinnen und Schüler Informations- und Medienkompetenz erwerben. Dazu gehören vor allem das Bedienen, Informieren, Kommunizieren, Produzieren und Analysieren von Medien. Wir setzen dabei auf die Nutzung neuer Medien, um unseren SchülerInnen auch Fähigkeiten zu vermitteln, die mit herkömmlichen Methoden nicht zu erreichen wären. Es ist uns eine große Freude, die Schule stetig weiterzuentwickeln und unseren Schülerinnen und Schülern somit bestmöglich auszustatten.

## 2. Bestandsaufnahme

Unser Computerraum verfügt derzeit über 27 Arbeitsplätze für SchülerInnen. Der Computerraum verfügt über mindestens 2 Prozessorkerne, 4GB RAM und Windows 10. Die Computer verfügen nun über SSD-Speicher, was zu schnelleren Lese- und Schreibgeschwindigkeiten führt. In den Klassenzimmern sind nur wenige Computer mit Computern ausgestattet. Alte Computer, die beispielsweise Windows XP oder 7 verwendeten, wurden ausgemustert, da sie nicht mehr mit der neuen Schulserverlösung von SBE (LogoDidakt Deploy) funktionieren. Der Schulserver fungiert als Domaincontroller sowie Speicherplatz für jedes Gerät. Bei jedem Neustart werden alle Computer mit einem Image vom Server überspielt. Alle Klassenräume sind mit einem Cat7-fähigen Kabelnetz verbunden. In den meisten Klassenräumen sind zwei LAN-

Zugänge verfügbar. Einer von den Zugängen ist in jedem Klassenraum jetzt mit einem Cambium WLAN hotspot belegt. In Kürze werden diese Hotspots, welche mit dem Schulserver verbunden sind, das offene WLAN (Router mit SIM von der SenBJF) ersetzen.

Insgesamt neun Räume im Hauptgebäude verfügen über digitale Lehrtafeln. Es gibt fünf verschiedene Fachbereiche (Computerraum, NaWi-Raum, Gewi-Raum, Musikraum und Kunstraum). Jeder der zwölf Räume des temporären Containers verfügt über eine digitale Tafel. Außerdem sind zwei Beamer mobil verfügbar. Alle Smart-Boards sind auch mit einem Computer für LehrerInnen ausgestattet. Die Computer der LehrerInnen sind neuer und leistungsstärker als die Computer der SchülerInnen. Im Computerraum gibt es einen modernen Laserdrucker, um Informationen auszudrucken. Es gibt auch einen Laptop für den Fachbereich Sport. Wir können Internet über eine LWL-Leitung (Glasfaser, Telekom) nutzen. Im Lehrkräftezimmer gibt es zwei Arbeitsplätze für LehrerInnen und einen Laserdrucker. Es gibt Smart Dokumentenkameras in zwei Klassenräumen und im NaWi-Raum. Die Kameras in den Klassenzimmern sind mobil und können überall im Gebäude genutzt werden.

Zu den Schulrechnern haben sowohl SuS als auch LuL einen eigenen Zugang. Darüber hinaus haben sie die Möglichkeit, Dokumente auf ihrer eigenen Partition des Schulservers zu speichern, wenn sie Zugang haben. Über die Nextcloud können LehrerInnen auch von zu Hause aus zu ihren Dokumenten und Netzwerklaufwerken für Programme oder Tausch zugreifen.

In der Bouche-Schule sind zwei mobile Rollkoffer für mobile Endgeräte vorhanden. Die Geräte sind identisch mit dem Samsung Galaxy Tab S6 Lite und haben das Betriebssystem Android. Zurzeit werden insgesamt 51 Tablets verwendet, wobei 25 in einem Koffer und 26 in einem zweiten Koffer aufbewahrt werden. Das Hauptgebäude hat einen Rollkoffer und der Container einen. Die mobile Serverlösung von SBE (LogoDidakt Mobile) wird ebenfalls verwendet, um die Tablets zu verwalten.

## **2.2 Kollegium**

In der Bouché-Schule verfügen alle Lehrkräfte über grundlegende Computerkenntnisse. Ein Großteil des Kollegiums hat in den letzten Jahren an verschiedenen außerschulischen Weiterbildungsangeboten teilgenommen.

Eine bestehende Herausforderung besteht darin, dass die Mitglieder des Kollegiums unterschiedliche Qualifikationen im Bereich neuer Medien haben. Während viele von ihnen nicht mehr auf die Arbeit mit einem PC verzichten möchten, gibt es einige wenige, die weniger Computeraffin sind. Es ist auch zu beobachten, dass obwohl einige KollegInnen solide Grundkenntnisse in der Anwendung von Standardsoftware haben, sie aus verschiedenen Gründen diese Kenntnisse nicht im Unterricht

einsetzen. Für diese Lehrkräfte sowie Lehrkräfte die neu an der Schule anfangen sollten folgende Fortbildungen einmal pro Schuljahr angeboten werden:

- Ausstattung und Nutzungsmöglichkeiten des Computerraums und der Fachräume mit Smart Boards
- Schulung im Umgang mit dem SBE Logodidakt System
- Schulung im Umgang mit dem Smartboard.

Fortbildungen über speziell für einzelne Fächer ausgewählte Lernsoftware für SchülerInnen sollten über Fachkonferenzen angeboten werden.

Die Schulleitung stellt dem Kollegium regelmäßig spezielle Fortbildungen, auch im Bereich der Medienbildung, vor. Lehrkräfte werden ermutigt, relevante Fortbildungen im Medienbereich auch innerhalb von Fachkonferenzen wahrzunehmen. Sowohl Lehrkräfte als auch pädagogische Fachkräfte sollen dazu angeleitet werden, kreativ mit digitalen Medien zu arbeiten, um das zukunftsweisende multimediale Potenzial auf didaktisch und medienpädagogisch sinnvolle und methodisch zielführende Weise einzusetzen.

### **3. Mediencurriculum Klasse 1-6**

Als Ergänzung zu unseren Zielen und Fähigkeiten haben wir einen umfassenden Bildungsplan für Medien mit 10 Unterrichtseinheiten pro Schuljahr entwickelt, der sich auf die Nutzung digitaler Medien konzentriert. Jedes Schuljahr sind die Unterrichtseinheiten aufeinander abgestimmt und verpflichtend, ähnlich wie bei der Verkehrserziehung, im Klassenbuch zu dokumentieren.

#### **3.1 Allgemeine Ziele**

Folgende Kompetenzen sollen im Rahmen der Grundschulzeit an der Bouché-Schule angestrebt werden:

##### Basics

Benennung der Komponenten des PC-Arbeitsplatzes

Bedienungsgrundlagen PC (Umgang mit Maus und Tastatur, Starten und Beenden von Programmen)

Anmeldung am Schulserver mit eigenem Account und Passwort

##### Anwendung von Arbeitssoftware

Anwendungsgrundlagen von Textverarbeitungsprogrammen

Anwendungsgrundlagen von Grafikprogrammen

Programmübergreifendes Arbeiten (z.B. Bild in Text einfügen)  
Anwendung von spezifischer Lernsoftware (z.B. Blitzrechnen, Mildenberg)  
Anwendung von spezifischen Lernwebseiten (z.B. Schlaukopf, Antolin)

#### Dateimanagement

Speichern, verwalten im eigenen Konto  
Zugriff auf Dateien im Schul- oder Gruppenordner  
Drucken  
Drucken mit speziellen Einstellungen

#### Internet

Aufrufen einer speziellen Webadresse  
erstes Recherchieren  
Kindersuchmaschine bedienen können (z.B. Blinde Kuh)  
Verwendung mehrerer Tabs  
Urheberrechtkenntnisse  
Speichern digitaler Inhalte  
Informationen im Internet hinterfragen

#### Kommunikation und Präsentation

Fotos (erstellen, bearbeiten und präsentieren)  
Audioaufzeichnung und -bearbeitung  
(Lehr-)Filme aufzeichnen und bearbeiten  
Stop-Motion-Filme herstellen

#### Informatik in der Grundschule

Programmieren mit Scratch  
Robotik mit Calliope  
eigene Blogs

## **3.2 Computereinsatz in den einzelnen Jahrgangsstufen**

### Klasse 1

- Einführung in die Arbeit am Computer: Bedienungselemente (An- und Ausschalten der Geräte, Beenden von MS-Windows)
- Erste Orientierung auf der Tastatur (Kenntnis wichtiger Tasten und deren Funktion: Großschreibung von Buchstaben mit der Umschalttaste, Leer-, Eingabe-, Rück-, Entfernen- und Escape-Taste)
- Erste Wörter und Sätze mit dem Computer schreiben
- Malprogramm kennen lernen
- Einfache Lernprogramme bedienen
- Umgang mit der Maus (Navigieren auf dem Desktop, Klick und Doppelklick)

### Klasse 2

- Tastatur-Fingerübungen
- Weitere Lernprogramme in Deutsch und Mathematik
- Texte schreiben, Schrift formatieren
- Grundkenntnisse: Dateien speichern und öffnen, Umgang mit der Maus
- Erste Recherchen im Internet (spezielle Suchmaschinen für Kinder)

### Klasse 3/4

- Erweiterung und Sicherung der Grundkenntnisse in der Computerbedienung
- Texte schreiben und gestalten
- Bildbearbeitung, Grafiken und Tabellen erstellen und einfügen
- Können einen Browser zur Informationsbeschaffung nutzen

### Klasse 5/6

- Selbstständiges Arbeiten mit dem Textverarbeitungsprogramm
- Erstellung, Überarbeitung und grafische Gestaltung eigener Texte
- Dateien und Dokumente erstellen, speichern und umbenennen
- Schulung in Bezug auf Gefahren und rechtliche Grundlagen der Internetnutzung
- Erstellung von Präsentationen

### Klassenstufenübergreifend/Förderung

- Leseverständnis
- LRS

## **4. Nutzung im Unterricht**

Es gibt verschiedene Optionen zur Einbindung verschiedener Medien je nach Studienjahr und Fachrichtung. Es besteht die Möglichkeit, zwischen den folgenden Inhalten zu wählen, basierend auf dem erreichten Kompetenzstandard oder der gewünschten Ausprägung der Medienkompetenz, basierend auf den Rahmenplänen der Berliner Schule.

### **4.1 Inhalte**

#### Deutsch bzw. Fächerübergreifend

- einfache Textverarbeitungsübungen (schreiben, markieren, verändern, gestalten)
- Rechtschreibhilfen nutzen
- einfache Bilder erstellen
- Grafiken einfügen einfache Recherche au Sachthemen mit Suchbegriffen arbenten

## Medienkonzept der Bouché-Grundschule 2022/23

- Suche im Internet planen und durchführen
- Groß- und Kleinschreibung
- Suchstrategien kennen und anwenden in verschiedenen Medien
- Informationen nach vorgegebenen Kriterien auswählen und verarbeiten und austauschen
- Beiträge aus verschiedenen Medien zum gleichen Inhalt vergleichen
- sich mit Medienerlebnissen auseinander setzen (Kinotage)
- digitalen Lexika Informationen zu Themen aus dem eigenen Lebensumfeld entnehmen
- Medienkonsum thematisieren
- Nutzung von Digitalkameras für Video-Protokolle und von Besuchen außerschulischer Lernorte
- Teilkompetenzen überprüfen (z.B. Lesekontrolle durch mehrere SchülerInnen)
- Gestaltung von kleinen Büchern, Hörspielen, Videos und Präsentation
- Interview/Foto- und Videodokumentation erstellen
- Mediengestützte Präsentation eines Projektes (z.B. Theaterprojekt, Leseprojekt...)
- Stundenpläne erstellen
- Deckblätter für Schnellhefter erstellen
- Inhaltsverzeichnisse schreiben und gestalten
- Sagen und Fabeln schreiben, gestalten, speichern und drucken

### Lesen - Umgang mit Texten und Medien

- Arbeit mit Antolin

### Schreiben - Texte verfassen und Rechtschreibung

- Medienbeiträge selbst gestalten
- Tierrätsel erstellen
- Kontaktaufnahme mit bekannten Menschen über das Internet (e-mail)
- Klassenzeitung

- Einladungs- und Grußkarten gestalten
- Krimikurzgeschichte schreiben und präsentieren

#### Kunst:

- Malprogramme nutzen
- Bild und Videobearbeitungssoftware nutzen

#### Musik:

- Vorführungen aufnehmen
- Audio- und Videoaufnahmen bearbeiten

#### Mathematik

- Arbeit mit Lernsoftware (Blitzrechnen)
- Zeichnen und Gestalten von Formen für den Geometrieunterricht (Geogebra)
- Information in Diagrammen und Tabellen darstellen

#### Sachkunde/GeWi/NaWi

- Fotodokumentation erstellen
- Berlin-Präsentation
- Mikroskopieren auf das Smartboard projiziert
- Nutzung von Atlanten und Karten aus dem Internet
- Steckbrief zu diversen Themen
- mit Plänen arbeiten

## **5. Ziele**

Unser Ziel ist es nicht nur, die obigen Unterrichtseinheiten durchzuführen und Medienkompetenzen gründlich zu vermitteln, sondern auch unsere Ausstattung zu erweitern. In jedem Klassenraum steht ein neuwertiger Computer mit Windows 10 und eine Möglichkeit zur Projektion, wie beispielsweise ein Smartboard oder Beamer mit

entsprechendem PC oder Tablet, zur Verfügung. Darüber hinaus sind in Fachräumen zusätzliche Dokumentenkameras vorhanden und es stehen 27 PCs zur Nutzung bereit. Wir verfügen auch über sechs Klassensätze mobiler Endgeräte (Tablets). Seit 2011 hat unsere Schule begonnen, Fachräume mit Smartboards auszustatten. Diese modernen Instrumente ermöglichen den Schülern und Schülerinnen auf motivierende Weise multimediale Inhalte zu präsentieren, um den Unterricht noch effektiver zu gestalten. Die Smartboards bieten zahlreiche Möglichkeiten zur Präsentation und Kommunikation, die mit herkömmlichen Medien kaum oder nur mit großem Aufwand umsetzbar sind. Unsere Lehrkräfte profitieren von einer neuen Methode zur Unterrichtsvorbereitung und -sicherung. Es ist möglich, Unterrichtsstunden detaillierter zu planen und zu Hause vorzubereiten, um sie dann in der Schule zu präsentieren. Dadurch wird auch der Austausch von Präsentationsmaterial im Kollegium vereinfacht. Um unseren Bildungsauftrag noch besser umzusetzen, Kompetenzen auf verschiedenen Ebenen zu erweitern und unsere SchülerInnen an moderne Technik heranzuführen, die bereits in vielen anderen Schulen, OSZ und Unternehmen zum Standard gehört, wäre es von großem Vorteil, weitere Smartboards oder Beamer für alle Klassenräume zu installieren.

### **5.3 Technischer Support und Nachhaltigkeit**

Seit Beginn des zweiten Schulsemesters 2019 hat die Bouché-Schule das Glück, einen Techniker zu haben, der acht Stunden pro Woche im Bereich der Informationstechnologie unterstützt. Dank seiner zusätzlichen Zeit und Erfahrung kann das Medienangebot der Schule nicht nur gepflegt, sondern auch verbessert werden.

Um eine nachhaltige Versorgung zu gewährleisten, empfehlen wir, die PC-Arbeitsplätze alle vier bis sechs Jahre auf modernere Geräte aufzurüsten. Dies ist notwendig, um eine kontinuierliche Versorgung sicherzustellen, da der Computerraum regelmäßig genutzt wird. Außerdem müssen die Arbeitsplätze, die im Computerraum nicht mehr benötigt werden, in die Klassen-, Gruppen- oder Themenräume verlegt werden. Dies gilt nicht nur für Bildschirme und Eingabegeräte wie Tastaturen und Monitore, sondern auch für andere Geräte wie Drucker oder Dokumentenkameras.