

Medienkonzept

der

Clemens-Brentano-Grundschule

06G25

Kommandantenstr. 83-84, 12205 Berlin

Telefon 030/ 84 41 64 60

Fax 030/ 84 41 64 70

E-mail: sekretariat@c-brentano.schule.berlin.de

<https://www.c-brentano-grundschule.de/>

Schulleiterin: Frau Sommerlatte

Stellv. Schulleiterin: N.N.

Am Konzept mitwirkende Personen:

Frau Sommerlatte

Herr Loscher

Herr Badtke

Stand: 19.11.2019

1. Schulprofil und aktuelle Rahmenbedingungen

1.1. Leitbild

Das Leitbild wird durch das unten dargestellte Schulprofil realisiert und von den folgenden Leitgedanken getragen:

Wir sind eine musikalische Grundschule im Kiez.

Wir, das sind die Kinder, die Lehrer/-innen, die Erzieher/-innen, die Mitarbeiter/-innen und die Familien.

Unsere Schule ist ein **Lernort**, an dem wir

- neugierig die Welt erforschen,
- gemeinsam lernen und
- selbstständig arbeiten.

Unsere Schule ist ein Beziehungsort, an dem wir

- uns wertschätzend und vertrauensvoll begegnen,
- Konflikte gewaltfrei lösen,
- teamorientiert handeln und
- Demokratie leben.

Unsere Schule ist ein Lebensort, an dem wir

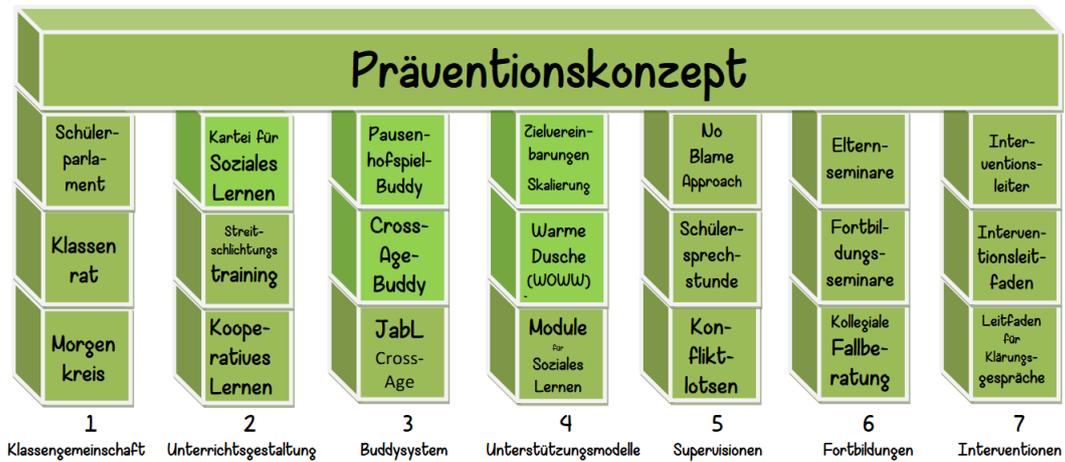
- Freundschaften pflegen,
- gemeinsam Feste feiern,
- mit Freude musizieren und uns sportlich engagieren.

Wir wollen etwas gestalten und voranbringen, allein und im Team, für die Gemeinschaft.

1.2. Schulprofil

Das Schulprofil der Clemens-Brentano-Grundschule basiert auf drei Stützfeilern.

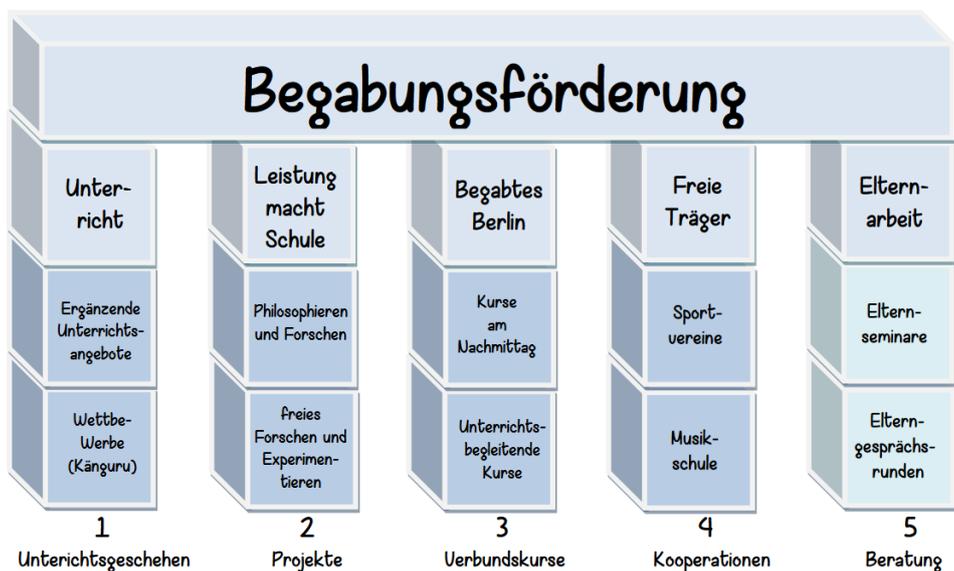
Das Präventionskonzept



Die Musikalische Grundschule



Die Begabungsförderung



1.3. Rahmenbedingungen

Hardware

Die Schule verfügt über einen Computerraum mit 26 Windows-PCs. In 16 von 20 Unterrichtsräumen (Klassenräume, PC-Raum, Naturwissenschaftsraum, Französischraum) befinden sich Interaktive Smartboards. In den Klassenräumen ohne Smartboards stehen PCs und fest installierte Beamer zur Verfügung.

Darüber hinaus gibt es einen mobilen Laptop-Wagen mit 16 internetfähigen Laptops. Die WLAN-Abdeckung in den Häusern ist jedoch nicht dafür geeignet mehreren Laptops gleichzeitig den Internetzugang zu ermöglichen.

Es befinden sich 30 Einplatinencomputer „Calliope mini“ in der Auslieferung, die an PCs angeschlossen und von den Kindern eigenhändig programmiert werden können.

Im Teamzimmer stehen fünf Computer und ein Drucker für die

Software

→ Word, Excel, PowerPoint (Microsoft Office); elektronische Unterrichtsassistenten in den verschiedenen Fächern (Mathematik, Gesellschaftswissenschaften, Fremdsprachen); Libre Office (Antolin?); gimp (Fotobearbeitungsprogramm); StopMotionStudio (Trickfilmbearbeitungsprogramm)

2. Pädagogische Strategie/Medien-Nutzungskonzept

2.1. Ziele des Medienkonzeptes

Der Computer und andere digitale mobile Geräte (z.B. Handy, Tablet-PC) spielt außerschulisch bereits eine große Rolle im Leben vieler Kinder. Um unsere Schülerinnen und Schüler auf ein Leben in der Informationsgesellschaft vorzubereiten, berücksichtigen wir diese Lebenswirklichkeit und haben als Ziel die Schlüsselqualifikation „Medienkompetenz“ anzubahnen.

Dazu gehören der Ausbau und die ständige Aktualisierung der digitalen Medienwerkzeuge an Schule sowie die Fortbildung der Lehrkräfte, um die materiellen und personellen Ressourcen bereitzustellen. Zur optimalen Nutzung dieser Ressourcen müssen die Geräte und medienrelevanten Inhalte in den regulären Unterricht eingebunden und durch außerunterrichtliche Angebote ergänzt werden.

2.2. Nutzung neuer Medien

2.2.1. Klassenräume

Die Einsatzmöglichkeiten von Smartboards gehen über die Nutzung als Tafel hinaus, weil es möglich ist, Tafelbilder für Kinder abzuspeichern und sie per Mail oder über einen USB-Stick weiterzugeben – umgekehrt ist es auch möglich die vorbereiteten Tafelbilder auf dem Schulserver zu speichern und dann in jedem Raum mit Smartboard abzurufen. Darüber hinaus ist es möglich Fotos, Filme und anderes Bildmaterial – ohne Raumwechsel – zu nutzen. Das Smartboard ist für viele elektronischen Unterrichtshelfer (z. B. bei den Fremdsprachen) unabdingbar. Elektronische Präsentationen werden besonders durch die Anwendung am Smartboard vereinfacht – ohne Aufwand hat man sofort die Projektionsfläche.

2.2.2. Computerraum

Im besonderen Maße bietet der Computerraum für unsere Schule die Möglichkeit, den PC für die Arbeit mit einer ganzen Lerngruppe oder auch mit einer ganzen Klasse zu nutzen.

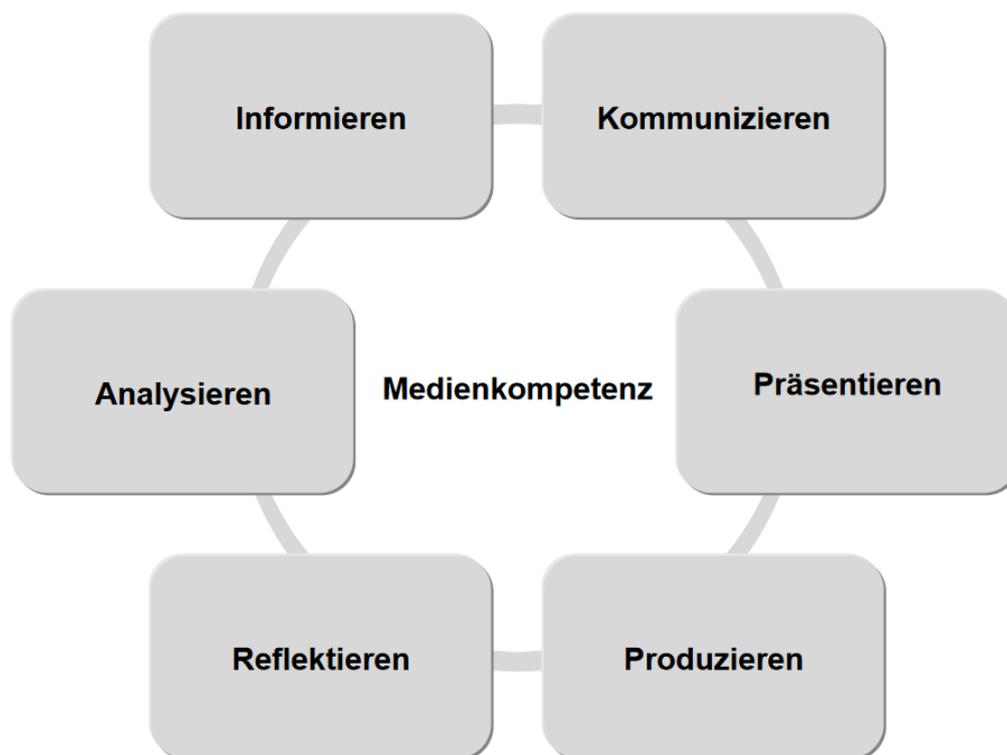
Fest in den Wochenstundenplan integriert wird die „Medienkompetenzstunde“ für die Klassen 4 in Form eines Zyklus (Lehrgang „10 Fingerlein“ für die Nutzung der Tastatur mit zehn Fingern).

Außerdem nutzen die Kolleginnen und Kollegen, die den Sprachunterricht anbieten den Computerraum. Hinzu kommt die Möglichkeit an Lernprogrammen zu arbeiten. Das geschieht im Rahmen des Sach-, Deutsch-, Mathematik-, Englisch-, Französisch und des Nawi-Unterrichts.

Wöchentlich angebotene Kurse bringen den Schülern die vielfältigen Gestaltungsmöglichkeiten nahe, die digitale Medien bieten. So gestalten die Schüler im WUV-Kurs „Schülerzeitung“ die halbjährlich erscheinende Schülerzeitung und erstellen im WUV-Kurs „Schulfilm“ und dem Animationskurs digitale Filme. Im Programmierkurs wenden die Kinder Programmiersprachen wie Scratch und Nepo, um eigene Computerspiele und den Einplatinencomputer Calliope mini zu programmieren.

2.3. Angestrebter Kompetenzerwerb

Der angestrebte Kompetenzerwerb richtet sich an den im Teil B des Rahmenlehrplans angegebenen Standards der Medienbildung aus.



Quelle: Rahmenlehrplan Berlin Brandenburg 2019 Teil B

Informieren (Klassen 1-6)

- Informationsquellen kennen und bewerten
- Suchstrategien
- Informationsverarbeitung

Kommunizieren (Klassen 5-6)

- mediale Werkzeuge für Lernprozesse nutzen
- Regeln für verantwortungsbewusste Kommunikation
- Datenschutz

Präsentieren (Klassen 1-6)

- Präsentationsarten und ihre sachgerechte Auswahl
- medienpezifische Gestaltungsprinzipien
- Durchführung einer Präsentation

Produzieren (Klassen 5-6)

- Text-, Bild- und Videoverarbeitungsprogramme nutzen
- Medienproduktion als planvoller Prozess
- Gestaltung, Herstellung und Veröffentlichung von Medienprodukten

Reflektieren (Klassen 5-6)

- eigener Mediengebrauch (z.B. soziale Netzwerke, Computerspiele)
- die Konstruktion von Wirklichkeit durch Medien
- Cybermobbing

Analysieren (Klassen 5-6)

- Medienangebote situations- und bedürfnisbezogen auswählen
- Unterscheidung fiktionaler und nicht-fiktionaler Medienangebote

2.3.1. Einbindung der Medienbildung ins schulinterne Curriculum

Die Entwicklung digitaler Medienkompetenz ist fester Bestandteil der verschiedenen schulinternen Curriculae.

Deutsch:

- Klasse 1 und 2: Umgang mit dem Smartboard (Regeln...), Regeln mit dem Gebrauch des Handys in der Schule
- Klasse 3: PC-Führerschein
- Klasse 4: Internet-Führerschein (richtige Handhabung von Suchmaschinen), Klicksafe.de-Wie finde ich, was ich suche? Suchmaschinen kompetent nutzen, Klick. Das Computerheft. Schroedel-Verlag,
- Klasse 5: Präsentation mit PowerPoint

Sachunterricht:

- Klassen 1-4: sich eigenständig im Internet informieren, Suchmaschinen sachgerecht als Recherchewerkzeuge nutzen, Regeln der verantwortungsbewussten Kommunikation mit Medien aus der Lebenswelt der Schüler benennen und anwenden, eine Präsentation (Text, Audio, Bildmaterial und Video) nach vorgegebenen Kriterien gestalten, zwischen privaten und öffentlichen Daten unterscheiden, altersgemäß die Grundlagen des Urheber- und Persönlichkeitsrechts sowie des Datenschutzes berücksichtigen

NaWi:

- Klassen 5 - 6: mit Hilfe von Internet und Filmen informieren, Informationen unter Zuhilfenahme digitaler Medien präsentieren, sexualisierte Inhalte in SMS und anderen Medien erkennen, mit sozialen Netzwerken und Filmen (Fernsehen, Werbung, Youtube) kritisch umgehen

GeWi:

- Klassen 5 - 6: verantwortungsvollen Umgang mit Medien kommunizieren, Internet und Videos zur Recherche/als Informationsquelle nutzen, Internetrecherche: Geeignete Suchmaschinen und passende Internetseiten für Kinder besprechen, Präsentation/Vortrag (PowerPoint, Plakat) mit Hilfe von Stichworten und Anschauungsmaterialien

Kunst:

- Klassen 1-6: mediale Quellen (z.B. Internetquellen) auswählen und zur Informationsgewinnung nutzen sowie Suchstrategien und Suchmaschinen nutzen,

Sport:

- Klasse 1 - 6: Bewegungs- und Taktikabläufe mit Videos darstellen, Bewegungsabläufe durch genutzte Medienangebote (CD-Player, Smartboard, USB Stick, Bildkarten) beschreiben

Musik:

- Klasse 1 - 6: die SuS kennen internetbasierte Video- und Musikplattformen, sie können beim Herunter- und Hochladen von Musik und Videos die Grundlagen des Urheber- und Persönlichkeitsrechts berücksichtigen, sie nutzen unterschiedliche Internetplattformen zur Recherche zu Komponisten und Komponistinnen oder Musiker*innen, Nutzung digitaler Lernportale

Fremdsprachen:

- Klasse 3 - 6: webbasierte Plattformen zum Austausch und zur Bearbeitung nutzen G, zwischen privaten u. öffentlichen Daten unterscheiden, mediale Informationsquellen nutzen, Nutzung von digitalem Bildmaterial, interaktiven Tafelbildern und Kurzvideos zur Themenerschließung, Einsatz von Übungssoftware, Medientechnik nach Vorgaben einsetzen

2.3.2. Verteilung der angestrebten Kompetenzentwicklung auf die Jahrgangsstufen

Klasse 1-3

- Erlernen des elementaren Umgangs mit dem Computer
 - Hoch- und Herunterfahren des Computers, starten und beenden von Software
 - An- und Abmelden an einen Computer mittels Benutzernamen und Kennwort
 - Bedienung einfacher Peripheriegeräte (Monitor, Maus, Touchpad, Tastatur)
 - schreiben, gestalten, überarbeiten und drucken einfache Texte
 - (lesen, verstehen und setzen Hilfen und Anweisungen von Lernsoftware erfolgreich um)
- Einsatz interaktiver Unterrichtshilfen und Lernprogramme
- Arbeitsergebnisse situationsgerecht präsentieren

Eingabemasken bedienen können

Klasse 4-6

Informieren

- Anwendung von Suchstrategien zur Informationsgewinnung aus unterschiedlichen Quellen
- aus dem Internet altersadäquate Informationen entnehmen und reflektieren
- Angabe der Quellen

Präsentieren

- selbstständig Vorbereiten auf Unterrichtsthemen mit Hilfe von Informationen aus dem Internet
- nutzen einfacher Programme zum Erstellen und Bearbeiten von Bildern, Diagrammen und Tabellen
- zusammenhängende Texte verfassen und gestalten
- Übertragen von Daten zwischen Geräten mittels Speichermedien

Klasse 5-6

Reflektieren und Kommunizieren

- kritisches Analysieren von Informationen
- Gefahren der Kommunikation über das Internet kennen und reflektieren (Modulangebot von *Studierende machen Schule*)
- Akzeptieren des Gebots zur Vorsicht und Rücksprache mit Eltern und Lehrkräften (*Elternseminar*)

Produzieren

- WUV-Kurse: Schulfilm, Schülerzeitung
- Begabungsförderungskurse: Programmieren mit Calliope mini, Animation
- NaWi-Unterricht: Erklärfilme

3. Fortbildungskonzept

Bestehende Medienkompetenzen:

Durch die nahezu vollständige Ausstattung der Fach- und Klassenräume mit Smartboards hat ein Großteil des Kollegiums an einer Basisschulung zum Umgang mit diesen Geräten teilgenommen und ist durch den täglichen Umgang damit vertraut.

Ein großer Teil des Kollegiums möchte den PC-Raum regelmäßig im Unterricht nutzen, um allgemein und fachspezifisch medienkompetenzorientiert zu unterrichten.

Die KollegInnen des NaWi-Fachbereichs nutzen den Lernraum Berlin, um Unterrichtsmaterialien auszutauschen.

Ein Kollege ist zertifizierter Roberta-Teacher und damit in der Lage die Programmiersprache NEPO in Verbindung mit dem Einplatinencomputer Calliope mini zu unterrichten.

Fortbildungsinhalt	Zielgruppe	Bemerkung / Notizen Hinweise / Niveaustufe
Arbeiten mit den interaktiven Whiteboards	neue Lehrkräfte und Referendare	Einstiegsfortbildung
Anmelden und Auffinden der Formulare im Lernraum Schulorganisation	neue Lehrkräfte und Lehrkräfte ohne Lernraumzugang	Einstieg Lernraum-Berlin
Programmieren mit Scratch und OpenRoberta	spezielle Lehrkräfte	Befähigung zur Leitung von Programmierkursen
Allgemeiner Umgang mit dem PC und Windows	spezielle Lehrkräfte	Befähigung zur Leitung von allgemeinen Computerkursen

4. Technisches Raum- und Ausstattungskonzept

4.1. Aktuelle Raumausstattung

Medienausstattungsplan der Clemens-Brentano-Grundschule						
Haus	Stockwerk	Raum-nutzung	SmartBoards	Beamer	PCs	Laptops
1	EG	4a	1		1	
1	EG	4c	1		1	
1	1. OG	4b	1		1	
1	1.OG	Französisch	1		1	
2	EG	1c	1		1	
2	EG	2a	1		1	
2	1. OG	2b	1		1	
2	1.OG	3c	1		1	
3	EG	5a	1		1	
3	EG	5b	1		1	
3	EG	Friedensinsel				16
3	1. OG	6a		1	1	
3	1.OG	3b	1		1	
4	EG	3a	1		1	
4	EG	2a	1		1	
4	1. OG	NaWi-Raum	1		1	
4	1.OG	PC-Raum	1		22	
5	EG	Sekretariat			2	
5	EG	Teamzimmer			5	
5	EG	6c	1		1	
5	1. OG	Aula				
5	1.OG	6b	1		1	
6	1.OG	1b	1		1	
6	1. OG	2b	1		1	
6	2. OG	1c	1		1	
6	2. OG	1a	1		1	

Die Schule verfügt über weitere 17 PCs, auf denen das Betriebssystem Windows 10 vorinstalliert ist. Dieses ist mit der momentan verfügbaren Version des Schulservers (logoDIDACT 1.0) inkompatibel, so dass diese PCs erst nach der Aufrüstung des Servers auf logoDIDACT 2.0 genutzt werden können. Zudem stehen sechs HP Laptops mit Touchscreen für den Einsatz in den 5. und 6. Klassen zur Recherche und Binnendifferenzierung zur Verfügung. Ein Laptop mit portablem Beamer wird für Präsentationen im Teamzimmer, der Aula oder der Turnhalle genutzt.

4.2. Geplante Raumausstattung

Zur gleichzeitigen Nutzung mehrerer Laptops ist die bestehende WLAN-Verbindung nicht ausreichend. Dadurch können die vorhandenen Laptops im Unterricht nur eingeschränkt genutzt werden. Durch die baulichen Gegebenheiten des Schulgebäudes, bestehend aus sechs Häusern mit je vier Klassenräumen verteilt um einen großen Hof, ist eine Abdeckung mit je einem Access-Point pro Raum notwendig. Die favorisierte Lösung ist ein System von der Firma Ubiquity.

Die Version des Schulservers ist mit der Software logoDIDACT 1.0 nicht mehr mit aktuellen Windows-Versionen (ab Windows 10) kompatibel, wodurch 17 PCs momentan brachliegen. Hauptaugenmerk liegt daher aktuell auf dem Ausbau des WLANs und dem Upgrade des Servers, damit die vorhandenen Ressourcen vollständig genutzt werden können.

Die PCs und Smartboards in einigen der Klassenräume sind von ihrer Leistungsfähigkeit nicht mehr auf dem aktuellen Stand. Dies äußert sich z.B. in längeren Ladezeiten, vor allem während des Bootvorgangs, allgemeiner Reaktionsträgheit und der Notwendigkeit des häufigen Nachkalibrierens der Smartboards. Hier sollen die älteren Geräte sukzessive ausgetauscht werden, um einheitliche Lernbedingungen in allen Klassenräumen zu schaffen.

Für Unterrichtseinheiten und Kurse mit dem Ziel der Filmproduktion (Animation, Schulfilm, Erklärvideos etc.) ist geplant, einen Klassensatz von 13 Tablets (1 Tablet für 2 Schüler) anzuschaffen, um auf diesen Bilder und Filme aufzunehmen und diese dann direkt auf dem Gerät zu bearbeiten.

5. Support- und Wartungskonzept

Bestätigung des Antragstellers über die Sicherstellung von Wartung, Betrieb, IT-Support (§6 Absatz 3)

Level 1: Lösung von Standardproblemen, Problemannahme und qualifizierte Fehlermeldung

Level 1 wird vor Ort sichergestellt durch:

- Personal des Landes (IT-Betreuer (ITB) der Schule)**
- Personal des Schulträgers
- externe Dritte (o öffentliche Unternehmen, o private Unternehmen)
 - Rahmenvertrag
 - Einzelauftrag
- Sonstige: _____

Finanzierung:

- Personalkosten (Finanzmittel des Landes)**
- Personalkosten (eigene IT-Angestellte des Schulträgers)
- Sachkosten (Vertrag mit öffentlichem Dienstleistungsunternehmen)
- Sachkosten (Vertrag mit privatem Dienstleistungsunternehmen)
- Sonstiges: _____

Level 2: Lösung von nicht auf Level 1 gelösten Problemen, z.B. Systemwartung und –pflege, Administration, Fehlerbehebung

- Personal des Schulträgers
- externe Dritte (o öffentliche Unternehmen, o private Unternehmen)
- Rahmenvertrag des Landes (Projekt IT-Wartung der Berliner Senatsverwaltung)**
- Einzelauftrag
- Sonstige: _____

Finanzierung:

- Personalkosten (eigene IT-Angestellte)
- Sachkosten (Vertrag mit öffentlichem Dienstleistungsunternehmen)
- Sachkosten (Vertrag mit privatem Dienstleistungsunternehmen)**
- Investitionskosten (z.B. Austausch von Hardware)
- Sonstiges: _____

Level 3: Lösung spezieller Probleme, die z.B. Eingriff in die Programme, Betriebssysteme, Komponentensteuerungen oder Datenbanken erfordern

- Personal des Schulträgers
- externe Dritte (o öffentliche Unternehmen, o private Unternehmen)
- Rahmenvertrag des IT-Dienstleistungszentrum (ITDZ) des Landes Berlin**
- Einzelauftrag
- Sonstige: _____

Finanzierung:

- Personalkosten (eigene Angestellte)
- Sachkosten (Vertrag mit öffentlichem Dienstleistungsunternehmen)
- Sachkosten (Vertrag mit privatem Dienstleistungsunternehmen)**
- Investitionskosten (z.B. Softwareentwicklung)
- Sonstiges: _____

Datum: _____

Unterschrift + Schulstempel: _____

6. Zuständigkeiten innerhalb und außerhalb der Schule

Bereich	Zuständigkeit	Hinweise, Telefon
Medienkonzept (Entwicklung/ Umsetzung)	Frau Sommerlatte, Herr Loscher	
IT-Ansprechpartner der Schule	Herr Loscher	loscher@c-brentano- grundschule.de
IT-Betreuer der Schule	Herr Badtke, Firma: CANCOM GmbH	Projekt IT-Wartung der Senatsverwaltung
IT-RegionalbetreuerIn (ITRB)	Herr Linke	itr- region06@berlin.de
Kontakt Server-Support	SBE Berlin	info@sbe.de
Kontakt Client-Support	Herr Badtke, Firma: CANCOM GmbH	Projekt IT-Wartung der Senatsverwaltung
Zugang zum Warenkorb des IT-Dienstleistungszentrums des Landes Berlin	Frau Sommerlatte, Frau Kolbe	