

# Ziele der Victor-Gollancz-Grundschule im Bereich Medienbildung

Der neue Rahmenlehrplan, aber vor allem die veränderte Ausstattung der Victor-Gollancz-Grundschule machen eine grundlegende Überarbeitung des Mediacurriculums notwendig.

Die Schülerinnen und Schüler wachsen in einer Umgebung auf, die sich elementar von jener unterscheidet, in denen ihre Lehrer aufgewachsen sind. Damit sind nicht nur die politisch-wirtschaftlichen Umstände gemeint, sondern vielmehr der Umgang im Bereich der Kommunikation. Um dies zu verdeutlichen, muss man sich die Entwicklung der Computertechnik, des Internet und der Kommunikationswege verdeutlichen. Google wurde 1998 gegründet, Facebook 2004, 2007 wurde das erste

---

Kinder und Jugendliche leben in einer durch Medien wesentlich bestimmten Welt, wobei der Einfluss der Medien in allen Lebensbereichen weiter zunehmen wird. Diese Entwicklung stellt [...] das Bildungssystem vor immer neue Herausforderungen. Medien dienen der Verbreitung von Informationen, Inhalten und Botschaften durch Sprache, Texte, Töne, Bilder und Bewegtbilder, unterstützen Kommunikations- und Verständigungsprozesse und erweitern die individuellen Ausdrucksmöglichkeiten des Menschen. Zugleich werden durch Medien auch Werte, Normen, Orientierungen und Weltanschauungen vermittelt.

---

---

*Rahmenlehrplan Berlin-Brandenburg, Teil B: Fachübergreifende Kompetenzen, S. 13*

---

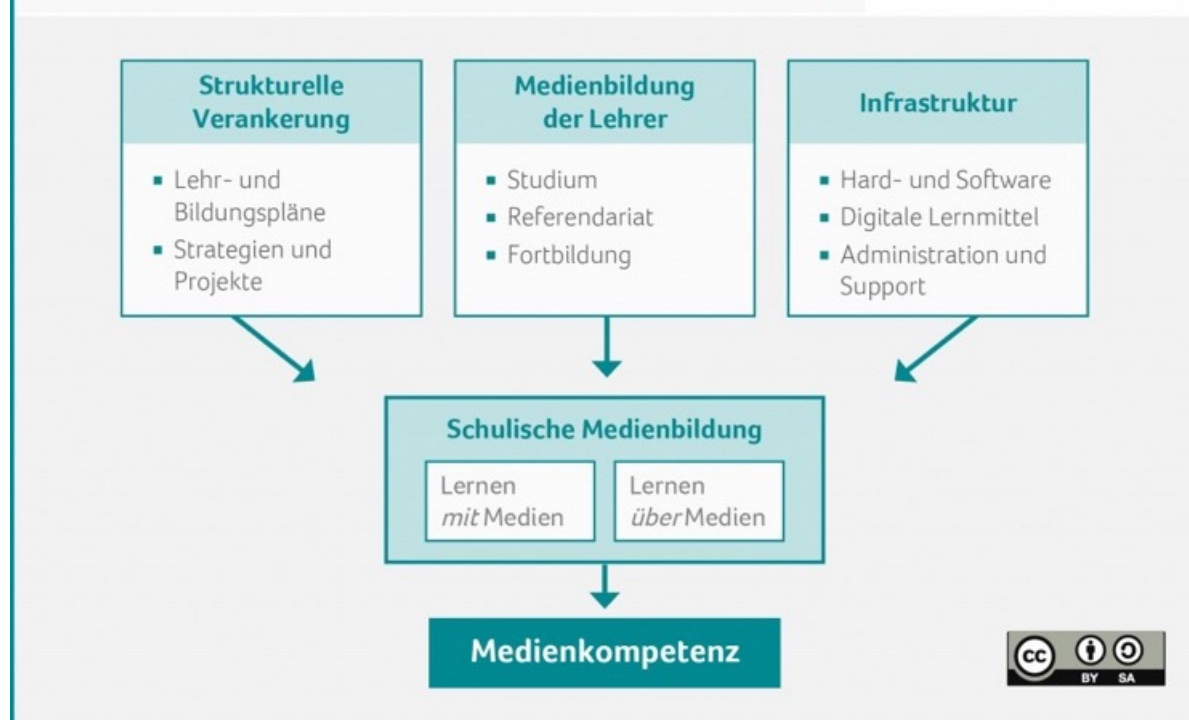
Smartphone mit einem intuitiven Touchscreen vorgestellt und damit eine neue Generation von Smartphones begründet. Der erste Tabletcomputer wurde 2001 von Siemens auf den Markt gebracht. Kommerziell erfolgreich wurde diese Plattform jedoch erst mit der Anbindung an einen App-Store, ab 2010 erstmals durch Apple mit dem iPad. Es ist also zu konstatieren, dass die heutigen Grundschülerinnen und Grundschüler eine Welt ohne Internet und mobile Endgeräte nicht kennen. Diesem Faktum muss Rechnung getragen werden.

## Medienbildung in der Grundschule

Mit der Neuerung des Rahmenlehrplanes für das Land Berlin, tritt der Bereich der Medienbildung verstärkt in den Vordergrund. Die Institution Schule ist aufgefordert sich Kindern und Jugendlichen und deren Lebenswelt anzunähern, auch um die sich bietenden Möglichkeiten sinnvoll zu kanalisieren.

Die untenstehende Grafik der Studie „Medienbildung an deutschen Schulen. Handlungsempfehlungen für die digitale Gesellschaft“, der INITIATIVE D21 (in Kooperation mit Google und Texas Instruments), verdeutlicht welche Komponenten notwendig sind, um den Prozess der Medienbildung in der Schule adäquat zu begleiten. Vor allem im Bereich der Infrastruktur, also der Ausstattung der Schulen mit entsprechenden Endgeräten, sind noch Defizite auszumachen.

Abbildung 1: Modell zur schulischen Vermittlung von Medienkompetenz



In den letzten Jahren haben vermehrt interaktive Whiteboards Einzug in das Klassenzimmer gehalten. Üblicherweise ersetzen diese Geräte die Kreidetafeln und dienen in der Mehrheit der Projektion von medialen Inhalten, beziehungsweise als digitale Schreibfläche für die Lehrenden. Als problematisch sind mehrere Felder im Bereich dieser Technologie zu bezeichnen. Die Anschaffungskosten, und nach Ablauf

der Garantie auch die Wartungskosten, sind sehr hoch. Im Vergleich zu einem normalen Beamer ist die Lichtstärke der Geräte oft nicht ausreichend, um diese ohne Verdunklung zu betreiben. So entstehen häufig Folgekosten. Die Software der sogenannten SmartBoards® ist zwar wirklich als smart zu bezeichnen, benötigt aber entsprechend viel Rechnerleistung, was wiederum Folgekosten nach sich zieht. Die Software dieses Herstellers ist nicht ganz intuitiv zu bedienen, dies führt dazu, dass der volle Leistungsumfang nicht ausgeschöpft wird. Zu beobachten ist außerdem, dass auch die Lehrerschaft eine größere Affinität zu Smartphone und Tablet und damit die Hürde der Nutzung sinkt.

Neben all diesen wirtschaftlichen Problemen gibt es jedoch noch eine ganz zentrale Eigenschaft, die für den Einsatz von mobilen Geräten spricht. **Diese Geräte werden von den Schülerinnen und Schülern genutzt.** Im Gegensatz zu allen anderen im Klassenraum befindlichen digitalen Medien können die Schülerinnen und Schüler individuell und differenziert arbeiten.

### **Ist-Zustand im Schuljahr 2017/2018**

An der VGG stehen neben einem PC-Raum mit insgesamt 23 Arbeitsplätzen den Schülerinnen und Schülern noch 14 Arbeitsplätze im EU-Raum zur Verfügung. In diesen Räumen wird mit Hilfe von Lernsoftware an der Einübung und Vertiefung unterrichtsspezifischer Inhalte gearbeitet. Darüber hinaus werden fachübergreifende Themen, wie zum Beispiel das Erlernen der Internetrecherche eingeübt. In beiden Räumen befindet sich jeweils ein Farbdrucker. Zusätzlich dazu steht im PC-Raum ein Beamer zur Verfügung.

Zum Schuljahr 2017/2018 wurde eine Projektklasse mit 26 iPads ausgestattet. Hier wird die „eins zu eins“-Ausstattung mit mobilen Geräten in allen relevanten Fächern schrittweise erprobt. Die Jahrgangsstufe vier, in der die Erprobungsphase stattfindet, eignet sich aufgrund der Studentafel besonders gut für die Einführung von Arbeitstechniken im Bereich des e-Learnings. Exemplarisch sind die Recherche zu Themenfeld Berlin (Sehenswürdigkeiten, Nahverkehrsnetz und historische Aspekte und Zeitdokumente) zu nennen. Learning-Apps, das Fotografieren und das Erstellen von kleinen Kurzfilmen wird in den Fächern Deutsch, Musik und Englisch erprobt.

Als gemeinsames Projekt der Fachkonferenzen Gesellschaftswissenschaften, Naturwissenschaften/ Sachunterricht und Englisch ist in 2017 der gut ausgestattete Fachraum 112 entstanden. Er verfügt aktuell über ein SmartBoard®, vier PC – Schülerarbeitsplätze und insgesamt 17 iPads. Neben einer totalen Verdunkelung verfügt der Raum über große Gruppenarbeitstische in Wabenform, Präsentationswände und Ausstellungs- und Darbietungsflächen. In den Fachschränken des Raumes befinden sich Printmedien, Buchsätze und die Legobausätze WeDo 2.0. Weitere Informationen zur Verwendung dieser speziellen Materialien finden sich im Konzept „Begabtenförderung“ und in den Curricula der Schule. Die Ausstattung dieses großen Raumes ermöglicht im Fachunterricht insbesondere die umfassende Implementierung von Arbeitstechniken der digitalen Medienbildung:

- Textrecherche
- Kartographie
- Interaktive Simulationen (Vulkanismus, Herz, Brille) verstehen und für Untersuchungen nutzen
- Historische Aspekte und Zeitdokumente
- Digitale Bildschirmpräsentationen
- Learning Apps
- Reflexion von Quellen und Medieneinsatz
- Umgang mit der Textverarbeitung
- Arbeit in der Lernsoftware
- Erstellen von Audio- und Videosequenzen

Als geplanten Arbeitsauftrag, nach einer ersten Erprobungs- und Evaluationsphase, sehen die beteiligten Fachkonferenzen die Erarbeitung einer kindgerechten Handreichung im Umgang mit den mobilen Endgeräten an, ebenso eine Handlungsanweisung für Lehrer und Lehrerinnen. Als wichtige Aspekte sind festzuschreiben:

- der Umgang mit gespeicherten Daten
- die Verantwortlichkeit in Wartung, Pflege und Ladung

- Nutzungszeiträume und Ausleihe

Den unterrichtenden Lehrerinnen und Lehrern stehen Geräte zur Administration die Schülergeräte zur Verfügung.

Die Victor-Gollancz-Grundschule sieht die Zukunft im Bereich mobiler Endgeräte. Aus diesem Grund haben die Fachkonferenzen in ihrer Haushaltsplanung die Aufstockung der Geräteanzahl berücksichtigt.

Die Gesamtkonferenz hat mit ihrem Beschluss im Januar 2018 die Einführung einer Methodenwoche jeweils zu Beginn eines Schulhalbjahres empfohlen. Fächerübergreifend, jedoch im Klassenverband durchlaufen die Schülerinnen und Schüler der Jahrgänge 3 bis 6 Unterrichtsmodule. Angedachte Schwerpunktthemen die in die Planung einfließen sollen sind:

- Teambildung
- Selbstorganisation im Schulalltag
- Gesprächs- und Klassenregeln
- Richtig präsentieren und layouten
- Operatoren und ihre Bedeutung
- Internetrecherche
- Schulkultur
- Diversität
- Arbeitstechniken in der Mathematik und Naturwissenschaften
- Schreibprojekt

#### Definition des Medienbegriffes an der VGG

- Modelle – dreidimensionales Lern- und Arbeitsprodukt
- Plakate (Lern- und Schauplakate)
- Schautafel (Karten, Bilder von Künstlern, Sportkarten)
- Nachschlagewerke
- Lehrbücher
- Lektüre (Zeitschriften, Belletristik)
- Lernsoftware
- Portfolio
- Internetrecherche
- Anwendungssoftware
- multimediale Anwendungen
  - Video-Tutorial
  - Lehrfilm
  - Simulationen

- Fotografie