

MEDIENKONZEPT DER LANDWEGSCHULE




Ausgangssituation

„A curriculum which will enable the individual to understand the present-day environment in its cosmic and historical significance is now necessary. What use in a cosmic sense would be the history and development of human life, if culture did not help man to understand the environment to which he must adapt himself "1

Unser pädagogisches Konzept sieht vor, dass wir die Umgebung entsprechend den Entwicklungsbedürfnissen der Kinder vorbereiten. Das heißt, ähnlich der Nutzung der Montessorimaterialien wird auch das digitale Angebot wie eine Leiter eingesetzt. Ein Schritt erfolgt nach dem anderen, jeweils entsprechend der Beschreibung der allgemeinen Entwicklungsphasen und immer mit Blick auf die individuelle Entwicklung des Kindes.

Zunächst ein kurzer Rückblick: Projektorientierte und mediengestützte Angebote sind im Konzept beschrieben und somit seit Jahrzehnten Teil des Unterrichts. Im Kontext einer Neujahresgeschichte entstand so z.B. ein Hörbuch. Unsere Lieblingslieder, die wir jeden Freitag in der großen Schüler:innengemeinschaft singen, wurden innerhalb eines Projekt mit anderen Grundschüler:innen der Prignitz produziert. Für das tägliche Lernen in der Freiarbeit konnten

¹ Montessori, Maria: The Absorbent Mind, 1949, 7 „Ein Lehrplan, der den Einzelnen befähigt, die gegenwärtige Welt in ihrer kosmischen und historischen Bedeutung zu verstehen, ist jetzt notwendig. Was würde die Geschichte und die Entwicklung des menschlichen Lebens im kosmischen Sinne nützen, wenn die Kultur dem Menschen nicht helfen würde, die Umwelt zu verstehen, an die er sich anpassen muss.“



unsere Schüler:innen die Computer im Schulbüro nutzen, später standen ihnen zugangsfrei Laptops im Büro zur Verfügung. Im Kunstunterricht wurden verschiedene Programme zur Fotobearbeitung eingesetzt. Die Kinder nutzten die Computer, um Texte für die Schülerzeitung DenkMal zusammenzustellen und Layouts zu entwickeln. 2006 gab es in der „Computer- AG“ eine Kindergruppe, die eine an die Schulwebsite gekoppelte Schülerseite entwickelte. Es wurden Stop-Motion-Filme, damals noch ohne App, erstellt. Die jährlichen Facharbeiten präsentierten einige Schüler:innen mit computergestützten Präsentationsformen wie Powerpoint. 2014 lernten Kinder in einem Wochenendkurs, Roboter zu programmieren. Während der jährlich stattfindenden Theaterwoche kamen verschiedene digitale Medien zum Einsatz.

In dieser Zeit sprach noch niemand von der „generation global“, technologische Entwicklungen wie Tablets und deren heutige Einsatzmöglichkeiten im Unterricht waren gar nicht vorhersehbar. Dass es aber eine rasante technologische Entwicklung geben würde und wir die Kinder auf eine Zukunft vorbereiteten, die wir uns nicht vorstellen konnten, war uns bewusst. Grundsätzlich war damals - und ist bis heute - das Vertrauen in der Elternschaft sehr groß, dass wir die digitalen Möglichkeiten so nutzen, wie es unserem Konzept des fächerübergreifenden kollaborativen Lernens mit allen Sinnen entspricht.

Ausstattung und Nutzung

In den Klassenräumen, Nebengebäuden und im Außenbereich ist stabiles WLAN vorhanden. Der Schülerschaft stehen 4 Laptops und 26 iPads zur Verfügung. Die Klassenlehrer:innen haben einen ihnen zugeordneten Laptop oder/und ein iPad sowie einen Standort-Computer im Büro, den sie nutzen können. Bei den iPads handelt es sich um Geräte im „shared mode“. Jede:r Nutzer:in kann so nach individueller Anmeldung über einen vierstelligen Zahlencode auf jedem Gerät arbeiten. Die Schülerschaft und das Team sind in die HSP-Schulcloud Brandenburg eingepflegt. Dieses browser-basierte, DSGVO-konforme Schulportal wird für die Datenübertragung, vor allem digitale Aufgaben und Austauschmöglichkeiten mit der Schülerschaft genutzt. Dort ist auch das digitale Materiallager der Schule, die Kinder können dort ebenfalls ihre Dateien ablegen. Für die Speicherung von Dateien wird eine weitere barrierefreie Cloud-Lösung erarbeitet. Über die Schulcloud können bei Bedarf Videokonferenzen per BBB durchgeführt werden.



Kamera- und Tontechnik werden fachspezifisch eingesetzt. Im Musikraum gibt es Ton- und Aufnahmetechnik, u.a. Mikrophon, Keyboard und Verstärker-Anlage. Kameratechnik und Hilfsmittel wie ein Greenscreen wird unter anderem im Kunstatelier und innerhalb der Medien-AG eingesetzt.


Für Präsentationen gibt es einen kabellosen Beamer, portable Leinwände und mobile Soundboxen. Private Geräte wie iPads, Smartphones oder Laptops dürfen Kinder nach Absprache innerhalb der geltenden Vereinbarungen nutzen. Bei Bedarf werden für das Arbeiten zu Hause Leihgeräte von der Schule zur Verfügung gestellt und an Familien verliehen.

Digitale Technik und Tools sind eine Ergänzung zu unserem Montessori-Material. Wir setzen digitale Technik ein, wenn sie den Lernprozess verbessert oder überhaupt erst ermöglicht, manchmal sinnvoll ergänzt, wie z.B. bei der Lernstandsdiagnostik oder anderen standardisierten Leistungseinschätzung. Sie wird genutzt wie ein Zirkel oder Taschenrechner, braucht man beides nicht so oft, aber manchmal ist das genau das Richtige. Wir nutzen sie also vielfältig: für kreative Ausdrucksmöglichkeiten, als Übertragungsweg, auch zur Pflege der Gemeinschaft innerhalb eines überschaubaren Lernprozesses. Es ist ein Zugang zur Welt, der hilft, die Weltgemeinschaft und das Weltwissen zu begreifen.

Der Umgang mit der digitalen Technik in den Lerngruppen und im Team

Einführung der Technik in Lerngruppe 1-3

Ein erstes Mal nutzen die Kinder der Klasse 1 bereits kurz nach Schulstart die iPads. In den ersten sechs Wochen erfolgt in allen Klassenstufen die individuelle Lernstandserfassung iLEA + in digitaler Form. Ansonsten nutzen wir digitale Technik in der Lerngruppe 1-3 eher selten. Jedes Kind erfährt von der Geschichte des Computers, in einer von uns entwickelten Darbietung, im Format angelehnt an die die kosmischen Erzählungen Maria Montessoris. Über ausgewählte Projekte, wie z.B. die Erstellung von Stop-Motion- Filmen oder die Nutzung einer digitalen Geschichtenwerkstatt „Knietsche“, lernen die Kinder altersgeeignete kreative Anwendungen kennen. Nur in Ausnahmefällen und nur für Kinder mit besonderen Lernwegen nutzen wir Lern-Apps wie z.B. die AntonApp oder Lesetools. Erste Schritte des Programmierens und des „digitalen Denkens“ werden in analogen Zusammenhängen oder mittels einfacher Coding-Spiele ausprobiert. Das Einüben eines verantwortungsvollen und respektvollem Umgangs miteinander in alltäglichen Schul-Situationen oder bei Aushandlungsprozessen in der



Kinderversammlung sehen wir ebenso als eine Vorbereitung auf die verantwortungsvolle Nutzung digitaler sozialer Medien.

Wir haben eine gut ausgestattete analoge Schulbibliothek. Aus diesem Grund sind wir mit dem Einsatz digitaler Technik für Recherchezwecke in der Klassenstufe 1-3 zurückhaltend, denn hier fehlen noch Grundkompetenzen. Kinder, die nicht wissen, wie man Texte tippt, Fragen in Suchmaschinen eingibt, Rechtschreibung nicht beherrschen, verbringen sehr viel Zeit am Computer, ohne ihr eigentliches Ziel zu verfolgen. In Ausnahmesituationen gibt es angeleitete Recherchen zu Themen oder Bildern. Manchmal kommen der Beamer, das Video-Mikroskop oder die mobilen Soundboxen zum Einsatz.

Nutzung der Technik in Lerngruppe 4-6


Zur 4. Klasse, spätestens der 5. Klasse, erwerben die Kinder einen Medienführerschein. Eine Zeit, in der sie sich aktiv mit dem Thema Medien beschäftigen, allein die Mediennutzung erzeugt noch nicht automatisch Medienkompetenz.

Wir verstehen digitale Technik als Kommunikationsmittel, auch für die innerschulische Kommunikation. Wir transportieren darüber unsere Aufgaben, wir treffen uns in Videokonferenzen, wir tauschen uns mit Expert:innen aus, wir informieren über die Homepage. Das analoge Arbeiten steht auch in der Klasse 4-6 weiter im Vordergrund, aber das Nutzen digitaler Hilfsmittel ist im Alltag selbstverständlicher als in den Jahrgangsstufen zuvor. Ab Klasse 4 nutzen die Kinder die Brandenburger Schul-Cloud in ihrem schulischen Alltag, um Aufträge abzurufen, bereitgestellte Dateien zu nutzen und eigene Arbeitsergebnisse zu speichern. Dabei kommen u.a. in der Cloud zur Verfügung stehende Lern-Tools wie „Bettermarks“ zum Einsatz.

Die Regeln für die Nutzung der Geräte und Angebote sind besprochen, auf deren Einhaltung achten die Kinder innerhalb ihrer Gruppe und erinnern sich daran. Ansonsten lassen sich die Regeln des Umgangs leicht aus unserem Schulkonzept ableiten. Die Geräte stehen in einem Tablet-Schrank zur Verfügung.


Die individuellen Erkenntnis- und Erarbeitungsprozesse sind im Folgenden beispielhaft beschrieben:

1. Die Schüler:innen lernen Programmieren mit einfachen Mittel. Sie nutzen dafür zum Beispiel CodeCards, die Programmiersprache Scratch oder auch digitale Gadgets wie Micro:bits oder Makey Makey. Durch das Verständnis dieser Tools und Geräte können sie direkt kreativ werden und neu konstruieren.

-
- 
2. Eine besondere Rolle kommt den digitalen Medien im Fremdsprachenunterricht zu. Sie sind eine großartige Ergänzung in der Freiarbeit für das individuelle Üben, Hörverstehen und Sprechen. Damit sind die digitalen Möglichkeiten im Fremdsprachenunterricht eigentlich nur durch direkten menschlichen Kontakt ersetzbar. Geeignete Tools wie Storytelling oder lehrbuchbegleitende Anwendungen unterstützen das kreative Arbeiten im Fremdsprachenangebot.
 3. Für die Recherche ist unsere umfassende Bibliothek manchmal nicht ausreichend. Dann hilft das digitale Weltwissen. Ab Klasse vier üben die Kinder, sich Informationen über Recherchen auf Kindersuchseiten wie „BlindeKuh“ oder „FragFinn“ zu beschaffen. Suchaufträge, die Suchmaschinen wie Ecosia oder Google erfordern, werden ggf. durch das pädagogische Personal begleitet.
 4. Um sich mit Phänomenen wie Deepfakes oder Fake News zu beschäftigen und Quellenanalyse kennenzulernen, lernen die Kinder diese Phänomene an konkreten Beispielen kennen. Die in der analogen Welt vertrauten Regeln des freundlichen Miteinanders und der Möglichkeiten zur Konfliktlösung werden in Chats oder Rollenspielen auf die digitale Kommunikation übertragen
 5. Es werden digitale Präsentationsformen und Ausdrucksmöglichkeiten genutzt, wie das Präsentieren individueller Forschungsergebnisse als Film, als digitales Buch im Bookcreator, Powerpoint-Präsentation, Gesangsaufnahme oder einen Podcast. Diese digitalen Spuren sind auch unser Archiv.
 6. Die Schüler nutzen Optionen, um die Schule aus ihrer Sicht zu präsentieren, wie z.B. im Schülerblog oder über Beiträge der Schülerfirma im überregionalen Kontext.
 7. Der naturwissenschaftliche Ansatz der Montessoripädagogik spiegelt sich wieder, wenn die Schülerschaft an der Vogelzählung oder an virtuellen Treffen mit Wissenschaftler:innen teilnimmt, wenn sie sich an globalen Projekten, wie z.B. die internationale virtuelle Ausstellung zu den Böden und Bodenproben, beteiligt.
 8. Den kreativen Umgang mit den Möglichkeiten der Digitalität können die Schüler:innen sowohl im Schulalltag als auch in den Arbeitsgemeinschaften wie der Programmier-AG oder Medienwerkstatt lernen. Sie lernen Techniken und Nutzungsmöglichkeiten kennen, probieren sich aus, machen Fehler, erfinden neu.

Die Lehrerschaft

Das Team ist in den Digitalisierungsprozess der Schule einbezogen, es ist ein aktiver Teil davon. Schulintern gibt es regelmäßige Fortbildungen je nach Bedarf. Für konkrete Fragestellungen in Bezug auf Tools oder Hardware werden Expert:innen konsultiert. Kolleg:innen des Teams werden je nach Fortbildungsbedarf zeitlich freigestellt für Fortbildungen, auch in Webinaren



oder über Videokonferenzen. Kolleg:innen mit Expertenwissen in einzelnen Bereichen bilden das Team je nach Nachfrage und eigener Motivationslage weiter, eine Verpflichtung dazu gibt es nicht. Jede:r im Team beschäftigt sich aus der Vielzahl der digitalen Tools und Angebote mit denen, die sie interessieren oder für wertvoll halten. Gemeinsam wird dann im Team abgewogen, welche sinnvoll im schulischen Kontext eingesetzt werden können. Wir gehen sorgsam mit der Fülle an Angeboten um. Wir lernen von den Schüler:innen und lassen uns von ihnen inspirieren.

Die Wartung und Pflege der digitalen Ausstattung inklusive Hardware und Software sowie die stetige Aktualisierung von Schulcloud, Blogs und Webseite waren leider in den Mitteln des Digitalpaktes nicht vorgesehen. Wir lösen dies, indem sich Mitglieder des Team zu Expert:innen entwickelt und sich in die entsprechenden Aufgaben eingearbeitet haben. Bei speziellen Aufgaben gibt es Unterstützung aus der Elternschaft.

Fazit:

Die Nutzung digitaler Technik muss gelernt werden wie jede andere Technik auch, obwohl viele Kinder intuitiv damit umgehen können. Es geht bei dem Einsatz digitaler Technik an der Schule darum, dass die Kinder die Technik in einem Zusammenspiel von „Kopf, Herz und Hand“ nutzen. Wir vertrauen also auch beim Einsatz digitaler Technik dem Ansatz des ganzheitlichen Lernens der Montessoripädagogik. Es ist uns ein Anliegen, die Schule der Zukunft gemeinsam zu gestalten, das bedeutet auch, sich von Annahmen leiten zu lassen. Umgang mit digitaler Technik ist eine der großen Herausforderungen. Wie soll ein verantwortlicher Umgang gelernt werden, wenn nicht in direkter und begleiteter Auseinandersetzung? Leitlinie sind auch da unsere Werte, die wir in der analogen Welt vertreten. Die Bereitschaft ist hoch, voneinander zu lernen und sich in Netzwerken auszutauschen.

Dieses Konzept ist in fortlaufender Bearbeitung, dies ist der Stand: Oktober 2023