

# 2019

Amerikanische Schule

Glander, Inken

Saur-Obermann, Sigrun

im Frühjahr 2019



Amerikanische Schule  
Ganztagsschule

[ Über die Nutzungsmöglichkeiten von und den Umgang mit digitalen Medien an der Amerikanischen Schule in Bremerhaven. ]

## 1. Einleitung und Zielsetzung

Digitale Medien sind aus der heutigen Welt nicht mehr wegzudenken. Als Schule sehen und erleben wir nicht nur ihre positiven Nutzungsmöglichkeiten und ihr Potential, vor allem haben wir zum derzeitigen Entwicklungsstand mit negativen Auswirkungen regelrecht zu kämpfen.



Wir erleben täglich, dass digitale Medien einen sehr großen Einfluss auf die Lebenswirklichkeit haben. Sie binden im privaten Bereich sehr viel Zeit: viele Kinder haben einen täglichen Medienkonsum weit über die empfohlenen Zeiten hinaus. Laut Empfehlung der BZgA (Bundeszentrale für gesunde Aufklärung, [www.kindergesundheit-info.de](http://www.kindergesundheit-info.de)) sollte die Zeit bei den 6 bis 10jährigen für Hörmedien (Musik-CDs, - Dateien, Hörgeschichten) nicht 60 Minuten am Tage überschreiten. Für Bildschirmmedien (wie Fernsehen, Video, Computer, Tablets etc.) liegt die Zeit zwischen 45 und 60 Minuten. Das ist insgesamt schon eine beträchtliche Zeitspanne, die die Kinder ohne aktive Bewegung und in der Regel alleine verbringen würden. Vor dem Zu-Bett-Gehen sollte es bereits eine Stunde heißen: ab- bzw. ausschalten! <sup>1</sup>



Was im Schulalltag beobachtet werden kann, sind eine eingeschränkte Kommunikation im sprachlichen Bereich einhergehend mit reduzierten körperlichen Fähigkeiten.

Eine Zunahme von aggressivem Verhalten ist zu beobachten, das bereits beim morgendlichen Betreten des Schulgebäudes sichtbar ist. Zum Beispiel ausgedrückt durch Körperlichkeiten gegenüber anderen Kinder mit Treten, Schubsen oder auch Schlägen, durch Beschimpfungen oder Beschädigung des Mobiliars. Bei den aufklärenden Gesprächen kommt in der Regel zunächst eine allgemeine Umschreibung, dass eine andere Person „genervt“ habe oder aber gar nicht ausgedrückt werden kann, was zuvor geschehen ist. Ein anderes Extrem ist sofort geäußerte „Langeweile“ und Unlust zu angebotenen Aktivitäten.

Häufig stellt sich heraus, dass am Vortage abends oder aber bereits morgens digitale Medien mit Spielen im Einsatz waren oder aber generell in großem Maße genutzt werden.

Wir als Schule sehen da einen Zusammenhang:

Die Nutzung von digitalen Medien reduziert körperliche Aktivitäten, sportliche Tätigkeit und die reale Bewegung. Gleichzeitig verhindert sie gemeinsame Aktionen z.B. mit der Familie

---

<sup>1</sup> 1 Die Empfehlungen variieren jeweils leicht. Bei allen ist es wichtig, dass auf die Einhaltung geachtet wird.

[www.schau-hin.info/artikel/medienzeiten-fuer-kinder-vereinbaren](http://www.schau-hin.info/artikel/medienzeiten-fuer-kinder-vereinbaren)  
[www.klicksafe.de/eltern/kinder-von-3-bis-10-jahren/nutzungszeit](http://www.klicksafe.de/eltern/kinder-von-3-bis-10-jahren/nutzungszeit)

oder Freunden in der realen Welt. Die Nutzer sind isoliert und verlieren sich in digitalen Welten und Lebensräumen.

Das wirkt sich auf das Spiel- und Sozialverhalten aus und damit hat der Lebensraum Schule täglich umzugehen.

Ein Gleichgewicht zu einer ausgewogenen und sinnvollen Nutzung der digitalen Medien herzustellen ist für uns eine der Kernaufgaben im Schulalltag – neben all den anderen Aufgaben, die Schule bewerkstelligen muss. Es geht vornehmlich darum, sinnvolle Nutzungsmöglichkeiten im Alltag aufzuzeigen und zu üben. Eine lerngerechte, produktive und gute Lernatmosphäre mit und durch den sinnvollen Einsatz von Medien schaffen. Digitale Medien sollen von Schülern und Kollegen als ein Mittel und Weg zu einer sinnvollen Unterrichtsgestaltung und als ein Mittel zu eigenverantwortlichem Lernen genutzt werden.

Wir glauben: sie sollen im Rahmen der Grundschularbeit nicht im Fokus stehen.

Damit stehen wir in Einklang mit dem Bildungsplan Medienarbeit (vgl. KMK 2012): ...kontinuierlicher, pädagogisch strukturierter und begleiteter Prozess, der Schülerinnen und Schüler dazu befähigen soll, sich konstruktiv und kritisch mit der Medienwelt auseinanderzusetzen und Medien selbstbestimmt und kompetent zu nutzen. (S. 5 Medienbildung, Entwurfsplan 2012)

Ein weiterer wichtiger Aspekt ist für uns die Schnelllebigkeit im Zusammenhang mit dem Thema Nachhaltigkeit. Sollen digitale Medien sinnvoll kennengelernt, eingesetzt und ihre Nutzung geübt werden, muss Schule mit den rasanten Entwicklungsschritten mithalten können. Dies ist bereits aus rein finanziellen Gesichtspunkten sehr unrealistisch: veraltete Technik und Geräte sind bereits jetzt häufig Hinderungsgründe, aktuelle Lernprogramme und Übungsformen im Unterricht einzusetzen.

Könnte man aber mithalten und immer wieder neue Geräte bereitstellen, steht der Faktor Umwelt für uns im Mittelpunkt: Herstellungs- sowie Entsorgungskosten in einem umweltfreundlichen Rahmen zu bringen scheint zumindest zur Zeit nicht möglich zu sein.

Mit diesen allgemeinen Überlegungen im Vorfeld möchten wir den Einsatz der digitalen Medien wie im Folgenden an unserer Schule umsetzen. Dazu beschreiben wir zunächst unsere Schule.

## 2. Unsere Schule im Profil

Die Amerikanische Schule ist eine Ganztagschule im Bereich der Primarstufe und liegt etwas am Rande des unmittelbaren Stadtzentrums von Bremerhaven zwischen Lehe und Leherheide. Damit gehört sie zumindest von den offiziellen für Bremerhaven definierten Sozialpunkten her zu den wenigen Einzugsgebieten mit einem etwas besser gestellten sozialen Umfeld.

Unsere Schule wird von ungefähr 240 Schülerinnen und Schülern im Alter von 6 bis 10 Jahren besucht. Es gibt 10 jahrgangsgemischte Klassenfamilien: 5 Klassen gemischt mit Schülerinnen und Schülern der Klassestufe 1 und 2 sowie 5 Klassen mit Kindern der Klassenstufe 3 und 4.

Das Kollegium setzt sich zusammen aus 15 engagierten Lehrkräften, die nicht alle (insgesamt 6) eine abgeschlossene Ausbildung zum Lehramt der Primarstufe haben.

Des Weiteren arbeiten für Betreuungs- und AG-Angebote im Vor- und Nachmittagsbereich 20 Kolleginnen und Kollegen. Davon haben 6 eine abgeschlossene Erzieherausbildung.

Zudem haben wir eine Sozialpädagogin, die fest an unserer Schule mit einer vollen Stelle eingesetzt wird.

Variierend kommen diverse Annerkennungsjahrpraktikantinnen und –praktikanten sowie Referendare dazu.

Die Schule hat einen Gebäudetrakt bestehend aus einem Alt- und Neubau, die miteinander Übergangslos verbunden sind. Es gibt 10 Klassenräume, 5 davon haben kleine Differenzierungsräume in der Jahrgangsstufe 1/2. Zudem gibt es einen Musikraum, einen Forscherraum, einen Raum für die Früh- und Spätbetreuung, einen Theaterraum, eine Kinderküche, einen Raum für Psychomotorik und einen Raum für die Sozialpädagogin.

Foto Schule von außen

### 3. Schul- und Unterrichtsentwicklung

Für die Klassenfamilien 1 und 2 gestaltet sich der Unterrichtsalltag etwas anders, als für die älteren Kinder.

Die Kinder in diesem Alter sollen vor allem aktiv handelnd arbeiten. Sie sollen auch den Umgang mit Stift, Schere, Papier und Schreibheften erlernen, üben und als Technik automatisieren – dies ist nach wie vor eine wichtige Grundlagenfähigkeit. Daher ist der Einsatz der digitalen Medien bewusst reduziert.

Die SuS sollen den **sachgerechten** Umgang mit den jew. aktuellen Medien üben: für die Zeit ab 2019 sind das die I-Pads, Smartboards und entsprechende Lernsoftware.

Das Kollegium soll die jew. aktuellen Medien (I-Pads, Smartboard, Laptop, Lernsoftware) nutzen, um Arbeitsblätter/ Arbeitsergebnisse etc. zu erstellen bzw. digital im Unterricht zu nutzen und vorzustellen. Im Mittelpunkt stehen für das Jahr 2019/20 der Einsatz der Smartboards mit z.B. Zeitmesser, Feedback-Möglichkeiten an die Kinder, Internetzugang für z.B. Onilo, Antolin zum Ausbau der Lesefertigkeit und andere Unterrichtsprogramme.

Für die Klassenfamilien 3 und 4 wird etwas mehr ins Detail gegangen.

In den Klassen 3/4 soll vor allem Textverarbeitung und Research im Mittelpunkt stehen.

Die Nutzung von Schreibprogrammen soll im Mittelpunkt stehen, z.B. um Aufsätze zu verschriftlichen und ein Layout zu erarbeiten.

Es sollen verschiedene Suchmaschinen getestet und kennengelernt werden, um z.B. Fachunterricht zu unterstützen.

Für die Zeit ab 2019 wäre z.B. Lego-Wedo ein gutes Tool, um zu programmieren und intensiver hier Fähigkeiten auszubauen.

Die Gefahren und der Nutzen von digitalen Medien muss verdeutlicht werden. Vor allem bei der Nutzung von online-Portalen: im Zusammenhang mit der Angabe von persönlichen Daten, Mobbing über das Internet und der angemessenen zeitlichen und altersgemäßen Nutzung von Spielen.

Im Folgenden haben wir die bereits 2011 aufgestellten Einsatzbereiche überarbeitet und mit dem Medienkompetenzrahmen von NRW aus dem Jahr 2018 abgeglichen. Siehe Tabelle Seite 5

		Klassenstufen				
Erwerb <u>grundlegender</u> Kompetenzen: <b>A1 – A3</b>  Kompetenzen/ Fertigkeiten: <b>A4 – A10</b>  (vormalige Formulierungen)		Alle Klassenstufen	1	2	3	4
1.  Bedienen und Anwenden	A 1	<b>Betriebssystem hochfahren und beenden</b>	x			
	A 2	<b>Umgang mit Maus und Tastatur</b>	Eher veraltet!			
	A 3	<b>Unterschiedliche Speicherorte nutzen</b>		x	x	x
	A 4	<b>Unterschiedliche Lernprogramme nutzen</b>	x			
2.  Informieren und recherchiere n	A 9	<b>Informationen/Lehrfilme gezielt aus dem Internet beschaffen (z.B. Kinder – Suchmaschinen ) zu Themen in fast allen Fächern möglich</b>		x	x	x
		<b>Lernplattformen nutzen, z.B. Primolo, Antolin, Mathepirat</b>		x	x	x
3.  Kommuni- zieren und kooperieren		Auswirkungen von Cybergewalt und -kriminalität erkennen sowie Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten kennen und nutzen u.a. Stichwort Mobbing			x	x
	A 10	<b>Kommunizieren im Web: E- Mail, Plattformen nutzen</b>  It's Learning ⇒ Aufgabe der weiterführenden Schulen			x	x
	P 11	<b>Präsentieren mit Programmen (z.B. Book-Creator, ggf. Power- Point)</b>  <b>Bildergeschichten, Bilderbuch, Projekte präsentieren</b>	x			x

Der Punkt 5 aus dem Rahmenplan von NRW - Analysieren und reflektieren - findet sich für den Grundschulbereich inhaltlich unter Punkt 3 wieder. Eine tiefergehende Reflektion sollte und muss in den höheren Klassenstufen, mit wachsender Reflexionsfähigkeit der Schülerinnen und Schüler, erfolgen.

Der Punkt 6 – Problemlösen und modellieren – erscheint uns für die Grundschule, sollte man den Rahmenplan von NRW nutzen – noch nicht geeignet.

## **4. Mediale Ausstattung**

### **A: Aktuelle Ausstattung**

1. Die Klassenräume, der Forscher- und der Musikraum sind mit Beamer und Whiteboard sowie dazu gehörigem Laptop ausgestattet. Die Modelle sind alle veraltet und stammen alle aus dem Jahre 2014 bzw. noch davor.
2. Zudem haben alle Klassen einen Satz von 6 I-Pads mit Lernprogrammen für die jew. Altersstufen, von denen jew. 4 bzw. 5 aus dem Jahre 2018 stammen.
3. Pro Klassenraum 1 I-Pad Halterung und 1 Apple-TV.
4. Es gibt einen Medienwagen mit 10 Laptops und 6 I-Pads – diese sind also mobil einsetzbar.
5. Die Schule verfügt über 1x Lego Wedo.
6. Die Bibliothek hat 3 ältere PCs, an denen die Kinder im Rahmen von Antolin arbeiten.
7. Der Lehrerarbeitsraum hat außerdem 4 PCs älteren Jahrganges, an denen die Kolleginnen und Kollegen Unterricht vorbereiten oder auch Zeugnisse schreiben können. Dies erweist sich häufig als problematisch, da nicht genügend PCs für ein gleichzeitiges Arbeiten vor Ort sind. Zudem fehlt die Verbindung zum schuleigenen Kopierer, so dass die Arbeitsergebnisse an zwei Druckern ausgedruckt werden müssen.

Das W-LAN – Netz ist bisher nur in 2 Räumen zugänglich, soll aber bis Ende 2019 für alle Räume der Schule ausgebaut sein, so dass auch direkt mit Material aus dem Internet an den Beamern gearbeitet werden kann.

## **B: Was brauchen wir?**

### **Für eine sinnvolle Arbeit benötigen wir folgende Ausstattung:**

- 13 Interaktive Whiteboards und interaktive Beamer in Verbindung mit einem Laptop
  - ➔ in jedem Klassenraum sowie den Fachräumen, zuzüglich zu Musik- und Forscherraum auch im Theaterraum => interaktiv ist einfacher in der Arbeit mit den SuS und für die Kollegen!
- W-Lan in allen Räumen => sonst ist die Nutzung der vorhandenen Medien problematisch oder teilweise gar nicht möglich
- 13 Laptops: in Verbindung mit den Whiteboards; Laptops sind eine aktuelle Technik, die allen aus dem Alltag bekannt ist;
- Ausweitung von Lego Wedo => einen halben Klassensatz, damit dieser in Stufe 3/4 genutzt werden kann

=> Siehe Bestell-Liste August 2019

## **5. Ansprechpartner vor Ort**

Unsere Ansprechpartnerin in der Schule ist zur Zeit **Frau Inken Glander**.

[I.Glander@schulen.bremerhaven.de](mailto:I.Glander@schulen.bremerhaven.de)

Diese stand bereits in gutem Kontakt zu Herrn Nagel, der ab August 2019 nicht mehr zur Verfügung steht. Neue Kontaktperson ist Herr Kai Witzke, Umsetzung Konzept und Anträge.

## **6. Fortbildungskonzept:**

Damit das Kollegium angemessen mit den Schülerinnen und Schülern arbeiten kann, sind in regelmäßigen Abständen Fortbildungen an der Schule geplant. Leistbar sind 1 höchstens 2 Treffen pro Halbjahr im Rahmen der Dienstbesprechungen, die neben den anderen wichtigen Themen und Terminen bestehen. Für den Aufbau einer gewissen Grundkompetenz sind voraussichtlich mehr und ggf. Extratermine notwendig.

Zu Beginn des Schuljahres 2019/20 und in regelmäßigen Abständen werden wir den von Frau Aschenbrenner ausgearbeiteten Fragebogen zur Evaluation der bereits vorhandenen Kenntnisse und noch anstehenden Fortbildungsnotwendigkeiten bearbeiten.

Die Auswertung der Fragebögen wird unsere Planung im Bereich der Fortbildung bestimmen.

Nach derzeitigem Stand (Mai 2019) zeichnet sich ab, dass die ersten Fortbildungen ab dem Kalenderjahr 2020 zunächst zu

1. It's learning
2. Book Creator
3. Lego Wedo

stattfinden, dann nach Dringlichkeiten und auftauchenden Bedarfen.