

Radio, iPads, Internet & Co.

Wie Grundschüler das **MEDIEN-ABC** lernen



HEFT 02 | 16

scout

DAS MAGAZIN FÜR MEDIENKOMPETENZ



**MA
HSH**

Medienanstalt
Hamburg
Schleswig-Holstein

**SAVE THE
DATE!**

Medienkompetenztag
in Hamburg am
16. September 2016:
„Medienbildung
an Grundschulen“

BETR.: DAS ABC DER MEDIEN



THOMAS FUCHS

Direktor Medienanstalt Hamburg / Schleswig-Holstein (MA HSH)
post@scout-magazin.de

Liebe Leserin, lieber Leser,

Die Schule ist schon lange keine medienfreie Zone mehr – das gilt auch für die Grundschule! Für diese scout-Ausgabe haben wir in die Klassenzimmer geschaut und zeigen Ihnen nun, wie lebhaft und bunt es zugehen kann, wenn Grundschüler den Umgang mit digitalen Medien lernen. Für die Lehrkräfte stellt das schon mal eine Herausforderung dar.

Lernen Sie kreative Radiomacher und clevere Programmierer kennen (S. 8 und 16), schauen Sie Internetdetektiven bei ihren Recherchen über die Schulter (S. 4) und testen Sie Ihr Wissen für den Internet-ABC-Surfschein. Eine Studie der Universität Hamburg zum Thema „Digitales Lernen an der Grundschule“ begleitet Prof. Dr. Claus Krieger der dazu scout Rede und Antwort stand (S. 14).

Wenn auch Sie an Ihrer Grundschule Medienkompetenz fördern wollen, möchte ich Sie auf das Projekt „Internet-ABC-Schule“ aufmerksam machen. Begleiten Sie Ihre Schüler Schritt für Schritt auf dem Weg zum Medienprofi. Auf der nächsten Seite finden Sie alle wichtigen Infos.

Herzlichst Ihr

Thomas Fuchs

PS: Am 16. September 2016 findet der **Medienkompetenztag Hamburg von MA HSH und LI Hamburg statt!** Weitere Infos und den Link zur Anmeldung gibt es auf der Hefrückseite.

INHALT



Seite **03**

INTERNET-ABC

Immer mehr Grundschulen in Hamburg und Schleswig-Holstein werden „Internet-ABC-Schule“. Was steckt dahinter?



Seite **04**

KLEINE DETEKTIVE

Die Paul-Klee-Schule in Lübeck ist „Modellschule für das Lernen mit digitalen Medien“. Was sie von anderen unterscheidet.



Seite **08**

RADIOFÜCHSE

Wie freie Initiativen in Sachen Medienkompetenz Grundschulen helfen können. Das Beispiel der Hamburger Radiofuchse.



Seite **10**

ZAHLEN & FAKTEN

Aktuelle Statistiken zeigen: Am Ende der Grundschulzeit sind alle Kinder im Netz aktiv – mit oder ohne Hilfe der Schule.



Seite **12**

SURFSCHIN FÜR ALLE

Die Schule Alter Teichweg in Hamburg ist eine „Internet-ABC-Schule“. Wie die Kinder dort für den Surfschein lernen.



Seite **14**

AKTUELLES INTERVIEW

Prof. Dr. Claus Krieger von der Uni Hamburg verrät, was eine Studie über digitales Lernen an Grundschulen erreichen will.



Seite **16**

LERNEN MIT ROBOTERN

Programmieren mit Lego und ein eigenes Fach „Medienkompetenz“: Einblick in die Emil-Nolde-Schule in Bargteheide.



Seite **19**

DIE DIGITALE FEDERTASCHE

Die wichtigsten Surftipps für die Jüngsten

WERDEN SIE INTERNET- ABC- SCHULE!



Eddie – der Pinguin

50 Grundschulen in Hamburg und Schleswig-Holstein tragen den Titel „Internet-ABC-Schule“. Die Internet-ABC-Botschafter Eddie, Flizzy, Percy und Jumpy verraten, was dahintersteckt:

Die Ziele

Das Projekt „Internet-ABC-Schule“ möchte Ihren Kindern und Schülern Schritt für Schritt den kompetenten Umgang mit dem Internet vermitteln, Lehrkräfte fortbilden und Eltern Tipps für die Medienziehung geben.

Die Inhalte

Spielerisch und kindgerecht erlernen Schüler in der 3. und 4. Klasse in vier Lerneinheiten den sicheren Umgang mit dem Internet:

- Surfen & Internet – So funktioniert das Internet
- Achtung, die Gefahren! – Darauf solltest du achten
- Lesen, hören, sehen – Medien im Internet
- Mitreden & mitmachen – Selbst aktiv werden



Flizzy – das Eichhörnchen



Percy – der Ameisenbär

Das „Internet-ABC“

Inhaltlich basiert die Initiative auf der Website www.internet-abc.de – einem werbefreien Onlineratgeber für den Einstieg ins Internet. Die Plattform richtet sich mit Erklärungen, Tipps und Tricks an Kinder von fünf bis zwölf Jahren, Eltern und Pädagogen.



Jumpy – das Känguru

Das Siegel „Internet-ABC-Schule“

Die Auszeichnung einer Schule als „Internet-ABC-Schule“ steht am Ende eines erfolgreichen Durchlaufs. Mit dem Projektsiegel zeigt Ihre Schule, dass sie die Notwendigkeit der Medienkompetenz ihrer Schüler erkannt hat und diese gezielt fördern möchte!

internet-abc
SCHULE
2016/17

**MACHEN AUCH
SIE MIT!**

Mehr über die „Internet-ABC-Schule“ erfahren Sie auf Seite 12, unter www.scout-magazin.de/project/internet-abc-schule oder direkt bei Nina Soppa, MA HSH, Tel. 040 369005-46, soppa@ma-hsh.de

Die MA HSH hat das Projekt „Internet-ABC-Schule“ mit dem Landesinstitut für Lehrerbildung und Schulentwicklung (LI) Hamburg und dem Institut für Qualitätsentwicklung an Schulen Schleswig-Holstein (IQSH) ins Leben gerufen. Gemeinsam beraten wir Lehrkräfte, die Medienbildung im Grundschulunterricht verankern wollen.

DETEKTIVARBEIT AM LAPTOP

Die Paul-Klee-Grundschule in Lübeck ist eine von 20 „Modellschulen für das Lernen mit digitalen Medien“. Den Schülern gefällt die Arbeit am Computer. Fachleiterin Claudia Mehmel findet, die Laptops verbessern den Unterricht und erleichtern sogar die Unterrichtsvorbereitung.

Gespannt sitzen die Drittklässler vor ihren Laptops und warten auf ihre heutige Forscheraufgabe. Die 9-jährige Lucie checkt noch einmal schnell den Akku-Stand ihres Rechners, während Lehrerin Claudia Mehmel die Fritzbox in der Bodendose einstöpselt. Dann ist der Weg ins weltweite Netz geebnet und es geht los mit der Doppelstunde „Heimat-Welt-Sachkundeunterricht“. Arbeitsblätter werden verteilt und die Lehrerin erklärt die heutige „Detektivaufgabe“: In den Lerngeschichten der Website hamsterkiste.de sollen die Kids recherchieren, wie es im Klassenzimmer abließ, als „Omas Oma zur Schule ging“. Ihre Antworten sichern die Schüler mit Stift und Papier, und am Freitag sollen dann alle so in die Schule kommen, wie man damals angezogen war. „Das findet ihr ja jetzt heraus!“, motiviert Claudia Mehmel.

Recherche am Bildschirm

Ein Begeisterungssturm bricht los. Jonathan weiß aus einem Film, dass Jungs kurze Hosen, lange Strümpfe und weiße, hochgeschlossene Hemden trugen. Und die Mädchen Kleider. „Ihr findet schon was zu Hause“, beruhigt die Lehrerin modische Nachfragen zu Karohemden und Jeanshosen. „Im Zweifelsfall zieht ihr Krawatten oder Hosenträger über ein T-Shirt.“ Jonathan (9) und Paula (8) beginnen zu recherchieren. „Wer regierte vor 100 Jahren Deutschland?“ Jonathan findet die Information schnell auf hamsterkiste.de und weiß, dass Kaiser Wilhelm II. „der Zweite“ heißt. Die römischen Zahlen kennt er allerdings nicht aus der Schule, sondern von Lego Star Wars. Tischnachbarin Paula ist



Paula und Jonathan auf der Suche nach Informationen über das Leben vor 100 Jahren.





Unterrichts-Alltag in der Paul-Klee-Schule: Die 3b recherchiert ihre Detektivaufgabe am Laptop.



zeitgleich auf der Suche nach dem wichtigsten Verkehrsmittel der Zeit. Frau Mehmel wird eigentlich nicht weiter gebraucht. Jonathan und Paula haben eine gute Lesekompetenz und setzen sie auch am Bildschirm ein.

Die Lehrerin beantwortet gerade zahlreiche kritische Nachfragen der Mitschüler zu Hosenträgern und Kleidausschnitten am Freitag, als auf einmal Paulas Rechner ausgeht. Ohne Vorwarnung, schwarzer Bildschirm, obwohl er am Strom hängt. „Der Akku von Rechner 6 spinnt einfach“, ärgert sich Claudia Mehmel. Und Jonathan konstatiert trocken: „Strom weg, Rechner tot.“ Paula lässt sich von der Technik nicht är-



gern, zieht um und recherchiert bei jemand anderem am Rechner weiter.

„Blödes Heft – guter Computer!“

Die Paul-Klee-Schule, Lübecks größte Grundschule, hat keinen festen Computerraum, sondern arbeitet mit Laptops im Klassenzimmer, fächerübergreifend. Dafür wurde sie vom schleswig-holsteinischen Schulministerium als Modellschule ausgezeichnet und mit zusätzlichen Mitteln ausgestattet. Lucie und Greta finden das super, weil ihre Aufgabe ohne Computer ganz schön mühsam wäre. „Okay, man kann in Büchern recherchieren, aber so ist es leichter“, erklärt Lucie. Auch Carlssen ist

„ Eine Aufgabe mit dem Computer zu lösen, macht mehr Spaß! Blödes Heft – guter Computer!“ Carlssen, 8, 3b

ihrer Meinung und fasst zusammen: „Blödes Heft – guter Computer!“ Pascal hat sich inzwischen Ruhe-Kopfhörer aufgesetzt, die andere auf lauten Konzerten tragen, um sich besser konzentrieren zu können. Denn die übrigen Schüler sind so engagiert bei der Sache, dass der Geräuschpegel ganz schön hoch ist.

Zweitklässler aus der Generation iPhone

Die Paul-Klee-Schule arbeitet mit Laptops, nicht mit Tablets. Hintergrund ist vor allem, dass das bereits funktionierende System ausgebaut und nicht geändert werden soll. Was die Schüler der dritten Klasse schon super können, müssen die der zweiten Klasse erst noch lernen. Die Kinder der 2b sitzen heute zum ersten Mal vor den Klapprechnern und beginnen den „Laptop-Führerschein“. Immer wieder versucht ein Zweitklässler, direkt am Bildschirm auf ein Icon zu tippen. Erst im zweiten Versuch probiert er dann die Maus. „Aha! Der Monitor ist kein Touchmonitor“, ruft Livia (7) und probiert mit Maja (7) die Maus aus, die beim Laptop ein Touchpad unter der Tastatur ist. Das haben sie intuitiv verstanden, und es klappt.

„Wer trinken möchte, muss aufstehen und es einen Meter entfernt vom Laptop machen“, erklärt Claudia Mehmel die erste Laptop-Regel. Dann lernen die Zweitklässler noch, wie wichtig ein sicherer Stand des Geräts ist. Ach ja, und dann ist da noch die Akku-Laufzeitkontrolle, die bitte im Auge behalten! Als alle Rechner laufen, lernen die kleinen Neu-Anwender, wie man ein Programm mit Doppelklick startet und auch wieder schließt. Sie dürfen sich ein bisschen in den digitalen Übungen aus „Lernwerkstatt 6“, einem speziellen Lernprogramm für Einsteiger, anschauen. Livia und Maja ordnen erst einmal Euro- und Cent-Beträge von Scheinen und Münzen. Dann entdecken sie das Spiel „Das ist Pushy“. Ein kleiner, grinsender Ball wird mit den Pfeil-Tasten in ein Haus navigiert. Nicht nur Livia und Maja sind begeistert, schnell wird Pushy in der ganzen Klasse zur Lieblingsübung.



Scheine und Münzen ordnen und benennen:
Für Livia und Maja wird das am Laptop zum Kinderspiel.

! „LAPTOP-UNTERRICHT? AUSGEZEICHNET!“

Die Paul-Klee-Schule wurde vom schleswig-holsteinischen Bildungsministerium als „Modellschule für das Lernen mit digitalen Medien“ ausgezeichnet. Sie erhielt insgesamt 20.000 Euro, die in weitere 20 Laptops und Technik investiert werden. Zum Medienkonzept der Grundschule gehört die Medienerziehung, die im Stundenplan fächerübergreifend passend zum Lernplan in Deutsch, Mathe und Heimat-Welt-Sachkundeunterricht umgesetzt wird.





Was muss man für den Laptop-Führerschein wissen? Am Whiteboard schreiben es die Zweitklässlerinnen noch mal ganz genau auf.



Das Spiel schult die Auge-Hand-Koordination und den Umgang mit der Tastatur.

Nach einer weiteren Doppelstunde bekommen die Zweitklässler ihren „Laptop-Führerschein“. Bis sie die Grundschule verlassen, werden sie Internetrecherche und Textverarbeitung beherrschen, aber auch wissen, welche Persönlichkeitsrechte beim Fotografieren und Filmen beachtet werden müssen, welche Mediennutzungszeiten gesund sind, wer sich – auch mit falscher Identität – wirklich im Netz bewegt oder welche Gefahren Handystrahlen bergen können. Das ist mehr, als viele erwachsene Internetnutzer wissen.

S



MEHR AUF SCOUT-MAGAZIN.DE

Im Video erläutert die Grundschullehrerin Claudia Mehmel, welche zusätzlichen Verbesserungen sie sich für den Unterricht mit digitalen Medien wünscht.

„LAPTOPS IM UNTERRICHT HABEN VIELE VORTEILE!“

Wie Kinder und Eltern vom Lernen mit digitalen Medien profitieren, erklärt Medienfachleiterin Claudia Mehmel.

„Die Laptops sind fächerübergreifend einsetzbar, es ist eine kooperative Lernform, bei der jeder im eigenen Tempo vorankommt. Für die Lehrer hat der Unterricht kaum Extraaufwand. Im Gegenteil, es erleichtert die Vorbereitung, tolle Lernprogramme mit fertigen Arbeitsblättern von geprüften Seiten im Unterricht einzusetzen“, findet sie. „Die Kinder brauchen heute einfach Medienkompetenz als Grundstock für die weiterführenden Schulen und auch für die Nutzung zu Hause. Je früher sie das lernen,

desto sicherer können sie sich im Netz bewegen.“ Auch die Eltern seien dem Medienkonzept gegenüber sehr aufgeschlossen, berichtet Claudia Mehmel. Und obwohl an der Modellschule schon vieles in der Medienkompetenzvermittlung sehr gut läuft, wünscht sie sich mehr Unterstützung: „Was wir wirklich brauchen, ist technischer Support. Allein die Rechner upzudaten frisst ein Vielfaches der einen Stunde Zeit pro Woche, die mir und meinem Kollegen dafür vergütet zur Verfügung steht.“



Was passiert, wenn Schulen mit freien Initiativen zusammenarbeiten, um Medienkompetenz zu stärken? Die Hamburger Grundschule Thadenstraße hat gute Erfahrungen gemacht. Dreimal pro Woche gibt es bei den Radiofüchsen Internetunterricht und eine Hörbuch- und Radioredaktion.

Grundschule Thadenstraße

ON AIR MIT DEN RADIOFÜCHSEN

Heute ist wieder Radiozeit im „Haus der Familie“ auf dem Hamburger Szenekiez zwischen St. Pauli und Sternschanze. Im Medienraum im ersten Stock schiebt sich der neunjährige Yukih die Baseball-Cap aus der verschwitzten Stirn. Er führt gerade ein Telefoninterview. „Hallo, hier sind die Radiofüchse!“, sagt er wie ein echter Moderator mit professioneller Stimme. Dann gibt er den Hörer an Ben weiter und hält dabei das Mikro direkt an Bens Mund – damit der Ton auch Radioqualität hat! Schließlich ist auch Johann dran – aber der muss erst die mintfarbenen Kopfhörer von den Ohren ziehen – damit bewacht er das digitale Tongerät. Hektik kommt auf. Doch die Jungs sind cool und voll konzentriert, alle anderen Kinder bleiben mucksmäuschenstill, und so geht dann auch alles glatt: Das Intro zum Interview mit der Erdbebenexpertin für die Radiosendung über Natur und Umwelt ist schon mal im Kasten. Puh.

Radio von Kindern für Kinder

Acht Kinder aus den dritten und vierten Klassen der Grundschule Thadenstraße aus Hamburg-St. Pauli machen heute mit den Radiofüchsen eine eigene Radiosendung von Kindern für Kinder, die im Programm des Hamburgischen Bürger- und Ausbildungskanals TIDE gesendet wird. Projektleiterin Kerstin Riechert und Journalistin Sarah Reinhardt helfen ihnen beim Recherchieren, Schneiden und Führen von

Interviews. Die Arbeit in der AG geschieht innerhalb der regulären Schulzeit. Dann übernehmen die Radiofüchse die Betreuung.

„Sie hat uns erklärt, wie Erdbeben entstehen und wo auch in Deutschland der Boden zittert, nämlich an der Niederrheinischen Bucht zwischen den Niederlanden und Deutschland“, berichtet Yukih nach dem Telefon-Interview mit der Erdbebenexpertin. „Ich habe mir vorgestellt, wie sich das anfühlt, und sie das auch gefragt“, erzählt Ben. „Das war interessant!“ Zwischendurch konnten sie zwar ihre eigenen handschriftlichen Interviewfragen nicht entziffern und auch die Telefonleitung brach kurzfristig zusammen, „aber wir haben alles aufgenommen“, sagt Johann stolz. „Die Kinder lernen hier nicht nur, wie man Interviews führt und Radio macht“, erklärt Kerstin Riechert. „Sie lernen Lebenskompetenz. Denn mit Medien werden sie ihr Leben lang zu tun haben!“

Ein großer Gewinn für die Eltern

Die Zusammenarbeit mit der Initiative der Radiofüchse gehört fest zum Ganztagskonzept der Schule. Montags lernen die zweiten Klassen, wie man Hörspiele produziert. Dienstags geht es dann mit den 3. und 4. Klassen um die Grundlagen des Internets, Kindersuchmaschinen, das Pflegen einer Website oder Autoren- und Bildrechte. Donnerstags machen die älteren Schüler digitales Radio.

In Klasse 4 kommen die Radiofüchse auch in den Deutschunterricht und erstellen mit den Klassen Hörspiele.

„Diese Kooperation ist ein großer Gewinn für unsere Schüler und Eltern“, freut sich Schulleiter Thomas Niklas. „Mit den Radiofüchsen garantieren wir eine Ganztagsbetreuung und vermitteln zusätzlich sinnvolle Medienkompetenz“, so Niklas. Trotz der guten Erfahrungen und obwohl die Radiofüchse schon viele Preise gewonnen haben, steht die Initiative finanziell auf wackligen Beinen. „Diese Kooperation zahlt zum Teil die Schule, zum Teil setzen wir für Honorare aber auch unsere Preisgelder, etwa aus dem Hamburger Bildungspreis, ein“, erklärt Projektleiterin Riechert. Ob das auf Dauer reicht, ist nicht zu sagen.

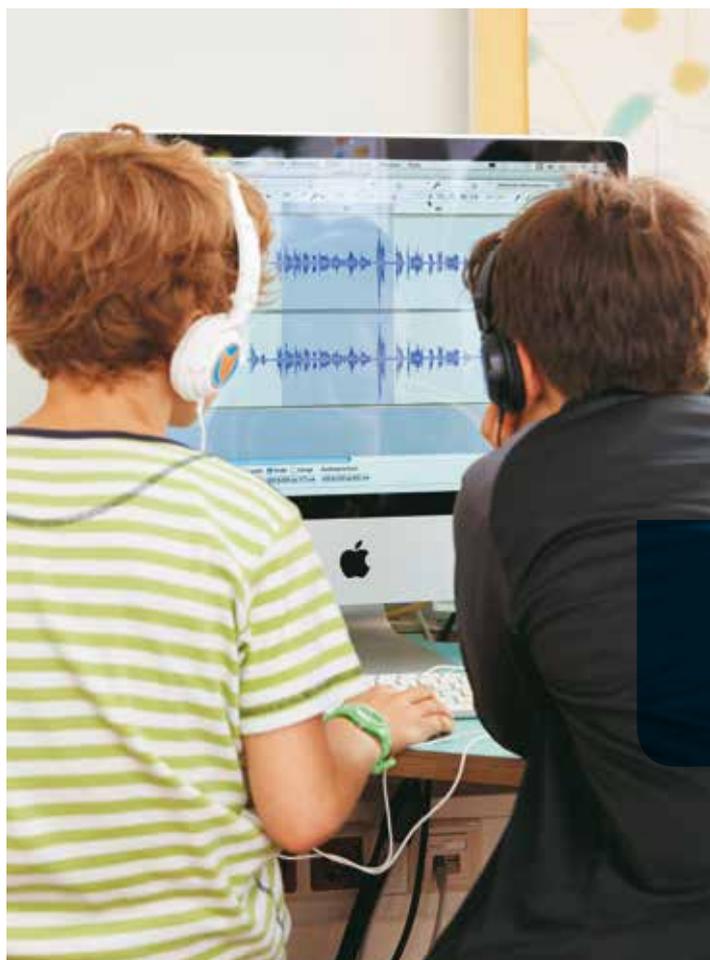
S

! TEAMWORK: SO FUNKTIONIERT DAS KINDER MEDIENPROJEKT.

Die Radiofüchse sind ein interkulturelles Kindermedienprojekt im Haus der Familie in Hamburg-St. Pauli. In Nachmittagskursen lernen Grundschüler, wie man sich sicher im Internet bewegt und selbst Radio, Hörbücher und Podcasts produziert. Die Kooperation mit der Grundschule Thadenstraße ist beidseitig: Lehrer der Schule geben Kurse im Haus der Familie, die Sozialpädagogen arbeiten in den Klassen der Schule mit. Mehr Infos zum Projekt: www.radiofuechse.de



Medienpädagogin Sarah Reinhardt arbeitet auch als freie Journalistin. Sie unterstützt die Radiofüchse als Honorarkraft und zeigt, wie man recherchiert, aufnimmt und schneidet.



Mit dem Programm „Audacity“ schneiden die Kinder ihre digitalen Radiobeiträge selbst.

MEDIENKOMPETENZ STÄRKEN: WEITERE TOLLE PROJEKTE FÜR SCHULEN

- Sicher surfen, chatten oder e-mailen: Der Verein Blickwechsel unterstützt mit den Projekten „PIF – Projekttag für Internetfrischlinge“ (3. und 4. Klasse) und „Sicher vernetzt“ (5. bis 8. Klasse) Kinder und Jugendliche. www.blickwechsel.org/angebote/projekte/hamburg
- TIDE, Hamburgs Bürger- und Ausbildungskanal, bildet Schüler zu „MedienScouts“ aus und kommt mit „SchnappFisch“ an Schulen, um TV- und Radioworkshops durchzuführen. www.tidenet.de/akademie/medienkompetenzprojekte
- Radio einrichten und direkt aus der Schule senden – das macht die „Radiokiste“ des Offenen Kanals Schleswig-Holstein (OKSH) möglich. www.oksh.de/sh/lernen/mk_schulen/aussenstudio_hoerfunk.php



MEHR AUF SCOUT-MAGAZIN.DE

Den Radiobeitrag plus Slideshow der Radiofüchse und weitere Projekte finden Sie online unter www.scout-magazin.de

Vom Bilderbuch zum Smartphone

WELCHE MEDIEN GRUNDSCHÜLER TÄGLICH NUTZEN

Frühzeitige Vermittlung von Medienkompetenz wird wichtiger, denn das Medienverhalten von Kindern bildet sich bereits in der Grundschulzeit weitestgehend aus. In dieser gleichermaßen spannenden wie kritischen Entwicklungsphase schauen sie nicht nur viel Fernsehen, sondern nutzen auch immer intensiver Computer, Smartphones und Tablets. Hier einige Zahlen zur Mediennutzung von Grundschulkindern.

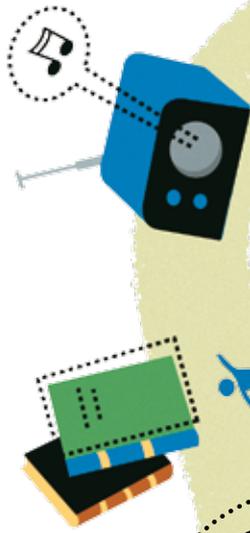
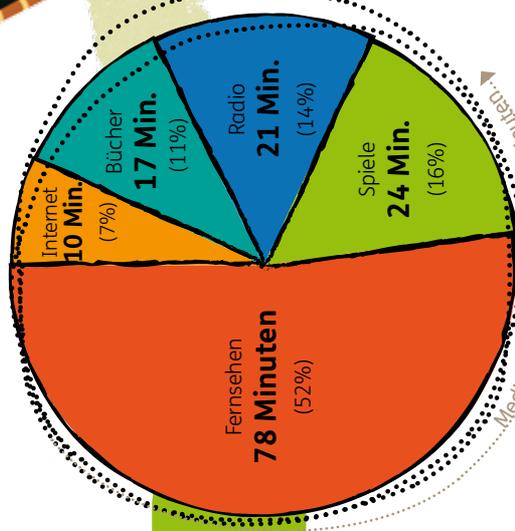
6-7 JAHRE

TV DOMINIERT BEI DER EINSCHULUNG

6- bis 7-Jährige sind noch TV-fixiert. Die Frage „Auf welches Medium könntest du am wenigsten verzichten?“ beantworten 80 % mit: „Auf den Fernseher.“

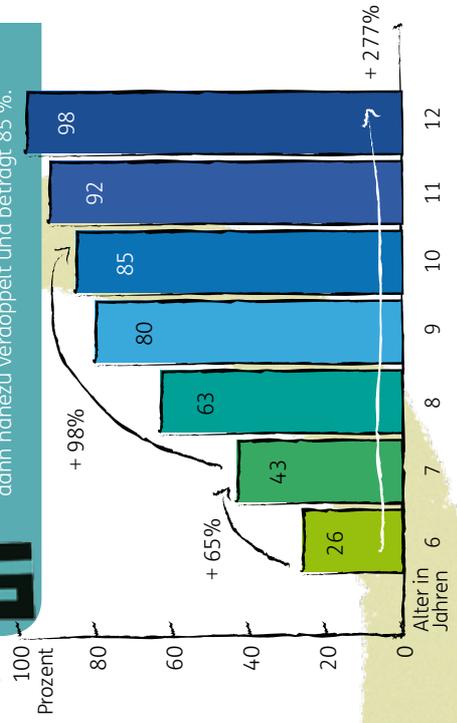
TÄGLICHE MEDIENNUTZUNG DER ERSTKLÄSSLER

Im Internet sind die 6- bis 7-Jährigen aber auch schon unterwegs – mit rund 10 Minuten pro Tag,



GROSSE SPRÜNGE BEI DER INTERNETNUTZUNG

Von der ersten zur zweiten Klasse steigt die Prozentzahl der Kinder, die am Computer auch ins Internet gehen, von 26 % auf 43 %. Am Ende der 4. Klasse hat sich die Prozentzahl dann nahezu verdoppelt und beträgt 85 %.



8-9 JAHRE

MOBILTELEFON FÜR (FAST) ALLE

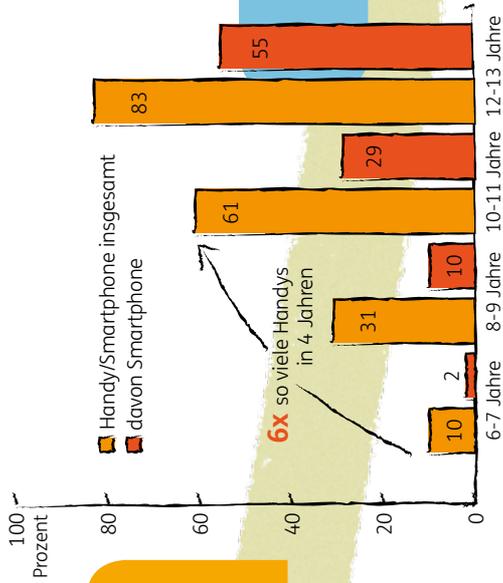
Ab der 3. Klasse gehört das Handy für immer mehr Kinder dazu. Von der 1. zur 2. Klasse verdreifacht sich die Zahl der mobilen Telefone, von der 2. zur 3. Klasse verdoppelt sie sich noch einmal.



10-11 JAHRE

AM ENDE DER GRUNDSCHULZEIT SIND FAST ALLE KIDS ONLINE, VIELE AUCH MIT DEM SMARTPHONE

Mit 10 bis 11 Jahren haben 61 % der Kinder ein Handy – davon sind etwa 29 % Smartphones. Im Vergleich zur Einschulung liegt die tägliche Mediennutzungszeit nun jeden Tag bei imposanten 4 Stunden und 20 Minuten.

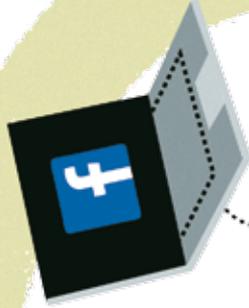


ELTERN VERTRAUEN DEN LEHRKRÄFTEN

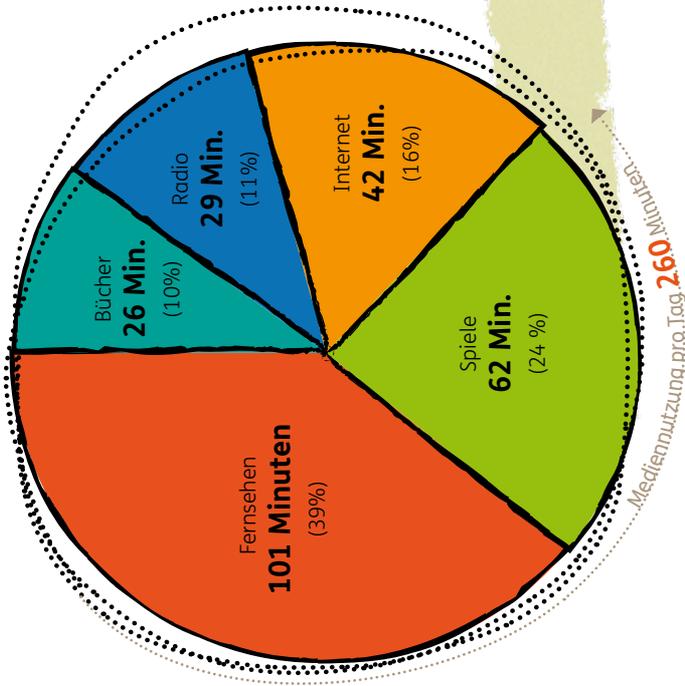
RUND ZWEI DRITTEL DER ELTERN GLAUBEN, DASS GRUNDSCHULLEHRKRÄFTE GENERELL GUT MIT DIGITALEN MEDIEN UMGEHEN KÖNNEN UND SIE IM UNTERRICHT SINNVOLL EINSETZEN (59%).

DAS KLEINE UNTERSCHIED WIRD DEUTLICHER

24 % der Mädchen chatten und quatschen über das Smartphone, 2,5 % der Jungs daddeln.



AHA! EIN DRITTEL DER 9- BIS 13-JÄHRIGEN NIMMT AN, SICH IM INTERNET BETTER AUSZUKENNEN ALS IHRE ELTERN UND VIELE LEHRER.



Schule Alter Teichweg

SURFSCHHEIN MIT INTEGRATIONSFORMEL

Die Grundschule Alter Teichweg in Hamburg-Dulsberg ist seit zwei Jahren eine zertifizierte Internet-ABC-Schule. Heute klicken sich fünfzehn Grundschüler während der Nachmittagsbetreuung im PC-Raum durch den Surfschein.



Wo liegen die Internetseiten?“, fragt der kleine gezeichnete Pinguin auf Majas Bildschirm. Die Zehnjährige überlegt nicht lange und zieht die Antwort per Drag-and-drop ins Antwortfenster „Auf sogenannten Servern, das sind Computer, die immer angeschaltet sind.“ Das ist richtig, und die falschen Fährten, „Suchmaschinen“ oder „Browser des Computers“, hat die Drittklässlerin damit locker links liegen lassen. „Ich mache gerade meinen Surfschein“, erklärt Maja lässig. Im vergangenen Halbjahr ist sie zusammen mit den anderen Kindern des Nachmittagskurses „Internet-ABC“ durch die zwölf Lektionen gesurft. Dabei lernen Grundschüler Schritt für Schritt, wie das Internet funktioniert und worauf zu achten ist: Vom Suchen und Finden über mögliche Gefahren bis zum Mitreden und Mitmachen ist alles dabei.

Jetzt ist Maja mit den Lernmodulen durch und löst das Quiz. Wenn sie besteht, wird

Lehrerin Andrea Gabriel ihr heute den Surfschein ausstellen. Er bestätigt, dass Maja fit fürs Netz ist. Aber bis es so weit ist, muss sie noch die etwa 30 Fragen von Eddie, dem Pinguin, und seinen Freunden beantworten.

Die Kinder lieben das Internet-ABC

Die Kids sind begeistert vom Internet-ABC. „Sie lieben es. Jeder lernt individuell in seinem Tempo – das ist ein großer Vorteil des Lernens mit digitalen Medien“, findet Inga Quehl, Gabriels Kollegin. Dass Medienkompetenzvermittlung spätestens in der Grundschule erfolgen muss, ist für die erfahrene Grundschullehrerin glasklar: „Wir wollen die Kinder gezielt an einen vernünftigen Umgang mit dem Internet heranführen. Nach der Grundschule ist es zu spät und man erreicht die Kinder nicht mehr.“

Ein paar Plätze weiter sitzt Ariyan. Der Zehnjährige findet: „Beim Internet-ABC lernt man eigentlich alles, was man fürs siche-

re Internet braucht.“ Und sein Wissen trägt er nach Hause. „Neulich wurde mein großer Bruder in einem Online-Spiel gehackt. Wie man das verhindert, haben wir leider im Internet-ABC nicht gelernt, aber ich habe ihm alles erzählt, was ich über Mobbing und Passwortsicherheit und so weiß“, berichtet Ariyan.

Eltern werden unterstützt

„Unsere Kinder bringen ihre Medienkompetenz in ihre Familien. Durch die Auseinandersetzung darüber, wie man Medien sicher und kontrolliert nutzt, gewinnt die ganze Familie Medienkompetenz“, erklärt Andrea Gabriel.

Unterstützung erhalten Eltern auch durch die Schule selbst: Denn medienpädagogische Elternabende sind Teil des Projekts Internet-ABC-Schule. „Die ersten Elternabende waren zwar nicht so gut besucht, es kamen nur vier von 50 Eltern, die aufgrund von Sprachbarrieren zudem nicht alles verstanden“, erinnert sich Gabriel.

„Aber das Thema ist wichtig, das muss in die Köpfe!“, entschied die Fachleiterin Medien. Seither legen die Lehrerinnen die Internet-ABC-Abende mit den Infoabenden für





Maja ist eine Internetexpertin und hilft Mitschülern wie MacByan gern.



Klassenreisen zusammen und lockern den Ablauf auf.

Das Mediengeld ist knapp

Dulsberg ist kein reiches Viertel, es gibt kaum Eltern in Führungspositionen wie in den Vororten, die der Schule mal gebrauchte Hardware aus dem Betrieb oder Sponsorengelder zukommen lassen können. Deshalb ist das Mediengeld immer zu knapp.

Lernen können die Schüler mit Tablets trotzdem – dank einer Studie der Universität Hamburg, an der die Grundschule teilnimmt (siehe Interview Seite 14). Gemeinsam erarbeiten Wissenschaftler und Schule Konzepte für einen produktiven Einsatz digitaler Medien im Grundschulunterricht.

Maja möchte YouTube-Star werden

Maja ahnt noch nichts von diesen neuen Unterrichtschancen. Aber dass sie später mal was mit digitalen Medien machen will, steht für die Drittklässlerin schon fest: „Ich werde YouTube-Star! Ich hab meinen eigenen Kanal mit Minecraft-Spielvideos eröffnet und zehn Abonnenten.“ Na dann, viel Glück! Den Surfschein – und damit die Medienkompetenz-Grundlagen für ihre Traumkarriere – hat sie ja schon.

! MEDIENKOMPETENZFÖRDERUNG MIT AUSZEICHNUNG Die Schule Alter Teichweg gehört zu den 30 Hamburger Internet-ABC-Schulen. Im Laufe von zwei Jahren hat ein Lehrerteam die vier Internet-ABC-Schulungen am Institut für Lehrerfortbildung und Schulentwicklung (LI) Hamburg absolviert und Schülern und Eltern das Wissen vermittelt. Zudem wurden die Lernmodule in das Medien-curriculum der Schule aufgenommen. Damit hat sie sich die Auszeichnung „Internet-ABC-Schule“ verdient.



Spielerisch lernen kommt an: Sashka, Zara (links) und Ariyan (unten) finden den Unterricht am Computer richtig cool.



MEHR AUF SCOUT-MAGAZIN.DE

Mehr zum Projekt „Internet-ABC-Schule“ auf Seite 3 in diesem Heft und auf www.scout-magazin.de/project/internet-abc-schule

Interview Prof. Dr. Claus Krieger

MIT IPADS IM GRUNDSCHUL-ZIRKUS

Wissenschaftler der Universität Hamburg wollen wissen, ob und wie digitale Medien im Grundschulunterricht sinnvoll eingebunden werden können.

Das Forschungsprojekt „Digitales Lernen in der Grundschule“ soll Konzepte für den produktiven Einsatz digitaler Medien im Grundschulunterricht entwickeln. Prof. Dr. Claus Krieger gehört zum interdisziplinären Team der Universität Hamburg und berichtet von seinen ersten Eindrücken und den Zielen der Forscher.

Prof. Krieger, welchen Beitrag leistet die Universität Hamburg im Rahmen der Studie „Digitales Lernen in der Grundschule“ und welche Fachbereiche sind daran beteiligt?

Prof. Krieger: Die Uni Hamburg ist neben fünf anderen Hochschulen bundesweit für die Teilnahme am Projekt von der Telekom Stiftung ausgewählt worden. Sie sollen Wege suchen, um Grundschullehrkräfte entsprechend aus- und fortzubilden. Vorgabe war, dass es Kooperationen und Unterrichtsideen aus Medienpädagogik, Informatik und unterschiedlichen Fächern geben muss, die dann entwickelt, durchgeführt und evaluiert werden sollen. In der Grundschule Rellinger Straße und Alter Teichweg in Hamburg sind die Fächer Mathematik, Deutsch, Sachunterricht und Sport beteiligt. Wir testen beispielsweise fachspezifische Apps, gehen mit „Educaching“ auf eine Art moderne GPS-Schnitzeljagd mit fächerübergreifenden Aufgaben oder lassen „hypermedial“ von Kindern eine Internet-Fortsetzungsgeschichte schreiben und lesen. Es findet auch ein regelmäßiger Austausch zwischen den beteiligten Hochschulen statt.

Sie sind von Haus aus Sportpädagoge. Erklären Sie uns, welche Rolle digitale Medien zum Beispiel im Sportunterricht an der Grundschule spielen können?

Prof. Krieger: Wenn man genauer hinsieht, haben Medien im Sportunterricht

schon immer eine große Rolle gespielt. Denken Sie an Bildtafeln mit Sequenzen, in denen Bewegungen veranschaulicht werden. Durch digitale Medien haben wir noch einmal vereinfachte und erweiterte Möglichkeiten. Außerdem wollen wir heute einen mehrperspektivischen Sportunterricht. Das heißt, es geht natürlich um sportliche Leistungen, aber auch um Miteinander und Kooperation, um Sinneseindruck, Ausdruck, Gestaltung, Wagnis und Gesundheit. Für diese Dimensionen gibt es zahlreiche Möglichkeiten, sportunterrichtliches Lernen mit digitalen Medien zu unterstützen.

Geben Sie uns ein Beispiel?

Prof. Krieger: Eine erste Klasse hat im Sportunterricht das Thema Zirkus. Mit den Schülern sollen dabei, unterstützt von iPads, kleine Bewegungskünste erarbeitet

werden. Videos aus dem Netz, Bilder und von Studierenden selbst gedrehte Sequenzen veranschaulichen die Tricks, die geübt werden sollten. Das hat wunderbar funktioniert. Die Erstklässler haben alles ausprobiert und sich inspirieren lassen. In der dritten Stunde haben sie sich schon das Tablet geschnappt, sind auf die Videofunktion gegangen und haben sich gegenseitig aufgenommen. Wir haben keine Schwierigkeiten bei der Gerätebedienung erkennen können.

Sie haben zwar gerade erst mit dem Projekt begonnen, aber was sagen denn die Lehrkräfte zu Ihren Projektansätzen?

Prof. Krieger: Die Schulleitungen und ein, zwei Lehrkräfte tragen das Projekt in die Breite des Kollegiums. Wir treffen dabei auch vereinzelt auf Skepsis. Ich glaube, es ist schon typisch für einen Großteil der Grundschullehrkräfte, dass sie sich noch nicht vorstellen können, welche Funktionen digitale Medien überhaupt im Grundschulunterricht haben können. Die Befürchtung ist, dass durch digitale Medien wertvolle Unterrichtszeit und die Konzentration auf andere Inhalte verloren gehen.

Können Sie diese Befürchtungen entkräften?

Prof. Krieger: Wir möchten beweisen, dass ein Projekt Sinn macht und ein Mehrwert möglich ist. Ich habe zum

JA ZUR MEDIENKOMPETENZ – NEIN ZUR MEDIENEUPHORIE

Digitale Endgeräte im Grundschulunterricht? Heinz Schlüter, Leiter einer Grund- und Gemeinschaftsschule in Schleswig-Holstein, sieht derzeit zu viel unkritische Euphorie beim Thema „digitales Lernen“. Smartphones und Tablets seien zwar Werkzeuge, die Positives im Unterricht leisten könnten, aber auch „Raum für Respektlosigkeit, Feigheit, Mobbing, Sucht und Missbrauch bieten“.



**MEHR AUF
SCOUT-MAGAZIN.DE**

Das komplette Interview mit Heinz Schlüter, dem Rektor der Geestlandschule Kropp, unter: www.scout-magazin.de

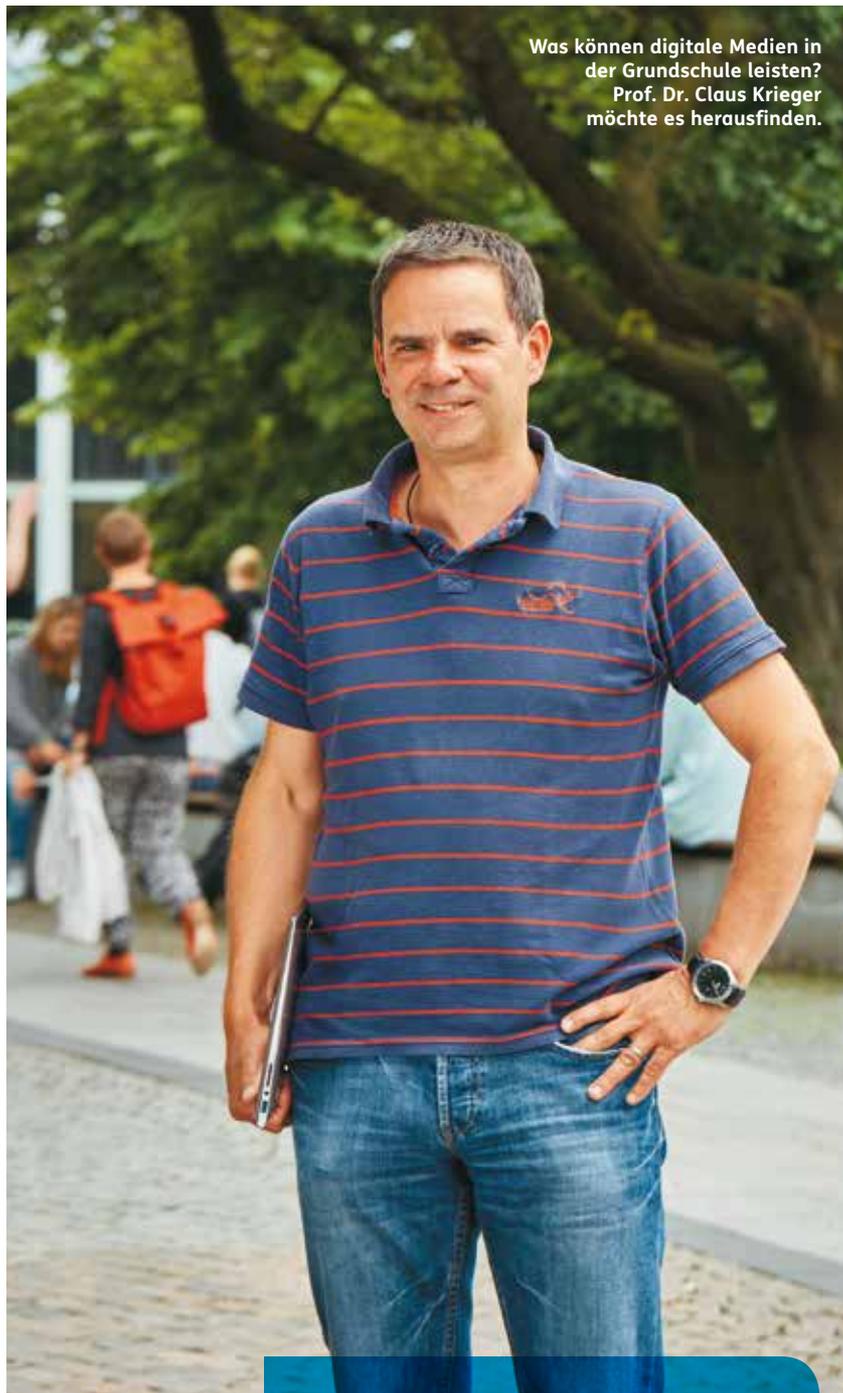
Beispiel gerade erst gestern zwei völlig unterschiedliche Unterrichtsstunden gesehen. Eine davon war die „Zirkusstunde“ – sie würde ich als Paradebeispiel bezeichnen, weil man völlig unauffällig digitale Medien in den Unterricht eingebunden und einen hohen Nutzen erzielt hat. In der anderen Stunde wirkte das Medium tatsächlich eher hineingeworfen. Das Know-how der Lehrkräfte war nicht ausgeprägt, die Stunde didaktisch nicht bis ins Detail durchdacht. Wenn auf dem Tablet nur ein Text und ein Bild zu sehen sind, dann könnte man da auch einen Zettel hinlegen.

Das heißt, digitale Medien sind auch eine besondere Herausforderung für die Aus- und Weiterbildung?

Prof. Krieger: Ja, wir machen mit den Lehrkräften an den beiden beteiligten Schulen auch eine Weiterbildung. Keine fachspezifische, sondern eine allgemeine, medienpädagogische Einführung, auch um die Angst vor der Technik zu nehmen. In der Lehrerbildung muss an diesem Punkt ebenfalls angesetzt werden. Im nächsten Semester werde ich selbst bereits ein komplettes Seminar zu dem Thema anbieten. Das geht dann von der Theorie über die Konzipierung von Unterrichtseinheiten bis hin zur Erprobung vor Ort.

Blicken wir voraus. Erleben wir das Ende der Kreidezeit, oder werden iPad, Laptop oder Smartboard weiterhin eine Ausnahme in der Grundschule bleiben?

Prof. Krieger: In Deutschland geht diese Veränderung langsam und träge vor sich. Es wird Schulen geben, die bewusst keine digitalen Medien wollen. Aber früher oder später wird das auch bei uns kommen, so wie heute schon in vielen anderen Ländern. Ich habe in der Familie kürzlich eine Austauschschülerin aus England gehabt, die war völlig schockiert, dass es selbst am Gymnasium nur zwei, drei Smartboards gibt. In England sind Schulen flächendeckend so ausgestattet. Die Ängste, etwa beim Thema Datenschutz, sind bei uns groß, aber ich bin sicher, eine neue Generation an Lehrkräften wird das relativieren. Sonst würde ich das Forschungsprojekt auch nicht machen. **S**



Was können digitale Medien in der Grundschule leisten? Prof. Dr. Claus Krieger möchte es herausfinden.

ZUR PERSON

Prof. Dr. Claus Krieger (44) ist Erziehungswissenschaftler mit Schwerpunkt in der Didaktik von Bewegung, Spiel und Sport an der Universität Hamburg. Er beschäftigt sich mit der Verbesserung des Sportunterrichts und gehört zum Team der Uni Hamburg, das sich an der bundesweiten Studie „Digitales Lernen in der Grundschule“ beteiligt.

KLEINE PROGRAMMIERER

Die Emil-Nolde-Grundschule in Bargtheide hat für das Thema Medienkompetenz ein eigenes Unterrichtsfach eingerichtet. Neben den alten stehen hier auch die neuen Medien auf dem Stundenplan. Einfache Internetrecherche oder Programmieren mit Lego gehören dazu. Die Schüler freuen sich die ganze Woche darauf.



Frau Aust, dürfen wir reinkommen?“ Die Kinder der 3a hüpfen vor dem PC-Raum aufgeregt auf und ab. „Ey, noch nicht reingehen“, weisen sie sich gegenseitig zurecht und warten gut erzogen auf den Startschuss ihrer Lehrerin Andrea Aust. Ungeduldig beobachten sie, wie ihre Grundschullehrerin prüft, ob die Lego-Software auf allen Rechnern läuft. Dann geht's endlich los. „Danke!“, rufen Laure (9) und Alex (8) gleichzeitig, als Frau Aust ihnen am Materialschrank den halbfer-tigen Lego-Torwart und den dazugehör-igen Baukasten aushändigt. Zusammen besetzen die beiden Schüler schnell „ihren“ Computer.

Konzentriert und teamorientiert

Am Arbeitsplatz der kleinen Programmierer herrscht konzentrierte Arbeitsstimmung. Laure hat am PC die Software gestartet, die zum Einsteigerset „Lego Education WeDo“ gehört. „Die Bauanleitung zeigt genau, welchen Lego-Stein wir jetzt brauchen“, erklärt er und klickt auf den Pfeil, der zum nächs-ten Schritt führt. Laure und Alex sind ein eingespieltes Team. Alex sucht die richtigen Steine aus dem Baukasten. „Man muss genau aufpassen, ob der Stein zwei oder vier Augen hat, sonst funktioniert es später nicht mit dem Programmieren“, erklärt er. Laure baut es zusammen. Mit einem Blick sehen die beiden, was gefragt ist. Die Anlei-tung ist gezeichnet und funktioniert ohne

PREISGEKRÖNTES ZUKUNFTSKONZEPT

Als ausgezeichnete „Modellschule Lernen mit digitalen Medien“ erhielt die Emil-Nolde-Grundschule 6.000 Euro, von denen sie einen Klassensatz „Lego Education WeDo“ kaufte. Ergän-zend zum Grundschulprofil gibt es das Fach „Medien“. Mit Smartboards, Lego am PC oder Hörspiel-AGs und Medien-stunden im PC-Raum ergänzen die Lehrer den Unterricht. Die Schule ist auch eine Internet-ABC-Schule.

Text. Nach wenigen Minuten haben die beiden Lego-Experten ein Tor zusammen-gebaut, einen Sensor installiert und den Torwart aufgestellt. „Jetzt verbinden wir das Modell mit dem USB-Anschluss“, fach-simpelt Laure. Allerdings erst auf Nachfra-ge, denn eigentlich wollen die Nachwuchs-Nerds nicht gestört werden.

Kicken und diskutieren

„Wir haben Lego auch zu Hause“, erklärt Alex. „Aber damit programmieren – das machen wir nur hier in der Schule.“ Als der Torwart am PC hängt, setzen sie den Code zusammen. „Hier unten gibt es eine Palette

mit Funktionen“, erklärt Laure. Er zeigt auf ein grünes Symbol mit Pfeil. „Das bedeu-tet ‚Motor andere Richtung‘.“ Andere Icons stehen für die Leistungskraft des Motors, Geräusche und andere Funktionen. „Mit der Maus zieht man das in die richtige Rei-henfolge, dann macht man eine Klammer drum und schreibt rein, wie oft er das wiederholen soll“, erklärt Laure das Drag-and-drop-Prinzip.

Diese Art der Programmierung ist zwar kinderleicht, aber keineswegs unprofession-nell. Sie basiert auf der Methode LabVIEW, mit der auch viele Ingenieure arbeiten. Die Programmierung erscheint nicht als Code, sondern wird in kleinen grafischen Arbeits-schritten umgesetzt. Aber solche Hinter-gründe interessieren Laure und Alex derzeit noch nicht. Sie wollen schnell ihren Lego-Torwart zum Laufen bekommen. Doch das klappt noch nicht. Laure berät sich mit Alex, der das ganze Programm in- und auswendig kennt. Sie versetzen einen Lego-Stein, und plötzlich erwacht der künstliche Manu-el Neuer zum Leben. Die Jungs zerknüllen eine Seite aus dem Schulblock zum Papier-ball und schnippen ihn aufs Tor. „Yippie!“, jubeln sie, als es funktioniert: Der einge-baute Sensor erkennt den Ball, der Motor bewegt den Torwart und verschließt das Tor – weil die Jungs ihn richtig program



Über den USB-Anschluss wird das Lego-Modell mit dem PC verbunden und kann dann programmierte Befehle ausführen wie „Motor rechts“. So bewegt sich der Torwart.



» Man muss genau aufpassen, ob die Steine richtig sitzen, sonst funktioniert es später mit dem Programmieren nicht!“

Laure, 9, Klasse 3a



Schatz im Regal: der Klassensatz „Lego Education WeDo“. Auf einer Liste vermerkt Lehrerin Andrea Aust, welcher Schüler welchen Kasten verantwortet. Nach dem Unterricht wird alles wieder ordentlich eingeräumt.



mirt haben. „Gehalten!“, ruft Alex stolz. Über die angeschlossenen Kopfhörer hört man ein virtuelles Publikum jubeln.

Kinder lernen Problemlösungskompetenz

Ohne die Kopfhörer wäre es ganz schön laut im Klassenraum, denn Fußballjubiläum oder Krokodilgeräusche gehören zu den Lego-Figuren, die von den Schülern zum Leben erweckt werden. „Wir haben klare Regeln im PC-Raum, die lernen die Kinder schon ab der ersten Klasse“, erklärt Lehrerin Andrea Aust. Ab Klasse 1 erhalten die Schüler der Emil-Nolde-Grundschule einen „Medienpass“, in dem ihre Lernfortschritte und Medienkompetenzen festgehalten werden. „Früher wurde das Programmieren mit Lego nur als AG mit den besonders begabten Schülern durchgeführt. Heute machen wir das mit jeder dritten Klasse“, berichtet Andrea Aust begeistert. „Ich bin überzeugt von diesem Ansatz, denn die Kinder lernen nicht nur Programmieren, sondern auch Teamwork und Problemlösungskompetenz. Ich helfe nur, wenn die Technik hartnäckig

spinnt. Meistens finden die Kinder selbst die Lösung.“

Die Lehrerin ist mittlerweile eine echte Technikexpertin. Fehler bei Bau und Programmierung der Lego-Figuren erkennt sie auf den ersten Blick. „Das System ist eigentlich selbsterklärend. Ich bin auch kein Nerd, kein Computerfreak, aber diese Art der Programmierung haben wir uns selbst beigebracht, Learning by Doing“, erläutert die 50-Jährige. Das gesamte Kollegium unterrichtet übrigens das Fach „Medien“. Alle helfen sich gegenseitig, weil ihnen das Thema am Herzen liegt. Die Kinder sollen fit sein für die Zukunft.

Und das bedeutet nicht, dass die herkömmliche Grundschule ausgedient hat. Wenn der PC-Unterricht vorbei ist, schießen Laure und Alex weiter Tore – ganz traditionell und offline, auf dem Pausenhof. **S**



Auch die Mädchen programmieren gern mit Lego, weiß Andrea Aust. Manche würden sich jedoch Pferde statt Krokodile wünschen.



MEHR AUF SCOUT-MAGAZIN.DE

Welches pädagogische Konzept in diesem Unterricht steckt, und wie die Schule es schaffte, das Fach einzurichten – online mehr lesen im Interview mit Fachschaftsleiter Klaas Bröcker.



„MEHR DIGITALES BEDEUTET NICHT WENIGER PÄDAGOGIK“
Vier Fragen an Gisela Blankenburg, Schulleiterin der Emil-Nolde-Grundschule

1 FRAU BLANKENBURG, DIGITALE MEDIEN IN DER GRUNDSCHULE – MUSS DAS SEIN?

Unserer Meinung nach ja, denn die Kinder kommen ja schon zu Hause mit digitalen Medien in Kontakt. Warum sollte das Thema dann in der Schule ausgespart werden? Wir sind eine ganz normale Grundschule, die als zusätzliches Angebot noch digitale Medien bietet. Bei uns gibt es beides, Tafeln und Smartboards. Im Mathematikunterricht habe ich gerade „Körperlehre“ mit Bausteinen und ausgeschnittenen Papierrechtecken und Papierquadraten zum Falten unterrichtet. Aber wir haben eben auch „Programmieren mit Lego“. Da wird nicht das eine durch das andere ersetzt. Mehr Digitales bedeutet nicht weniger Pädagogik, sondern mehr Möglichkeiten.

2 WIE GEHT IHR KOLLEGIUM MIT DER HERAUSFORDERUNG UM, DIGITALE MEDIEN IM UNTERRICHT EINZUZETZEN?

Wir alle, 13 Lehrkräfte, unterrichten an unserer Schule das Fach Medien. Zuerst waren die Reaktionen sehr gemischt, als die Idee aufkam. Ich gehöre selbst zu den Älteren. Für mich waren Medien früher die Matrizen und der Overheadprojektor. Aber heute wachsen die Kinder mit digitalen Medien auf. Deshalb nutzen wir die neuen Medien heute auch im Unterricht.

3 WIE REAGIEREN DIE ELTERN AUF DAS FACH MEDIEN?

Anfangs hatten wir auch viele kritische Stimmen, heute ist dieser Schwerpunkt ein wesentliches Merkmal unseres Schulprofils und bringt uns viele Schüler. Wir sind zweizügig, ohne die moderne Ausrichtung wäre unsere frühere Haupt- und Grundschule vielleicht geschlossen worden, da das Schulzentrum in Bargteheide umstrukturiert wurde. Wir haben uns neu positioniert und damit großen Erfolg. Die Eltern schicken ihre Kinder extra zu uns.

4 INWIEWEIT FÖRDERN DAS PROGRAMMIEREN MIT LEGO UND INFORMATIKKENNTNISSE DIE MEDIENKOMPETENZ?

Das Programmieren mit Lego deckt alle wichtigen Bereiche der Medienkompetenz ab, von der Medienanwendung über Information und Recherche, Kommunikation und Kooperation, Produktion und Präsentation bis hin zur Analyse und Reflexion. Die Kinder lernen den Computer hier aus einem ganz anderen Blickwinkel kennen. Er wird zum technischen Hilfsmittel, um Funktionen zu erreichen, die dann von gebauten Modellen und Figuren zielgerichtet ausgeführt werden.

NÜTZLICH: DIE DIGITALE FEDERTASCHE

Die Links unserer „digitalen Federtasche“ sollten Lehrkräfte und Eltern in ihren Favoriten gespeichert haben. Die Angebote sind extra für junge Surfer gemacht und liefern Inhalte, die speziell auf die Bedürfnisse von Kindern ausgerichtet sind.

Sicher surfen – los geht's!

- www.meine-startseite.de

Surfen – gewusst wie!

Wie viel weißt du über das Internet? Unter diesen Adressen findest du es heraus und lernst auch noch dazu:

- www.internet-abc.de
- www.netzdurchblick.de

Suchen & Finden!

Diese Suchmaschinen führen garantiert zu kindgerechten Inhalten:

- www.fragfinn.de
- www.blinde-kuh.de
- www.helles-koepfchen.de
- www.klexikon.zum.de

Mitmachen & Gestalten!

Kreativ werden und seine Werke mit der Welt teilen, dafür gibt es diese Angebote extra für Kinder:

- www.knipsclub.de
- www.audiyou.de
- www.primolo.de
- www.kidsville.de
- www.juki.de

Spiel & Spaß!

Puzzlen, quizzen oder die Geschicklichkeit trainieren – welche Spiele Spaß machen und für Kids wirklich geeignet sind:

- www.klick-tipps.net
- www.internet-abc.de/kinder/spiel-spass
- www.blinde-kuh.de/spiele2

E-Mail & Chatten!

Eine eigene E-Mail-Adresse für Kids und sichere Chats mit Freunden – hier ist das möglich:

- www.grundschulpost.de
- www.seitenstark.de/chat

Für Lehrkräfte & Eltern

Alle, die auf dem Laufenden bleiben möchten, finden hier reichlich Hintergrund-Informationen und Tipps:

- www.klicksafe.de
- www.schau-hin.info
- www.handysektor.de
- www.flimmo.de
- www.surfen-ohne-risiko.net
- www.spielbar.de
- www.datenbank-apps-fuer-kinder.de

IMPRESSUM

Herausgeber: Medienanstalt Hamburg/
Schleswig-Holstein (MA HSH)
Thomas Fuchs (Direktor)

Rathausallee 72-76, 22846 Norderstedt
Tel. 040/369005-0, www.ma-hsh.de

Projektleitung: Simone Bielfeld, Dr. Thomas Voß
Verlag: Hagen+Pollmeier Corporate Publishing
Bilsersstraße 11-13, 22297 Hamburg
www.hagen-pollmeier.de
Art Direction: Katja Hagen

Chefredaktion: Rainer Pollmeier (v.i.S.d.P.),
Dr. Torsten Meise

CvD: Sabine Pinnau

Autoren: Dr. Torsten Meise, Sarah Pust

Fotos: Robert Schlossnickel, Shutterstock (S. 2, 19)

Illustrationen: Nils Fliegner

Schlussredaktion: Peter Woeckel

Litho: Guido Zbinden, PROFIREPRO GmbH

Druck: Albersdruck, Düsseldorf

Erscheinungstermin: 09.2016

Info: Zur besseren Lesbarkeit verwendet scout in der Regel nur eine Geschlechterform.

Rechte: Nachdruck, auch auszugsweise, nur mit ausdrücklicher Genehmigung der MA HSH. Für unverlangt eingesendete Manuskripte und Bilder übernimmt die Redaktion keine Haftung. scout verweist auf Webseiten Dritter. Trotz sorgfältiger Kontrolle haftet Hagen+Pollmeier nicht für den Inhalt dieser externen Seiten. Für den Inhalt dieser verlinkten Seiten sind nur deren Betreiber verantwortlich.

www.scout-magazin.de

**29. Sept
2016**

Anmeldung
ab 1. August 2016

**Medienkompetenztag
Schleswig-Holstein**

9:00 Eröffnung der Messe
9:30 Begrüßung im großen Vorraum
9:40 Grußwort
9:50 Vortrag
11:00 Workshops und Themen
13:10 Vorträge
14:30 Workshops und Themen
16:15 Moderiertes Gespräch

Christian-Abrecht-Universität zu
Programm und Anmeldung

**TOP-EVENTS
FÜR MEHR
MEDIENKOMPETENZ!**

Gleich drei Veranstaltungen im Norden laden zur Diskussion ein und liefern viele praktische Tipps.

**Medienpädagogik
in der Kita**

AUSBILDUNG
PRAXIS
PERSPEKTIVEN

Tagung am 6. Oktober 2016

liche Fachschule für
pädagogik FSP2, Hamburg

16. September 2016
im Landesinstitut für
Lehrerbildung und
Schulentwicklung Hamburg (Li)

**Medienkompetenztag
Hamburg 2016**
Medienbildung an Grundschulen

MA
HSH
Medienanstalt
Hamburg
Schleswig-Holstein

Li
HAMBURG