

MEDIENKONZEPT der Grundschule am Auewald



1. Vorwort

2. Beschreibung der Schule

3. Ziele des schulumfassenden Medienkonzeptes

3.1 Medienpädagogische Vorüberlegungen

3.1.1 Lernen mit Medien

3.1.2 Leben mit Medien

3.2 Aspekte des Computereinsatzes in unserer Schule

4. Bestandsaufnahme, Ausstattungsbedarf, Wartung und Pflege

4.1 Ausstattung

4.2 Hardware/Software/Lizenzen

4.3 Ausstattungsbedarf / -wünsche

4.4 Wartung und Pflege

5. Kompetenzrahmen

5.1 Bedienen und Anwenden

5.2 Informieren und Recherchieren

5.3 Kommunizieren und Kooperieren

5.4 Produzieren und Präsentieren

5.5 Analysieren und Reflektieren

5.6 Problemlösen und Modellieren

6. Fortbildungsbedarf

6.1 Kenntnisstand des Kollegiums

6.2 Benötigter Fortbildungsbedarf

7. Zusammenarbeit mit Eltern und außerschulischen Partnern

Anhang

Kompetenzrahmen (5 Bereiche)

Fortbildungsbedarf des Kollegiums

Unterrichtsinhalte zum Computerunterricht in Klasse 3 und 4

1. Vorwort

„Da die Digitalisierung auch außerhalb der Schule alle Lebensbereiche und in unterschiedlicher Intensität alle Altersstufen umfasst, sollte das Lernen mit und über digitale Medien und Werkzeuge bereits in den Schulen der Primarstufe beginnen. Durch eine pädagogische Begleitung der Kinder und Jugendlichen können sich frühzeitig Kompetenzen entwickeln, die eine kritische Reflektion in Bezug auf den Umgang mit Medien und über die digitale Welt ermöglichen.“ (Zitat: KMK. 2017)¹

Die Förderung von Medienkompetenz, die sowohl traditionelle als auch digitale Medien umfasst, ist eine der wichtigsten Bildungsaufgaben unserer Zeit. Somit haben wir unsere geltenden kompetenzorientierten Minimalpläne für die Unterrichtsfächer so überarbeitet, dass in den jeweiligen Fächern neue bzw. präzisiertere Anforderungen formuliert wurden. Neue konkrete Anforderungen an der Grundschule am Auewald bezüglich der schulischen „Bildung in der digitalen Welt“ wurden präzisiert bzw. erweitert und verbindliche Anforderungen formuliert. Es geht um Kenntnisse, Kompetenzen und Fähigkeiten über die Schülerinnen und Schüler (SuS) am Ende ihrer Grundschulzeit verfügen sollen, damit bei ihnen erste Grundlagen zu einem selbstständigen und mündigen Leben in einer digitalen Welt vermittelt werden können. Zeitgemäße Bildung in der Schule ist ohne Medienbildung nicht denkbar. Sie ist als wichtiger Beitrag zu Lernprozessen zu sehen, die aus Wissen und Können, Anwenden und Gestalten sowie Reflektieren, Bewerten, Planen und Handeln erwachsen. Somit ist die Etablierung einer kontinuierlichen Medienbildung nicht nur im Hinblick auf die zu entwickelnde Medienkompetenz der Schülerinnen und Schüler notwendig, sie leistet darüber hinaus einen bedeutenden Beitrag zur aktuellen Entwicklung und Qualitätssteigerung von Unterricht in allen Fächern. Zwangsläufig erfährt die Medienbildung in den Richtlinien für die Grundschule einen hohen Stellenwert. „Indem die Medien selbst zum Gegenstand der Arbeit im Unterricht werden, erfahren die Schülerinnen und Schüler Möglichkeiten und Beschränkungen einer durch Medien geprägten Lebenswirklichkeit. Die systematische Arbeit mit Medien trägt dazu bei, die Medienkompetenz der Schülerinnen und Schüler zu entwickeln.“ (Zitat)² SuS kommen sowohl mit unterschiedlichen Lernvoraussetzungen, als auch mit unterschiedlichen Vorkenntnissen über den Gebrauch und Nutzung von Medien in die Schule. Dieser Unterschiedlichkeit muss Rechnung getragen werden. Hier gilt es, dass SuS verschiedene Medien umfassend kennen lernen und verantwortungsvoll über die effektivste Nutzung entscheiden lernen.

2. Beschreibung der Schule

Die Grundschule am Auewald gehört zum Schulzentrum West der Stadt Espelkamp. An unserer Schule kommen Kinder überwiegend aus dem westlichen Einzugsbereich von Espelkamp, aber auch aus anderen Stadtteilen sowie aus umliegenden Städten und Gemeinden. In unserer Schule lernen in allen Klassen Kinder mit und ohne sonderpädagogischen Unterstützungsbedarf gemeinsam von- und miteinander. Um dieser Heterogenität zu begegnen, arbeiten wir in Teams, die multiprofessionell zusammengesetzt sind. Zurzeit besuchen ca. 240 bis 260 Schüler und Schülerinnen

¹ Strategie der Kultusministerkonferenz „Bildung in der digitalen Welt“ (Beschluss der Kultusministerkonferenz vom 08.12.2016 i.d.F. vom ...) Stand: 09.11.2017. S. 6.

² Lehrplan NRW Grundschule 2008, S. 15.

in 11 Klassen die Grundschule. Der offene Ganzttag wird durch den Verein für berufliche Bildung organisiert.

An unserer Schule arbeiten Menschen mit den verschiedensten Professionen. Lehrerinnen und Lehrer, Sonderpädagoginnen und Sonderpädagogen, eine Sozialpädagogischen Fachkraft für die Schuleingangsphase, eine Schulsozialarbeiterin, ein Hausmeister, eine Sekretärin, sozialpädagogische Mitarbeiterinnen im Offenen Ganzttag, verschiedene Schulassistenten, Küchenpersonal, Reinigungskräfte, Ehrenamtliche, Schulbegleiterinnen und Schulbegleiter, Therapeutinnen und Therapeuten und noch andere ehrenamtliche Unterstützer. Knapp die Hälfte der Kinder besucht den Offenen Ganzttag. Die enge Kommunikation, die Zusammenarbeit aller, das Arbeiten in multiprofessionellen Teams an unserer Schule, ermöglicht uns, die Kinder ganzheitlich wahrzunehmen und individuell zu fördern. Als Schule mit einer grundschulgerechten, ausgestatteten Schülerbibliothek, aus der die Kinder Bücher ausleihen können, arbeiten wir zudem sehr eng mit der Stadtbibliothek und der Stiftung Lesen zusammen. Weitere Schulhöhepunkte im Rahmen der Kooperation mit der Stadtbücherei strukturieren unseren Jahresverlauf. Die Kinder im Einzugsgebiet unserer Schule sind nicht durchgängig im häuslichen Umfeld mit Handys, Tablets etc. vertraut und verfügen dann kaum über entsprechende Medienkompetenz. Sie sind oftmals weder in der Lage, eine Suchmaschine zu bedienen oder sich auf der Tastatur zurechtzufinden, noch können sie sich reflektiert und kritisch mit Medien auseinandersetzen. Zudem verfügen nicht alle elterlichen Haushalte über Computer oder Internetzugang, sodass gerade diese Kinder eine adäquate schulische Anleitung benötigen, um spätere eventuelle soziale Ungleichheiten auszugleichen.

3. Ziele des schulumfassenden Medienkonzeptes

Das Ziel eines schulumfassenden Medienkonzeptes ist es, Lernen mit unterschiedlichsten Medien systematisch in Lernprozesse zu integrieren. Schülerinnen und Schüler erwerben so Kenntnisse, Einsichten, Fähigkeiten und Fertigkeiten, um den Herausforderungen in einer von Medien beeinflussten Welt gerecht zu werden. Das schulische Medienkonzept der Grundschule am Auewald schafft durch einen Austausch aller in der Schule Beteiligten eine gemeinsame Basis für die aktive Gestaltung der Lernumgebung und Unterrichtsorganisation. Dabei ist der Leitgedanke, dass das pädagogische Konzept die Mediennutzung und die Ausstattung bestimmt. In den Jahrgängen 1 und 2 hat der Grundsatz nach Pestalozzi „Lernen mit Kopf, Herz und Hand“³ besondere Gültigkeit. Für diese Form der Bildung steht der handlungsorientierte Unterricht, bei dem Kopf- und Handarbeit unter Beteiligung des Gefühls und aller Sinne zusammenwirken im Mittelpunkt. Bei der ganzheitlichen Bildung ist es wichtig, dass die verschiedenen Fachbereiche in einem ausgewogenen Verhältnis zueinanderstehen. Somit stehen besonders im Jahrgang 1 Bücher, Fachbücher, Bücher aus der Klassenbücherei oder der Schulbücherei und Zeitschriften als **Primat der Pädagogik** vor der IT-Technik.

3.1. Medienpädagogische Vorüberlegungen

Bei der Auseinandersetzung mit der Frage „*Welche Medien können in welchen Klassen und welchen Fächern zur Entwicklung von Lern- und Medienkompetenz der Schülerinnen und Schüler genutzt werden?*“ dient als Grundlage der Medien-

³ <http://www.heinrich-pestalozzi.de/>

kompetenzrahmen NRW⁴, das Medienkompetenzportal von NRW sowie der Medienpass. Außerdem sollten Lehrkräfte und Eltern über Hilfsangeboten von genannten Seiten, aber auch von hilfreichen Internetseiten wie z.B. von „Klicksafe“, usw. Kenntnis haben.

3.1.1 Lernen mit Medien

In einem aktiven Prozess der Aneignung von Wissen, Fähigkeiten und Fertigkeiten spielen sowohl „alte“ als auch „neue“ Medien eine zentrale Rolle. Sie sind einerseits Werkzeuge, in deren Handhabung die SuS gezielt angeleitet, gefördert und gefordert werden sollten. Andererseits sind sie aber auch selbst Unterrichtsgegenstand mit dem Ziel, bei den Schülerinnen und Schülern eine angemessene Reflexion über Medienwirkung und eigene Mediennutzung anzubahnen. Der „Medienpass NRW“ gliedert beide Themenbereiche in insgesamt sechs Kompetenzbereiche, die die Grundlage einer systematischen Förderung von Medienkompetenz im Fachunterricht aller Jahrgangsstufen bilden sollen.

Die SuS sollen im Laufe ihrer Grundschulzeit 20 konkrete Kompetenzen erwerben. Um ihnen dies zu ermöglichen, hat das Kollegium der Grundschule am Auewald jeder Kompetenz verschiedene Unterrichtsangebote zugeordnet und beschlossen, welche davon für die Kinder verpflichtend angeboten werden und welche fakultativ sind. Im Prozess der Auseinandersetzung mit den Unterrichtsangeboten soll sichergestellt werden, dass jedes Kind während der Grundschulzeit die 20 Kompetenzen beherrscht. Zudem wurde beschlossen, nach welchen verpflichtenden Unterrichtsangeboten die verschiedenen Kompetenzen erworben sein sollten. Diese werden in Lernstandskontrollen abgefragt.

3.1.2 Leben mit Medien

Für viele Kinder unserer Schule (insbesondere in den Klassen 3 und 4) ist der Umgang mit Handys und verschiedenen Computertypen sowie die Nutzung des Internets für verschiedene Zwecke zunehmend selbstverständlich geworden. Da sich dieses Wissen aber meist nur auf die Nutzung sozialer Netzwerke und das Spielen bezieht, besteht die besondere Aufgabe unserer Grundschule darin, den Kindern die Medien als Arbeitswerkzeug begreiflich zu machen. Die Schule hat aber auch die Aufgabe, über die rechtlichen Aspekte (Zulässigkeit von Up- und Downloads, Kostenfallen, Bild- und Fotorechte...) und über die Konsequenzen und Risiken falschen Handelns (Cyber-Mobbing, Chat-Fallen...) zu informieren. Dies ist allerdings im Rahmen von Grundschule höchstens ansatzweise zu leisten und im Wesentlichen an die weiterführenden Schulformen zu verweisen.

3.2 Aspekte des Computereinsatzes in unserer Schule

Im Hinblick auf den Einsatz neuer Medien, werden bereits heute zu den praktizierten Lehr- und Lernformen mit analogen Medien die möglichen Alternativen der digitalen Medien gegenübergestellt. Des Weiteren ergänzen wir ständig mit (digitalen) Medien, so dass die jeweiligen Fächer in Bezug auf die in den Arbeitsplänen definierten Lernziele vom Einsatz der jeweiligen Medien profitieren. Ein Schwerpunkt liegt hier auf dem individuellen Förder- und Forderaspekt, u.a. durch den Einsatz von

⁴ <https://medienkompetenzrahmen.nrw/>

Lernsoftware, der Nutzung von neuen Medien in offenen Unterrichtsformen, Projektarbeit und im Rahmen des selbstständigen und kooperativen Lernens.

Der Unterricht an der Grundschule am Auewald wird in allen Klassen 1 bis 4 jahrgangsbezogen erteilt, wobei sich jedoch eine große Heterogenität in den einzelnen Klassen abzeichnet. Dem begegnen wir, indem wir innerhalb der Klassenverbände eine Verbindung von gemeinsamem Lernen und individuellen Angeboten als Leitprinzip ermöglichen, d.h. es wechseln gemeinsame Erarbeitungen, Einzelarbeit, Partner- und Gruppenarbeit mit offenen Unterrichtsformen wie Freiarbeit, Stationenlernen, Werkstattarbeit und Wochenplanarbeit ab. Orientiert an den einzelnen Lehrplänen und dem Schulprogramm ergeben sich folgende Einsatzmöglichkeiten:

- Übungsprogramme finden Anwendung im differenzierten Unterricht und insbesondere im Förderunterricht
- Vertiefung und Erweiterung der Lerninhalte
- Unterstützung des Lese- und Schreiblehrgangs im Anfangsunterricht
- gezieltes Rechtschreibtraining
- Unterstützung der Textproduktion
- Recherche und Informationsquelle
- Rechentraining und –übung
- Wahrnehmungstraining
- grafische Gestaltungshilfe
- Unterstützung des selbstentdeckenden Lernens
- Leseförderung durch das Programm ANTOLIN
- Sprachförderung im Rahmen Deutsch als Fremdsprache
- Soziales Lernen u.a. in Kleingruppen durch Bearbeitung von Aufgaben am Computer
- Dokumentation von Experimenten im Sachunterricht und dadurch „unsichtbare“ Prozesse „sichtbar“ machen
- denkbar für die Zukunft mit Tablets: verschiedene digitale Werkzeuge (z.B. iMovie, Book Creator) kreativ, reflektierend und zielgerichtet anwenden (z.B. Schulregeln verfilmen, Dokumentation einer Versuchsreihe, ...)
- Visualisierung von Schulbuchseiten an der digitalen Tafel

In den Klassenstufen 3 und 4 gibt es eine feste Computerstunde in der Woche. Die Lernziele beziehen sich in diesen Stunden darauf, dass die Kinder den Umgang mit dem PC, ausgewählter Software/Hardware und dem Umgang mit dem Internet lernen und praktisch umsetzen. Im Jahrgang 3 liegt der Schwerpunkt auf dem Umgang mit der Tastatur (insb. auch die Sondertasten) und dem kompetenten Surfen im Internet. Dazu arbeiten die Kinder ausführlich mit der Internetseite www.internet-abc.de. Der Schwerpunkt in Klasse 4 liegt in der umfangreichen Nutzung von OpenOffice und der Übung von Internetrecherchen. So sollen die Kinder einerseits ein Textverarbeitungsprogramm in großem Umfang kennen und nutzen lernen und sich zunehmend kompetenter im Internet bewegen.

Besonders bei der Beschulung von Flüchtlingskindern oder auch Kindern mit geringen Deutschkenntnissen haben neue Medien eine besondere Stellung. Mit Tablets können Aufgabenformate für diese SuS sehr leicht in den Unterrichtsalltag integriert werden, da bspw. durch Übersetzungs-Apps die Sprachbarrieren vermindert werden können. Es gibt verschiedene Programme, die den Schülern beim Erlernen der deutschen Sprache auf sehr individuelle Weise helfen. Das Tablet-Format ist diesen Kindern im

Gegensatz zum Computer vertraut, da die meisten Eltern zu Hause über Smartphones verfügen. Gerade in diesem Bereich wäre der Einsatz von Tablets wünschenswert.

4. Bestandsaufnahme, Ausstattungsbedarf, Wartung und Pflege

4.1 Ausstattung

Um die unterrichtlichen Ziele erreichen zu können, ist eine entsprechende Ausstattung mit Multimediageräten Voraussetzung. Dazu gehören eine Vernetzung der genutzten Geräte über geeignete IT-Infrastrukturen mit Cloudlösungen (evtl. Logineo NRW), ein geeigneter Internetzugang und entsprechende Unterrichtsmedien zur Präsentation wie auch verschiedene (teilweise neu anzuschaffende) Software zum Einsatz im Unterricht.

Daher sollen die vorhandenen PCs der IST-Ausstattung durch Tablets ergänzt werden. Dadurch kann das Medien-Konzept, welches in Kapitel 5 genauer beschrieben wird, weiter umgesetzt und sogar ausgebaut werden. Hinzu kommen die weiteren medienpädagogischen und didaktischen Möglichkeiten, die ein Tablet bietet, welche in Kapitel 4.3 dargestellt werden.

4.2. Hardware/Betriebssystem/Software/Lizenzen

4.2.1 Hardware

4.2.1.1 Computerraum

- 16xPC für Schüler mit TFT Bildschirm und jeweils 2 Kopfhörern
- 1xPC für Lehrer
- 1x Beamer und Lautsprecher zur Präsentation
- 1x Laserdrucker, erreichbar aus dem gesamten Schulnetz

4.2.1.2 Klassenräume

- 1 oder 2 PCs, davon 1 PC als Lehrer PC gedacht (angeschlossen zum Beispiel an einen Beamer, die digitale Tafel, etc.), der nach Absprache mit dem Lehrer auch von Schülern genutzt werden kann
- CD Spieler, teilweise mp3 und/oder Bluetooth fähig

4.2.1.3 Fachräume

- 2 digitale Whiteboards mit fest installiertem Beamer, eines davon zusätzlich mit DVD Anschluss (Englischaum, Fachraum)
- CD Spieler, teilweise mp3 und/oder Bluetooth fähig

4.2.1.4 OGS Räume

- In den Räumen der OGS befinden sich zur Zeit keine Computer.

4.2.1.5 Schülerbibliothek

1 PC zum Einpflegen der Büchereidaten inkl. entsprechender Software (Nutzung ausschließlich durch die MitarbeiterInnen der Bücherei)

4.2.1.6 Lehrerarbeitsplätze

1 Lehrerarbeitsplatz mit Anbindung zum Zentralkopierer

4.2.1.7 Sonstiges

- 1 Notebook (Betriebssystem Windows Vista), das nur noch für vereinzelte Zwecke eingesetzt werden kann, weil es mit vielen Sachen nicht mehr kompatibel ist
- 6 Dokumentenkameras in Verbindung mit einem Beamer entweder fest installiert oder mobil auf Rollwagen
- 2 mobile Beamer, die bei Bedarf genutzt werden
- 1 digitale Tafel installiert im 3. Jahrgang in Verbindung mit einem PC (Testraum für digitale Tafel)
- 1 Beamer-/Lautsprecheranlage fest installiert mit weißer Projektionsfläche zwischen der Tafel in Verbindung mit einem Lehrer PC (Testraum für Beamer-Lautsprecherausrüstung)
- 2 Fernseher mit DVD Player auf mobilen Fernsehwagen
- tragbare Lautsprecher

4.2.2 Betriebssystem / technische Grundlagen

- Windows 10 Pro (auf allen Rechnern)
- in jedem Raum befinden sich 2 Netzwerksteckdosen, an die Geräte angeschlossen werden können
- Internetanschluss: 50.000 DSL
- Serverraum
- vereinzelt noch alte Beamer unter den Decken, an die z.B. eine Dokumentenkamera/das Schulnotebook angeschlossen werden kann
- WLAN ist zur Zeit im Aufbau und wird zukünftig schulweit einsatzbereit sein

4.2.3 Software

- Lernwerkstatt 8
- OpenOffice
- Firefox
- Paint.net Malprogramm
- Prowise Presenter

4.2.4 Lizenzen

- Hamsterkiste
- Lernwerkstatt
- Mathepirat
- Antolin

4.2.5 Schulhomepage

Unsere Schule hat eine eigene Homepage, die auf einem aktuellen Stand gehalten wird. Einträge aus dem Schulleben, Informationen und schulrelevante Downloads werden dort präsentiert. Auf der Homepage stellt sich unsere Schule vor, schildern Kinder ihre Projekte oder Ausflüge, geben wir aktuelle Termine bekannt. Auch der Förderverein hat einen eigenen Bereich und stellt dort nach Absprache mit der Schule Inhalte ein. Die Homepage findet sich unter der Internetadresse www.grundschule-am-auewald.de.

Die Schulhomepage wird durch den Medienbeauftragten der Schule auf dem aktuellen Stand gehalten. Dazu gehört die Aktualisierung der einzelnen eher statischen Unterseiten, aber auch das Bereithalten tagesaktueller Informationen zum täglichen Schulleben.

Zudem werden Inhalte der Homepage durch die Homepage AG gepflegt. Dort bereiten SchülerInnen eigene Beiträge (Wort, Bild, Foto) vor und laden diese mit einem Lehrer auf die Schulhomepage hoch.

4.3 Ausstattungsbedarf sowie Behebung von Ausstattungsdefizite

Für die Umsetzung und Arbeit mit digitalen Medien benötigen wir als Schule zukünftig Folgendes:

- Jahrgänge 2-4 je einen Klassensatz mit 30 Tablets also 90 SuS-Tablets
- für jede Lehrkraft ein Lehrer-Tablet, also 22 Stück (dabei 1 x für evtl. LAA oder 1xUNI-Praktikanten)
- robuste Schutzhüllen
- für den Home-Einsatz durch die Lehrkräfte entsprechende Ladegeräte
- abschließbare Wagen/Koffer mit Ladefunktion

- Für Jahrgang 1 sollen in allen Klassenräumen (3) Beamer (Projektionsfläche zwischen der Tafel) und Lautsprecher installiert werden um z.B. das Bild eines Tablets oder PCs darauf zu spiegeln; angeschlossen werden soll die Präsentationshardware an einen Lehrer-PC auf dem Pult
- Für den Jahrgang 1 werden die Anschlüsse für die digitalen Tafeln vorbereitet.
- Ab Jahrgang 2 sollen in allen Klassenräumen (12) Digitale Tafeln installiert werden.
- Neben den Digitalen Tafeln sollen je Klassenraum 2 Whiteboards angebracht werden, evtl. mit Seitenflügeln.
- Die Lehrer-Tablets müssen mit jeder digitalen Tafel verbunden werden können.
- Im Englisch- und im Sachunterrichtsraum benötigen wir auch eine digitale Tafel, da wir dort noch ein altes System haben. Hier müssten kurzfristig Verbindungsmöglichkeiten zu Geräten geschaffen werden, damit wir Filmsequenzen und musikalische Beiträge abspielen können.
- DVD-Player an den digitalen Tafeln
- Digitale Unterrichtsmaterialien

OGS Bereich

In den verschiedenen OGS-Räumen wünschen wir uns für die Kinder ebenfalls einen PC und von dort aus könnten sie über das Netzwerk mit allen Programmen arbeiten, die sie auch aus dem Schulvormittag kennen. Die Schüler nutzen den PC auch im Nachmittagsbereich gern, um an ihren Arbeiten weiterzuarbeiten, Fragen in Antolin zu beantworten oder Übungen in Lernprogrammen zu bearbeiten.

Behebung von Ausstattungsdefiziten:

WLAN sollte im gesamten Gebäude verfügbar sein/sollte Standard sein. Das WLAN soll einerseits für die schulinternen Geräte verfügbar sein, gewünscht ist aber auch ein offener Bereich für private Endgeräte, die im Unterricht eingesetzt werden sollen.

Begründung:

Mit 30 iPads könnten aufgrund der leichten Handhabbarkeit bereits die SuS ab der 1. Klasse gleichzeitig an die oben beschriebenen unterrichtlichen Möglichkeiten herangeführt werden. Die Anzahl ergibt sich aus der maximalen Schülerzahl in einer Klasse plus ein zusätzliches Gerät für eine Lehrkraft, welches jeder Lehrkraft (auch

der Vertretung) zur Verfügung stehen muss. Alle Tablets benötigen außerdem eine Hülle, um im täglichen Gebrauch gegen mögliche Schäden geschützt zu sein. Sie sollten in einem Rollwagen für den einfachen Transport zu Verfügung stehen. Entsprechend benötigt man eine Ladestation, die direkt in den Rollwagen integriert sein sollte, um den Aufwand des Ladens der iPads gering zu halten. Der Rollcontainer kann dann für das gleichzeitige Arbeiten aller Schülerinnen und Schüler einer Klasse genutzt werden.

4.3.2 iPads und AppleTV

iPads im Unterricht bieten über den Einsatz von klassischen Computern und der Digitalen Tafel hinaus viele weitere vielfältige Möglichkeiten der Präsentation, Förderung von Kompetenzen aus dem Lehrplan der einzelnen Fächer und Entwicklung von Medienkompetenzen.

Um eine sinnvolle und unkomplizierte Arbeit mit den iPads zu gewährleisten, benötigt jeder Klassenraum eine Verbindungsbox - AppleTV. Die AppleTV-Einheit kann sowohl mit einer Digitalen Tafel sowie mit einem Beamer verbunden werden und Inhalte (Bild, Video, Ton) des iPads drahtlos innerhalb weniger Sekunden übertragen werden.

Die Präsentation von auf dem iPad erarbeiteten Unterrichtsbeiträgen wäre um ein Vielfaches handhabbarer und zeitgemäßer. Ebenso können die Lehrerinnen und Lehrer das iPad während der Arbeit im Plenum flexibel im Raum mitnehmen und Unterrichtsinhalte in Echtzeit demonstrieren, ohne vor der Tafel stehen zu müssen.

iPads sind grundsätzlich sehr handlich und leicht und können von den Kindern unkompliziert überall hin mitgenommen werden, ob am Sitzplatz, Nebenraum, im Schulgebäude und auch außerhalb des Schulgebäudes. Werden Kopfhörer angeschlossen, können Kinder z.B. interaktive Aufgaben mit Ton üben ohne andere Kinder dabei zu stören.

Im Folgenden sollen Einsatzzwecke anhand von Beispielen aus dem Schulalltag beschrieben werden.

Von Seiten der Schülerinnen und Schüler können iPads vielfältig genutzt werden. Zur Förderung bestimmter Kompetenzen, die aus dem Unterricht bekannt sind, aber noch vertieft werden müssen. Kinder können über Anwendungen aber auch gefordert werden mit weiterführenden Aufgaben. Eine didaktisch an den Lehrplänen orientierte App, die sich dazu gut eignet, ist die AntonApp. Für alle Jahrgänge 1-4 werden Unterrichtsinhalte in einer reizarmen Oberfläche bereitgestellt. Jede Lehrkraft kann Accounts für die eigene Klasse anlegen und darüber hinaus verwalten. Lehrkräfte können bestimmte Inhalte „anpinnen“ und Kinder zu einem gezielten Training von Einzelkompetenzen auffordern. Alle Antworten des Kindes, eingeschlossen typischer Fehler können von der Lehrkraft über das Lehrer-iPad zur Analyse nachvollzogen werden und weitere Förderungsschritte unternommen werden. Hat die Schule eine Schullizenz für die AntonApp, kann eine Lehrkraft als Administrator die SchülerInnen aller Klassen zentral anlegen und verwalten. Darüber hinaus würden uns Premium-Funktionen zur Verfügung stehen. Auch andere Apps können zur Förderung genutzt werden, z.B. Apps der Lehrwerke aus dem Deutsch-

und Mathematikunterricht. Hier bleibt abzuwarten, dass die Schulbuchverlage in die Entwicklung entsprechender Apps investieren. Auch webbasierte Anwendungen im Internetbrowser können zur Förderung verwendet werden, z.B. das bekannte Lesetraining „Antolin“. Die entsprechende Internetseite müsste dazu nicht jedes Mal eingetippt und aufgerufen werden, sondern könnte einmal als App-Symbol auf dem Home-Bildschirm abgelegt werden.

Über die Förderung konkreter Lehrinhalte hinaus wie oben beschrieben, können Kinder das iPad als Mittel zur Internet-Recherche nutzen, über den Webbrowser „Safari“. Es können Dokumente erstellt werden, entweder in den hauseigenen Apps „Pages“, „Numbers“ und „Keynote“ oder den bekannten Anwendungen von Microsoft „Word“, „Excel“ und „Powerpoint“. Jede dieser Dateien kann über das AppleTV in wenigen Sekunden über einen Klick kabellos auf einen Bildschirm übertragen und präsentiert werden, ob auf einer Digitalen Tafel oder mithilfe eines Beamers.

Mit der Kamera des iPads können Kinder beliebiges Material und ihre Umwelt fotografieren oder filmen, das aufgenommene Material in der „Fotos“-App oder „iMovie“-App für die Präsentation aufbereiten und über eine Leinwand wiederum vor der ganzen Klasse vorstellen. Dazu gehören z.B. Arbeitsergebnisse einer Gruppenarbeit oder ein aufgenommener musikalischer Beitrag in einer Musikstunde, der hinterher nach erarbeiteten Kriterien analysiert werden kann (Vor- und Nachspulen). Die Möglichkeiten beim Einsatz von iPads im Unterricht sind beinahe uneingeschränkt, denn durch die vorhandenen Apps (kostenlos oder als Schullizenz), die örtliche Flexibilität und die Konnektivität zu Bildschirmtechniken der Schule bieten sich kreative Einsatzzwecke, die von Seiten der Schülerinnen und Schüler erprobt werden können.

Auf der Seite der Lehrkräfte bieten sich weitere Einsatzmöglichkeiten. Über das Lehrer-iPad können Lehrkräfte gezielt Inhalte zur Förderung einstellen, auch individuell für bestimmte Schülergruppen, wie DaZ, Lesetraining, mathematische Kompetenzen, wie schriftliches Dividieren mit Rest. Die Lernzeit auf dem iPad kann durch eine Tastenkombination eingeschränkt werden. In dieser Zeit kann das entsprechende Kind ausschließlich diese eine App nutzen und sich nicht herausnavigieren. Erst die Lehrkraft kann über einen Code bzw. über FaceID (Gesichtserkennung) das iPad für andere Inhalte wieder freigeben.

Der Administrator der iPads ist in der Lage, die Oberfläche mit den Apps (Homebildschirm) fest zu gestalten, so dass nur die wesentlichen Apps auf den Schüler-iPads sichtbar und auf jedem iPad einheitlich sind. Unter den iPad-Geräten können Inhalte mit einem Klick drahtlos geteilt werden (AirDrop), wie z.B. Dokumente. Es gibt inzwischen einige bewährte passwortgeschützte Lehrer-Apps zur Verwaltung von Klassen. Darunter finden sich Funktionen, wie das Anlegen einer Klassenliste, Erstellen eines Sitzplans, Führen von beliebigen Listen (Klassenkasse, Kopiergeld einsammeln, Elternbrief unterzeichnet, usw.), Eintragen von Schülerleistungen als Note und Kommentare, Eintragen von Fehlzeiten und viele weitere Funktionen, die je nach Lehrertyp mehr oder weniger genutzt werden können.

Mit dem Lehrer-iPad lassen sich alle Inhalte des Geräts, Dokumente wie auch jede beliebige App auf eine Digitale Tafel bzw. Beamer übertragen. So können z.B. Hausaufgaben angezeigt, Klassenarbeiten besprochen oder als Live-Übertragung mathematische Aufgaben wie bei einem Visualizer besprochen werden.

Die Ausführungen über die Einsatzzwecke des iPads auf Schüler- wie auch LehrerInnen-Seite sind ein kleiner Ausschnitt aus den vielen Möglichkeiten, die sich beim konkreten Einsatz immer mehr eröffnen.

4.4 Wartung und Pflege

Die Fachkonferenzen der einzelnen Fächer sichten regelmäßig (1x im Schuljahr) die fachbezogenen Lehr- und Lernmittel (*Medien*), die in den zwei Lehrerzimmern, Kopierraum, Archivraum und in den Fachräumen gelagert werden (Verantwortlichkeit: Fachkonferenzvorsitzenden und Fachkonferenzstellvertreter). Nicht genutzte Materialien/Medien werden nach Ansprache in der Lehrerkonferenz gegebenenfalls entsorgt. Für die Pflege und Wartung der Materialien sind die Fachkonferenzen zuständig. Über die Neuanschaffung von Arbeitsmaterialien und Lehrwerken der verschiedenen Unterrichtsfächer wird in den Fachkonferenzen beraten und in der Lehrerkonferenz entschieden.

Für das Sauberhalten von Regalen und Räumen ist der Schulassistent zuständig. Anweisungen geben die Fachkonferenzvorsitzenden.

Am Ende des Schuljahres übergeben die „oberen“ Jahrgänge den „unteren“ Jahrgängen die eingesetzten Materialien. Hier soll auf eine gleichmäßige Verteilung geachtet werden, bzw. bei Notwendigkeit in der Fachschaft eine Neuanschaffung beantragt werden.

Der Medienbeauftragte unserer Schule ist zuständig für die störungsfreie Funktion der „digitalen Medien“. Bei Störungen nach Meldung durch die Lehrkräfte werden diese behoben oder an die Träger-IT-Abteilung gemeldet. Durch eine intensive und gute Zusammenarbeit mit dem Träger können computertechnische Probleme immer zeitnah behoben werden.

Der MDM (Mobile-Device-Management - Mobilgeräteverwaltung) kann gerade bei Tablets ein großer zeitlicher Aufwand sein und sollte daher durch zeitsparende und intelligente Lösungen erfolgen. Dies kann nur in Zusammenarbeit mit der IT der Stadt realisiert werden und bedarf einer Abstimmung, in welcher Weise das Mobile Management der Tablets erfolgen könnte. Eine Möglichkeit dazu wäre z.B. Airwatch. Die mandantenfähige Architektur von AirWatch ermöglicht es, Geräte nach Benutzerrollen, Gerätetypen und Standortgruppen zu verwalten. VPP (Volume Purchase Program) ermöglicht es Apps von iTunes in großer Anzahl zu kaufen und zu verteilen. AirWatch ist mit dem Apple Configurator integrierbar. Dadurch wird es Administratoren ermöglicht, eine hohe Anzahl an Geräten automatisch zu registrieren, ohne dass Endbenutzer das Gerät berühren müssen. Dadurch kann wiederum Zeit gespart werden. Im Klassenzimmer werden Geräte oft von mehreren Schülern und Schülerinnen geteilt. Dabei ist es wichtig, dass Daten nicht geteilt und die Einstellungen von den Schülern nicht geändert werden. Mit AirWatch können bestimmte Konfigurationen auf einem Gerät angewendet und automatisch jedes Mal neu übernommen werden. Letzten Endes kann diese Entscheidung jedoch nur gemeinsam mit der IT der Stadt getroffen werden.

5. Kompetenzrahmen (siehe Anhang)

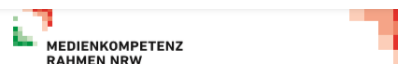
Ziel unseres Medienkonzepts ist es, durch das systematische Integrieren des Lernens mit und über Medien in den Schulalltag, einen deutlichen Gewinn für alle am Schulleben Beteiligten zu erzielen. So sollen die Kinder die Medien als selbstverständlichen Bestandteil des Schulalltags erfahren, diese für sich als Informationsquelle nutzbar machen und sie schließlich hinsichtlich ihres individuellen Lernstands effektiv einsetzen können. Der Medienkompetenzrahmen NRW unterteilt die zu erwerbenden Kompetenzen in sechs übergeordnete Bereiche: Bedienen und Anwenden, Informieren und Recherchieren, Kommunizieren und Kooperieren, Produzieren und Präsentieren, Analysieren und Reflektieren sowie Problemlösen und Modellieren⁵. Am Ende der Grundschulzeit sollten alle SuS unserer Schule, angelehnt an die genannten Fertigkeiten, über festgelegte Basiskompetenzen verfügen, sodass sie einerseits gut vorbereitet in die weiterführenden Schulen übergehen können. Damit können sich andererseits Fachlehrer auch darauf verlassen, dass zuvor festgelegte Ziele verbindlich vermittelt wurden und im Unterricht darauf aufgebaut werden kann.

Einsatz im Unterricht

An der Grundschule am Auewald zielen momentan aufgrund der Ausstattung die Schwerpunkte der Arbeit vorrangig darauf, dass Schülerinnen und Schüler

- mittels Lernprogrammen Sicherheit im Umgang mit dem Computer entwickeln,
- selbstständig ihr Wissen mit Lernprogrammen erweitern, festigen und vertiefen,
- sich Informationen über das Internet beschaffen und Recherchen durchführen und
- ihr eigenes Medienverhalten hinterfragen und Chancen und Risiken für ihren Alltag erkennen.

⁵ Siehe den Kompetenzrahmen am Ende als Übersicht.



1. BEDIENEN UND ANWENDEN	2. INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN	3. KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN	4. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN	5. ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN	6. PROBLEMLÖSEN UND MODELLIEREN
1.1 Medienausstattung (Hardware) Medienausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen	2.1 Informationsrecherche Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden	3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen	4.1 Medienproduktion und Präsentation Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen	5.1 Medienanalyse Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren	6.1 Prinzipien der digitalen Welt Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen
1.2 Digitale Werkzeuge Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen	2.2 Informationsauswertung Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten	3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten	4.2 Gestaltungsmittel Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen	5.2 Meinungsbildung Die interessen geleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen	6.2 Algorithmen erkennen Algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten erkennen, nachvollziehen und reflektieren
1.3 Datenorganisation Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen; Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren	2.3 Informationsbewertung Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten	3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft Kommunikations- und Kooperationsprozesse im Sinne einer aktiven Teilhabe an der Gesellschaft gestalten und reflektieren; ethische Grundsätze sowie kulturell-gesellschaftliche Normen beachten	4.3 Quelldokumentation Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden	5.3 Identitätsbildung Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen	6.3 Modellieren und Programmieren Probleme formalisiert beschreiben, Problemlösestrategien entwickeln und dazu eine strukturierte, algorithmische Sequenz planen; diese auch durch Programmieren umsetzen und die gefundene Lösungsstrategie beurteilen
1.4 Datenschutz und Informationssicherheit Verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten umgehen, Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten	2.4 Informationskritik Unangemessene und gefährdende Medieninhalte erkennen und hinsichtlich rechtlicher Grundlagen sowie gesellschaftlicher Normen und Werte einschätzen; Jugend- und Verbraucherschutz kennen und Hilfs- und Unterstützungsstrukturen nutzen	3.4 Cybergewalt und -kriminalität Persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und -kriminalität erkennen sowie Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten kennen und nutzen	4.4 Rechtliche Grundlagen Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- (u.a. des Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u.a. Lizenzen) überprüfen, bewerten und beachten	5.4 Selbstregulierte Mediennutzung Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen	6.4 Bedeutung von Algorithmen Einflüsse von Algorithmen und Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt beschreiben und reflektieren



Mit der neuen Ausstattung durch den DigitalPakt können die in der Übersicht des Kompetenzrahmens gezeigten Kompetenzerwartungen besser umgesetzt werden. Folgende neu abgestimmte Maßnahmen der Implementierung und gemeinsam getroffene Absprachen können auf den nachfolgenden Seiten eingesehen werden. Konkret sind dies:

- Unterrichtsangebote zum Bereich „Bedienen und Anwenden“
- Unterrichtsangebote zum Bereich „Informieren und Recherchieren“
- Unterrichtsangebote zum Bereich „Kommunizieren und Kooperieren“
- Unterrichtsangebote zum Bereich „Produzieren und Präsentieren“
- Unterrichtsangebote zum Bereich „Analysieren und Reflektieren“

Im Anhang finden sich zu den 5 Bereichen unterrichtspraktische Beispiele, die an unserer Schule zunehmend eingeführt werden. Auch Möglichkeiten der Lernzielkontrollen sowie Vorschläge, in welchen Klassenstufen entsprechende Inhalte erarbeitet werden, sind daraus ersichtlich.

Überwiegend werden in Einzel- und oder Partnerarbeit Produkte („Lernplakate“, Vorträge, etc.) erstellt, die durch Anwenden des Gelernten, Recherche, Kooperation realisiert werden. Dabei ist die sinnvolle und ergebnisorientierte Mediennutzung ein Lernziel. Gemeinsam werden diese Produkte vorgestellt und bewertet. Das zunehmend eigenständige Arbeiten und die so entstehenden Produkten können und werden zur Leistungsbewertung genauso wie die mündliche Mitarbeit und das Engagement im Unterricht genutzt.

6. Fortbildungsbedarf

6.1 Kenntnisstand des Kollegiums

Beim Ziel der zukünftigen Umsetzung der oben genannten Medienkompetenzen müssen auch die Lehrkräfte und alle an diesem Prozess beteiligten Personen sich intensiv und auf fachwissenschaftlicher Basis mit dem Thema Neue Medien vertraut machen. Seit Frühjahr 2020 gibt es dabei auch einen Kompetenzrahmen für Lehrkräfte verbindliche Grundlage für die sukzessive Überarbeitung aller Lehrpläne aller Schulformen der Primarstufe. Das Ziel sollte sein, dass das Lernen und Leben mit digitalen Medien zur Selbstverständlichkeit im Unterricht aller Fächer werden kann und alle Fächer ihren spezifischen Beitrag zur Entwicklung der geforderten Kompetenzen beitragen. So sind alle Lehrkräfte verpflichtet, sich fehlende Kompetenzen, im Kompetenzrahmen für Lehrkräfte zusammengefasst, anzueignen. Jeder hat als Aufgabe sich weiter zu qualifizieren. Festzustellen ist, dass bei den Kompetenzen Unterschiede bestehen

Zwar verfügen alle Kolleginnen und Kollegen über Grundlagenkenntnisse beispielsweise in Office-Anwendungen wie WORD und finden sich problemlos im Internet zurecht, die Mehrzahl fühlt sich aber nicht in der Lage, selbstständig z.B. weitergehende Aspekte der Textverarbeitung oder, im Kontrast dazu, Hörspiele oder Trickfilme mit den Kindern in Projektarbeit umzusetzen. Einzelne Kolleginnen und Kollegen nahmen bereits an Fortbildungsveranstaltungen teil, beispielsweise zum Medienpass NRW, zu verschiedenen Lernsoftwares, der Erstellung von Erklärvideos oder der Nutzung des Internets im Unterricht. Des Weiteren sind einige Kolleginnen und Kollegen in der Lage, die Homepage der Schule zu gestalten, Fotos zu bearbeiten oder mit Smartboards bzw. Touchpanels umzugehen. Um zu gewährleisten, dass die Lehrkräfte in konkreten Unterrichtsprojekten das notwendige Fachwissen aufweisen, adäquate Medien auswählen und sie entsprechend nutzen können, muss die Methoden- und Medienkompetenz der Lehrpersonen immer wieder durch Fortbildungsmaßnahmen auf den neuesten Stand gebracht werden.

6.2 Benötigter Fortbildungsbedarf

Unser Kollegium ist am Erwerb neuer Kenntnisse und dem Ausbau des bisherigen Wissens über Neue Medien interessiert und möchte erworbene Qualifikationen selbstverständlich (gern zeitnah) an die Kinder weitergeben. Eine Abfrage durch unsere Fortbildungsbeauftragte, die Fortbildungswünsche in Hinblick auf die zu erwerbende Medienkompetenz mit Neuen Medien sammelte und ausgewertet hat, ergab im Frühjahr 2020, dass sich das Kollegium besonders in den folgenden Bereichen gern fortbilden möchte.

7. Zusammenarbeit mit Eltern und außerschulischen Partnern

Zusammenarbeit mit Eltern

Elektronische Medien sind, wie oben bereits beschrieben, ein fester Bestandteil im Leben unserer Kinder. Die Familie ist dabei der erste Ort, an dem die Weichen für die Mediennutzung gestellt werden. Hier werden wichtige Regeln im Umgang mit Medien formuliert und Vereinbarungen getroffen.

Themenorientierter Elternabend

Es ist uns wichtig, dass sich auch die Eltern in regelmäßigen Abständen mit den aktuellen Themen auseinandersetzen. Aus diesem Grund soll ab dem Schuljahr 2020/21 regelmäßig im dreijährigen Rhythmus ein Elternabend für die Eltern unserer Schülerinnen und Schüler angeboten werden. Dies kann in Zusammenarbeit mit dem Landesmedieninstitut, der Landesanstalt für Medien oder der Medienberatung NRW geschehen.

Elterninformationen

Die Eltern werden in den Klassenpflegschaften über die Ausstattung der Schule und die vorhandenen Lernprogramme informiert. Zudem erhalten sie die Möglichkeit, vergünstigt über eine Sammelbestellung das Programm Lernwerkstatt zu erwerben. Außerdem werden sie über die Onlineplattformen Antolin, Mathepirat, Hamsterkiste, Internet-abc.de und AntonApp informiert und die Passwörter der Kinder für diese Plattformen werden zunächst auch den Eltern ausgehändigt.

Ab dem Schuljahr 2019/20 erhalten die Eltern der dritten Klassen Broschüren zum Umgang mit Medien: „Tipps für Eltern zum Einstieg von Kindern ins Netz“ und „FlimmoProgrammmberatung für Eltern“. Im Anschreiben für die Eltern wird auch auf die von uns im Unterricht genutzte Internetseite „www.internet-abc.de“ hingewiesen, auf den Eltern weitere Informationen und praktische Tipps erhalten.

Auf einem Elternabend im zweiten Halbjahr in den Klasse 1 und 3 werden Eltern auf den Umgang mit neuen Medien in der Schule hingewiesen. Ihnen werden hilfreiche Seiten im Internet gezeigt, z.B. die Seite der Landesanstalt für Medien.

Zusätzlich wird in den Klassen 4 verstärkt der Medienpass NRW eingesetzt. Viele Inhalte des Medienpasses werden auch schon vorher im Unterricht erarbeitet, aber aufgrund der sprachlich doch eher anspruchsvollen Formulierungen der Kompetenzen halten wir einen Einsatz erst ab Klasse 4 für durchführbar.

Zusammenarbeit mit außerschulischen Partnern:

Mit der Stadtbücherei Espelkamp haben wir einen Kooperationsvertrag, in dem gemeinsame Aktivitäten festgehalten werden, wie z.B. Buchvorstellungen, Aktionen der Stadtbücherei, Besuch der Stadtbücherei. Gemeinsame Projekte konkret mit neuen Medien werden regelmäßig durchgeführt im Rahmen der Osterferien, zum Teil in Zusammenarbeit mit dem Offenen Ganztage.

In den verschiedenen OGS-Räumen, wenn diese gleichzeitig als Klassenraum genutzt werden, ist ein Computer vorhanden. Dann kann für eine Gruppe zwischen 10-20 Kindern der Computer-Raum genutzt werden. In speziellen Räumen wünschen wir uns für die Kinder ebenfalls einen Computer oder eine Computer-, bzw. Tablet-Ecke. Das wäre im HPG-Raum, im OGS-Raum im 2. und im 4. Jahrgang sowie in der Randstundengruppe. Da das Aufgabe des OGS-Trägers ist, bitten wir darum, diesbezüglich Geräte anzuschaffen.

Der Schulträger sollte ein entsprechendes Netzwerk vorhalten sowie für Stromanschlüsse zu sorgen.

So könnten alle Kinder auch am Nachmittag mit den bekannten Programmen aus dem Schulvormittag arbeiten. Die Schüler nutzen den Computer im Nachmittagsbereich, um an schulischen Arbeiten weiterzuarbeiten, Fragen in Antolin zu beantworten oder Übungen in Lernprogrammen zu bearbeiten, z.B. wenn sie mit den Hausaufgaben fertig sind.



1. BEDIENEN UND ANWENDEN	2. INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN	3. KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN	4. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN	5. ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN	6. PROBLEMLÖSEN UND MODELLIEREN
1.1 Medieneinstattung (Hardware) Ich kenne verschiedene digitale Geräte und weiß, wie ich sie anwende. Ausprobiert habe ich:	2.1 Informationsrecherche Ich kenne Suchmaschinen und weiß, was ich dort eingabe.	3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse Ich kann digitale Geräte nutzen, um mich mit anderen auszutauschen.	4.1 Medienproduktion und Präsentation Ich habe schon folgende digitale Medienprodukte gestaltet:	5.1 Medienanalyse Ich kenne die Vielfalt der Medien in unserer Gesellschaft und deren Entwicklung.	6.1 Prinzipien der digitalen Welt Ich weiß, dass ein Algorithmus ein Befehl ist. Dadurch funktionieren Geräte und Computer.
1.2 Digitale Werkzeuge Ich kann die Apps und Programme der Geräte bedienen. Mit folgenden Programmen / Apps habe ich gearbeitet.	2.2 Informationsauswertung Ich kann aus vielen Suchergebnissen die passenden auswählen.	3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln Ich verhalte mich anderen gegenüber so, wie auch ich behandelt werden will.	4.2 Gestaltungsmittel Ich weiß, wie ich mit Schriftarten und Tönen bestimmte Wirkung	5.2 Medienbildung Ich kenne die Möglichkeiten, die Häufigkeit und die Art meiner Mediennutzung zu kontrollieren.	6.2 Algorithmen erkennen Ich kenne Beispiele für Algorithmen auch in meinem Alltag.
1.3 Datenorganisation Ich kann Daten sicher speichern und wiederfinden.	2.3 Informationsbewertung Ich kann zwischen Werbung und Information unterscheiden.	3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft Ich kenne geeignete Stellen, auf denen ich als Kind meine Meinung äußern kann.	4.3 Quelldokumente Wenn ich Bilder oder meine Arbeit verwende, schreibe ich dazu, woher diese stammen.	5.3 Soziale Medien Ich kenne die Möglichkeiten, die Häufigkeit und die Art meiner Mediennutzung zu kontrollieren.	6.3 Modellieren und Programmieren Folgendes habe ich schon selbst programmiert:
1.4 Datenschutz und Informationssicherheit Meine persönlichen Daten gehören mir! Ich schütze mich, indem ich diese nicht überlegt im Netz eingabe.	2.4 Informationskritik Ich weiß, wann und wo ich mir Hilfe hole, wenn mir etwas im Internet Angst macht.	3.4 Cybergewalt und -kriminalität Ich weiß, wie ich mich bei Gewalt, Beleidigungen und Drohungen im Internet verhalte.	4.4 Rechtliche Grundlagen Ich veröffentliche nicht ohne Erlaubnis Bilder oder Informationen von anderen.	5.4 Selbstregulierte Mediennutzung Ich kenne Möglichkeiten, die Häufigkeit und die Art meiner Mediennutzung zu kontrollieren.	6.4 Bedeutung von Algorithmen Ich kenne Beispiele dafür, wie digitale Geräte und Computer mein Leben beeinflussen.

Symboleiste ein-/ausblenden
 Drucken
 Speichern unter
 Teilen
 Laut vorlesen



<https://medienkompetenzrahmen.nrw>

<https://www.klicksafe.de/> und Videos von klicksafe-Inhalten

<https://www.schau-hin.info/>

<https://www.bmfsfj.de/bmfsfj/themen/kinder-und-jugend/medienkompetenz/medienkompetenz-staerken/75350>;

<https://www.bpb.de/>

<https://www.medienkompetenzportal-nrw.de/praxis/linktips/beratungsstellen.html>

Anhang

Lehrerkenntnisse:

Der Medienkompetenzrahmen NRW für Lehrkräfte wird noch eingefügt.

1. Bedienen und Anwenden

1.1 Medienequipment

Grundlagen: Umgang mit dem Computer, Maus (re-, li-Maustaste, Doppelklick), Tastatur (Ein- und Ausschalten)

Grundlagen: Umgang mit der Digitalen Tafel (Ein- und Ausschalten)

Grundlagen: Umgang mit Tablets (Ein- und Ausschalten, Apps öffnen, schließen)

Grundlagen: Programme öffnen, schließen, Dateien öffnen, schließen, speichern

Grundlagen: Externe Speichermedien kennenlernen und nutzen: USB-Sticks

Grundlagen: Verknüpfen von Geräten miteinander, umschalten (Lehrer-PC, Decken-Beamer, Dokumentenkamera)

1.2 Verschiedene digitale Werkzeuge:

Lernwerkstatt, Antolin, Mathepirat, Open Office, Bedienen des Internets (Internet-ABC), Surfen und Internet

Nutzung verschiedener Apps: book creator, garade band, tayasui sketches, ...

Nutzen der Apps auf der digitalen Tafel (Prowise Presenter, ProNote)

1.3 Dateioorganisation: Ordner anlegen, Dateien öffnen, speichern

Unterschiedliche Dateiformate kennen und nutzen (doc, docx, pdf, jpg), Umwandeln von Dateiformaten

Verwalten von Bildern, Fotos und Videos (Digitale Tafel)

1.4 Datenschutz und Informationssicherheit

Tipps zum Umgang mit persönlichen Daten auf dem PC, im Internet, auf dem Tablet

Tipps zur sicheren Passwörterstellung

Regeln zum Umgang zur Veröffentlichung von Daten, Urheberrecht, Rechte an Bildern und Fotos

Chat-, Mail- und WhatsApp-Regeln

2. Informieren und Recherchieren

2.1 Kennen und Umgang mit Kindersuchmaschinen: www.blindekuh.de, www.fragfinn.de, www.hamsterkiste.de, www.kidsnet.de

Allgemeine Recherche zu allen wichtigen Unterrichtsthemen, kennen von wichtigen Internetadressen:

<https://www.schulministerium.nrw.de>; <http://www.learnline.schulministerium.nrw.de>;

<https://www.schulentwicklung.nrw.de/lehrplaene/lehrplannavigator-grundschule>;

<https://www.schulsport-nrw.de/home.html>;

Nutzen der Plattform EDMOND: Filme herunterladen, Sequenzen usw. einsetzen

<http://www.edmond-nrw.de/>

2.2 Informationsauswertung

Informationen schnell finden, nutzen sichere Informationsquellen

Nutzen von Tabellen, Erstellen von Steckbriefen, Lapbooks usw.

App book creator, www.pixabay.de, Merkzettel auf dem Tablett oder Online-Cloudsysteme

-Bedienkompetenz: PC-Raum: Kabel, Schalter,

-Bedienkompetenz: Klassenraum: Lehrer-PC, Deckenbeamer, Dokumentenkamera

- Bedienkompetenz: iPads
- Bedienkompetenz: Toucht-TV
- Bedienkompetenz: Ladegerät, iPads, Apple Pencil, Apps,
- Bedienkompetenz: WLAN, Bluetooth ...
- Welche Apps für die Grundschule?
- Nutzung der Angebote von Edmond
- Cybermobbing, Jugendschutz ...
- Besondere Lernwerkzeuge (Robotik, Platinen, Calliope etc.)
- Word/Excel/Power Point
- Audio- und Videoschnitt

Anhang

Unterrichtsinhalte zum Computerunterricht in Klasse 3 und 4

Der derzeitige Computerunterricht findet im Computerraum unter Nutzung der dort installierten PCs und Drucker statt. Die Kinder arbeiten in Einzel- oder Partnerarbeit.

Computerunterricht Klasse 3

1. Einführung Computerraum (5-6 Stunden)

- Verhalten, Regeln
- Einschalten Monitor
- Nutzung der Kopfhörer (bei Bedarf !)
- Bedienung der Maus

1.1 Nutzung der Tastatur - TASTATURTRAINING

- Groß- Kleinschreibung
 - Sondertasten „Enter, Leertaste, Löschen, Entfernen“
 - Navigieren mit Pfeiltasten
- z.B. In OpenOffice: Die Kinder erstellen kurze Texte, Wörtersammlungen und nutzen und üben den Umgang mit der Tastatur
- Tipp-Trainer in der Lernwerkstatt

2. Kurs „internet-abc.de“ (20 Stunden)

- Browser kennen lernen, bedienen lernen
- Fachbegriffe der Browserbestandteile
- Kurs durcharbeiten

Nutzen und zeigen praktischer Beispiele, Bezug nehmen auf Realität der Kinder Wdh. der Inhalte des letzten Lernmoduls

Lernmodule je nach Schwierigkeit entweder gemeinsamen oder individuell erarbeiten

3. Kurs „OpenOffice“ Teil 1 (5-10 Stunden)

- Aufbau des Programms
- Dateien öffnen, speichern
- Text formatieren
- Drucken

Computerunterricht

Computerunterricht Klasse 4

1. Wiederholung der Grundlagen (1-2 Stunden)

- Verhalten, Regeln
- Nutzung der Kopfhörer (bei Bedarf !)

1.1 Nutzung der Tastatur - TASTATURTRAINING

- Groß- Kleinschreibung

- insb. auch Sondertasten „Enter, Leertaste, Löschen, Entfernen“
- Navigieren mit Pfeiltasten

2. Kurs „Textverarbeitung“ (OpenOffice Teil 2) (20 Stunden)

- Texte formatieren
- Tabellen erstellen (eigener Stundenplan)
- Eigenschaften von Tabellen ändern
- Bilder einfügen, Herunterladen aus dem Internet
- Eigenschaften von Bildern ändern (Umlauf, Zuschnitt)
- Textrahmen einfügen
- Eigenschaften von Textrahmen ändern (Umlauf, Farbe, Größe)
- WordArt (OpenOffice: Fontwork) einfügen und formatieren
- Zeichnen (Formen erstellen, formatieren)
- Dokumente speichern und drucken

2.1 Anwendung des Gelernten (4-8 Stunden)

- Internetrecherche zu verschiedenen Themen, dabei erstellen von Lernplakaten in OpenOffice unter Anwendung der erarbeiteten Inhalte

3. Kurs Nutzung eines Malprogramms „Paint.net“ (5-10 Stunden)

- Aufbau des Programms
- Nutzung verschiedener Werkzeuge, Einstellungen der Werkzeuge
- evtl. Nutzung verschiedener Layer
- Erstellen eigener Bilder (dabei definierte Kriterien, Aufgaben)

Stand: 01.04.2020