

Stadt Emmerich am Rhein 

Medienkonzepte Schulen

Anhang zum Medienentwicklungsplan 2018-2021

Medienkonzepte der Schulen:

- Rheinschule
- Leegmeerschule
- Liebfrauenschule
- St. Georg-Schule Hüthum
- Michaelschule
- Luitgardisschule Elten
- Städt. Willibrord-Gymnasium
- Städt. Gesamtschule

Rheinschule



Medienkonzept

Rheinschule Emmerich

Stand Mai 2017

1. Neue Medien

Neue Medien in der Welt unserer Kinder

Die Mediennutzung in der Gesellschaft hat sich in den letzten Jahrzehnten rasant verändert. Digitale Medien bestimmen heute weitestgehend den Alltag der Menschen. Gerade die digitale Informationstechnologie ist in unserer Gesellschaft mittlerweile allgegenwärtig und der Kontakt sowie der Umgang mit neuen Medien ist zu einem festen Bestandteil geworden. Auch in der Schule ist diese Entwicklung angekommen.

Pädagogische Grundüberlegungen

Bereits Kinder im Grundschulalter lernen in ihrem Alltag wie selbstverständlich mit der technischen Seite der Medien umzugehen.¹ Aktuelle Studien belegen, dass heute praktisch jeder Sekundarschüler sehr früh ein Smartphone besitzt und auch ihre Lehrkräfte überaus gut mit digitalen Endgeräten ausgestattet sind.²

Durch diese breite Allgegenwärtigkeit hat die Medienkompetenz in der öffentlichen Diskussion gerade Hochkonjunktur und wird bildungspolitisch als Schlüsselqualifikation für ein lebenslanges, erfolgreiches Lernen angesehen. Der Bereich Schule darf sich nicht von der Lebenswirklichkeit der Kinder abschotten und so müssen auch der Unterricht und die Lehrkräfte auf die veränderten Bedingungen reagieren. Für den Bereich der Grundschule ergeben sich daraus ganz neue Herausforderungen

Eine Aufgabe von Grundschule ist es, Kulturtechniken im engeren Sinne (Lesen, Schreiben, Rechnen) zu vermitteln, und dazu gehört nun eben auch die Medienkompetenz.³ In der pädagogischen Diskussion nimmt die Medienkompetenz als Kulturtechnik einen immer höheren Stellenwert ein, und zählt somit wie das Lesen und Schreiben zur Allgemeinbildung.

Welche Folgen das für den Bereich Schule hat und wie man sich all diese Möglichkeiten für den modernen Unterricht nutzbar machen kann, soll hier in diesem Medienkonzept zusammengetragen werden. Dazu wird zunächst der Richtlinien- und Lehrplanbezug für den Bereich „Medien“ aufgeführt.

¹Vgl.: Hörken: Rahmen- Medienkonzept für die Primarstufe der Stadt Duisburg. S.9.

²Vgl.: Kriebsch/Schnack in: Digitales Lernen. Einführung in den Themenschwerpunkt; in Pädagogik. S. 6.

³Vgl.: Hörken: Rahmen- Medienkonzept für die Primarstufe der Stadt Duisburg. S. 9.

2. Richtlinien und Bezug zum aktuellen Lehrplan

In den Richtlinien und Lehrplänen des Landes NRW ist die Medienerziehung fest verankert und verbindlich vorgeschrieben. Elektronische Informations- und Kommunikationstechnologien sollen ebenso wie die traditionellen Medien als Hilfsmittel des Lernens und Gegenstand des Unterrichts sein. Der Unterricht in der Grundschule soll den Kindern eine Orientierung über wichtige Informationsmöglichkeiten bieten und sie anleiten, vorhandene Informations- und Kommunikationsmedien sinnvoll zu nutzen. Außerdem soll das Medium selbst zum Gegenstand des Unterrichts werden, damit die Kinder Möglichkeiten und Beschränkungen einer durch Medien geprägten Lebenswirklichkeit erfahren und selbständig beurteilen können.⁴

Der Lehrplan konkretisiert im Einzelnen, wie die Umsetzung in den Unterrichtsfächern erfolgen soll und ist im Folgenden aufgeführt.

Deutsch

Kernanliegen ist es, die Kinder zur selbstbewussten, kritischen Auswahl von Texten und Medien anzuleiten und anzuregen. Die Kinder erfahren, dass bewusster Umgang mit Texten und Medien Vergnügen bereiten und zur intensiveren Auseinandersetzung mit der Lebenswelt führt.⁵

Im Folgenden sind die Kompetenzerwartungen am Ende der Klasse 4 aus dem Lehrplan Deutsch aufgelistet.⁶

Bereich: „*Sprechen und Zuhören*“ mit dem Schwerpunkt „*Zu anderen sprechen*“

Kompetenzerwartung: *-SuS⁷ fassen gelernte Sachverhalte zusammen und tragen sie – auch durch Medien gestützt – vor*

Bereich: „*Schreiben*“ mit dem Schwerpunkt „*Texte situations- und adressatengerecht verfassen*“

Kompetenzerwartung: *-SuS nutzen Gestaltungs- und Überarbeitungsmöglichkeiten herkömmlicher und neuer Medien (z.B. Schmuckblätter, Korrekturlinien, Clip-Art und Rechtschreibprogramme des Pc)*

-SuS gestalten die überarbeiteten Texte in Form und Schrift für die Endfassung z.B. für eine Präsentation)

⁴Vgl.: Richtlinien und Lehrpläne des Landes NRW. S. 15.

⁵Vgl.: Richtlinien und Lehrpläne des Landes NRW. S. 26.

⁶Vgl.: Richtlinien und Lehrpläne des Landes NRW S. 28-34.

⁷Die Abkürzung wird im Folgenden für Schülerinnen und Schüler genutzt.

Bereich: „*Schreiben*“ mit dem Schwerpunkt „*Richtig schreiben*“

Kompetenzerwartung: -*SuS verwenden Hilfsmittel (z.B. Wörterbuch, Lernkartei, Rechtschreibhilfe des Pc)*

Bereich: „*Lesen – mit Texten und Medien umgehen*“ mit dem Schwerpunkt „*Texte erschließen*“

Kompetenzerwartung: -*SuS setzen Texte um (z.B. illustrieren, collagieren)*

Bereich „*Lesen – mit Texten und Medien umgehen*“ mit dem Schwerpunkt „*Mit Medien umgehen*“

Kompetenzerwartung: -*SuS recherchieren in Druck- und elektronischen Medien zu Themen und Aufgaben (z.B. in Kinderlexika, Sachbüchern, Suchmaschinen für Kinder)*

-*SuS nutzen Angebote in Zeitungen und Zeitschriften, in Hörfunk und Fernsehen, auf Ton und Bildträgern sowie Internet und wählen sie begründet aus*

-*SuS nutzen Medien zum Gestalten eigener Medienbeiträge*

-*SuS vergleichen die unterschiedliche Wirkung von Text-, Film/Video- oder Hörfassungen*

-*SuS bewerten Medienbeiträge kritisch (z.B. durch Unterscheiden und Trennen von Information und Werbebeiträgen)*

Beim automatisierenden Üben kann Lernsoftware sinnvoll eingesetzt werden.

Mathematik

Die Leitidee des Mathematikunterrichts ist es den Kindern grundlegende mathematische Bildung zu vermitteln. Das soll über entdeckendes Lernen, beziehungsreiches Üben, dem Einsatz ergiebiger Aufgaben, der Vernetzung verschiedener Darstellungsformen, sowie eine Anwendungs- und Strukturierungsorientierung gelingen.⁸

Die entsprechenden Kompetenzerwartungen aus dem Lehrplan sind im Folgenden aufgelistet.⁹

Inhaltsbezogene Kompetenzen:

Bereich: „*Größen und Messen*“, mit dem Schwerpunkt „*Sachsituationen*“

Kompetenzerwartung: -*die SuS nutzen selbstständig Bearbeitungshilfen wie Tabellen, Skizzen, Diagramme etc. zur Lösung von Sachaufgaben (z.B. zur Darstellung funktionaler Beziehungen)*

⁸Vgl.: Richtlinien und Lehrpläne des Landes NRW. S. 55.

⁹Vgl.: Richtlinien und Lehrpläne des Landes NRW. S. 55-66.

Prozessbezogene Kompetenzen:

Bereich: „*Problemlösen/ kreativ sein*“

Kompetenzerwartung: - *SuS wählen bei der Bearbeitung von Problemen geeignete mathematische Regeln, Algorithmen und Werkzeuge aus und nutzen sie der Situation angemessen (z.B. Geodreieck, Taschenrechner, Internet, Nachschlagewerke)*

Bereich: „*Modellieren*“

Kompetenzerwartung: -*SuS finden zu gegebenen mathematischen Modellen passende Darstellungsformen und entwickeln im Rahmen von Sachsituationen eigene Fragestellungen (z.B. in Form von Gleichungen, Tabellen oder Zeichnungen)*

Bereich: „*Darstellen/ Kommunizieren*“

Kompetenzerwartung: -*SuS entwickeln und nutzen für die Präsentation ihrer Lösungswege, Ideen und Ergebnisse geeignete Darstellungsformen und Präsentationsmedien wie Folie oder Plakat und stellen sie nachvollziehbar dar (z.B. im Rahmen von Rechenkonferenzen)*

Auch beim notwendigen, automatisierenden Üben können Medien wie zum Beispiel Lernprogramme (Blitzrechnen, Lernsoftware zu den aktuellen Lehrwerken) gewinnbringend eingesetzt werden.

Sachunterricht

Zentrale Ziele des Sachunterrichts sind das Planen und Herstellen von Gegenständen und das Beschaffen, Verarbeiten und Präsentieren von Informationen. Die Kinder sollen Darstellungsformen wie Tabellen, Zeichnungen, Grafiken und Pläne kennenlernen. Der Unterricht im Fach Sachunterricht soll die vielfältigen Erfahrungen der Kinder in ihrer Lebenswirklichkeit nutzen sowie die Möglichkeiten der Informationsbeschaffung nutzen, die „alte“ und „neue“ Medien bieten. Die Medien sollen dabei in spezifischer Weise Kommunikations- und Rechercheprozesse unterstützen und sollen für veranschaulichende und interaktive Formen der Darstellung von Ergebnissen genutzt werden.¹⁰

Ein Kernanliegen des Sachunterrichts im Bereich „*Zeit und Kultur*“ ist es, dass die Kinder Medien als Kommunikations- und Informationsmittel nutzen und diese auf die sachgerechte Wiedergabe historischer und kultureller Aspekte überprüfen.

¹⁰Vgl.: Richtlinien und Lehrpläne des Landes NRW. S. 40.

Im Folgenden sind die Kompetenzerwartung am Ende der Klasse 4 kurz aufgelistet.¹¹

Bereich: „Zeit und Kultur“ mit dem Schwerpunkt „Medien als Informationsmittel“

Kompetenzerwartung: -SuS recherchieren mit/ in Medien (z.B. Internet, Bibliothek) und nutzen die Informationen für eine Präsentation

Bereich: „Zeit und Kultur“ mit dem Schwerpunkt „Mediennutzung“

Kompetenzerwartung: -SuS vergleichen alte und neue Medien miteinander und dokumentieren ihre Ergebnisse (z.B. Herstellung, Konsum, Wirkungen)
-SuS untersuchen kritisch Angebote der Unterhaltungs- und Informationsmedien und begründen Regeln zum sinnvollen Umgang mit ihnen

Kunst

Auch der Kunstunterricht fordert die kritische Auseinandersetzung mit (neuen) Medien. Das Fach Kunst fördert die Bereitschaft der Kinder, sich selbständig und kritisch mit Objekten und Bildarten der Alltagswelt, der Kunst, der Werbung, der Medien und allgemein mit ästhetischen Phänomenen auseinander zu setzen.¹²

Die Kompetenzen am Ende Klasse 4 sind hier aufgelistet.¹³

Bereich: „Gestalten mit technisch-visuellen Medien“ mit dem Schwerpunkt: „Erproben von Materialien, Techniken und Werkzeugen“

Kompetenzerwartung: - SuS nutzen Layouts im Schreibprogramm des Computers für eigene Arbeiten (z.B. Wort- und Bildkombinationen erstellen und gestalten, Über- und Unterschriften wählen und gestalten)
- SuS legen Archive für Bild- und Sprachdokumente an und verwalten sie (z.B. nach Themen strukturiert)
– SuS nutzen das Internet als Rechercheinstrument

¹¹Vgl.: Richtlinien und Lehrpläne des Landes NRW. S. 50.

¹²Vgl.: Richtlinien und Lehrpläne des Landes NRW. S. 99.

¹³Vgl.: Richtlinien und Lehrpläne des Landes NRW. S. 107.

Bereich: „Gestalten mit technisch-visuellen Medien“ mit dem Schwerpunkt „Zielgerichtet gestalten“

Kompetenzerwartung: -SuS verändern Fotografien und Bilder in Kopierprozessen, collagieren sie und gestalten sie

-SuS hinterfragen und nutzen Bildsprache und Bildinformationen visueller Medien nach ihrer Aussage und Botschaft kritisch

-SuS setzen einfache Formen digitaler Bildbearbeitung ein

Bereich: „Gestalten mit technisch-visuellen Medien“ mit dem Schwerpunkt „Präsentieren“

Kompetenzerwartung: -SuS nutzen Kameras und Dokumentationen in Gestaltungs- und Präsentationsprogrammen, Klassenaufführungen und Projekttagen (z.B. fotografieren und videografieren)

-SuS setzen Projektoren und Projektionen in Gestaltungen ein (z.B. bei Bühnengestaltungen)

Die technisch-visuellen und insbesondere die digitalen Medien (Fernsehen, Internet, Computer etc.) beeinflussen Spielverhalten, Vorstellungskraft und Erfahrungswelt der Kinder. Durch den Einsatz im Kunstunterricht erfahren die Kinder, dass die digitalen Techniken und Werkzeuge gestalterische Chancen bieten, die ihre Fähigkeiten erweitern.¹⁴

Englisch

Auch im Englischunterricht spielen die Medien eine wichtige Rolle. Die Kinder setzen zunehmend bewusst Sprachlernstrategien und ihr Weltwissen ein. Sie wenden ein begrenztes Inventar einfacher Lern- und Arbeitstechniken für selbständiges sowie kooperatives Lernen an und nutzen dabei verschiedene Medien. Der Einsatz von Medien soll die Kinder dabei unterstützen, Lernhilfen wie Schulbücher, Wörterbücher, multimediale Materialien und den Computer zu nutzen.

Eine wesentliche Voraussetzung für das Verständnis fremder Kulturen und Lebensweisen ist Authentizität. An diesem Anspruch müssen sich Themen, Situationen und vor allem Materialien messen lassen. In Frage kommen unterschiedliche Medien z. B. Kinderlieder, Kinderbücher und multimediale Materialien. Vor allem E-mail- Kontakte in englischer Sprache sind eine Möglichkeit.¹⁵

¹⁴Vgl.: Richtlinien und Lehrpläne des Landes NRW. S. 105.

¹⁵Vgl.: Richtlinien und Lehrpläne des Landes NRW. S. 83.

Die Kompetenzerwartungen am Ende der vierten Klasse sind im Folgenden aufgeführt.¹⁶

Bereich: „*Interkulturelles Lernen*“ mit dem Schwerpunkt „*Lebenswelten erschließen und vergleichen*“

Kompetenzerwartung: *-SuS erweitern ihre Dokumentationen von Materialien (z.B. Fotos, Texte, Werbung, Tonaufzeichnungen, Videos), die Aufschluss geben über Alltagswelten in englischsprachigen Ländern*

Bereich: „*Interkulturelles Lernen*“ mit dem Schwerpunkt „*Handeln in Begegnungssituationen*“

Kompetenzerwartung: *-SuS nehmen mit Hilfe des Englischen Kontakt zu Kindern außerhalb des eigenen Landes auf (z.B. E-Mails, SMS, Postkarten, kurze Briefe)*

Bereich: „*Methoden*“ mit dem Schwerpunkt „*Lernstrategien und Arbeitstechniken – Umgang mit Medien*“

Kompetenzerwartung: *-SuS verwenden Medien zunehmend auch zur Selbstkontrolle (z.B. interaktive Lernprogramme)*

Musik

Die Lebenswelt der Kinder ist in hohem Maß durch medial vermittelte Musik bestimmt, auch wenn nur wenige von ihnen praktisch Musik machen. Der Musikunterricht soll zu einem offenen, aktiven Umgang mit Musik sowie zu einem kritischen Umgang mit Musikmedien heranzuführen.¹⁷

Die Kompetenzerwartungen am Ende der vierten Klasse sind hier aufgeführt:

Bereich: „*Musik machen – mit der Stimme*“ mit dem Schwerpunkt „*Lieder kennen lernen*“

Kompetenzerwartung: *-SuS nehmen ihren Gesang auf Tonträger auf und reflektieren das Ergebnis*

Bereich: „*Musik machen – mit der Stimme*“ mit dem Schwerpunkt „*Mit der Stimme improvisieren*“

Kompetenzerwartung: *-SuS zeichnen die Improvisationsergebnisse auf Tonträger auf und reflektieren sie*

¹⁶Vgl.: Richtlinien und Lehrpläne des Landes NRW. S. 80-83.

¹⁷Vgl.: Richtlinien und Lehrpläne des Landes NRW. S. 90.93.

Bereich: „*Musik machen – mit Instrumenten*“ mit dem Schwerpunkt „*Mit Instrumenten improvisieren und experimentieren*“

Kompetenzerwartung: *-SuS halten Klangergebnisse auf Tonträger fest und reflektieren sie kritisch*

Bereich: „*Musik hören*“ mit dem Schwerpunkt „*Musik in ihrer Vielfalt erfahren*“

Kompetenzerwartung: *-SuS sprechen über Live-Musik-Erlebnisse (z.B. in der Schule, am Ort bzw. in der näheren Umgebung; Musiksendung in Hörfunk und Fernsehen) und begründen ihre Wertungen*

Zusammenfassung der zentralen Punkte der Richtlinien und Lehrpläne:

Die zentralen Punkte der Richtlinien und Lehrpläne sind also:

- das Kennenlernen der neuen Medien (Kreativer Umgang: recherchieren, gestalten, produzieren...)
- das konsequente Nutzen aller Medien
- die Integration der Neuen Medien in den alltäglichen Unterricht
- die Vermittlung altersgemäßer Medienkompetenz
- die Erziehung der Kinder zu selbständigen, kritischen Nutzern der Neuen Medien

Für die Umsetzung der Vorgaben der Richtlinien und Lehrpläne steht der Rheinschule aktuell folgende Ausstattung zur Verfügung.

3. Aktuelle Ausstattung der Schule

Bei der Bestandsaufnahme wird nach den zwei Netzwerken unterschieden, an die die Rheinschule angeschlossen ist, das Pädagogische Netzwerk und das Verwaltungsnetzwerk.

Hardware:

Pädagogisches Netzwerk	Verwaltungsnetzwerk
17 internetfähige Computer - 16 jeweils zu zweit in acht Klassenräumen - 1 im Lehrerzimmer	3 Computer: - 1 Schulleiterbüro - 1 Sekretariat - 1 Lehrerzimmer
1 Kopierer (Laser) im Lehrerzimmer 5 interaktive Smartboards	1 Kopierer (Farblaser) im Materialraum

Software:

Pädagogisches Netzwerk	Verwaltungsnetzwerk
Promethean-Software	Schild
Lernwerkstatt	Mailprogramme
Antolin Blitzrechnen	Help Desk
Leo und Lina Logineo	

Internet:

Die Rheinschule ist über ein Glasfaserkabel an das Internet angeschlossen.

Die Ausstattung aller Klassenräume mit den interaktiven Smartboards ist für den Sommer 2017 geplant. Momentan sind noch drei Kreidetafeln im Einsatz.

Der Rheinschule stehen x Overheadprojektoren zur Verfügung, sowie ein Fernseher mit einem DVD-Player.

Über das KRZN hat bislang jeder Kollege einen Zugang über die Plattform Logineo. Die Arbeitsplattform und deren aktuelle Nutzung wird im nächsten Punkt kurz vorgestellt.

4. Logineo

Das Land NRW und die kommunalen Spitzenverbände haben sich darauf verständigt, den Schulen in NRW eine datenschutzkonforme und geschützte Arbeitsplattform zur schulischen Kommunikation, Organisation und Dokumentenverwaltung zur Verfügung zu stellen. Mit Logineo NRW soll ein geschützter Vertrauensraum im Internet geschaffen werden, um Lernen und Leben mit digitalen Medien zu erfahren und eine Kultur des Miteinanders in der digitalen Welt zu entwickeln.¹⁸

Logineo ist eine webbasierte Basis-IT-Infrastruktur, die vom Kommunalen Rechenzentrum Niederrhein und Partnern entwickelt wurde. Koordiniert wird das Projekt von der Medienberatung NRW im Auftrag des Ministeriums für Schule und Weiterbildung.¹⁹ Gehostet wird Logineo im Kommunalen Rechenzentrum Niederrhein (KRZN). Das KRZN ist sowohl räumlich als auch sicherheitstechnisch auf den gesicherten Betrieb der Plattform spezialisiert. Systeme und Dienste sind gemäß der Anforderungen des Landesdatenschutzgesetzes (Vertraulichkeit, Integrität, Verfügbarkeit, etc.) geschützt und eine Administration der Serverkomponenten in der Schule vor Ort entfällt.²⁰

Die Nutzer der Rheinschule erhalten einen persönlichen Zugang und haben damit Zugriff auf einen Cloud-Dateimanager mit persönlichen Konto sowie einem Bereich für gemeinsame Daten. Außerdem erhält man Zugriff auf Groupware, die E-Mail Konten, Kalender und ein eigenes Adressbuch beinhaltet. Mit dem E-Mail-Konto stehen den Nutzern erstmals dienstliche E-Mail-Adressen zur Verfügung, die eine klare Trennung von dienstlicher zur persönlicher Kommunikation ermöglicht. Durch das Unterbinden der automatischen Weiterleitung des E-Mail-Verkehrs entspricht dieses Verfahren den Datenschutzanforderungen des Landes NRW.²¹

Die Arbeitsplattform ist an der Rheinschule seit dem Schuljahr 2015/2016 aktiv und wird bisher ausschließlich von Lehrkräften genutzt.

Wie Logineo und die aufgeführten Medien derzeit genutzt werden ist in der folgenden Tabelle aufgelistet.

¹⁸Vgl.: <http://www.logineo.schulministerium.nrw.de/LOGINEO/Basis-Infrastruktur-für-Schulen-in-NRW/>. 26.04.2017. 12:49.

¹⁹Vgl.: <http://www.logineo.schulministerium.nrw.de/LOGINEO/Basis-Infrastruktur-für-Schulen-in-NRW/> 26.04.2017. 12:49.

²⁰Vgl.: Medienberatung NRW. Lernförderliche IT-Ausstattung für Schulen. S. 20-21.

²¹Vgl.: <http://www.logineo.schulministerium.nrw.de/LOGINEO-NRW/Datenschutz-Sicherheit/E-Mail-Weiterleitung/>. 26.04.2017. 12:50.

5. Aktueller Einsatz der Medien

Schuleingangsphase		Klasse 4
Kinder werden schrittweise und spielerisch an den Umgang mit dem Computer herangeführt. Über altersgeeignete Lernsoftware wird ein erster Umgang mit dem Pc angebahnt.		Kinder vertiefen und erweitern ihre Kenntnisse im Umgang mit dem Computer und der vorhandenen Software. Der Focus liegt momentan auf der Internetrecherche und dem Bedienen von Schreibprogramme.
Klasse 1 und 2	Klasse 3	Ende Klasse 4
Die Kinder werden mit der Hardware vertraut gemacht und lernen die Teile des Computers kennen. Sie üben den Umgang mit der Maus und erhalten ihren persönlichen Zugang mit einem eigenen Konto über das pädagogische Netzwerk (Logineo). Sie üben das selbstständige Anmelden im Netzwerk und den verantwortungsvollen Umgang mit ihrem Account.	Der Umgang mit dem Pc wird sukzessive erweitert. Nicht nur Lernsoftware, sondern auch Bild- und Textverarbeitungsprogramme werden in den Unterricht integriert.	Kinder lernen zu bestimmten Themen (die im Deutsch- oder beispielsweise im Sachunterricht eingebunden sind) das Internet als Recherchemöglichkeit zu nutzen. Sie schreiben ihre Ergebnisse auf, können diese selbstständig speichern und nach Anleitung überarbeiten. Bei der Erstellung der Schülerzeitung nutzen sie Layoutvorlagen und können diese nach eigenen Vorstellungen umgestalten. Sie lernen dabei auch die Möglichkeiten und Gefahren des Internets kennen und kommen mit Dingen wie Persönlichkeitsrechten und Urheberrecht in Berührung.
Lernsoftware/ Programme: <ul style="list-style-type: none"> • Lernwerkstatt 8 • Leo und Lina 1 und 2 • Blitzrechnen 1 und 2 	Lernprogramme/ Software <ul style="list-style-type: none"> • Lernwerkstatt 8 • Blitzrechnen 3 und 4 • Antolin • Word 	Lernprogramme/Software <ul style="list-style-type: none"> • Lernwerkstatt 8 • Blitzrechnen 3 und 4 • Antolin • Promethean-Software zur Erstellung von Flipcharts/Präsentationen

Die Übersicht über die Ausstattung und den aktuellen Einsatz der Neuen Medien haben gezeigt, dass ihr ganzes Potential noch nicht ausgeschöpft ist. Der Medienbildungsplan der Rheinschule soll zeigen, wie der Einsatz von neuen, digitalen Medien aussehen könnte, um die Vorgaben des Landes NRW noch besser umsetzen zu können.

Bei der Entwicklung des Plans wird auf den Medienpass NRW zurückgegriffen. Hier sind sowohl die Bausteine aus dem Lehrplankompass des Medienpasses NRW als auch Verbesserungsvorschläge und Wünsche von Kollegen eingearbeitet.

Der Medienpass, der zur Grundlage des perspektivischen Einsatzes des Einsatzes der Neuen Medien herangezogen wurde, wird im Folgenden kurz vorgestellt.

6. Medienpass NRW

Die Initiative Medienpass NRW wurde 2011 von der Landesregierung und Partnern ins Leben gerufen. Zentrales Ziel ist es, Kinder und Jugendliche für das Thema Medienkompetenz zu begeistern und gleichzeitig Lehrkräfte bei der Vermittlung zu unterstützen und Medienkompetenz systematisch zu fördern. Dazu wurde ein Kompetenzrahmen entwickelt. Dieser klar strukturierte Kompetenzrahmen bietet eine Orientierung über die Fähigkeiten der entsprechenden Altersstufen. Der Lehrplankompass zeigt beispielhaft, wie die Anforderungen des Kompetenzrahmens in den Unterricht integriert werden können und im Medienpass wird schließlich der Lernerfolg (Kompetenzniveau) der Kinder dokumentiert.²²

Als Grundlage zur Erstellung des Medienentwicklungsplans der Rheinschule werden der „Kompetenzrahmen Stufe 2 für Schülerinnen und Schüler der Grundschule“ und der „Lehrplankompass Grundschule“ für den zukünftigen, perspektivischen Medieneinsatz und -Bedarf herangezogen.

²²Vgl.: Medienberatung NRW. Leitfaden zum Medienpass. S. 4.

7. Medienbildungsplan

Kompetenzbereich: Bedienen und Anwenden

Kompetenzerwartungen am Ende der Klasse 4	Perspektivischer Einsatz digitaler Medien Die SuS
Die SuS nutzen analoge Medien (z.B. Zeitung, Fernsehen, Radio) zur Unterhaltung und Information	<ul style="list-style-type: none">- recherchieren zielgerichtet in analogen Medien (Klasse Kinder)- kennen analoge Medien und nutzen diese gewinnbringend für eine Präsentation
Die SuS wenden Basisfunktionen digitaler Medien (z.B. Computer, digitaler Fotoapparat) an.	<ul style="list-style-type: none">- Kinder machen sich mit den Basisfunktionen von Computer bekannt und können wesentliche Teile benennen (Tastatur, Monitor, etc.)- machen sich mit den Basisfunktionen von Aufnahmegeräten vertraut (iPads, Digitalkameras, Videokameras)- kennen einfache Formen der Bildbearbeitung (Apps)- legen Archive an für Bilder/ Wörter an (Book Creator)- zeichnen Improvisationsergebnisse auf Tonträger auf und können die Datei bearbeiten- zeichnen mit dem iPad und der Funktion „Diktiergerät“ ihre Lesehausaufgabe auf und laden sie auf der Arbeitsplattform Logineo hoch
Die SuS wenden Basisfunktionen eines Textverarbeitungsprogramms an (Formatierungen, Rechtschreibhilfe, Einfügen von Grafiken, Druckfunktionen)	<ul style="list-style-type: none">- nutzen Gestaltungs- und Überarbeitungsmöglichkeiten herkömmlicher und neuer Medien- überprüfen Rechtschreibung ihrer Texte mit entsprechenden Programmen- überarbeiten Texte und Präsentationen mit entsprechenden Programmen (iBook, Stage Pro, Book Creator)- gestalten ihre Ergebnisse (Stage Pro auf dem iPad)- nutzen Layoutvorlagen (Pages...)
Die SuS wenden Basisfunktionen des Internets an (z.B. Angabe der vollständigen URL, Nutzung von Links, Suchmaschinen).	<ul style="list-style-type: none">- kennen das Internet und können es als Rechercheinstrument nutzen- Kinder kennen die APP „Neo-Reader“ und wenden diese mit den iPads an, um zu vorbereiteten Lernumgebungen zu gelangen- nehmen zu Kindern in anderssprachigen Ländern Kontakt auf (Email, Skype, Facetime,)

Kompetenzbereich: Informieren und Recherchieren

Kompetenzerwartungen am Ende der Klasse 4	Perspektivischer Einsatz der digitalen Medien SuS
Die SuS formulieren ihren Wissensbedarf	- aktivieren ihr Vorwissen und erstellen ein Mind Map (Simple Mind)
Die SuS recherchieren unter Anleitung in altersgemäßen Lexika Kindersuchmaschinen und Bibliotheksangeboten	<ul style="list-style-type: none"> - Kinder suchen im Rahmen zur Stationenarbeit zu einem Themenbereich in der Suchmaschine „Blinde-Kuh“ - recherchieren zu englischsprachigen Ländern im Internet - nutzen das Internet als Hilfsmittel zunehmend selbstständig (auch für Übungseinheiten - wie z.B. Leseludi, Blitzrechnen)
Die SuS entnehmen Medien gezielt Informationen und geben sie wieder	<ul style="list-style-type: none"> - Kinder sehen im Rahmen einer Stationenarbeit auf dem iPad eine kurze Sequenz auf der Plattform Edmond (z.B. zum Thema „Igel“) - erfassen zentrale Aussagen von Texten und geben sie wieder (mit Hilfe von Stichwortzettel – Programmen oder Grafiken (Stage Pro))
Die SuS unterscheiden zwischen Informations- und Werbebeiträgen	<ul style="list-style-type: none"> - kennen den Unterschied zwischen Werbung und Informationsbeiträgen (Sachunterricht) - recherchieren dazu im Internet „Der große Bluff“ und anderen Seiten

Kompetenzbereich: Kommunizieren und Kooperieren

Kompetenzerwartungen am Ende der Klasse 4	Perspektivischer Einsatz der digitalen Medien SuS
Die SuS beschreiben ihr eigenes Kommunikationsverhalten (z.B. Telefon, SMS, E-Mail, Chat)	<ul style="list-style-type: none"> - reflektieren ihr Kommunikationsverhalten mit Hilfe von analogen und digitalen Medien - können Unterschiede benennen zwischen analogen Kommunikationsmöglichkeiten und digitalen
Die SuS wenden altersgemäße Möglichkeiten der Online Kommunikation (z.B. Chat, E-Mail) an	<ul style="list-style-type: none"> - Kinder chatten mit ihren Kommunikationspartnern in englischsprachigen Ländern (Skype...) - lernen über Logineo vorhandene Informationstechnologie kennen und kennen den sinnvollen Einsatz - tauschen sich mit Kinder in englischsprachigen Ländern aus (Chatten, Email)
Die SuS entwickeln Regeln und Empfehlungen für eine sichere Kommunikation im Internet	<ul style="list-style-type: none"> - untersuchen kritisch Angebote der Unterhaltungsindustrie (Edmond – Filme zum Internetverhalten) - kennen “Ein Fall für Kommissar Eddie“ aus dem Internet – ABC
Die SuS nutzen unter Anleitung altersgemäße Medien (z.B. Wiki, Lernplattform) zur Zusammenarbeit bei schulischen Projekte	<ul style="list-style-type: none"> - bearbeiten Projekte gemeinsam und tauschen sich dabei über Arbeitsplattformen aus (Logineo) - nutzen für ihre Präsentationen interaktive Medien (Smartboard, iPads über Apple TV mit dem Smartboard verbinden – Live Bearbeitung mit Stage Pro)

Kompetenzbereich: Produzieren und Präsentieren

Kompetenzerwartungen am Ende der Klasse 4	Perspektivischer Einsatz der digitalen Medien SuS
Die SuS beschreiben unterschiedliche Arten der Präsentationen von Informationen (z.B. Plakat, Bildschirmpräsentation, Audio-/ Videobeitrag)	<ul style="list-style-type: none"> - kennen und nutzen Medien zur Präsentation (iPad, Apple TV, AirPlay, Live Bearbeitung) - nutzen Programme zur Bild und Tonbearbeitung (Audacity,) - erstellen eine Powerpoint-Präsentation
Die SuS beschreiben Vor- und Nachteile unterschiedlicher Medienprodukte (z.B. in Hinblick auf Zielgruppe. Gestaltungs- und Distributionsmöglichkeiten).	<ul style="list-style-type: none"> - vergleichen die Wirkung verschiedener Präsentationen (alte und neue Medien) - nutzen Edmond als Rechercheinstrument
Die SuS erstellen unter Anleitung ein einfaches Medienprodukt (z.B. ein Plakat, Bildschirmpräsentation, Audioclip, Handyclip)	<ul style="list-style-type: none"> - Kinder erstellen Präsentationen mit der APP „Stage Pro“ - Kinder kennen die APP „Diktiergerät“, nehmen im Englischunterricht einen „dialoge“ mit dem iPad auf und präsentieren ihn der Klasse (AirPlay über Apple TV) - zeichnen sich mit Hilfe von Aufnahmegeräten auf und präsentieren die Ergebnisse -
Die SuS stellen ihre Arbeitsergebnisse vor	<ul style="list-style-type: none"> - nutzen eine Dokumentenkamera, um Ergebnisse vorzustellen - nutzen die Funktion „Airplay“ über AppleTV, um die iPads mit dem Smartboard zu verbinden

Kompetenzbereich: Analysieren und Reflektieren

Kompetenzerwartungen am Ende der Klasse 4	Perspektivischer Einsatz der digitalen Medien SuS
Die SuS beschreiben die eigene Mediennutzung und -erfahrung und erkennen daraus resultierende Chancen und Risiken des Alltags	<ul style="list-style-type: none"> - nutzen Internetfragebögen, um Medienverhalten einzuschätzen - reflektieren ihre Ergebnisse und deren Wirkung kritisch
Die SuS kennen Regeln zum sinnvollen Umgang mit Unterhaltungsmedien	<ul style="list-style-type: none"> - ergründen und formulieren Regeln für den sinnvollen Umgang mit Unterhaltungs- und Informationsmedien - stellen in Rollenspielen Konflikte nach, zeichnen diese mit Aufnahmegeräten auf und sprechen über Lösungsmöglichkeiten (Kamera, iPads)
Die SuS vergleichen und bewerten altersgemäße Medienangebote und stellen die Vielfalt der Medienangebote und ihre Zielsetzung vor	<ul style="list-style-type: none"> - nutzen zum Reflektieren die Angebote des Internet ABC
Die SuS beschreiben an ausgewählten Beispielen (z.B. Film oder Werbung) die Wirkung stilistischer Merkmale	<ul style="list-style-type: none"> - setzen sich mit Bildern und Beiträgen gemeinsam auseinander (Dokumentenkamera, AirPlay über Apple Tv) - nutzen Angebote von Edmond und dessen neu vertonte Filme und sprechen über die Wirkung

8. Zukünftige Bedarfe

Der Vergleich mit der aktuellen Ausstattung und dem Medienbildungsplan zeigt, dass die Rheinschule noch Bedarfe hat, um Vorgaben des Landes NRW gewissenhaft umsetzen zu können.

Einen Computerraum kann die Rheinschule aus Platzgründen nicht einrichten. Daher wäre die Anschaffung von mobilen Endgeräten (evtl. iPads) mit der entsprechenden Ausstattung an Software wünschenswert. Um das Potential der Plattform Logineo optimal nutzen zu können, wäre eine Erweiterung mit der Erstellung von Schülerkonten notwendig sowie einen zuverlässigen Breitbandanschluss der Schule und ein gesichertes WLAN (Proxy), um einen reibungslosen Betrieb garantieren zu können (Logineo, Recherchieren im Internet, Streamen von Unterrichtsfilmen über Edmond). Bei der Präsentation von Schülerergebnissen wäre ein zusätzliches Tool hilfreich, dass es ermöglicht, die Ergebnisse auf den mobilen Endgeräten zu spiegeln (AirPlay). Da manche Bearbeitungen nicht nur auf mobilen Endgeräten erfolgen können und Kinder ihre Ergebnisse gerne in den Händen halten und mitnehmen können sollten, wäre die Ausstattung mit multifunktionalen Farbdruckern (Drucker, Scanner) in den Klassen hilfreich. Im Lehrplan ist gefordert, dass die Kinder sich selbst aufnehmen sollen. Dazu werden Digitalkameras und Videokameras mit entsprechender Bearbeitungssoftware benötigt.

Die Ausstattung mit neuer Technik in den Schulen setzt seitens der Lehrer ganz neue Kompetenzen voraus. Damit das Kollegium im Umgang mit den Neuen Medien sicher und kompetent wird, sollten daher regelmäßige Fortbildungen eingeplant werden.

Um einen Überblick über die zukünftigen Bedarfe im Bereich Hard- und Software zu erhalten, werden diese hier zusammen mit ihren Umsetzungsmöglichkeiten tabellarisch aufgelistet:

Bedarf	Umsetzungsmöglichkeit
Mobile Endgeräte	IPad (Apple), Surface (Windows)
WLAN (Proxy)	
Schnelles, sicheres Internet	Glasfaseranbindung
Individuelle, sichere Schülerkonten	Sichere Konten über Arbeitsplattform Logineo
AirPlay Mirroring	Apple Tv, Amazon Fire Tv Stick
Multifunktionale Farbdrucker	Farblaserdrucker und Scanner in einem Gerät
Digitalkameras	
Digitale Videokameras	
Bearbeitungssoftware	z. B. Pages, Pro Stage, Audacity,
Dokumentenkamera	

9. Ausblick

Eine weitere Planung ist dann möglich, wenn die Rheinschule konkrete Ausstattungspläne und -zusagen erhält. Das Medienkonzept ist ein konkreter Plan für ein längerfristiges Vorhaben. Im kommenden Schuljahr 2017/2018 wird es also eine zentrale Aufgabe sein, das Konzept zu evaluieren und weiterzuentwickeln.

Die Arbeitspläne der Unterrichtsfächer werden im Hinblick auf den Medienbildungsplan überarbeitet und angepasst.

Die Rheinschule soll bis zum Sommer 2016/2017 in allen Räumen mit Smartboards ausgestattet werden. Der Fortbildungsplan wird so angepasst, dass das Kollegium im Hinblick auf zukünftige Ausstattung geschult ist.

10. Literaturverzeichnis

Hörsken, R.: *Rahmen- Medienkonzept für die Primarstufe der Stadt Duisburg*.2009.

Kriebisch, I. und Schnack, J.: *Digitales Lernen. Einführung in den Themenschwerpunkt*. In: Pädagogik(6'16), 68. Jahrgang: Beltz Verlag, 2016.

Medienberatung NRW: *Lernförderliche IT-Ausstattung für Schulen. Orientierungshilfe für Schulträger und Schulen in NRW*: Münster/Düsseldorf, 1. Auflage, 2017.

Medienberatung NRW: *Leitfaden zum Medienpass NRW*: Münster/Düsseldorf, 2. Auflage, 2016.

Ministerium für Schule und Weiterbildung des Landes Nordrhein-Westfalen (Hg.): *Richtlinien und Lehrpläne für die Grundschule in NRW*. Düsseldorf: Ritterbach Verlag, 2008.

Internetseiten:

<http://www.logineo.schulministerium.nrw.de/Logineo-NRW/Datenschutz-Sicherheit/E-MailWeiterleitung/> 26.04.2017. 12:50.

<http://www.logineo.schulministerium.nrw.de/LOGINEO/Basis-Infrastruktur-für-Schulen-in-NRW/>. 26.04.2017. 12:49.

Leegmeerschule

Konzept:

Förderung der Medienkompetenz

Leegmeerschule



Katholische Grundschule der Stadt Emmerich

Hansastraße 56
46446 Emmerich am Rhein

1. Einleitung

Die Begegnung und der Umgang mit „Digitalen Medien“ sind inzwischen zu einem bestimmenden Teil der Lebenswirklichkeit von Kindern geworden. Die KIM-Studie¹ macht deutlich, dass schon Kinder im Grundschulalter digitale Medien regelmäßig zur Unterhaltung, zum Spielen und Lernen nutzen. Die unterschiedlichsten digitalen Medien und Endgeräte haben einen festen Platz in der Lebenswelt der Kinder gefunden: Spielekonsole, Computer/Laptop und Smartphone werden von vielen täglich genutzt.

Das Land NRW hat die Chancen der Digitalisierung erkannt und als erstes Bundesland ein Leitbild zum „Lernen im digitalen Wandel“ erarbeitet; dort werden neben den Kulturtechniken Schreiben, Lesen und Rechnen digitale Schlüsselkompetenzen als weitere Kulturtechnik benannt. Als digitale Schlüsselkompetenzen, die es zu erwerben gilt, werden benannt: Medienkompetenz, Anwendungs-Know-how und informatische Grundkenntnisse.

Die systematische Förderung der Medienkompetenz ist folglich eine wichtige Aufgabe von Schule geworden. Unsere Kinder sollen sowohl zu selbstbestimmtem und kritischem, als auch zu produktivem und kreativem Umgang in der heutigen Medienwelt befähigt werden – sie lernen *mit* Medien und sie lernen *über* Medien.

„Lernen mit Medien“ zielt auf die Verbesserung des fachlichen Lernens und unterstützt das selbstständige Lernen, indem Medien von Kindern zur Veranschaulichung von Unterrichtsinhalten, zur aktiven Auseinandersetzung mit fachlichen Inhalten und zur Recherche und Informationsbeschaffung (z.B. Internet) genutzt werden. Sowohl Bedienkompetenzen als auch Methodenkompetenzen werden in diesem Bereich erworben.

„Lernen über Medien“ meint einen zweiten Aspekt des Medieneinsatzes. Kompetenter Einsatz von Medien im Unterricht fragt nicht nur nach dem fachlichen Inhalt, sondern hinterfragt auch die Medienbotschaften und schult damit den sachgerechten, selbstbestimmten, kreativen und sozial verantwortlichen Umgang mit diesen. Teilnahme-, Reflexions- und Urteilskompetenzen werden hier erworben.

¹ Seit 1999 führt der Medienpädagogische Forschungsverbund Südwest regelmäßig eine Basisstudie zum Stellenwert der Medien im Alltag von Kindern (6 bis 13 Jahre) durch. Die KIM-Studie ist als Langzeitprojekt angelegt, um die sich im permanenten Wandel befindlichen Rahmenbedingungen des Medienangebots und die damit verbundenen Veränderungen adäquat abbilden zu können.

Die Arbeit mit digitalen Medien ist ein wichtiger Baustein unserer Schulentwicklung und gehört inzwischen weitgehend zum Unterrichtsalltag. Viele Jahre sind vergangen, seitdem die ersten Computer in unsere Schule eingezogen sind. Vor allem die Unterstützung unseres Schulträgers (Stadt Emmerich) und unseres Fördervereins haben zu dem vorhandenen Niveau digitaler Medien unserer Schule geführt.

Das aktualisierte Medienkonzept spiegelt zum Einen schon an unserer Schule genutzte Inhaltsbereiche wider, soll zum Anderen aufbauend in den nächsten Schuljahren durchgeführt und erprobt werden und ermöglicht dem Schulträger – im Rahmen des kommunalen Medienentwicklungsplans – den Einsatz von Medien zu planen und die dafür erforderlichen Voraussetzungen zu schaffen. Investitionen können somit langfristig und sinnvoll wirksam werden. Die pädagogisch sinnvolle Mediennutzung in der Leegmeerschule wird nachhaltig gewährleistet.

Im vorliegenden Medienkonzept steht die Arbeit mit digitalen Medien im Vordergrund. Gleichwohl muss aber darauf hingewiesen werden, dass der bewährte Einsatz von Printmedien nicht vernachlässigt werden darf und insbesondere das Medium „Buch“ einen hohen Stellenwert an der Leegmeerschule hat.²

² siehe Lesekonzept der Leegmeerschule

2. Unterrichtsentwicklung und Förderung der Medienkompetenz

Der Einsatz von Medien findet an unserer Schule in unterschiedlichen Formen und in verschiedenen Unterrichtssituationen statt. Das Ziel unseres Medienkonzeptes ist es, Lernen mit Medien systematisch in Lernprozesse zu integrieren. Folgende Kompetenzen sind uns in diesem Zusammenhang wichtig:

2.1 Kompetenz zur Kommunikation und Informationsbeschaffung

Die Kinder müssen angemessen in Methoden der Kommunikation und der Informationsbeschaffung eingeführt werden. Wenn sie mit einem grundlegenden Wissen über die neuen Techniken ausgestattet sind, werden sie an dieser Gesamtentwicklung teilnehmen und sie aktiv gestalten können. Sie müssen in die Lage versetzt werden, sich selbstständig Informationen mit Hilfe der Computer und der riesigen Wissensdatenbank des Internets zu beschaffen.

2.2 Kompetenz zum kritischen Handeln am Computer

Die moderne Gesellschaft verändert den Lebens- und Erfahrungshintergrund der heutigen Schülergeneration durch den Umgang mit neuen elektronischen Medien und Techniken. Eine Zunahme sozialer Konflikte ist zu beobachten. *Wie können nun aus der Menge der Informationen, die das Internet bietet, die für die Schüler wichtigen Informationen herausgefiltert werden? Wie können Schüler auf Internetinhalte vorbereitet werden, die für ihre Entwicklung schädlich sind?* An dieser Stelle liegt die Verantwortung dafür, sich auch kritisch mit dem Computer auseinanderzusetzen, auch im Elternhaus. Aus diesem Anlass werden an unserer Schule regelmäßig Informationsabende durchgeführt, die sowohl den Eltern als auch den Lehrern helfen, sich den Herausforderungen der Digitalisierung zu stellen und zu reagieren. Im Schuljahr 2016/2017 fand ein Informationsabend zum Thema „Computer- und Konsolenspiele“ der Initiative Eltern+Medien statt.

2.3 Fördern, Fordern und Diagnostizieren in der Schule

Der Computer ist Lern- und Übungsmittel. Die Kinder sollen in die Lage versetzt werden, mit Lernprogrammen umzugehen und Übungssoftware zum Fördern und Fordern einzusetzen. Kinder im Grundschulalter verbinden Computer häufig mit „wir spielen am Computer“. Das hat dann positiven Wert, wenn es gelingt, die sich daraus ergebende hohe Motivation dahin zu führen, durch eine Auswahl guter Programme Lerneffekte im Sinne des Lehrplans zu erzielen.

Alle Kinder haben aktuell Zugang zu folgenden Lernprogrammen:

- Budenberg-Selbstlernprogramm
- Kopfrechentrainer für Klasse 1-4 (Welt der Zahl)
- Welt der Zahl 1/2/3/4 (passend zu den Mathematikbüchern)
- Flex und Flora 1/2/3
- Lernwerkstatt 9

Die Arbeit mit der Leseförderung „**Antolin**“ (www.antolin.de), „**Leseludi**“ (www.leseludi.de) und die Mathematikprogramme „**Mathepirat**“ (www.mathepirat.de) und „**Zahlenzorro**“ (www.zahlenzorro.de) nutzen diese Motivation der Kinder, führen sie aus dem häuslichen Bereich in die Grundschularbeit zurück und unterstützen so den Lernprozess der Kinder im Umgang mit den Medien. Alle Kinder der Leegmeerschule sind bei diesen Lernprogrammen über die Schule angemeldet und lernen im Unterricht den Umgang damit kennen. Im Laufe der vier Grundschuljahre erhalten die Kinder immer wieder die Möglichkeit, in der Schule daran zu arbeiten, da nicht alle Kinder zu Hause einen Internetzugang haben.

Spezielle Internetseiten für den Sachunterricht wie z.B. www.hamsterkiste.de unterstützen den Lernprozess der Kinder bei der Erarbeitung von Sachwissen und können in die Werkstattarbeit bzw. die Arbeit an Stationen sehr gut integriert werden. Außerdem dient das Internet bei der Vorbereitung von kleinen Themenreferaten als motivierende Informationsquelle.

Auch im Bereich Deutsch stellt der Computer als Schreibinstrument einen motivierenden Aspekt dar, und die Kinder können so in die moderne Textverarbeitung eingeführt werden. Die PCs im Computerraum sind mit dem Windows-Office-Paket ausgestattet, so dass die Kinder die Möglichkeit erhalten, das Textverarbeitungsprogramm „Word“ zu nutzen.

Die Internetplattform „**Elena**“ (www.elena-learning.eu) wird im Unterricht der Seiteneinsteiger regelmäßig eingesetzt. Hier wird ein Grundwortschatz in vier Schritten in Form von Wörtern und Chunks erarbeitet. Außerdem arbeiten wir in diesem Kontext mit dem **TING-Stift**, der den Seiteneinsteigern jedes gedruckte Wort und das dazugehörige Bild aus bestimmten Hör-Bilderbüchern vorliest. Ein Grundwortschatz und dazugehörige einfache Satzstrukturen werden geübt.

Schließlich sind die Computer der Schule **integrativer Teil des Förderkonzepts** und werden unterstützend **im diagnostischen Bereich** eingesetzt. Computer können, wenn die entsprechenden Programme eingesetzt werden, Kindern helfen, nicht nur Defizite zu beseitigen, sondern regen an, sich in vielen Bereichen an schwierigen Aufgaben und Lösungsstrategien zu versuchen.


Bei der Arbeit mit den Materialien der Rechtschreibwerkstatt nach Sommer-Stumpfenhorst werden die Ergebnisse des Bild-Wort-Testes, der im ersten Schuljahr durchgeführt wird, von einem Computerprogramm ausgewertet. Die Auswertung bietet sowohl den Lehrerinnen als auch den Eltern Aufschluss über den Lernstand der Kinder im Bereich der Laut-Buchstaben-Zuordnung.

Im Bereich der Lesekompetenz wird seit dem Schuljahr 2012/2013 das computergestützte Diagnostikprogramm „**ELFE**“ in allen Schuljahren eingesetzt. Es bietet Aufschluss über das Leseverständnis auf Wort-, Satz- und Textebene.











Im Schuljahr 2013/2014 wurde die Schullizenz „**Online-Diagnose Grundschule**“ für die Fächer Mathematik und Deutsch (www.grundschuldiagnose.de) erworben. Das Programm unterstützt die Lehrer darin, den Lernstand der Schüler einfach, schnell und genau zu testen und zu diagnostizieren. So können die Lehrer frühzeitig Fördermaßnahmen einleiten. Hierbei helfen die Fördermaterialien, die auf Basis der Testergebnisse automatisch zusammengestellt werden. Jedes einzelne Kind erhält so eine individuell zugeschnittene Fördermappe.

Seit dem Schuljahr 2014/2015 arbeiten wir mit „**ILSA**“, einem Screening- und Förderprogramm für den mathematischen Anfangsunterricht. Durch ein PC-gestütztes, qualitatives Protokollprogramm wird eine individualisierte Zusammenstellung von Fördergruppen ermöglicht.








2.4 Der Medienpass NRW - Strukturell verankerte Vermittlung der Grundlagen von Medienkompetenz

Der  **MEDIENPASS NRW** ist ein anerkanntes Instrument zur Förderung der Medienkompetenz. Sein Kompetenzrahmen soll uns schließlich als Orientierungsrahmen für die Verankerung digitaler Aspekte in der Schul- und Unterrichtsentwicklung dienen.

Wir orientieren uns bei den Bausteinen der verschiedenen Kompetenzen an dem Angebot des LfM-Medienkompetenzförderungsprojektes „Internet-ABC“³ und ergänzen sie mit fächerspezifischen Projekten. Die Angebote sollen im Schuljahr 2017/2018 erprobt und die Bausteine mittelfristig weiter ergänzt werden.

Bedienen und Anwenden	Informieren und Recherchieren	Kommunizieren und Kooperieren	Produzieren und Präsentieren	Analysieren und Reflektieren
Die Schülerinnen und Schüler nutzen analoge Medien (z.B. Zeitung, Fernsehen, Radio) zur Unterhaltung und Information.	Die Schülerinnen und Schüler formulieren ihren Wissensbedarf.	Die Schülerinnen und Schüler beschreiben ihr eigenes Kommunikationsverhalten (z.B. Telefon, SMS, E-Mail, Chat).	Die Schülerinnen und Schüler beschreiben unterschiedliche Arten der Präsentation von Informationen (z.B. Plakat, Bildschirmpräsentation, Audio/Videobeitrag).	Die Schülerinnen und Schüler beschreiben eigene Mediennutzung und -erfahrungen und erkennen daraus resultierende Chancen und Risiken für ihren Alltag.
Jahrgangsstufe: 4 Fach: Deutsch/Sachunterricht Projekt: Zeitungsprojekt ZeusKids Jahrgangsstufe: 3-4  Internet-ABC Lerneinheit: Mit Reporter Eddie im Dschungel	Jahrgangsstufe: 3-4 Fach: Sachunterricht Internet-ABC Lerneinheit: Tierforscher im Internet 	Jahrgangsstufe: 3-4 Internet-ABC Lerneinheit: Internetbiografie und Internetnutzung 	Jahrgangsstufe: 3-4 Internet-ABC Lerneinheit: Mit Reporter Eddie im Dschungel 	Jahrgangsstufe: 3-4 Internet-ABC Lerneinheit: Risiken des Internets 
Die Schülerinnen und Schüler wenden Basisfunktionen digitaler Medien (z.B. Computer, digitaler Fotoapparat) an.	Die Schülerinnen und Schüler recherchieren unter Anleitung in altersgemäßen Lexika, Kindersuchmaschinen und Bibliotheksangeboten).	Die Schülerinnen und Schüler wenden altersgemäße Möglichkeiten der Online-Kommunikation (z.B. Chat, E-Mail) an.	Die Schülerinnen und Schüler beschreiben Vor- und Nachteile unterschiedlicher Medienprodukte (z.B. in Hinblick auf Zielgruppe, Gestaltungs- und Distributionsmöglichkeiten).	Die Schülerinnen und Schüler kennen Regeln zum sinnvollen Umgang mit Unterhaltungsmedien.
Jahrgangsstufe: 2 Fach: Mathematik Projekt: Geometrische Formen in der Schule Jahrgangsstufe: 3-4  Internet-ABC Lerneinheit: Von Tasten und Mäusen	Jahrgangsstufe: 3-4 Internet-ABC Lerneinheit: Suchen und Finden – Mit Detektiv Eddie auf Spurensuche 	Jahrgangsstufe: 3-4 Internet-ABC Lerneinheit: E-Mail und Newsletter Jahrgangsstufe: 3-4 Fach: Niederländisch AG Projekt: Wir schreiben E-Mails an die Schüler unserer Partnerschule in Netterden 	Jahrgangsstufe: 3-4 Internet-ABC Lerneinheit: Werbung und Einkaufen im Internet 	Jahrgangsstufe: 3-4 Internet-ABC Lerneinheit: Texte, Filme, Musik aus dem Netz – Was ist erlaubt? 

³ Das Internet-ABC ist ein spielerisches und sicheres Angebot für den Einstieg ins Internet. Als Ratgeber im Netz bietet es konkrete Hilfestellungen und Informationen zum verantwortungsvollen Umgang mit dem „World Wide Web“. (vgl. www.lfmpublikationen.lfm-nrw.de)

Die Schülerinnen und Schüler wenden Basisfunktionen eines Textverarbeitungsprogramms an (Formatierungen, Rechtschreibhilfe, Einfügen von Grafiken, Druckfunktion).	Die Schülerinnen und Schüler entnehmen Medien gezielt Informationen und geben sie wieder.	Die Schülerinnen und Schüler entwickeln Regeln und Empfehlungen für eine sichere Kommunikation im Internet.	Die Schülerinnen und Schüler erstellen unter Anleitung ein einfaches Medienprodukt (z.B. Plakat, Bildschirmpräsentation, Handy-Clip).	Die Schülerinnen und Schüler vergleichen und bewerten altersgemäße Medienangebote und stellen die Vielfalt der Medienangebote und ihre Zielsetzungen dar.
Jahrgangsstufe: 4 Fach: Deutsch Projekt: Abschlussbuch Texte schreiben im Textverarbeitungsprogramm „Word“	Jahrgangsstufe: 2-4 Fach: Deutsch Projekt: Ganzschriften - Lesebegleithefte <hr/> Jahrgangsstufe: 3-4 Fach: Deutsch Internet-ABC Lerneinheit: Mein Lieblingsbuch	 Jahrgangsstufe: 3-4 Internet-ABC Lerneinheit: Chat oder: Gespräche im Internet Soziale Netzwerke – Treffpunkte im Internet	 Jahrgangsstufe: 3-4 Internet-ABC Lerneinheit: Mitreden & Mitmachen: Fotoalbum	 Jahrgangsstufe: 3-4 Internet-ABC Lerneinheit: Mit Reporter Eddie im Dschungel
Die Schülerinnen und Schüler wenden Basisfunktionen des Internets an (z.B. Angabe der vollständigen URL, Nutzung von Links, Suchmaschinen).	Die Schülerinnen und Schüler unterscheiden zwischen Informations- und Werbebeiträgen.	Die Schülerinnen und Schüler nutzen unter Anleitung altersgemäße Medien (z.B. Wiki, Lernplattform) zur Zusammenarbeit bei schulischen Projekten.	Die Schülerinnen und Schüler stellen ihre Arbeitsergebnisse vor.	Die Schülerinnen und Schüler beschreiben an ausgewählten Beispielen (z.B. Film oder Werbung) die Wirkung stilistischer Merkmale.
 Jahrgangsstufe: 3-4 Internet-ABC Lerneinheit: Kapitän Eddie erobert das www-Weltmeer <hr/>  Jahrgangsstufe: 3-4 Internet-ABC Lerneinheit: In Meister Eddies Internetwerkstatt	Jahrgangsstufe: 4 Fach: Sachunterricht Projekt: Klasse 2000 – Glück und Werbung <hr/>  Jahrgangsstufe: 3-4 Internet-ABC Lerneinheit: Werbung und Einkaufen im Internet	 Jahrgangsstufe: 3-4 Fach: Kunst Internet-ABC Lerneinheit: Mein eigener Comic	Jahrgangsstufe: 2-4 Fach: Sachunterricht Projekt: Präsentation von Experten-Themen vor der Klasse (Lernplakate; PowerPoint)	Jahrgangsstufe: 2 Fach: Sachunterricht Projekt: Achtung, Werbung!

3. Ausstattung

3.1 Bestandsanalyse

Computer

Die Leegmeerschule verfügt über einen **Computerraum mit acht Computerplätzen**, die im Oktober 2012 neu ausgestattet wurden. In jedem Klassenraum, mit Ausnahme der beiden Klassenräume im Obergeschoss, befinden sich **jeweils zwei Computer**, die im Arbeitsprozess der Kinder von Kleingruppen genutzt werden können.

Zudem steht dem Kollegium ein separater Computerarbeitsplatz mit Drucker im Lehrerzimmer zur Verfügung. Alle Computer sind internetfähig und mit dem Drucker im Lehrerzimmer bzw. Computerraum vernetzt. Generell sind auch alle Computer miteinander vernetzt. Auf einem Server sind Benutzerprofile für die Benutzergruppen Administratoren, Lehrer und Schüler eingerichtet.

Die Kinder müssen sich mit einem Passwort anmelden, um dann mit den Programmen arbeiten zu können. Auch die Kollegen erhalten ein Passwort zur Anmeldung im pädagogischen Netz. Selbstverständlich verfügt die Leegmeerschule neben den Rechnern im pädagogischen Bereich auch über Verwaltungsrechner. Die beiden Bereiche sind komplett voneinander getrennt.

Interaktive Whiteboards - Smartboards

Im Schuljahr 2012/2013 wurden zwei **Smartboards** der Firma SMART Technologies angeschafft. Im folgenden Schuljahr wurde unsere Schule mit drei weiteren Smartboards ausgestattet und im Schuljahr 2014/2015 wurde uns von der Stadt Emmerich ein „Prowise Multitouch-Screen“ für eine Testphase zur Verfügung gestellt. Im Schuljahr 2015/2016 sind schließlich alle Klassen mit Smartboards ausgestattet worden. Das Smartboard kombiniert Computer und Tafel und bietet folgende Möglichkeiten:

- Nutzung als Tafel mit elektronischem Stift und Schwamm – fast wie eine herkömmliche Tafel
- Steuerung von PC-Anwendungen mit der Hand an der Arbeitsfläche (der Finger ist die Maus)
- Umwandlung der Handschrift in Druckschrift

- Tafelbilder zu den Projekten können zu Hause vorbereitet werden und mit USB-Sticks auf dem Schulserver bereitgestellt werden
- Nutzung digitaler Tafelbilder vorhandener Schulbuchwerke (Welt der Zahl, Bausteine, Flex und Flora) bzw. der Plattform bei SMART Technologies
- Nutzung digitaler Lehrermaterialien incl. E-Book (Welt der Zahl)
- Auf dem Schulserver haben wir eine Ablagestruktur geschaffen nach Jahrgängen und Fächern. Dort finden alle Kollegen praxiserprobte Dateien/Tafelbilder. (kollegialer Austausch)
- Präsentation von Schulsoftware (Welt der Zahl, Antolin, Leseludi, Mathepriat, Flex und Flora ...) gelingt anschaulich und konkret im Klassenverband.
- Internetanbindung (Hamsterkiste, Kindersuchmaschinen ...) für alle sichtbar im Klassenraum
- Alle Medien wie Text, Grafik, Bilder, Animationen, Töne und Filme können schnell und komfortabel genutzt werden.

Generell lässt sich feststellen, dass die Smartboards einen hohen aktiven Aufforderungscharakter für die Kinder darstellen. Die Kinder sind sehr motiviert und nehmen Unterrichtsinhalte interessiert und aufmerksam auf. Es ist erstaunlich, wie schnell sich die Kinder mit diesem Medium vertraut machen. Besonders in Einstiegsphasen kann man viele Unterrichtsinhalte für alle Kinder visuell besser deutlich machen. Neben den frontalen Unterrichtsphasen nutzen die Kinder auch in ihrer Partner- und Gruppenarbeit das Board sehr gerne und mittlerweile völlig selbstständig. Unbekannte Wörter können problemlos im Internet gesucht werden und besonders unseren Kindern mit Migrationshintergrund schnell und bildhaft veranschaulicht werden.

Den Lehrern steht zur Unterrichtsvorbereitung die **Software „Smart Notebook“** zur Verfügung. Die Software wird von den Kollegen nahezu täglich zur Unterrichtsvorbereitung genutzt. Die erstellten Dateien werden im Lehreraustausch auf dem Schulserver abgespeichert und können so von allen Kollegen genutzt werden. Inzwischen können wir auf einen beachtlichen Fundus an praxiserprobten Dateien zurückgreifen. In den Jahrgangsteams wird regelmäßig besprochen, welche Dateien zu geplanten Unterrichtsreihen erstellt bzw. überarbeitet werden sollen und die praktische Umsetzung erfolgt dann schließlich arbeitsteilig bezogen auf die verschiedenen Fächer.

Tablets – Das Grundschultablet der Firma Snappet



Die Leegmeerschule hat im Jahr 2013 an einem vierwöchigen Pilotprojekt der Firma „Snappet“ aus den Niederlanden teilgenommen. Um den Anforderungen des deutschen Schulsystems und den Besonderheiten des Lehrplans gerecht zu werden, wurden von unserem Kollegen Herrn Nadorp eigene Übungsaufgaben entwickelt, die die verschiedenen Kompetenzbereiche

umfassten. Die Evaluation der Pilotphase durch die teilnehmende Klasse bzw. durch die Klassenlehrerin ergab, dass die Schüler wenige Schwierigkeiten im Umgang mit den Tablets im Unterricht hatten. Die Arbeitsphasen mit Tablets zeichneten sich durch eine hohe Motivation sowie eine große bearbeitete Aufgabenmenge der Schüler aus. Als besonders positiv wurde die direkte Rückmeldung über das Ergebnis genannt. Eine klassenübergreifende Nutzung war zu dieser Zeit noch nicht möglich, da die Tablets personalisiert waren.

Im März und April 2016 hatten insgesamt fünf Klassen der Leegmeerschule die Möglichkeit, mit einem Klassensatz die Tablets der Firma „Snappet“ zu testen, die mittlerweile auch in Deutschland (Königstein) Fuß gefasst hat und 2015 den Deutschen Bildungsmedien-Preis „digita“ erhielt. Dadurch, dass die Tablets nun nicht mehr personalisiert sind, sondern die Schülerdaten individuell aus dem Netzwerk geladen werden, ist eine klassenübergreifende Nutzung der Tablets problemlos möglich. Die ersten Eindrücke haben gezeigt, dass eine Weiterentwicklung auf Grundlage der Rückmeldung durch die erste Pilotphase stattgefunden hat. So sind die Aufgabenbereiche in Mathematik nun nach den Kompetenzbereichen des Lehrplans mit verschiedenen Aufgabenformaten aufgeteilt und sind für jede Lerngruppe individuell freischaltbar, sodass eine spezifische Förderung auch für einzelne Schüler dieser Lerngruppe ermöglicht wird.

Beide Pilotphasen haben gezeigt, dass der Einsatz von Tablets im Unterricht der Grundschule vor allem als Übungsmedium mit hohem Aufforderungscharakter gewinnbringend eingesetzt werden kann.

Dank der Unterstützung unseres Fördervereins und der Möglichkeit, einen vorkonfigurierten LTE-WLAN-Router zu nutzen, können wir einen Klassensatz von 28 Snappet-Grundschultablets auch nach der letzten Pilotphase weiter einsetzen. Der Einsatz ist momentan somit allerdings auf

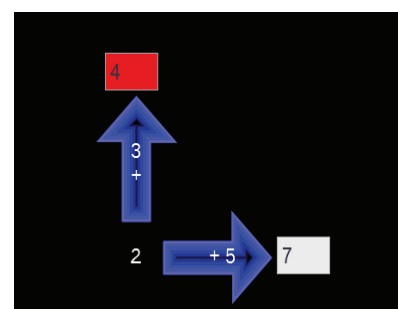
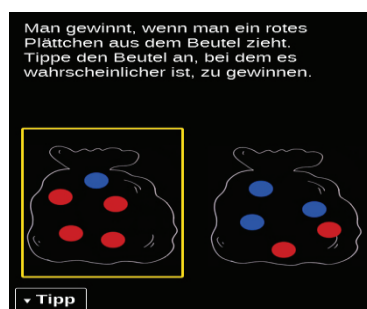
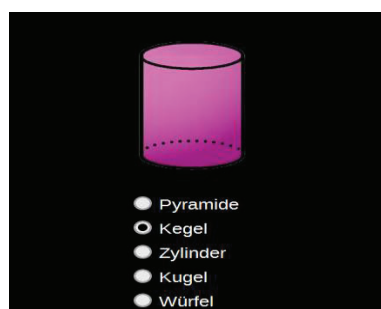
jeweils einen Klassenraum beschränkt. Ein Stundenplan regelt die Nutzung in den verschiedenen Klassen.

Das lehrplanorientierte Angebot des cloud-basierten Lernprogramms „Snappet“ (**WLAN erforderlich**) besteht mittlerweile aus 50.000 Aufgaben für Mathematik, Deutsch und Deutsch als Zweitsprache (DaZ), die von Pädagogen entwickelt wurden.

Beispiel: Möglichkeiten zur Einstellung der Lehrkraft für Mathematik⁴

<p>Für jede Lerngruppe kann ein individueller Lernplan eingerichtet werden. Dies kann für alle Kompetenzbereiche des Lehrplans gesehen werden.</p>	<p>Die Lehrkraft hat während der Arbeitsphase einen Überblick über die gesamte Lerngruppe und kann eventuell auf Probleme reagieren.</p>	<p>Die Lehrkräfte können die eingegebenen Lösungen der Schüler auswerten und Konsequenzen für die Weiterarbeit ableiten.</p>

Beispiel: Aufgaben- und Fehleranalyse individuell für jedes Kind



⁴ Snappet (www.dasgrundschultablet.de)

Bee-Bots



Da wir die Kinder nicht nur als Konsumenten sehen, sondern aktiv an Entwicklungen teilhaben lassen wollen, haben wir uns im Schuljahr 2016/2017 einen Referenten der Universität Münster in die Lehrerkonferenz eingeladen, um einen Input zum Thema „Informatik in der Grundschule“ zu erhalten. Sofort war allen Kollegen deutlich, dass dieser

Baustein eine sinnvolle und notwendige Ergänzung in unserem Konzept zur Medienerziehung darstellt. Insbesondere der Einsatz von **Bee-Bots**, programmierbaren Roboter-Bienen, reizte uns. In diesem Zusammenhang freuen wir uns sehr, dass unser beim Bildungsprojekt „Von Klein auf“ der Gelsenwasser Stiftung eingereichtes Projekt „Informatik in der Grundschule? – Bee-Bots machen es möglich!“ schließlich bewilligt wurde und wir durch die erhaltene Fördersumme im Dezember 2016 einen Klassensatz (24) Bee-Bots für unsere Schule anschaffen konnten. Den Themenbereich „Informatik in der Grundschule“ in unsere Arbeitspläne zu integrieren und Unterrichtsbausteine für den Einsatz der Bee-Bots in allen Jahrgängen zu erstellen, wird ein Entwicklungsziel des Schuljahres 2017/2018 sein.

Weitere elektronische Medien

Des Weiteren ist die Leegmeerschule mit folgenden elektronischen Medien ausgestattet:

- Fernseher
- DVD-Player
- Laptop
- Beamer
- OHP
- CD-Player
- Digitalkamera
- versch. CD, Videos, DVD
- Lautsprecheranlage
- mobile Musikbox

3.2 Bedarfsermittlung – Schritte in die Zukunft

Tablets

Neben dem Lernprogramm von „Snappet“ mit den vielfältigen Übungsaufgaben bietet sich der Einsatz von **zusätzlichen plattformunabhängigen** Tablets (Android oder iOS) für die Arbeit im Unterricht an. Hierdurch ergibt sich in Kombination mit einem WLAN-Netz folglich die Möglichkeit, individuell und zeitgleich Schüler in verschiedenen Klassen auf verschiedenen Lernniveaus zu fördern. Dabei bieten sich beispielsweise folgende Apps beziehungsweise Web-Anwendungen zum Üben und Festigen für die Hauptfächer an:

MATHEMATIK	
Rechentablett	Mit dieser App können die Schüler die Zerlegung von Zahlen im Zahlenraum bis 10 interaktiv trainieren. (von Christian Urff)
Zahlensucher	Diese App ist eine interaktive Möglichkeit, um die Orientierung im Zahlenraum bis 100 zu üben. Das Programm passt sich dem Leistungsstand der Schüler an. (von Christian Urff)
Rechendreieck	Mit dieser App kann man Aufgaben mit Rechendreiecken veranschaulichen und interaktiv lösen. (von Christian Urff)
Zwanzigerfeld	Das Zwanzigerfeld ist ein mathematisches Arbeitsmittel, das als Werkzeug und Veranschaulichungshilfe das Verständnis der Addition und Subtraktion im Zahlenraum bis 20 unterstützt. (von Christian Urff)
Hunderterfeld	Das Hunderterfeld ist eine Veranschaulichungs- und Rechenhilfe, die Kinder dabei unterstützt, Additions- und Subtraktionsaufgaben im Zahlenraum bis 100 zu verstehen. (von Christian Urff)
Zahlen bis 100	Diese Veranschaulichungshilfe unterstützt Kinder dabei, Mengen und Zahlen bis 100 miteinander zu verknüpfen. (von Christian Urff)
Fingerzahlen	Diese App trainiert den Aufbau grundlegender Zahlvorstellungen mit Hilfe der Finger. (von Christian Urff)
Zahlensucher	Mit dieser App üben die Kinder die Orientierung im Zahlenraum bis 100. (von Christian Urff)

Zahlenjagd	Mit dieser App werden die Zahlvorstellung und das Addieren im Zahlenraum bis 100 geübt. Es geht darum, möglichst schnell zu einer vorgegebenen Menge eine Zahl zu addieren. (von Christian Urff)
Blitzrechnen 1 Blitzrechnen 2	Die Apps „Blitzrechnen 1“ und „Blitzrechnen 2“ von Klett sind lehrplanorientiert und bieten durch ein besonderes Visualisierungskonzept und mehrere Schwierigkeitsabstufungen eine motivierende Möglichkeit, die grundlegenden Rechenoperationen zu trainieren. (von Ernst Klett Verlag GmbH)
Zahlenzorro Plus und Minus / Einmaleins / Uhrzeit	Mit den Apps von Zahlenzorro können die Schüler Plus- und Minusaufgaben im Zahlenraum bis 20, das Einmaleins sowie Uhrzeiten lesen und stellen spielerisch üben. (von BSV Westermann Schroedel Diesterweg)
Welt der Zahl Plus und Minus / Einmaleins / Knobeln	Mit den Apps von Welt der Zahl können die Schüler Plus- und Minusaufgaben im Zahlenraum bis 20, Aufgaben zum Einmaleins sowie Knobelaufgaben lösen. (von BSV Westermann Schroedel Diesterweg)
Mathe mit dem Känguru	Die Leegmeerschule nimmt bereits seit vielen Jahren an dem Känguru-Wettbewerb (Mathematik) teil. Für eine optimale Vorbereitung der Schüler bietet es sich an, die passende Känguru-App auf den Tablets nutzen zu können. (von Christian Urff)
Online- Diagnose Mathematik	Diese Web-Anwendung unterstützt die Lehrer dabei, den Lernstand der Schüler anhand der Bildungsstandards in Mathematik und Deutsch zu diagnostizieren. Auf Grundlage der Testergebnisse können individuelle Fördermappen erstellt werden, um Rückstände aufzuarbeiten. (www.grundschuldiagnose.de)
Mathe-Pirat	Diese Web-Anwendung ermöglicht der Lehrkraft, den Schülern individuelle Knobel-, Sach- und Geometrieaufgaben zur Verfügung zu stellen. (www.mathepirat.de)

DEUTSCH	
Grundschrift App	Mit der Grundschrift App kann das Kind die Schreibweise von Buchstaben, Buchstabenverbindungen erlernen und üben. (Grundschulverband)
Leseludi	Leseludi ermöglicht eine differenzierte Leseförderung in Grundschulen. Es bietet systematische Online-Leseübungen und Tests auf unterschiedlichen Lesestufen mit steigendem Schwierigkeitsgrad: vom silbenweisen Wörterlesen über die Satzebene bis zum Textverständnis. (www.leseludi.de)

Antolin	Antolin ist ein Online-Portal zur Leseförderung von Klasse 1 bis 10. Es ermuntert zum Lesen von Ganzschriften und schult das Erfassen von gelesenen Inhalten und lässt sich gut mit offenen Unterrichtsformen verbinden. (www.antolin.de)
Flex und Flora Schreibtablette	Mit dieser App festigen die Schüler alle Begriffe und Bilder der Flex und Flora Schreibtablette. Sie bietet vollständig vertonte Übungen, die im individuellen Tempo spielerisch bearbeitet werden können. (von BSV Westermann Schroedel Diesterweg)
Antolin Lesespiele	Mit dieser App können die Schüler auf spielerische Weise Konzentration, Wahrnehmung, Augenbewegung und Blickspanne trainieren. Sie fördert die Sicherheit bei der Worterfassung und verbessert die Lesefertigkeit und die Lesegeschwindigkeit. (von BSV Westermann Schroedel Diesterweg)
Karibu Silbenschwinger	Diese App ist für Erstklässler besonders geeignet. Die Kinder üben hier das Setzen von Silbenbögen. (von BSV Westermann Schroedel Diesterweg)
ABC Pirat	Hier können die Schüler durch gezieltes Training ähnlich der Arbeit mit einem Karteikasten ihre Rechtschreibleistungen verbessern. (www.abc-pirat.de)

Die Bedeutung des Bereichs „**Deutsch als Zielsprache**“ (**DaZ**) nimmt in unserer Gesellschaft stetig zu. Tablets bieten hier eine gute Möglichkeit, die betreffenden Schüler in diesem Bereich parallel zum Unterricht zu fördern. Unter anderem bieten „phase 6“ und der „Mildener Verlag“ die kostenfreie App „**Hallo**“ an. Das Hören, Aussprechen und Lesen kann von den Schülern selbstständig geübt werden. Die bereits erwähnte Internetplattform „**Elena**“ (www.elena-learning.eu) wird im Unterricht der Seiteneinsteiger regelmäßig eingesetzt.

Für die Förderung der Medienkompetenz bietet sich „**Scratch**“ im **fächerübergreifenden Umgang** mit Tablets an. „Scratch“ ist eine Programmiersprache, die es ermöglicht, Kindern (ab 8) die Grundkonzeption von Computerprogrammierungen nahe zu bringen und eigene „Geschichten“ zu programmieren. Die Schüler können verschiedene Algorithmen erstellen und Entdeckungen über deren Auswirkungen machen. „Scratch“ fördert systematisches Denken und bietet eine Möglichkeit, bereits Grundschüler „hinter die Kulissen“ von Computerprogrammen blicken zu lassen. Des Weiteren bietet sich in diesem Zusammenhang die **Bee-Bot App** an. Auch die Anwendung der Lerneinheiten des **Internet-ABC** sind am Tablet vorteilhaft.

Neben den vielen Einsatzmöglichkeiten im Bereich des Übens und Festigens verschiedener Unterrichtsinhalte, eignen sich plattformunabhängige Tablets außerdem noch zum **Recherchieren**, **Produzieren** und **Präsentieren**. Die Kinder können mobile Internetrecherchen durchführen, Texte, Bilder, Videos und Tondateien wiedergeben.

Der Einsatz nicht personalisierter, plattformunabhängiger Tablets bringt letztlich auf mehreren Ebenen einen Mehrwert mit sich:

Mehrwert für das System Schule

Tablets als mobile Endgeräte sind nicht räumlich gebunden, sodass ein flexibler Einsatz in allen Klassen ermöglicht wird. Während der Einsatz der Grundschultablets von Snappet mit dem vorkonfigurierten LTE-WLAN-Router zur Zeit noch gut geplant werden muss, würden diese aufwendigen Vorbereitungen entfallen, wenn in jeder Klasse jederzeit eine gewisse Anzahl von plattformunabhängigen Tablets zur Verfügung stände. Der Medieneinsatz würde so effektiv und flexibel, da keine wertvolle Lernzeit für organisatorische Prozesse aufgewandt werden müsste.

Mehrwert für die Schüler

Die Schüler haben die Möglichkeit, ihrem Lernstand und ihrer Lerngeschwindigkeit entsprechend mit den Tablets zu arbeiten. Die Erfahrungen haben gezeigt, dass der Einsatz dieses Mediums bei den Lernern eine hohe Motivation und Konzentrationsleistung hervorruft. Deutlich wird dies insbesondere bei der bearbeiteten Aufgabenmenge im Vergleich zu Arbeitsphasen, in denen die Aufgaben in Heften gelöst werden. Die Bearbeitung von Rechenaufgaben mit Tablets stellt nicht das Aufschreiben, sondern die Lösung der Aufgabe in den Vordergrund. Die Reduktion auf eine sichtbare Aufgabe und das direkte Feedback zur eingegebenen Lösung schaffen Orientierung für die Schüler.

Neben den fachlichen Kompetenzen können Tablets zur Förderung überfachlicher Fähigkeiten im Bereich der Medienkompetenz genutzt werden.

Mehrwert für die Lehrer

Im Rahmen des „Gemeinsamen Lernens“ erhält der Bereich der individuellen Förderung durch zieldifferentes Unterrichten an unserer Schule eine noch größere Bedeutung. Um diesen Anforderungen gerecht zu werden und die Lehrer in ihrer Arbeit gleichzeitig zu entlasten, bietet

die Differenzierungsmöglichkeit durch den Einsatz von Tablets eine große Chance. Die Lehrkraft übernimmt – wie es das Arbeitsmittelkonzept aus der Mediendidaktik vorsieht – eine „strukturierende und moderierende Rolle“ und sorgt für eine Selbsttätigkeit der Schüler⁵. Die Differenzierung kann durch Aktivieren beziehungsweise Deaktivieren einer Aufgabengruppe individuell angepasst werden. Es besteht auch die Möglichkeit des adaptiven Lernens. Hier wählt das System einen „individuellen Lernpfad“, der auf den Lernstand des Kindes abgestimmt ist.⁶ Der Lernprozess aller Schüler kann in einer Übersicht durch die Lehrkraft eingesehen werden. Diese Dokumentation ermöglicht eine genaue Analyse des Leistungsstandes aller Kinder der Klasse und kann in Elterngesprächen als Unterstützung der fachlichen Beratung genutzt werden.

Es gilt schließlich, die Potenziale von Tablets für bekannte Unterrichtsmethoden zu eruieren und zu nutzen, beziehungsweise Ideen für neue Unterrichtsmethoden mithilfe der Tablets zu entwickeln. Durch ihr Format schränken Tablets weder die Bewegungsfreiheit noch die Zusammenarbeit in kooperativen Lernformen ein und „schaffen damit eine wichtige Voraussetzung für die Verwendung unterschiedlicher Methoden und für die gleichzeitige Nutzung verschiedener Medien.“⁷ Ein für einen Methodenwechsel nötiger Medienwechsel ist beispielweise mit Tablets ohne Raumwechsel möglich. Gerade diese flexiblen Nutzungsmöglichkeiten sind im Unterrichtsalltag ein großer Vorteil und bieten den Lehrern ein großes Spektrum an möglichen Einsätzen der Tablets im Unterricht, um dem Kriterium der Methodenvielfalt als Qualitätsmerkmal guten Unterrichts gerecht zu werden.

Dokumentenkameras

Eine Dokumentenkamera tastet schriftliche oder bildliche Vorlagen (Texte, Bilder, Folien) ab und erzeugt gestochen scharfe Bilder, die mit dem Beamer ans Smartboard projiziert werden können. Außerdem verfügt die Dokumentenkamera über ein Präzisionskamera-System, mit dem sich Objekte aus verschiedenen Perspektiven detail- und farbgetreu darstellen lassen. Damit steht, zum Beispiel für den Sachunterricht, ein Medium zur Verfügung, mit dem kleinste Objekte wie etwa ein

⁵ Vgl. Süß, Daniel; Lampert, Claudia; Trueltzsch-Wijnen, Christine (2013): Medienpädagogik. Ein Studienbuch zur Einführung. 2., überarb. und aktualisierte Aufl. Wiesbaden: Springer VS (Studienbücher zur Kommunikations- und Medienwissenschaft), S.174

⁶ Vgl. Snappet

⁷ Kirch, Michael (2014): Tablets integrieren – Methodenvielfalt erweitern, In: Die Grundschulzeitschrift. Whiteboard und Tablet. Neue Technologien auf dem Weg in die Schule. Heft 275.276, S.49

Querschnitt eines Getreidekorns für alle gleichzeitig vergrößert und anschaulich gemacht werden können.

Besonders sinnvoll erscheint uns der Einsatz einer Dokumentenkamera bei der Visualisierung von Lernplakaten, die im Sachunterricht, aber auch in vielen anderen Fächern in Gruppen erarbeitet werden. Die Darstellungsgröße und Darstellungsqualität könnte verbessert werden und die Schüler-Präsentationen könnten wesentlich besser für den Unterricht und das Lernen nutzbar gemacht werden.

Digitalisierte Schülerbücherei und Leseförderung durch Onilo

Der komplette Buchbestand unserer Schülerbücherei könnte in einer Bücherei-Software aufgenommen werden. Somit würden der Karteikartenbetrieb und damit ein schnelleres und komfortableres Ausleihen möglich werden.

Die Anschaffung einer Schullizenz von Onilo (www.onilo.de) könnte außerdem ein Lesevergnügen der besonderen Art werden. Interaktive Boardstories erwecken die Figuren aus zahlreichen Kinderbüchern zum Leben und so das Interesse der Kinder. Die großflächigen Bilder auf dem Smartboard wirken besonders beeindruckend auf die Kinder. Zu jeder Boardstory gibt es Unterrichtsmaterial. Die Geschichte kann somit multimedial und zum Teil multilingual aufbereitet und mit Lernspielen, Verständnisfragen und interaktivem Unterrichtsmaterial angereichert werden.

Sonderpädagogische Förderung

Als Schule des Gemeinsamen Lernens kommt der Nutzung der digitalen Medien für therapeutische Lernprozesse eine wichtige Rolle zu. Inhalte vergrößert darstellen, Texte vorlesen lassen, beliebig viele Wiederholungen und verschiedene Interaktionsmöglichkeiten zulassen – alles Merkmale, die digitale Medien bieten und die in der Sonderpädagogik von großem Nutzen sein können. Der Einsatz von entsprechender Lernsoftware kann beim Erkennen von Lernproblemen unterstützen und bietet die Möglichkeit zur speziellen Förderung der Kinder. Merkmale von Lernsoftware, wie der spielerische Zugang zum Lernen und die hohe Motivation der Kinder mit digitalen Medien zu arbeiten, können gerade in der sonderpädagogischen Förderung genutzt werden. Mittelfristig soll entsprechende Software (z.B. www.hindelang-software.de, HEXE TRIKI, www.legakids.net ...) gesichtet und auf Eignung in der sonderpädagogischen Förderung geprüft werden. In diesem

Zusammenhang wollen wir uns Unterstützung von den „Inklusions-Scouts“ (www.inklusive-medienarbeit.de/inklusions-souts) holen, die als medienpädagogische Fachkräfte ihr Wissen und ihre Erfahrungen in der Durchführung von inklusiven Medienprojekten weitergeben.

Virtual-Reality-Brillen

Im Rahmen der anstehenden Qualitätsanalyse im Herbst 2017 haben wir uns die Schülerpartizipation zu einem Handlungsfeld unserer Schulentwicklung gemacht. Ein Wunsch mehrerer Kinder im Hinblick auf die Mitbestimmung bei Themen für den Unterricht (Schülerbefragung anlässlich der QA im Februar 2017) war u.a. der Einsatz von Virtual-Reality-Brillen, die in Kombination mit einem Smartphone oder Tablet eine computergenerierte, interaktive, virtuelle Umgebung erzeugen. Da wir die Wünsche der Kinder erst nehmen, wollen wir uns langfristig mit dieser neuen digitalen Technik auseinandersetzen und mögliche Einsatzoptionen für unsere Schule prüfen. Eine erste Recherche hat bereits ergeben, dass die sogenannten „Google Expeditions mit VR-Brillen“ auch in Deutschland auf dem Vormarsch sind. Gemeinsam mit der Stiftung Lesen hat beispielsweise Google ein Projekt für deutschsprachige Schüler entwickelt. Hier können Kinder in die Kreidezeit eintauchen, Dinosaurier bestaunen, Museen besuchen, den Mount Everest besteigen oder sogar ins Weltall gleiten.

Digitale Schülerverwaltung für Lehrer

„Die Klassenmappe“ beispielsweise - ist eine App (iOS), die für die täglichen Klassengeschäfte einer Lehrkraft entwickelt wurde und folgende Funktionen hat:

- Verwaltung von Schülerdaten, Fächern, Bewertungen, Kompetenzständen, Hausaufgaben, Fehlzeiten, Stundenplänen, Unterrichtsplanung, Schülernotizen, Elterngesprächsnotizen ...
- Darstellung der Einträge in Listenform, Export als PDF, Übertragung für Windows oder MacOS

Nachdem ein Kollege diese App privat gesichtet und in einer Lehrerkonferenz („*Neues aus der Digitalen Welt*“) vorgestellt hat, war sich das Kollegium schnell einig, dass die digitale Schülerverwaltung ein weiterer *Schritt in die Zukunft* sein könnte, mit dem wir uns mittelfristig näher auseinandersetzen möchten. Hier ist es besonders wichtig, zunächst einmal den rechtlichen Rahmen zu klären.

4. Medienkompetenz des Kollegiums - Fortbildungsplanung

Voraussetzung für einen erfolgreichen Einsatz der Digitalen Medien im Schulbetrieb ist ein hinreichend ausgebildetes Kollegium. Das Kollegium der Leegmeerschule steht den Digitalen Medien insgesamt sehr offen gegenüber und macht diese immer wieder zum Gegenstand schulinterner Fortbildungen bzw. zu Tagesordnungspunkten in der Lehrerkonferenz:

Schuljahr 2012/2013	Smartboards – Einführung Smartboards – weitere Schritte
Schuljahr 2013/2014	Medienpass NRW Online Diagnose
Schuljahr 2014/2015	<u>Individuelle Förderung mit digitalen Medien:</u> Lernwerkstatt 9 & EDMOND (Silke Herrenbrück, Medienberaterin Kreis Kleve)
Schuljahr 2015/2016	Snappet - Tableteinsatz
Schuljahr 2016/2017	Worksheet-Crafter (Software für differenzierte Arbeitsblattgestaltung) Optimierung und Strukturierung des Lehreraustausches im pädagogischen Netz Informatik in der Grundschule/Einsatzmöglichkeiten der Bee-Bots (Alexander Best, Uni Münster)

Seit dem Schuljahr 2016/2017 gibt es in jeder Lehrerkonferenz den festen Tagesordnungspunkt **„Neues aus der Digitalen Welt“**. Hier findet ein regelmäßiger Input zu Hard- oder Software von „unseren Fachleuten“ statt. Außerdem bietet er Raum für aktuelle Fragestellungen zu digitalen Themen.

Ferner bieten die Medienbeauftragten der Schule auf Abruf Einweisungen für Einzelpersonen oder Kleingruppen zu konkreten individuellen Fragestellungen an:

- Einführung in die Arbeit mit dem Smartboard
- Einführung in die Software Smart-Notebook
- Einführung in die Arbeit mit dem Grundschultablet
- Einsatzmöglichkeiten der Bee-Bots
- Vorstellung neu angeschaffter Software

Neue Kollegen erhalten generell eine Smartboardeinführung durch die Medienbeauftragten der Schule und eine Auflistung notwendiger Passwörter.⁸

Wir sind in der glücklichen Lage, drei Kollegen zu haben, die im Kompetenzteam Kleve moderieren. Ihr Know-How im Hinblick auf Digitale Medien kommt uns immer wieder zu Gute (z.B. Interaktive Whiteboards – Best Practice, DaZ-Sprachförderung mit digitalen Medien ...).

Für die Zukunft muss die Medienkompetenz der Kollegen weiter gefördert werden, um die besonderen Erwartungen, die mit dem Lernen mit digitalen Medien verbunden werden, erfüllen zu können. Sie benötigen einerseits **Bedienkompetenz**, um sich bei der Nutzung von Software und Geräten sicher zu fühlen. Gleichzeitig müssen **Unterrichtskonzepte** entwickelt werden, die es ermöglichen, den Mehrwert der digitalen Medien mit der gewohnten Unterrichtspraxis zu verbinden oder neue Unterrichtsformen zu erproben.

Schulinterne Lehrerfortbildungen werden weiterhin einen hohen Stellenwert an unserer Schule haben. Dabei können wir – wie bereits erwähnt – auf „Experten“ aus eigener Reihe zurückgreifen, aber auch Angebote externer Moderatoren (Medienberater, Kompetenzteam ...) sollen nach wie vor genutzt werden.

Initiiert durch unseren Schulträger wurde unser Medienkonzept im Schuljahr 2016/2017 überarbeitet, um eine Grundlage zum Aufbau eines Medienentwicklungsplanes zu schaffen. In der Fortbildungs- und Schulentwicklungsplanung ergeben sich schließlich folgende Schwerpunkte im Bereich der digitalen Medien für die nächsten Schuljahre:

- Medienpass NRW – Umsetzung an der Leegmeerschule
- Informatik in der Grundschule – Unterrichtsbausteine für den Einsatz der Bee-Bots
- Sonderpädagogische Förderung mit digitalen Medien

⁸ siehe Konzept „Unterstützung und Professionalisierung neuer Kollegen“ der Leegmeerschule

5. Ansprechpartner

So wie es sich in den letzten Jahren bereits gezeigt hat, ist es auch in Zukunft von großer Bedeutung feste Ansprechpartner für den **First-Level-** und **Second-Level-Support** zu haben. Eine weiterhin enge und vertrauensvolle Zusammenarbeit von Schule und Schulträger ist dabei unerlässlich.

First-Level-Support	
Medienbeauftragte der Schule	Frau van Kampen, Frau Delbeck, Herr Nadorp
Second-Level-Support	
Kommunales Rechenzentrum (KRZN) – Pädagogisches Netz, Anschaffung Software	Herr Fischer
EDV-Abteilung der Stadt Emmerich – Verwaltungsnetz, Anschaffung Hardware	Herr Schmitz

Der First-Level-Support ist das Bindeglied zwischen Schule und dem Second-Level Support und hat folgende Aufgaben⁹:

- Mitwirkung in der Medienkonzeptentwicklung
- Schulung und Beratung des Kollegiums und gegebenenfalls des nicht-lehrenden Personals
- Verwalten von Benutzerkonten
- Strukturierte Fehlermeldung an den Second-Level-Support
- Einfache Fehlerbehebung

6. Darstellung im Internet – Präsentation der Schule

Die öffentliche Darstellung einer Schule durch eine schuleigene Homepage hat in den letzten Jahren zunehmend an Bedeutung gewonnen. Sie bietet ein Forum über die Schulgrenzen hinaus, dient der Präsentation pädagogischer Arbeit und leistet schnelle Information und Kommunikation. Seit 2011 präsentiert sich unsere Schule auf folgender Homepage: **www.leegmeerschule.de**. Sie wird von den Medienbeauftragten Frau Delbeck und Frau van Kampen immer wieder aktualisiert.

⁹ Hoffmann, Vaupel, Paschenda: Wartung und Pflege von IT-Ausstattungen in Schulen: Eine Orientierungshilfe zur Zusammenarbeit von Schulen und Schulträgern. (Hrsg. Medienberatung NRW) 3. überarbeitete Auflage 2008. S. 12

7. Ausblick

Entwicklungsmöglichkeiten und -bedarfe für den Einsatz von digitalen Medien im Unterricht sollen regelmäßig eruiert und reflektiert werden und das Konzept als Arbeitsgrundlage aktuellen Bedürfnissen und Zielen entsprechend angepasst werden.

„In diesem Prozess wird es immer wieder erforderlich sein, Konzepte und subjektive Theorien [...] gegebenenfalls zu hinterfragen und immer wieder den Sinn des eigenen Tuns in Frage zu stellen.“¹⁰

¹⁰ Rösch, Eike; Maurer, Björn: Apps in der Schule, In: Merz. Medien + Erziehung. Zeitschrift für Medienpädagogik. 58. Jahrgang, Heft 03/14. München 2014, S. 30

Liebfrauenschule

Medienkonzept

Liebfrauenschule
Emmerich am Rhein



Ziel:

Das schuleigene Medienkonzept soll das Lernen mit Medien systematisch in die Lernprozesse unserer Kinder integrieren. Die SchülerInnen sollen so Kenntnisse, Einsichten, Fähigkeiten und Fertigkeiten im Bereich Medien erlernen, um den Herausforderungen in einer von Medien beeinflussten Welt gerecht werden zu können. Das schließt einen reflektierten Umgang mit eben diesen Medien ein. Das Medienkonzept ist Bestandteil des Schulprogramms und so gemeinsame Grundlage zur Gestaltung der Lernumgebung und Unterrichtsorganisation in der Liebfrauenschule.

Inhaltsangabe:

1. Ausgangslage der Liebfrauenschule	S. 2
2. Aktuelle Ausstattung der Liebfrauenschule	S. 2
3. Aussagen zur Unterrichtsentwicklung	S. 4
4. Ausblick und zukünftige Ausstattung der Liebfrauenschule	S. 7
5. Literatur	S. 8
6. Anhang	S. 9

1. Ausgangslage der Liebfrauenschule

Bildung ist im 21. Jahrhundert ein entscheidender Faktor für persönlichen und beruflichen Erfolg. Zu dieser Bildung gehört auch, moderne Informations- und Kommunikationsmedien zu beherrschen. Unsere Schule hat hier einen wichtigen Beitrag zu leisten: Sie sorgt zum einen für Basiskompetenzen im Umgang mit digitalen Medien und erzieht zugleich zu kritischem Medienkonsum.

Durch die Integration von Lernen mit Medien in systematischen Lernprozessen erwerben die SchülerInnen der Liebfrauenschule Kenntnisse, Einsichten, Fähigkeiten und Fertigkeiten.

„Indem die Medien selbst zum Gegenstand der Arbeit im Unterricht werden, erfahren die SchülerInnen Möglichkeiten und Beschränkungen einer durch Medien geprägten Lebenswirklichkeit. Die systematische Arbeit mit Medien trägt dazu bei, die Medienkompetenz der Kinder zu entwickeln“.¹

Das vorgestellte Medienkonzept der Liebfrauenschule erläutert konzeptionelle Aspekte zur Erlangung von Medienkompetenz, baut auf schuleigenen Medien-Fahrplan² aus 2015 auf und zieht entsprechende Wünsche zur medialen Ausstattung einschließlich Fortbildungsbedarfe des Kollegiums mit sich.

2. Aktuelle Ausstattung der Liebfrauenschule

Die nun folgende Tabelle gibt einen Überblick über die aktuelle Ausstattung im Bereich Medien (September 2017) unserer Schule.

¹ Lehrplan NRW Grundschule 2008: S. 15



² Medien-Fahrplan: Schulprogramm der Liebfrauenschule, Emmerich am Rhein, aktualisierte Version 2015

Technik	Ort	Anzahl
Computer		
Lehrercomputer	Lehrerzimmer (mit Internet) 11 Klassenräume mit Smartboard (mit Internet)	2 (1 im päd. Netzwerk, 1 im Verwaltungs-Netzwerk)
Schülercomputer	Klassenzimmer (mit Internet)	2 (je Klassenzimmer)
Laptop	flexibel	1 (Betriebssystem: Windows XP)
Peripherie		
Smartboard	Klassenräume	11
Beamer	flexibel festmontiert (im Lehrerzimmer)	1 1
PC-Lautsprecher		
Drucker	Lehrerzimmer (Zugriff von allen Schüler-Arbeitsplätzen)	1
Leinwand	Lehrerzimmer	1
Analoge Geräte		
Musikanlage	flexibel	1
	Klassenzimmer	1 (je Klassenzimmer)
	Ganztag	1 (je Gruppe)
Software	Beschreibung	Lizenz
Anwendungsprogramme		
Microsoft Office	nur 1 Rechner im Lehrerzimmer	Windows
Open Office	alle weiteren Rechner	-
Mozilla Firefox	Internet-Browser	OS
ActivInspire	11 Lehrerrechner in Klassenräumen mit Smartboard	Promethean

Lernprogramme		
Lernwerkstatt Mühlacker	Deutsch, Mathe, SU etc.	Schullizenz
Antolin	Leseförderprogramm online	Schullizenz
Zahlenzorro	Rechenttraining online	Schullizenz
Interaktive Tafelbilder –Flex und Flo	Mathematik Kl.4	Schullizenz
Diagnoseprogramme (Lehrer)		
Rechtschreibwerkstatt	online	Collie Shop
Hamburger Schreibprobe	online	VPM

3. Aussagen zur Unterrichtsentwicklung

Die Kompetenzerwartungen, die unsere Liebfrauenschüler bis Ende Klasse 4 erreichen sollen, werden in folgender Tabelle³ detaillierter dargestellt. Hierbei wird nach den Fächern unterschieden. Die Farben grün und rot geben an, welche Kompetenzen bereits im schuleigenen Lehrplan festgeschrieben sind (grün) bzw. welche noch in Zukunft verankert werden müssen (rot).

Deu = Deutsch	KU = Kunst	GA = Gruppenarbeit
Ma = Mathematik	MU = Musik	PA = Partnerarbeit
SU = Sachunterricht	Engl. = Englisch in der GS	
 = in den einzelnen Stoffverteilungsplänen bereits festgelegt  = noch nicht in den einzelnen Stoffverteilungsplänen verankert (zum Teil wegen fehlender medialer Ausstattung)		

³vgl. Medienpass NRW: <https://www.medienpass.nrw.de>

Kompetenzerwartungen am Ende der Klasse 4

Bedienen und Anwenden Ich weiß, wie man Medien nutzt!	Informieren und Recherchieren Ich finde, was ich wissen will!	Kommunizieren und Kooperieren Ich trete in Kontakt mit anderen!	Produzieren und Präsentieren Ich zeige, was ich gelernt habe!	Analysieren und Reflektieren Ich denke über mein Medienverhalten nach!
Ich weiß, wie und wofür ich Zeitungen, Fernsehen oder Radio verwenden kann. Die Schülerinnen und Schüler nutzen analoge Medien (z.B. Zeitungen, Fernsehen, Radio) zur Unterhaltung und Information.	Ich kann beschreiben, welche Informationen ich brauche. Die Schülerinnen und Schüler formulieren ihren Wissensbedarf.	Ich kann beschreiben, wie und mit welchen Medien ich mich mit anderen austausche. Die Schülerinnen und Schüler beschreiben ihr eigenes Kommunikationsverhalten (z.B. Telefon, SMS, E-Mail, Chat)	Ich weiß, welche Arten von Präsentationen es gibt. Die Schülerinnen und Schüler beschreiben unterschiedliche Arten der Präsentation von Informationen (z.B. Plakat, Bildschirmpräsentation, Audio-/Videobeitrag)	Ich kann beschreiben, wie ich Medien nutze und was gut oder schlecht daran ist. Die Schülerinnen und Schüler beschreiben die eigene Mediennutzung und -erfahrung und erkennen daraus resultierende Chancen und Risiken für ihren Alltag.
Jahrgangsstufe 4 Deu	Jahrgangsstufe 2- 4 SU, Engl.	Jahrgangsstufe 3 Deu	Jahrgangsstufe 2- 4 Deu, SU, Engl.	Jahrgangsstufe 4 SU
Im Rahmen des Zeitungsprojekts „ZEUS Kids“	Sammeln von Fragen zu sachunterrichtlichen oder fremdsprachlichen Themen	Briefe schreiben	Referate mit Hilfe von Plakaten Webquest	Klasse 2000- Thema: Bildschirmmedien Vertiefung Unterrichtsreihe aus: Medienpass NRW
Ich kann einfache Funktionen von Computern, Handys oder Digitalkameras bedienen. Die Schülerinnen und Schüler wenden Basisfunktionen digitaler Medien (z.B. Computer, digitaler Fotoapparat) an.	Mit ein wenig Hilfe finde ich Informationen in der Bücherei und im Internet. Die Schülerinnen und Schüler recherchieren unter Anleitung in altersgemäßen Lexika, Kindersuchmaschinen und Bibliotheksangeboten.	Ich kann mich per E-Mail oder im Chat sicher verständigen. Die Schülerinnen und Schüler wenden altersgemäße Möglichkeiten der Online Kommunikation (z.B. Chat, E-Mail) an.	Ich kenne Vor- und Nachteile verschiedener Medienprodukte. Die Schülerinnen und Schüler beschreiben Vor- und Nachteile unterschiedlicher Medienprodukte (z.B. in Hinblick auf Zielgruppe, Gestaltungs- und Distributionsmöglichk.)	Ich weiß, worauf ich achten muss, um Medien gut und sicher zu nutzen. Die Schülerinnen und Schüler kennen Regeln zum sinnvollen Umgang mit Unterhaltungsmedien.
Jahrgangsstufe 1- 4 Deu, Ma, SU	Jahrgangsstufe 2- 4 Deu, SU	Jahrgangsstufe 4	Jahrgangsstufe 4	Jahrgangsstufe 1- 4 Fächerübergreifend
Umgang und Gebrauch von Lernsoftware Dokumentation von Experimenten (z.B. auch Fotos)	Lexika und Sachbücher in der Klasse, von zu Hause oder aus der Bücherei Suchmaschinen (Blinde Kuh, Frag Finn) im Netz	Medienprojekttag	Medienprojekttag	Regelmäßige Thematisierung im Erzähl-kreis (Erzählen vom Wochenende/von den Ferien)

Bedienen und Anwenden Ich weiß, wie man Medien nutzt!	Informieren und Recherchieren Ich finde, was ich wissen will!	Kommunizieren und Kooperieren Ich trete in Kontakt mit anderen!	Produzieren und Präsentieren Ich zeige, was ich gelernt habe!	Analysieren und Reflektieren Ich denke über mein Medienverhalten nach!
Ich kann am Computer Texte schreiben, gestalten und ausdrucken. Die Schülerinnen und Schüler wenden Basisfunktionen eines Textverarbeitungsprogramms an (Formatierungen, Rechtschreibhilfe, Einfügen von Grafiken, Druckfunktionen)	Ich kann erzählen, was ich in den Medien gelesen, gesehen oder gehört habe. Die Schülerinnen und Schüler entnehmen Medien gezielt Informationen und geben sie weiter.	Ich weiß, worauf ich achten muss, wenn ich im Internet anderen schreibe. Die Schülerinnen und Schüler entwickeln Regeln und Empfehlungen für eine sichere Kommunikation im Internet.	Mit etwas Hilfe kann ich ein einfaches Medienprodukt erstellen. Die Schülerinnen und Schüler erstellen unter Anleitung ein einfache Medienprodukt	Ich kenne verschiedene Medienangebote, ihre Unterschiede und Gemeinsamkeiten. Die Schülerinnen und Schüler vergleichen und bewerten altersgem. Medienangebote und stellen Vielfalt der Medienangebote und ihre Zielsetzung dar.
Jahrgangsstufe 2- 4 Deu, SU	Jahrgangsstufe 1- 4 Deu, SU, Engl., KU, MU	Jahrgangsstufe 4	Jahrgangsstufe 2- 4 Deu, SU	Jahrgangsstufe 4
Tippen von freien Texten im Schreibprogramm Open Office	Sachbücher Fernsehen (zu Hause) Webquest im Internet	Medienprojekttag	Präsentation von Partnerarbeits-/Gruppenarbeitsergebnissen Mindmap Mindmap am PC/Tablet Dokumentation von Ergebnissen aus Experimenten (auch mit Fotos)	Medienprojekttag
Ich kann Internetseiten öffnen, eine Suchmaschine bedienen und Links nutzen. Die Schülerinnen und Schüler wenden Basisfunktionen des Internets (z.B. Angabe der vollständigen URL, Nutzung von Links, Suchmaschinen).	Ich kann Werbung und Information unterscheiden. Die Schülerinnen und Schüler unterscheiden zwischen Informations- und Werbebeiträgen.	Mit ein wenig Hilfe, nutze ich digitale Angebote wie Wikis oder Lernplattformen für die Schule. Die Schülerinnen und Schüler nutzen unter Anleitung altersgemäße Medien (z.B. Wiki, Lernplattform) zur Zusammenarbeit bei schulischen Projekten.	Ich stelle in der Klasse meine Ergebnisse vor. Die Schülerinnen und Schüler stellen ihre Arbeitsergebnisse vor.	Ich weiß, wie Medien auf mich wirken können. Die Schülerinnen und Schüler beschreiben an ausgewählten Beispielen (z.B. Film oder Werbung) die Wirkung stilistischer Merkmale.
Jahrgangsstufe 1- 4 Deu, Ma	Jahrgangsstufe 4 Deu,SU	Jahrgangsstufe 4	Jahrgangsstufe 2- 4 alle Fächer	Jahrgangsstufe 4 SU
Einführung und Nutzung von Antolin und Zahlenzorro	Im Rahmen des Zeitungsprojekts „ZEUSKids“ Klasse 2000 Thema Werbung	Medienprojekttag	Präsentation freier Texte/ Plakate/ GA/ Experten Themen vor der Klasse bzw. vor anderen Klassen	Klasse 2000 Thema Werbung

In der Erst- und Anschlussförderung im sprachlichen Bereich (früher: Sprachförderung von Kindern mit Deutsch als Zweitsprache) als auch in der Erlangung von Recht-/Schreibkompetenz werden vorhandene Lernprogramme der Schule sowie Internet-Plattformen – falls sinnvoll und einsatzbereit - im Unterricht genutzt. Im Bereich der Rechtschreibung/Diagnosediktate nutzen wir derzeit ein Analyse- und Beratungsprogramm. Hier können Verschreibungen der Kinder computergestützt ausgewertet werden und Übungsbereiche werden - hierarchisch strukturiert - empfohlen. Dieses Programm verfügt ebenfalls über die Funktion, dass die Kinder Diktattexte vom PC diktiert bekommen und so ihr Diktat in ihrem individuellen Tempo und zu einem individuellen Zeitpunkt schreiben können.

Für die Leseförderung nutzen wir das Online-Portal Antolin. Kinder können im offenen Anfang, in der Lernzeit sowie zuhause lesend Punkte sammeln. In den Klassen 3 und 4 werden themenbezogene, individuelle Klassenleselisten eingestellt.

4. Ausblick und Aussagen zur zukünftigen Ausstattung

Eine Weiterentwicklung der medialen Ausstattung ist uns ein besonderes Anliegen. Tablets haben einen hohen **Aufforderungs- und Motivationscharakter** für Kinder. Funktion und Anwendung **schließen an die mediale Lebenswelt der Kinder an**. Die entsprechende Lernsoftware lässt sich **individuell sowie ansprechend und spielerisch** regelmäßig je nach Notwendigkeit des einzelnen Schülers sofort einsetzen. Die Anwendungssoftware erlaubt und ermöglicht völlig **selbständigen Umgang** der Kinder mit dem Tablet. Ein hohes **aktives Handlungspotential** erleichtert den Kindern das Lernen entsprechend dem individuellen Leistungsstand. Die entdeckende Haltung der Selbständigkeit und Eigenverantwortung für das eigene Lernen wird gefördert, in dem die Kinder in Arbeitsphasen das Tablet benutzen, um zu üben, Arbeitsergebnisse zu erstellen, sich Informationen zu beschaffen (Internet) und Arbeitsergebnisse für Mitschüler zu präsentieren.

Zum Start in die Arbeit mit Tablets bieten sich Koffer an, bestehend aus 30 Tablets, pro Schuljahr (also: 4 Tablet-Koffer). So können sich die Lehrerteams im Jahrgang entsprechend über Unterrichtserfahrung oder auch persönliche mediale Fähigkeiten austauschen. Nur so kann sich ein Medienkonzept schulintern entwickeln und weiterentwickeln.

Um Online Lernprogramme wie ...

- Leseludi (Leseprogramm für leseschwache Kinder ab dem 1. Schuljahr)
- Flex und Flo App (zusätzl. Mathematiksoftware zum Lehrwerk)
- Flex und Flora Lernsoftware
- Laut-Buchstaben Sortiermaschine
- Erste Wörter Schreiben online
- Anlaut Lineal online

} Zusätzliches Material der Rechtschreibwerkstatt
nach N. Sommer Stumpfenhorst

... sinnvoll anzuschaffen sowie individuell und regelmäßig einsetzen zu können, benötigen wir die **Einrichtung eines W-LAN Netzes** an der Liebfrauenschule.

Unser Ziel ist es, durch den Einsatz von Tablets in möglichst vielen Klassen die **Medienkompetenz unserer Schüler zu erhöhen**. Kinder in Liebfrauen sollen die Fähigkeit erwerben, sachgerecht, selbstbestimmt, kreativ und sozial verantwortlich in einer durch Medien geprägten Welt zu handeln. Sie sollen lernen, dass das Medium Computer zur Informationsgewinnung, zum Lernen, zur Kommunikation, zur Kooperation und zur Unterhaltung genutzt werden kann.

Im Hinblick auf unsere pädagogische Leitidee „Glauben (er)leben – christliche Wertekultur“ ist uns vor allem **die kritische Auseinandersetzung mit den Einflüssen der Medien**, z.B. mit den Wirkungen auf Gefühle, auf Vorstellungen von Realität, auf Verhaltensorientierungen und auf soziale und gesellschaftliche Zusammenhänge besonders wichtig.

Das Tablet unterstützt uns bei der Realisierung dieses Zieles in besonderem Maße und wir hoffen auf eine schnelle Realisierung zum Einsatz von Tablets an der Liebfrauenschule.

Intensive Schulungen und Fortbildungen des Kollegiums ist eine Selbstverständlichkeit. Diese werden langfristig angelegt und starten schon mit dem nächsten Schuljahr mit folgenden Bereichen:

- Kollegiumsinterne Schulung (SchilF): Einführung in den Gebrauch des Smartboards sowie Nutzung des Smartboardprogramms „ActivInspire“ (siehe Schulentwicklungsplan 2017/18) mit Moderatorin Frau Vos (Medienbeauftragte unsere Schule)
- Schulung zur Umsetzung des Medienkonzeptes: Weiterentwicklung des schuleigenen Arbeitsplanes (siehe Schulentwicklungsplan 2017/18; 2018/19)
- Schulung zur Einführung in die Arbeit mit Tablets im Unterricht der Liebfrauenschule (wünschenswert für den Schulentwicklungsplan 2018/19)

Frau Herrenbrück als Moderatorin des Kompetenzteams des Kreises Kleve kooperiert mit uns, um uns bei den Fortbildungsprozessen zu unterstützen.

5. Literatur

Lehrplan Grundschule NRW: Ritterbach Verlag 2008

Medienpass NRW: <https://www.medienpass.nrw.de/de/content/grundschule>

Medienberatung durch das Bildungsportal des Landes NRW: <http://www.medienberatung.schulministerium.nrw.de/Medienberatung/Medien-und-Schule/Medienkonzept/>

Schulprogramm der Liebfrauenschule, Emmerich am Rhein: Medien-Fahrplan der Liebfrauenschule: aktualisierte Version 2015

6. Anhang

Verbindliche Absprachen: Neue Medien – „Fahrplan“ für die Liebfrauenschule Emmerich am Rhein

Anlegen aller 1. Klässler als neue Nutzer in das pädagogische Netzwerk durch das KRZ

ZAHLENZORRO

www.Zahlenzorro.de

- Vollständige Klasse anlegen
- ⇒ Elterninfo (Vorlage vorhanden)
- mit Benutzername und Kennwort

1. SCHULJAHR
bis Weihnachten

VERBINDLICH für Antolin+Zahlenzorro

- Klassenname
bestehend aus: der Name der Lehrerin
(verbindlich)
+ Name des Klassentiers/
Klbezeichnung
(optional)
z.B.: Frau Vos – 3a oder Frau Vos – Rabe
Leo
- INFO: Klassenbezeichnung muss jährlich
an Jahrgang angepasst werden

- Schüleranmeldung
⇒ Nur Vorname
(zur Unterscheidung zweier
Kinder mit gl. Vornamen:
Zusatz des 1. Buchstabens des
Nachnamens z.B.: Saskia V.
+ Angabe männlich. oder weiblich

ANTOLIN

www.Antolin.de

- Vollständige Klasse anlegen
- ⇒ Elterninfo (Vorlage vorhanden)
- (Benutzername + Kennwort werden von
Zahlenzorro automatisch übernommen)

2. SCHULJAHR
bis 1. Elternabend

Versetzung aller Schüler in das neue Schuljahr durch das KRZ

Vollständiges Einrichten der Klasse
bei „LERNWERKSTATT“

spätestens Beginn
3. SCHULJAHR

Spätestens zum Beginn des neuen Schuljahres vollständige Löschung der gesamten
abgegangenen Klasse bei Zahlenzorro, Antolin und Lernwerkstatt durch Klassen- oder FachlehrerIN.

St. Georg-Schule

Hüthum

Medienkonzept der St. Georg-Schule Hüthum

erstellt im Rahmen des Medienentwicklungsplanes der Stadt Emmerich am Rhein

Juni 2017

Inhaltsverzeichnis	2
Erklärung zum Inhaltsverzeichnis	3
Vorbemerkung	4
1. Klassische Medien - So arbeiten wir traditionell	4
1.1. Bücher	4
1.2 Zeitungen und Zeitschriften	5
1.3 Film, Fernsehen und Hörspiele	5
1.4 Darstellende Medien	5
1.5 Theater	5
2. Neue Medien – So arbeiten wir IT-gestützt	6
2.1. Einleitung	6
2.2. Schule und neue Medien	7
2.2.1 Kompetenzen - Medienpass	8
2.2.1.1 Erwerb von Bedien- und Medienkompetenz	8
2.2.2 ausgewählte Inhalte in den Jahrgangsstufen	10
2.2.2.1. Deutsch	10
2.2.2.2. Mathematik	18
2.2.2.3. Sachunterricht	23
2.2.2.4 Kunst	38
2.2.3 Aufstellung themenorientierter Internetseiten für den Unterricht	42

3. Bestandsaufnahme - Hardware	48
3.1 Anwendungs- und Lernprogramme	49
4. Ausstattungsbedarf	50
4.1 Anwendungs- und Lernprogramme	51
5. Fortbildungsbedarfe	52
6. Schlussbemerkung	53

Erklärung zum Inhaltsverzeichnis

Unter Punkt 1 benennen wir **klassische Medien** und beschreiben, die wir traditionell im Unterricht einsetzen.

Unter Punkt 2 geben wir zunächst eine Einleitung mit Aussagen zu **Neuen Medien** und gehen auf die **Bedien- und Methodenkompetenzbereiche ein (Medienpass NRW)**.

Unter 2.2.2. zeigen wir auf, wie wir bisher mit Medien arbeiten und wie wir mit Neuen Medien in produktiver Anzahl arbeiten könnten.

Es sind **ausgewählte Inhalte für die vier Unterrichtsfächer** Deutsch, Mathematik, Sachunterricht und Kunst aufgeführt.

Die lehrplan- und richtlinienorientierten Fächerbereiche sind jahrgangsweise aufgelistet. Der Einsatz der **klassischen und der neuen Medien werden gegenübergestellt**. Die **Medienkompetenzbereiche sind entsprechend markiert** und am Ende einer jeden Listung sind die **resultierenden Medien- und Fortbildungsbedarfe** benannt. So sind sowohl die schulinternen Curricula wie auch ihre methodisch-didaktische Einbettung erkennbar.

Themen- und fächerorientierte Internetseiten werden benannt.

Es folgt die **Bestandsaufnahme** der Hardware und der Anwendungs- und Lernprogramme unter Punkt 3 und der **Ausstattungsbedarf** der Hardware und der Anwendungs- und Lernprogramme unter Punkt 4.

In Punkt 5 benennen wir den **Fortbildungsbedarf** und beschreiben mögliche Umsetzungsmöglichkeiten.

Vorbemerkung

Um ein Medienkonzept zu erstellen muss erst einmal geklärt werden:

Was sind eigentlich Medien?

Das Wort „Medien“ stammt von dem lateinischen Begriff „medium“ ab und bedeutet so viel wie „Vermittler“. Medien sind also Träger von Informationen, mit deren Hilfe diese übermittelt und verbreitet werden. Häufig kann man damit sehr viele Menschen erreichen, deshalb spricht man auch oft von „Massenmedien“.

Zur näheren Erläuterung unterteilen wir in unserem Konzept die Medien in zwei große Gruppen:

- a) Klassische Medien und
- b) Neue Medien.

1. Klassische Medien – So arbeiten wir traditionell

Zu den Klassischen Medien, die in unserer Schule genutzt werden, gehören:

- 1. Bücher (Bibliothek)
- 2. Zeitungen und Zeitschriften
- 3. Film, Fernsehen und Hörspiel
- 4. darstellende Medien wie Malerei, Flugblatt, Plakat und
- 5. Theater

1.1 Bücher

Zu den wichtigsten Kulturfertigkeiten des Menschen gehört neben dem Schreiben auch das **Lesen**. Lesen spielt in allen Fächern eine entscheidende Rolle und die Entwicklung von Lesefertigkeiten wird als Ziel von allen Fachlehrern angestrebt.

Unser schulinterner Lehrplan legt fest, dass in jedem Schuljahr mindestens **eine Ganzschrift** gelesen wird.

Leseanregungen können sich die Schüler auch in der **Klassenbücherei** holen. Hier stehen neben altersgerechten Bilder- und Kinderbüchern auch Nachschlagewerke für den Unterricht bereit. Wir sind bestrebt, den Bestand an Büchern regelmäßig zu erweitern.

St. Georg-Schule Hütthum

Weitere Aktionen an unserer Schule, die den Umgang mit dem Medium Buch unterstützen, sind:

Aktionen zum Welttag des Buches, Einlösen der Büchergutscheine

tägliches vorweihnachtliches Vorlesen in den Klassen

Lesewettbewerb in allen Klassen, Teilnahme am Städtischen Lesewettbewerb der Klassen 2 bis 4

Nutzung der Lernportale „Leseludi“ oder „Antolin“ zur Leseförderung.

1.2 Zeitungen und Zeitschriften

- Teilnahme der Klassen 4 am Zeus-Leseprojekt
- Zeitschrift Praxis Grundschule
- Zeitschrift Grundschule Aktuell
- Zeitschrift Grundschule Kunst
- Amtsblatt

1.3 Film, Fernsehen und Hörspiele

Weitere Medien, die eine große Rolle im alltäglichen Leben spielen, sind **Film und Fernsehen**. Damit Schüler nicht unkritische Konsumenten werden, die sich nur berieseln lassen, werden v.a. Filme auf DVD genutzt, um ein kritisches Herangehen an dieses Medium anzubahnen.

Dazu werden Filme nicht einfach nur geschaut, sondern es gibt dazu lenkende Aufgaben

Mit Hilfe der neuen Whiteboards können über Youtube auch Hörbeispiele in den Unterricht integriert werden.

1.4 Darstellende Medien

Zur Präsentation von Unterrichtsergebnissen oder Information nutzen wir die

- Korkwände in den Fluren,
- Präsentationsleinen in den Klassen
- Stelltafeln
- Aufsteller für Flyer
- Litfaßsäule im Hauptgebäude und den
- Schaukasten am Altbau

1.5 Theater

Für Veranstaltungen im Schulleben wie die Karnevals- oder Weihnachtsfeier bereiten die Kinder in ihren Klassen kurze Beiträge vor.

2. Neue Medien – So arbeiten wir IT-gestützt

2.1 Einleitung

Kinder erschließen sich die Welt zu großen Teilen mit und durch Medien. Die kindliche Mediennutzung hat sich seit Einführung des Fernsehens und dessen Entwicklung zum Massenmedium ab 1950 massiv verändert. Durch die Verbreitung von PCs und die zunehmende Nutzung von Internet und Multimedia seit Mitte der 1990er Jahre haben sich weitere, für das Aufwachsen von Kindern relevante, Veränderungen ergeben.

Durch die Miniaturisierung von Computertechnologien und die Allgegenwärtigkeit des Internets verändert sich die Mediennutzung von Kindern noch einmal erheblich. Die Grundschule steht nun vor der Aufgabe, die Chancen dieser Entwicklungen aufzugreifen und den Risiken entgegenzuwirken, indem sie Kinder bei der Entwicklung ihrer Medienkompetenz unterstützt.

Heute nutzen Kinder im Grundschulalter digitale Medien regelmäßig zur Unterhaltung, zum Spielen und Lernen. Sie kommunizieren digital und bewegen sich in „Sozialen“ Netzwerken. Medien bieten darüber hinaus für Kinder besondere Möglichkeiten zur Entwicklung und Pflege vielfältiger Interessen und zur Erweiterung des eigenen Horizonts.

Durch ihre Allgegenwärtigkeit ist die multimediale interaktive Welt eine bedeutsame Sozialisationsinstanz geworden. Sie eröffnet den Kindern neue Interessensbereiche und Entfaltungsmöglichkeiten und wird somit bedeutsam für Persönlichkeitsentwicklung und Identitätsbildung. Zugleich lässt sie sich als fachlich interessante Lernumgebung nutzen.

Diese Entwicklungen stellen die Schule vor große Herausforderungen. Dabei bezieht sich Medienbildung sowohl auf das Lernen über Medien als auch auf das Lernen mit Medien. Beide Bereiche sind im Unterricht zu berücksichtigen. Medienbildung muss sich auch mit Fragen des Medienschutzes im Grundschulalter beschäftigen. Die Förderung technischer Kompetenzen zur Bedienung von digitalen Medien ist eine wichtige Basis. Für eine kompetente Nutzung sind aber vor allem auch solche Fähigkeiten bedeutsam, die Kindern einen kritisch reflektierten und zugleich kreativ-produktiven und sozial-wertschätzenden Umgang mit digitalen Medien ermöglichen.

2.2 Schule und neue Medien

2.2.1 Kompetenzen

Das reflektierte und produktive Nutzen von Medien aller Art im Unterricht befähigt Schülerinnen und Schüler, Medienangebote zunehmend selbstständig auszuwählen, eigene Medienbeiträge zu gestalten, zu verbreiten sowie kritisch bewerten zu können.

Medien im Unterricht sind in den meisten Fächern Werkzeuge zum Lernen, in einigen Fächern aber auch Gegenstand des Lernens selbst. Sie erleichtern es, die Lebenswirklichkeit der Schülerinnen und Schüler in das schulische Lernen einzubeziehen. Der Einsatz von Computer und Internet ermöglicht darüber hinaus differenzierte bzw. individualisierte Lernangebote. Er erweitert die Vielfalt von Lernformen im Unterricht und verändert auch die Rolle der Lehrerinnen und Lehrer, die verstärkt als Lernberaterinnen und Lernberater aktiv werden müssen.

Die Medienarbeit im Grundschulbereich leistet einen Beitrag zur Entwicklung der in den Lehrplänen geforderten Kompetenzen:

a) Sachkompetenz:

Die Kinder setzen sich mit verschiedenen Medienarten auseinander. Sie beschäftigen sich mit der Gestaltung, der Wirkung und Herstellung von Medien. Dabei erwerben sie insbesondere erste Kenntnisse im Umgang mit dem PC und Software.

b) Methodenkompetenz:

Die Schüler sind in der Lage, mit verschiedenen Medientechniken umzugehen, die unterschiedlichen Medienarten als Arbeitsmittel und Informationsquelle zu erkennen und zu nutzen.

c) Sozialkompetenz:

Die Mädchen und Jungen arbeiten mit den Medien aufgabenorientiert in wechselnden Arbeitsgruppen. Außerdem lernen sie im Netz erfolgreich zu kommunizieren.

d) Selbstkompetenz:

Die Schüler reflektieren ihr eigenes Mediennutzungsverhalten und wählen zum Bewältigen einer bestimmten Aufgabe eine geeignete Medienart aus.

Mit zunehmender Sicherheit im Umgang mit verschiedenen Medien werden die Schülerinnen und Schüler auch sensibel für deren Risiken und lernen, sie verantwortungsbewusst zu nutzen. Sie erwerben jene Kompetenzen, die für das Erstellen eigener Medienprodukte notwendig sind.

2.2.1.1 Erwerb von Bedien- und Methodenkompetenz

Im Folgenden wird aufgezeigt, welche Anwendungstechniken die Schülerinnen und Schüler in der Schuleingangsphase bzw. in den Klassen 3/4 erlernen. Die Aufstellung orientiert sich sowohl an unserem Schulprogramm als auch an dem im Medienpass NRW verankerten Kompetenzrahmen.

Umgang mit dem Computer				
	1	2	3	4
Computer und Peripheriegeräte benennen und bedienen (Maus, Monitor, Kopfhörer...)	x	x	x	x
Computer ein- und ausschalten (herunterfahren)	x	x	x	x
Programme kennen, starten und beenden (z.B. Blitzrechnen)	x	x	x	x
Passwort verwenden (Lernprogramme)	x	x	x	x
Mithilfe der Maus gezielt Aktionen auslösen (zeigen, klicken, scrollen)	x	x	x	x
Verschiedene Nutzungsmöglichkeiten des Computers kennen (Textverarbeitung, Internet...)			x	x
Speichern, Drucken, Kopieren, Einfügen			x	x
Tastatur nutzen (Eingabetaste, Leertaste, Löschen von Zeichen, Groß- und Kleinschreibung)	x	x	x	x
Textverarbeitung				
Wörter, Sätze und Texte am PC schreiben	x	x	x	x
Textformatierungen durchführen (Schriftgröße, -art, links- und rechtsbündig, zentriert, Blocksatz)			x	x
Text(teil)e markieren, ausschneiden, kopieren und einfügen			x	x
Texte speichern			x	x
Rechtschreibkorrektur			x	x
Bild aus dem Internet in einen Text kopieren, einfügen und bearbeiten			x	x

St. Georg-Schule Hütthum

Umgang mit dem Internet				
Möglichkeiten des Internets kennenlernen		x	x	x
Webadresse eingeben und Webseiten aufrufen	x	x	x	x
Links nutzen			x	x
ausgewählte Browserschaltflächen nutzen			x	x
in einem Hypertext navigieren			x	x
Suchstrategien für bestimmte Fragestellungen anwenden			x	x
Gezielt nach bestimmten Informationen mithilfe von Begriffen im Internet suchen			x	x
Verschiedene Suchmaschinen nutzen (fragfinn, blindekuh)		x	x	x
Suchstrategien an den Ergebnissen vergleichen			x	x
Suchergebnisse kritisch reflektieren			x	x
Bild öffnen, kopieren, speichern			x	x
Sicherheitsregeln im Umgang mit dem Internet beachten	x	x	x	x
Nutzung der Lernportale Antolin, Leseludi, Mathepirat, Hamsterkiste	x	x	x	x

2.2.2 ausgewählte Inhalte in den einzelnen Jahrgangsstufen

In Anlehnung an die im Medienpass NRW aufgeführten Medienkompetenzbereiche stellen wir im Folgenden konkrete Verbindungen zu den bestehenden Lehrplänen der einzelnen Fächer her. Es wird aufgezeigt, wie und wo der Medienkompetenzerwerb in den Fachunterricht integriert werden kann.

Fach: Deutsch	Jahrgang: 1, 2, 3, 4
---------------	----------------------

Bereich	Medien		Medienkompetenzbereich				
	klassische Medien	neue Medien	bedienen anwenden	informieren recherchieren	kommunizieren kooperieren	produzieren präsentieren	analysieren reflektieren
Klasse 1 Lesen, mit Texten und Medien umgehen	-Fibel -Tinto -Dinoarbeitsheft -Bilderbücher -Klassenbücherei -Lesemaus -Ganzschrift mit Lesebegleitmaterial -Mini-Lesehefte -Wort-Aufbau-Karten	www.Leseludi.de www.Antolin.de (Leseleiß und Bücher) www.legasthenie-software.de App mit dem Zebra (Anlautbogen)	X				
Klasse 2 Lesen, mit Texten und Medien umgehen	-Lesebuch -Sprachbuch -Lesemaus -Bilderbücher -Ganzschrift mit Lesebegleitheft -Lesepakete -Klassenbücherei -Besuch der Stadtbücherei –	www.Leseludi.de www.Antolin.de (Leseleiß und Bücher) www.legasthenie-software.de	X				

St. Georg-Schule Hütthum

	Anbahnung der Buchausleihe						
Klasse 3 Lesen, mit Texten und Medien umgehen	-Lesebuch -Sprachbuch -Lesemaus -Lesepakete -Ganzschrift mit Lesebegleitheft -Klassenbücherei	www.Leseludi.de www.Antolin.de (Leseleiß und Bücher) www.legasthenie-software.de www.hamsterkiste.de www.blinde-kuh.de www.fragfinn.de www.mauswiesel.de www.youtube.de Suchmaschine: google whiteboard	X	X			
Klasse 4 Lesen, mit Texten und Medien umgehen	-Lesebuch -Sprachbuch -Lesepakete -Ganzschrift mit Lesebegleitheft -Klassenbücherei	www.Leseludi.de www.Antolin.de (Leseleiß und Bücher) www.legasthenie-software.de www.hamsterkiste.de www.blinde-kuh.de www.fragfinn.de www.mauswiesel.de www.youtube.de Suchmaschine: google whiteboard	X	X			

Resultierender Bedarf

Ausstattung (Hardware/Software)	Kenntnisse / Fortbildung
iPad für jedes Kind im eigenen Klassenraum www.Lernwerkstatt9.de www.worksheet-crafter.de Vollversion von www.legasthenie-software.de	-Kenntnisse aus bisheriger Anwendung im vorhandenen iPad-Raum -Fortbildung zu Apps und regelmäßige Schulungen -regelmäßige Unterweisung am whiteboard

Bereich	Medien		Medienkompetenzbereich				
	klassische Medien	neue Medien	bedienen anwenden	informieren recherchieren	kommunizieren kooperieren	produzieren präsentieren	analysieren reflektieren
Klasse 1 Sprechen und Zuhören	-Erzählstein -Klassentier -Kamashibai (Erzähltheater) -Erzählkarten (Bildersammlung, Reizwörter)	-iPad als Aufnahmegerät für Ton und Bild mit Headset -Easy speak (Mikrofon und Abspielgerät) -Hörspiele	X	X	X	X	X
Klasse 2 Sprechen und Zuhören	-Erzählstein -Klassentier -Kamashibai (Erzähltheater) -Erzählkarten (Bildersammlung, Reizwörter)	-iPad als Aufnahmegerät für Ton und Bild mit Headset -Easy speak (Mikrofon und Abspielgerät) -Hörspiele	X	X	X	X	X
Klasse 3 Sprechen und Zuhören	-Erzählstein -Klassentier -Kamashibai (Erzähltheater) -Erzählkarten (Bildersammlung, Reizwörter)	-iPad als Aufnahmegerät für Ton und Bild mit Headset -Easy speak (Mikrofon und Abspielgerät) -Hörspiele	X	X	X	X	X
Klasse 4 Sprechen und Zuhören	-Erzählstein -Klassentier -Kamashibai (Erzähltheater) -Erzählkarten (Bildersammlung, Reizwörter)	-iPad als Aufnahmegerät für Ton und Bild mit Headset -Easy speak (Mikrofon und Abspielgerät) -Hörspiele	X	X	X	X	X

Resultierender Bedarf	
Ausstattung (Hardware/Software)	Kenntnisse / Fortbildung
iPad für jedes Kind mit Headset Hörspiele, bzw. Zugang zu Internetseiten mit Hörspielen, z.B. Youtube	-Kenntnisse aus bisheriger Anwendung im vorhandenen iPad-Raum und mit dem easy speak -Fortbildung zu Apps und <u>regelmäßige</u> Schulungen -regelmäßige Unterweisung am whiteboard

Bereich	Medien		Medienkompetenzbereich				
	klassische Medien	neue Medien	bedienen anwenden	informieren recherchieren	kommunizieren kooperieren	produzieren präsentieren	analysieren reflektieren
Klasse 1 Schreiben	-Stifte -Hefte -Arbeitsblätter -Montagsschreibheft -Tinto -Dino-Arbeitsheft -Delfinheft -Tafel	-iPad (z.B. mit der Tafel-App) -App mit Anlautbogen -App zum lautgetreuen Schreiben -Computer www.legasthenie-software.de -whiteboard	X			X	
Klasse 2 Schreiben	-Stifte -Hefte -Arbeitsblätter -Montagsschreibheft -Tinto Schreibschriftlehrgang -Selbstlernheft "Richtig schreiben 2" -Sprachbuch 2 -Tafel	-iPad mit Schreibprogramm und Rechtschreibkorrektur -App mit Anlautbogen -App zum lautgetreuen Schreiben -Computer -Lernprogramm Gut www.legasthenie-software.de -whiteboard	X			X	
Klasse 3 Schreiben	-Stifte -Hefte -Arbeitsblätter -Montagsschreibheft -Selbstlernheft "Richtig	-iPad mit Schreibprogramm und Rechtschreibkorrektur -Computer -Lernprogramm Gut www.legasthenie-software.de	X	X	X	X	

St. Georg-Schule Hütthum

	schreiben 3“ -Sprachbuch 3 -Tafel	-www.mauswiesel.de -www.hamsterkiste.de -whiteboard					
Klasse 4 Schreiben	-Stifte -Hefte -Arbeitsblätter -Montagsschreibheft -Selbstlernheft "Richtig schreiben 4“ -Sprachbuch 4 -Tafel	-iPad mit Schreibprogramm und Rechtschreibkorrektur -Computer -Lernprogramm Gut -www.legasthenie-software.de -www.mauswiesel.de -www.hamsterkiste.de -whiteboard	X	X	X	X	

Resultierender Bedarf	
Ausstattung (Hardware/Software)	Kenntnisse / Fortbildung
iPad für jedes Kind mit Headset App zum lautgetreuen Schreiben Lernprogramm Gut für den Computer Vollversion der legasthenie-software.de	-Kenntnisse aus bisheriger Anwendung im vorhandenen iPad-Raum und mit dem easy speak -Fortbildung zu Apps und <u>regelmäßige</u> Schulungen -regelmäßige Unterweisung am whiteboard

Bereich	Medien		Medienkompetenzbereich				
	klassische Medien	neue Medien	bedienen anwenden	informieren recherchieren	kommunizieren kooperieren	produzieren präsentieren	analysieren reflektieren
Klasse 1 Sprache und Sprachgebrauch untersuchen	-mündlicher Bereich des Unterrichts -Tafel -Stifte -Hefte -Arbeitsblätter -Montagsschreibheft -Tinto -Dino-Arbeitsheft -Delfinheft						
Klasse 2 Sprache und Sprachgebrauch untersuchen	-mündlicher Bereich des Unterrichts -Tafel -Stifte -Hefte -Arbeitsblätter -Montagsschreibheft -Selbstlernheft „Richtig schreiben 2“ -Plakate zu grammatikalischen Inhalten -Sprachbuch	-IPad -Computer -whiteboard -www.kidsnet.at -www.mauswiesel.de -Schreibprogramm mit Rechtschreibkorrektur	X			X	
Klasse 3 Sprache und Sprachgebrauch	-mündlicher Bereich des	-IPad	X			X	

St. Georg-Schule Hütthum

untersuchen	Unterrichts -Tafel -Stifte -Hefte -Arbeitsblätter -Montagsschreibheft -Selbstlernheft „Richtig schreiben 2“ -Plakate zu grammatikalischen Inhalten -Sprachbuch	-Computer -whiteboard -www.kidsnet.at -www.mauswiesel.de -Schreibprogramm mit Rechtschreibkorrektur					
Klasse 4 Sprache und Sprachgebrauch untersuchen	-mündlicher Bereich des Unterrichts -Tafel -Stifte -Hefte -Arbeitsblätter -Montagsschreibheft -Selbstlernheft „Richtig schreiben 2“ -Plakate zu grammatikalischen Inhalten -Sprachbuch	-iPad -Computer -whiteboard -www.kidsnet.at -www.mauswiesel.de -Schreibprogramm mit Rechtschreibkorrektur	X			X	

Resultierender Bedarf

Ausstattung (Hardware/Software)	Kenntnisse / Fortbildung
iPad für jedes Kind mit Headset Vollversion der legasthenie-software.de www.Lernwerkstatt9.de www.worksheet-crafter.de	-Kenntnisse aus bisheriger Anwendung im vorhandenen iPad-Raum und mit dem easy speak -Fortbildung zu Apps und <u>regelmäßige</u> Schulungen -regelmäßige Unterweisung am whiteboard

Fach: Mathematik	Jahrgang: 1
-------------------------	--------------------

Thema	Inhaltsbezogener Bereich (Mathematik)			
Zahlen kennenlernen/ Aufbau einer Zahlvorstellung im ZR bis 10	Zahlen und Operationen	Raum und Form	Größen und Messen	Daten, Häufigkeiten und Wahrscheinlichkeiten
	x			

Inhalte und Methoden	Medien		Medienkompetenzbereich				
	klassische Medien	neue Medien (als motivierende Ergänzung)	bedienen anwenden	informieren recherchieren	kommunizieren kooperieren	produzieren präsentieren	analysieren reflektieren
Kennenlernen der Zahlen im ZR bis 10							
	Ziffernschreibkurs als Kopiervorlage (Schreibrichtung/Motorik); Verschiedene Stationen zur Erarbeitung einer Zahlvorstellung	Tafel-App auf den tablets (Schreibrichtung/Motorik) Erstellen eines Ziffernbuches mithilfe des bookcreators (ggf. angelegt als vorbereitete Lernumgebung) (Menge-Zahl-Zuordnung)	x		x	x	

Resultierender Bedarf	
Ausstattung (Hardware/Software)	Kenntnisse / Fortbildung
Klassensatz tablets (iPads) zur Nutzung der Apps (<i>bookcreator</i> , <i>Tafel</i>) Wlan in allen Klassen Beamer/ Apple-TV; alternativ eine Dokumentenkamera zum Streamen an die Wand	Nutzung von tablets

Fach: Mathematik	Jahrgang: 2
-------------------------	--------------------

Thema	Inhaltsbezogener Bereich (Mathematik)			
Kombinatorik	Zahlen und Operationen	Raum und Form	Größen und Messen	Daten, Häufigkeiten und Wahrscheinlichkeiten
				x

Inhalte und Methoden	Medien		Medienkompetenzbereich				
	klassische Medien	neue Medien (als motivierende, zeitsparende Alternative)	bedienen anwenden	informieren recherchieren	kommunizieren kooperieren	produzieren präsentieren	analysieren reflektieren
Finden aller Möglichkeiten, das Klassentier einzukleiden							
verschiedene Möglichkeiten finden	Möglichkeiten mit Material legen und anschließend aufmalen	Interaktive Demonstration am whiteboard (App)	x		x	x	x
Möglichkeiten sortieren und strukturieren	Blätter der SuS sammeln und an der Tafel ordnen	Gefundene Figuren direkt am whiteboard verschieben und ordnen	x		x	x	
Präsentieren	Klassisch an der Tafel (Kinositz)	whiteboard als Präsentationsfläche nutzen; Weitere Varianten anschauen (z.B. weitere Kleidungsstücke)			x	x	x

Fach: Mathematik	Jahrgang: 3
Resultierender Bedarf	
Ausstattung (Hardware/Software)	Kenntnisse / Fortbildung
whiteboards in allen Klassen Breitbandinternet Wlan in allen Klassen ggf.: Apps zum Kombinieren	Grundfunktionen und Möglichkeiten interaktiver Tafeln (active inspire; DVDs ansehen, Recherche im Internet)

Thema	Inhaltsbezogener Bereich (Mathematik)			
	Zahlen und Operationen	Raum und Form	Größen und Messen	Daten, Häufigkeiten und Wahrscheinlichkeiten
	X		X	

Inhalte und Methoden	Medien		Medienkompetenzbereich				
	klassische Medien	neue Medien	bedienen anwenden	informieren recherchieren	kommunizieren kooperieren	produzieren präsentieren	analysieren reflektieren
Eigene Rechengeschichten produzieren							
Ideensammlung		Beispiele im Internet ansehen		X			
Produzieren	Eine Rechengeschichte spielen lassen Rechengeschichten malen oder aufschreiben (<i>Diff.: Eine Rechnung vorgeben, zu der die Rechengeschichte passen soll</i>)	Rechengeschichten darstellen und mit dem tablet filmen/ fotografieren Rechengeschichten erzählen und diese Erzählung mit dem tablet aufnehmen	X		X	X	
Präsentieren		Aufnahmen über das whiteboard präsentieren	X		X	X	X

Resultierender Bedarf	
Ausstattung (Hardware/Software)	Kenntnisse / Fortbildung
Klassensatz tablets Wlan in allen Klassen Breitbandinternet	Nutzung von tablets Grundfunktionen und Möglichkeiten interaktiver Tafeln (active inspire; DVDs ansehen, Recherche im Internet)

Fach: Mathematik	Jahrgang: 4
-------------------------	--------------------

Thema Ansichten	Inhaltsbezogener Bereich (Mathematik)			
	Zahlen und Operationen	Raum und Form	Größen und Messen	Daten, Häufigkeiten und Wahrscheinlichkeiten
		x		

Inhalte und Methoden	Medien		Medienkompetenzbereich				
	klassische Medien	neue Medien (zur Eigenproduktion)	bedienen anwenden	informieren recherchieren	kommunizieren kooperieren	produzieren präsentieren	analysieren reflektieren
Ansichtsbilder selbstständig produzieren							
Produzieren		Mit Körpern Konstrukte bauen und aus verschiedenen Himmelsrichtungen mit dem tablet fotografieren	x		x	x	
Lernaufgabe	Ansichtsbilder des Buches nutzen; keine Eigenproduktion möglich	Die Fotos analysieren und bestimmen, aus welcher Himmelsrichtung fotografiert wurde			x		x

Resultierender Bedarf	
Ausstattung (Hardware/Software)	Kenntnisse / Fortbildung
Bunte Körper (Geometrie-Kiste-Körper: Spectra) Klassensatz tablets	Nutzung von tablets

Fach: Mathematik	Jahrgang: 4
------------------	-------------

Thema	Inhaltsbezogener Bereich (Mathematik)			
	Zahlen und Operationen	Raum und Form	Größen und Messen	Daten, Häufigkeiten und Wahrscheinlichkeiten
	x			

Inhalte und Methoden	Medien		Medienkompetenzbereich				
	klassische Medien	neue Medien	bedienen anwenden	informieren recherchieren	kommunizieren kooperieren	produzieren präsentieren	analysieren reflektieren
TAMTAM-Zahlen							
	Bearbeiten der Schulbuchseite mithilfe eines Taschenrechners (nicht als Klassensatz vorhanden!)	Nutzung des tablets als Taschenrechner	x		x	x	x

Resultierender Bedarf	
Ausstattung (Hardware/Software)	Kenntnisse / Fortbildung
Klassensatz tablets Taschenrechner-App (Punkt-vor-Strichrechnung)	Nutzung von tablets

Fach: Sachunterricht	Jahrgang: 1
-----------------------------	--------------------

Thema	SU - Bereich				
Schule erkunden	Natur und Leben	Technik und Arbeitswelt	Raum, Umwelt und Mobilität	Mensch und Gemeinschaft	Zeit und Kultur
			X	X	

Inhalte und Methoden	Medien		Medienkompetenzbereich				
	klassische Medien	neue Medien	bedienen anwenden	informieren recherchieren	kommunizieren kooperieren	produzieren präsentieren	analysieren reflektieren
Erkundung der Schule und Erstellen eines Rätsels für die Mitschüler							
Erstellung	Bisheriges Vorgehen: Klassenlehrer/in zeigt den Schülern in einem Rundgang die Schule.	Jedem Kind wird ein Patenkind aus einer höheren Jahrgangsstufe zur Seite gestellt. Gemeinsames Erkunden und Fotografieren markanter Orte/Räumlichkeiten des Schulgeländes/-gebäudes mithilfe des tablets	X		X	X	
Präsentation	--	Die Bilder werden der Klasse/Kleingruppe über den Beamer/das whiteboard präsentiert. Die Kinder versuchen, die Orte zu identifizieren.	X		X	X	

Resultierender Bedarf	
Ausstattung (Hardware/Software)	Kenntnisse / Fortbildung
Klassensatz tablets	Grundfunktionen und Möglichkeiten interaktiver Tafeln (active inspire; DVDs ansehen, Recherche im Internet etc.) Nutzung von tablets

Fach: Sachunterricht	Jahrgang: 1
----------------------	-------------

Thema Igel	SU - Bereich				
	Natur und Leben	Technik und Arbeitswelt	Raum, Umwelt und Mobilität	Mensch und Gemeinschaft	Zeit und Kultur
	X		X	X	

Inhalte und Methoden	Medien		Medienkompetenzbereich				
	klassische Medien	neue Medien	bedienen anwenden	informieren recherchieren	kommunizieren kooperieren	produzieren präsentieren	analysieren reflektieren
Mein Igelbuch							
Erstellen eines Igelbuches	Mein Igelbuch (KV SU-Ordner/ alternativ Zaubereinmaleins)	App: bookcreator z.B. Körperteile, Nahrung, Feinde des Igels visuell (malen oder Bilder einfügen) und auditiv darstellen	X		X	X	
Präsentation	z.B. Museumsgang/ Präsentation vor der Klasse	Präsentation in der Kleingruppe mithilfe des tablets/ Präsentation mithilfe des whiteboards/Beamers	X		X	X	
Informationsfilme zum Thema	Videos oder DVDs im Fernsehraum	Film aus dem Internet auf dem Tablet oder Whiteboard ansehen www.kindernetz.de aktuelle DVD (Präsentation über Whiteboard) Nutzung des Onlinedienstes "Edmond NRW"		X			X

St. Georg-Schule Hütthum

		Fotos/Bilder auf dem whiteboard zeigen;					
	Igelbücher/-bilder ansehen (in Kooperation mit der Stadtbücherei)	Ausdrucken von Igelbildern aus dem Internet mit Hilfe eines Farbdruckers	x	x	x		

Resultierender Bedarf	
Ausstattung (Hardware/Software)	Kenntnisse / Fortbildung
Klassensatz Tablets zur Nutzung der App Whiteboards in allen Klassen Breitbandinternet Wlan in allen Klassen aktuelle DVD zum Thema (Willi will's wissen; Was ist was?; Checker Chan o.ä.)	Grundfunktionen und Möglichkeiten interaktiver Tafeln (active inspire; DVDs ansehen, Recherche im Internet etc.) Nutzung von tablets Nutzung des Onlinedienstes "Edmond NRW"

Thema Feiern planen und vorbereiten	SU - Bereich				
	Natur und Leben	Technik und Arbeitswelt	Raum, Umwelt und Mobilität	Mensch und Gemeinschaft	Zeit und Kultur
				X	

Inhalte und Methoden	Medien		Medienkompetenzbereich				
	klassische Medien	neue Medien	bedienen anwenden	informieren recherchieren	kommunizieren kooperieren	produzieren präsentieren	analysieren reflektieren
Ideensammlung & Planung	handschriftlich	gemeinsame Ideen am whiteboard sammeln; Abspeichern der vorläufigen Planung und ggf. Weiterbearbeitung			X		
Einüben (z.B. Tanz/Theaterstück/Sketch)	CD-Player	Rückgriff auf Musik/Tanzvideos Filmen der Übungseinheit zum Zwecke der Reflektion und Überarbeitung		X	X	X	X
Vorführung	Musikanlage in der Turnhalle	Filmen der Aufführung zur abschließenden Reflektion, Wertschätzung (Kinder); Möglichkeit der späteren Präsentation für weitere Personen, unabhängig von Raum und Zeit (z.B. Eltern, andere Klassen, Kollegium...)			X	X	X

Resultierender Bedarf	
Ausstattung (Hardware/Software)	Kenntnisse / Fortbildung
interaktive Tafeln (whiteboards) in allen Klassenräumen tablets zum Filmen Breitbandinternet wlan in allen Klassen	Grundfunktionen und Möglichkeiten interaktiver Tafeln (active inspire; DVDs ansehen, Recherche im Internet etc.) Nutzung von tablets

Thema Vom Samen zur Pflanze	SU - Bereich				
	Natur und Leben	Technik und Arbeitswelt	Raum, Umwelt und Mobilität	Mensch und Gemeinschaft	Zeit und Kultur
	x	x			

Inhalte und Methoden	Medien		Medienkompetenzbereich				
	klassische Medien	neue Medien	bedienen anwenden	informieren recherchieren	kommunizieren kooperieren	produzieren präsentieren	analysieren reflektieren
Anlegen eines Bohnentagebuches							
Aufbau einer Bohnenpflanze	Beschriften vorgefertigter Arbeitsblätter; Anfertigen eigener Zeichnungen	Aufschneiden einer Bohne und Zeigen über die Dokumentenkamera am whiteboard .	x		x	x	
Dokumentation der Keimungsversuche in arbeitsteiliger Gruppenarbeit	Handschriftliche Notationen in regelmäßigen Abständen	Fotografieren/Filmen in regelmäßigen Abständen mithilfe der tablets	x		x	x	
Ergebnissicherung	Präsentation des Bohnentagebuches im Museumsgang; Zeigen des „Endproduktes“ (Pflanze)	Erstellen des Bohnentagebuches mithilfe der App bookcreator (Digitales Buch, das am whiteboard präsentiert werden kann); Nutzen der erstellten Fotos/Videos	x	x	x	x	x

Resultierender Bedarf

Ausstattung (Hardware/Software)	Kenntnisse / Fortbildung
Dokumentenkamera interaktive Tafeln (whiteboards) in allen Klassenräumen Farbdrucker in allen Klassenräumen Klassensatz tablets incl. Kopfhörern Breitbandinternet wlan in allen Klassen	Grundfunktionen und Möglichkeiten interaktiver Tafeln (active inspire; DVDs ansehen, Recherche im Internet etc.) Nutzung von tablets

Thema Verkehrserziehung	SU - Bereich				
	Natur und Leben	Technik und Arbeitswelt	Raum, Umwelt und Mobilität	Mensch und Gemeinschaft	Zeit und Kultur
		x	x	x	

Inhalte und Methoden	Medien		Medienkompetenzbereich				
	klassische Medien	neue Medien	bedienen anwenden	informieren recherchieren	kommunizieren kooperieren	produzieren präsentieren	analysieren reflektieren
Verhalten am Bahnübergang							
Theoretischer Teil	Folien zu versch. Verkehrssituationen am OHP	Nutzen des whiteboards als Präsentationsmedium	x		x	x	
Praktischer Teil	Unterrichtsgang zum Bahnübergang	Jedes Kind wird beim Überqueren des Bahnübergangs gefilmt um sich im Nachgang selbst zu reflektieren	x		x	x	x

Resultierender Bedarf

Ausstattung (Hardware/Software)	Kenntnisse / Fortbildung
tablets zum Filmen whiteboards in allen Klassen Breitbandinternet Wlan in allen Klassen	Grundfunktionen und Möglichkeiten interaktiver Tafeln (active inspire; DVDs ansehen, Recherche im Internet) Nutzung von tablets

Fach: Sachunterricht	Jahrgang: 3
-----------------------------	--------------------

Thema Klaro	SU - Bereich				
	Natur und Leben	Technik und Arbeitswelt	Raum, Umwelt und Mobilität	Mensch und Gemeinschaft	Zeit und Kultur

Inhalte und Methoden	Medien		Medienkompetenzbereich				
	klassische Medien	neue Medien	bedienen anwenden	informieren recherchieren	kommunizieren kooperieren	produzieren präsentieren	analysieren reflektieren
Das Herz und der Weg des Blutes							
Blutkreislauf	Arbeitsblatt/ Arbeitsheft Plakat Blutdruck messen	Internetseite: Blutkreislauf Youtube Virtuelle Reise durch den Körper: www.gshue.de	x	x	x		
Bewegung	KLAROs Bewegungsgeschichten Klaro Bewegungskarten	Bewegungsvideos (Youtube)		x			
Ernährung	Ernährungspyramide	DVD: Was ist was? Ernährung www.gsund.tsn.at		x			

Resultierender Bedarf	
Ausstattung (Hardware/Software)	Kenntnisse / Fortbildung
interaktive Tafeln (whiteboards) in allen Klassenräumen Breitbandinternet wlan in allen Klassen DVD: Was ist was? Ernährung	Grundfunktionen und Möglichkeiten interaktiver Tafeln (active inspire; DVDs ansehen, Recherche im Internet etc.)

Fach: Sachunterricht	Jahrgang: 3
-----------------------------	--------------------

Thema	SU - Bereich				
Tiere im Winter	Natur und Leben	Technik und Arbeitswelt	Raum, Umwelt und Mobilität	Mensch und Gemeinschaft	Zeit und Kultur
	X				

Inhalte und Methoden	Medien		Medienkompetenzbereich				
	klassische Medien	neue Medien	bedienen anwenden	informieren recherchieren	kommunizieren kooperieren	produzieren präsentieren	analysieren reflektieren
Gestaltung eines Plakates zu Tieren und deren Überwinterungsarten							
Recherche (Überwinterungsarten)	Sachbücher, bereitgestellte Arbeitsblätter (Info-Texte)	selbstständige Recherche im Internet : www.kindernetz.de www.hamsterkiste.de www.zoo4kids.de junior quizfragen - Tiere im Winter www.mauswiesel.de	X	X			X
Tierbilder	bereitgestellte Ausmalbilder, Malen von Tierbildern	Ausdrucken von Tierbildern aus dem Internet mit Hilfe eines Farbdruckers	X	X		X	X
Aufschreiben von Informationen (z.B. Steckbrief)	handschriftliche Aufzeichnungen der SchülerInnen	Verfassen eines Textes am PC oder iPad mithilfe eines kindgerechten Schreibprogrammes mit Rechtschreibprüfung ; Ausdrucken des Textes am Drucker in der Klasse	X			X	
Präsentation	Plakat	Bildschirmpräsentation				X	X

		(whiteboard oder Apple TV)					
Inhalte und Methoden	Medien		Medienkompetenzbereich				
	klassische Medien	neue Medien	bedienen anwenden	informieren recherchieren	kommunizieren kooperieren	produzieren präsentieren	analysieren reflektieren
Gemeinsame Erarbeitungsphasen/ Ergebnissicherung im Klassenverband	Tafelanschrieb	whiteboard (active inspire) Nutzung interaktiver Rätsel aus dem Internet, z.B. www.mauswiesel.de	X			X	
Informationsfilme zum Thema	Videos oder DVDs im Fernsehraum	Film aus dem Internet auf dem iPad oder whiteboard ansehen www.kindernetz.de aktuelle DVD (Präsentation über whiteboard) Nutzung des Onlinedienstes "Edmond NRW" APP: Waldfibel (Entdecke den Wald)		X			X

Resultierender Bedarf	
Ausstattung (Hardware/Software)	Kenntnisse / Fortbildung
interaktive Tafeln (whiteboards) in allen Klassenräumen Farbdrucker in allen Klassenräumen Klassensatz iPads incl. Kopfhörern; Apple TV Breitbandinternet wlan in allen Klassen kindgerechtes Schreibprogramm mit Rechtschreibprüfung aktuelle DVD zum Thema (Willi wills wissen; Was ist was?; Checker Chan o.ä.)	Grundfunktionen und Möglichkeiten interaktiver Tafeln (active inspire; DVDs ansehen, Recherche im Internet etc.) Nutzung von iPads Nutzung des Onlinedienstes "Edmond NRW"

Fach: Sachunterricht	Jahrgang: 4
-----------------------------	--------------------

Thema	SU – Bereich <i>(optional je nach Themenwahl)</i>				
Freies Recherchieren und Vortragen zu einem eigenen Thema	Natur und Leben	Technik und Arbeitswelt	Raum, Umwelt und Mobilität	Mensch und Gemeinschaft	Zeit und Kultur
	X	X	X	X	X

Inhalte und Methoden	Medien		Medienkompetenzbereich				
	klassische Medien	neue Medien	bedienen anwenden	informieren recherchieren	kommunizieren kooperieren	produzieren präsentieren	analysieren reflektieren
Ein eigenes Referat vorbereiten und halten							
Recherchieren	Sachbücher, bereitgestellte Arbeitsblätter (Info-Texte)	selbstständige Recherche im Internet mithilfe der Kindersuchmaschine Blindekuh.de/fragfinn.de	X	X			X
Bilder/ Abbildungen	durch Lehrkraft bereitgestellte Bilder; mitgebrachte Abbildungen/Bilder	Ausdrucken von Bildern aus dem Internet mit Hilfe eines Farbdruckers	X	X		X	X
Aufschreiben von Informationen	handschriftliche Aufzeichnungen der SchülerInnen	Verfassen eines Textes am PC oder tablet mithilfe eines kindgerechten Schreibprogrammes mit Rechtschreibprüfung ; Ausdrucken des Textes am Drucker in der Klasse	X			X	
Präsentation	Plakat	Bildschirmpräsentation (whiteboard oder Beamer)	X		X	X	

Resultierender Bedarf	
Ausstattung (Hardware/Software)	Kenntnisse / Fortbildung
interaktive Tafeln (whiteboards) in allen Klassenräumen Farbdrucker in allen Klassenräumen Klassensatz tablets incl. Kopfhörern Breitbandinternet wlan in allen Klassen kindgerechtes Schreibprogramm mit Rechtschreibprüfung	Grundfunktionen und Möglichkeiten interaktiver Tafeln (active inspire; DVDs ansehen, Recherche im Internet etc.) Nutzung von tablets

Thema	SU - Bereich				
Europa	Natur und Leben	Technik und Arbeitswelt	Raum, Umwelt und Mobilität	Mensch und Gemeinschaft	Zeit und Kultur
	X		X		

Inhalte und Methoden	Medien		Medienkompetenzbereich				
	klassische Medien	neue Medien	bedienen anwenden	informieren recherchieren	kommunizieren kooperieren	produzieren präsentieren	analysieren reflektieren
Vorwissen erheben (Cluster)	Handschriftlich auf Papier; Sammeln an der Tafel	Sammeln am Whiteboard (active inspire); Abspeichern der Datei zur späteren Nutzung und Erweiterung		X	X		
Recherche	Medienausleihe (Bücherkiste); ergänzend als Hausaufgabe; „Europa kinderleicht“ (Broschüre der Europäischen Kommission)	selbstständige Recherche im Internet an den Klassen-PCs/ an den Tablets mithilfe der Kindersuchmaschine Blindekuh.de/ fragfinn.de www.palkan.de www.lernspass-fuer-kinder.de	X	X	X	X	X
Erstellen von Länderplakaten oder alternativen Präsentationsformen	Plakat (mitgebrachte/zur Verfügung gestellte Bilder)	Ausdrucken von Bildern aus dem Internet mit Hilfe eines Farbdruckers Verfassen eines Textes am PC oder tablet mithilfe eines kindgerechten Schreib- programmes mit Rechtschreibprüfung; Ausdrucken des Textes am Drucker in der Klasse	X	X	X	X	
Präsentation	Plakat	Bildschirmpräsentation (whiteboard oder Beamer)					

Resultierender Bedarf	
Ausstattung (Hardware/Software)	Kenntnisse / Fortbildung
interaktive Tafeln (whiteboards) in allen Klassenräumen Farbdrucker in allen Klassenräumen Klassensatz Tablets incl. Kopfhörern Breitbandinternet wlan in allen Klassen kindgerechtes Schreibprogramm mit Rechtschreibprüfung	Grundfunktionen und Möglichkeiten interaktiver Tafeln (active inspire; DVDs ansehen, Recherche im Internet etc.) Nutzung von Tablets

Thema	Bereiche (Kunst)						
Portraitverfremdung (Andy Warhol)	Räumliches Gestalten	Farbiges Gestalten	Grafisches Gestalten	Textiles Gestalten	Gestaltung mit technischen und visuellen Medien	szenisches Gestalten	Auseinandersetzung mit Bildern und Objekten
		X			X		X

Inhalte und Methoden	Medien		Medienkompetenzbereich				
	klassische Medien	neue Medien	bedienen anwenden	informieren recherchieren	kommunizieren kooperieren	produzieren präsentieren	analysieren reflektieren
Bildbetrachtung (A. Warhol)	Poster/Plakat OHP (Folie)	tate.org.uk-Internetseite (Bild)		X			
über Künstler informieren	AB und Bücher	Andy Warhol-wikipedia (Internet) ndr. Info ...Andy Warhol? (Whiteboard-Internet)	X	X			
Foto Dustin gemeinsam bemalen	OHP (Folie) Stift	Fotos auf WB und active inspire	X			X	
Fotos der Kinder -fotografieren -bearbeiten -ausdrucken	Kamera/Fotos /Kopierer	iPads/ Bildbearbeitungsprogramme/ Farbdrucker	X			X	

Resultierender Bedarf

Ausstattung (Hardware/Software)	Kenntnisse / Fortbildung
iPad in der Klasse °Farbdrucker °Bildbearbeitungsprogramm für iPad und WB	°Anwendung der Bildbearbeitung

Fach: Kunst	Jahrgang: 2
--------------------	--------------------

Thema	Bereiche (Kunst)						
	Räumliches Gestalten	Farbiges Gestalten	Grafisches Gestalten	Textiles Gestalten	Gestaltung mit technischen und visuellen Medien	szenisches Gestalten	Auseinandersetzung mit Bildern und Objekten
					X	X	X

Inhalte und Methoden	Medien		Medienkompetenzbereich				
	klassische Medien	neue Medien	bedienen anwenden	informieren recherchieren	kommunizieren kooperieren	produzieren präsentieren	analysieren reflektieren
Malen/Videografieren zu Musik <u>Neu:</u> Kinder bewegen den Leuchtstab zur Musik und filmen sich dabei <u>Klassisch:</u> Kinder malen mit Wachsmalern zur Musik	großes Papier Wachsmalstifte Musik	iPads zum Filmen dunkler Raum Leuchtstäbe Musik	X		X	X	

Resultierender Bedarf	
Ausstattung (Hardware/Software)	Kenntnisse / Fortbildung

Fach: Kunst	Jahrgang: 3
iPads in der Klasse ° dunkler Raum ° Speicherstick °Whiteboard mit Internet	°Anwendung der Videofunktion

Thema	Bereiche (Kunst)						
	Räumliches Gestalten	Farbiges Gestalten	Grafisches Gestalten	Textiles Gestalten	Gestaltung mit technischen und visuellen Medien	szenisches Gestalten	Auseinandersetzung mit Bildern und Objekten
		X	X		X		X

Inhalte und Methoden	Medien		Medienkompetenzbereich				
	klassische Medien	neue Medien	bedienen anwenden	informieren recherchieren	kommunizieren kooperieren	produzieren präsentieren	analysieren reflektieren
Gestalten einer Briefmarke im Stile von J. Rizzi <u>Klassisch:</u> Kinder entwerfen eine Briefmarke auf Papier und malen flächig aus (verkleinern am Kopierer) <u>Neu:</u> K. entwerfen am iPad eine Briefmarke und drucken diese aus	Papier Holzbuntstifte Filzstifte Kunstplakate von Rizzi	iPads in der Klasse mit Zeichenprogramm Farbdrucker Whiteboard	X	X		X	
Resultierender Bedarf							
Ausstattung (Hardware/Software)			Kenntnisse / Fortbildung				
iPads in der Klasse ° Farbdrucker ° Zeichenprogramm ° Whiteboard			° Anwendung des Zeichenprogramms				

Thema	Bereiche (Kunst)						
James Rizzi- Briefmarkengestaltung	Räumliches Gestalten	Farbiges Gestalten	Grafisches Gestalten	Textiles Gestalten	Gestaltung mit technischen und visuellen Medien	szenisches Gestalten	Auseinandersetzung mit Bildern und Objekten
		X	X		X		X

Inhalte und Methoden	Medien		Medienkompetenzbereich				
	klassische Medien	neue Medien	bedienen anwenden	informieren recherchieren	kommunizieren kooperieren	produzieren präsentieren	analysieren reflektieren
Gestalten einer Briefmarke im Stile von J. Rizzi <u>Klassisch:</u> Kinder entwerfen eine Briefmarke auf Papier und malen flächig aus (verkleinern am Kopierer) <u>Neu:</u> K. entwerfen am iPad eine Briefmarke und drucken diese aus	Papier Holzbuntstifte Filzstifte Kunstplakate von Rizzi	iPads in der Klasse mit Zeichenprogramm Farbdrucker Whiteboard	X	X		X	

Resultierender Bedarf

Ausstattung (Hardware/Software)	Kenntnisse / Fortbildung
iPads in der Klasse ° Farbdrucker ° Zeichenprogramm ° Whiteboard	° Anwendung des Zeichenprogramms

2.2.3 Aufstellung themenorientierter Internetseiten für den Unterricht

Alle Unterrichtsfächer (u.a. Webportale)	
Zzzebra viele Bastelvorschläge	http://www.labbe.de/zzzebra/
Hamsterkiste Lerngeschichten, Experimente, Wissen	http://www.hamsterkiste.de/
Kidsweb Spiele, Basteln, Lernen	http://www.kidsweb.de/
Geolino Wissensmagazin, Basteln	http://www.geo.de/geolino
Was ist Was? Natur und Tiere, Wissenschaft	http://www.wasistwas.de/
Bayrischer Rundfunk Wissen und Verstehen	http://www.br.de/kinder/index.html
Kindersache Politik, Kultur, Kinderrechte	http://www.kindersache.de/
Mauswiesel Übungen (auch interaktiv) und Sachinformationen	https://mauswiesel.bildung.hessen.de/
Medienwerkstatt Wissenskarten	http://www.medienwerkstatt-online.de/lws_wissen/
Kidsnet	http://www.kidsnet.at/
Wikipedia Recherche	https://www.wikipedia.de/

Suchmaschinen für Kinder	
	https://www.fragfinn.de/
	http://www.blinde-kuh.de/
	https://www.helles-koepfchen.de/
	http://seitenstark.de/
Spiele	
	http://www.wdrmaus.de/
	http://www.kinderspiele.de/
	http://www.spielzimmer-online.de/szo.htm

Deutsch	
Mauswiesel Übungen, z.T. interaktiv	https://mauswiesel.bildung.hessen.de/
Antolin Leseverstehen	https://www.antolin.de/
Tintenflex Online-Übungen zur Rechtschreibung, Wahrnehmung	http://www.legasthenie-software.de/
Tiroler Leseraupe Leseübungen	http://www.leseraupe.tsn.at/
Boardstories Lesen-Leseverstehen	https://www.onilo.de/startseite/
Leseludi Leseförderung	http://www.leseludi.de/

Mathematik	
Mathematikus Würfelnetze, räuml. Vorstellung	http://www.mathematikus.de/
Mathepirat Online-Übungen	https://www.mathepirat.de/neu/start.php
Rechenrad Anfangsunterricht	http://www.rechenrad.de/intro.html
Einmaleins	https://www.einmaleinslernen.de/
Mathe im Netz Versch. Online-Aufgaben	http://www.mathe-im-netz.de/

Musik	
Flubidux Töne	http://www.flubidux.de/
Musikwissenschaften Gehörbildung, Farbmelodien	https://musikwissenschaften.de/
Beethoven	http://www.beethoven-haus-bonn.de/hallo-beethoven/fullscr.html
Smetana- Moldau	http://www.kinder-lernen-so.de/html/die_moldau_von_smetana_vid_eocl.html

Kunst	
Keith Harings	http://haringkids.com/
Kidsweb Mandalas	http://www.kidsweb.de/
Mandalas	http://www.mandala-bilder.de/
Wunderbare Enkel Bastelideen, Malvorlagen	http://www.wunderbare-enkel.de/

St. Georg-Schule Hütthum

Englisch	
Maxclubb Klett Memory: Bild-Ton	http://www.maxclub.cc/home.html
Übersetzer	https://translate.google.de/m/translate
Mauswiesel Spiele, Hörübungen, auch interaktiv	http://mauswiesel.bildung.hessen.de/englisch

Bilder (lizenzfrei)	
	https://openclipart.org/
	https://pixabay.com/de/
	http://www.photosforclass.com/
	http://bidab.nibis.de/

Sachunterricht – alle Bereiche	
Wissenskarten, Lerngeschichten, Sachgeschichten Infotexte,	http://www.wissenspool-fuer-kinder.de/ http://www.hamsterkiste.de/ http://www.medienwerkstatt-online.de/lws_wissen/ http://www.wdrmaus.de/filme/index.php5

St. Georg-Schule Hütthum

Sachunterricht	
Naturwissenschaft/Technik	
Kinder und Wissen Experimente; Kinderfragen	http://www.kids-and-science.de/
Strom Lernspiele Strom und Energie	https://www.lew-3male.de/schule/lehr-lernmaterialien/spiele/lernmodule-strom/
Physik für Kids	http://www.physikfuerkids.de/

Sachunterricht	
Weltall/Planeten	
Universum, Weltraum, Erde	https://www.esa.int/esaKIDSde/
Info-Texte (anspruchsvoller)	https://www.helles-koepfchen.de/wissen/universum/

Sachunterricht	
Mensch	
Gesundheit Ernährung, Pflege....	http://gsund.tsn.at/start.htm
Körper Virtuelle Reise durch den Körper	http://www.gshue.de/netdays03/vrk-index.htm

Sachunterricht	
Pflanzen	
Bäume	http://www.baumkunde.de/
Blumen	http://www.pflanzen-bestimmung.de/

St. Georg-Schule Hütthum

Sachunterricht	
Geografie	
Länder Europas	http://www.lernspass-fuer-kinder.de/
Bundesländer raten	http://www.openwebschool.de/05/ek/0001/start.html
Kontinente und alle Länder	http://die-geobine.de/
Bundesländer, Landeshauptstädte etc.	http://www.palkan.de/Erd-Gesch.htm
Verkehrserziehung	
Radführerschein Rätsel, Schilder-Quiz	http://www.kidstation.de/spassstrasse.html
Verkehrsquiz	https://www.schlaukopf.de/

Sachunterricht	
Tiere	
Tierlexikon Olis wilde Welt	http://www.kindernetz.de/oli/tierlexikon/-/id=10600/1o2wn12/
Tierlexikon Kindgerechte Texte	http://www.kinder-tierlexikon.de/
Vögel	http://www.vogelstimmen-wehr.de/
Insekten	http://www.insektenbox.de/
Tiere im Zoo	http://zoo4kids.eduhi.at/zootiere/
Tiere im Winter	http://zoo4kids.eduhi.at/winter/
Haustiere	http://zoo4kids.eduhi.at/haustiere/
Bauernhoftiere	http://zoo4kids.eduhi.at/bauernhof/
Tiere Lexikon, Quiz	http://www.junior.de/

St. Georg-Schule Hütthum

Unterrichtsmaterialien / Grundschulblogs für LehrerInnen	
Alle Fächer	https://www.zaubereinmaleins.de/startseite/home..../
	https://vs-material.wegerer.at/
	http://lernstuebchen-grundschule.blogspot.de/
	http://endlich2pause.blogspot.de/
	http://teacherinwonderland80.blogspot.de/
	http://materialkiste.blogspot.de/
	http://ideenreise.blogspot.de/
	http://materialwiese.blogspot.de/
	http://www.klassenkunst.com/
Kunst	http://www.nicola-rother.de/

Filme	
	http://www.planet-schule.de/
	http://www.kindernetz.de/
	http://www.checkeins.de/
	http://www1.wdr.de/kinder/tv
	https://www.youtube.com/?gl=DE&hl=de

3. Bestandsaufnahme - Hardware

Technik	Ort	Anzahl
Computer		
Verwaltungscomputer	Sekretariat	1
	Schulleitungsbüro	1
	Hausmeisterbüro	1
Lehrercomputer pädagogisches Netz Ohne Netzzugang	Mehrzweckraum	1
		1
Schülercomputer	alle Klassenräume je 2	14
	Ogata	1
Laptop	Ogata (Waisenhausstiftung)	1
Laptop ohne Internetzugang	flexibel	1
Peripherie		
Beamer	flexibel	1
Whiteboard (Beamer, Computer, Lautsprecher)	Klassenräume im Hauptgebäude	2
PC-Kopfhörer	alle Klassenräume je 2	12
Drucker	Sekretariat	1
	Schulleitungsbüro	1
	Hausmeisterbüro	1
	Mehrzweckraum	1
	Altbau-Klassenraum	1
Leinwand/Projektionsfläche	alle Klassenräume	8
	Fernsehraum	1
	flexibel	1
analoge Geräte		
Fernseher DVD/Video-Player	Fernsehraum	1
Mikrofonanlage	flexibel (Lautsprecher, Mikrofon)	1

3.1 Anwendungs- und Lernprogramme

Anwendungsprogramme		
Software	Beschreibung	Lizenz
Microsoft Office	u.a. Textverarbeitung	Windows
Open Office	u.a. Textverarbeitung	frei
Paint	Bildbearbeitung	Windows
Mozilla Firefox	Internet Browser	frei
Lernprogramme		
Software	Beschreibung	Lizenz
GUT	Rechtschreibtraining	Schullizenz
Buddenberg	Rechtschreibtraining	Schullizenz
antolin	Leseförderprogramm	Schullizenz Jahreslizenz
leseludi	Leseförderprogramm	Schullizenz Jahreslizenz
Blitzrechnen	Rechentraining	Schullizenz Jahreslizenz
Mathepirat	Rechentraining	Schullizenz Jahreslizenz
Hamsterkiste	Internetportal für Kinder	Schullizenz Jahreslizenz
Zaubereinmaleins	Portal für Lehrermaterial	Schullizenz Jahreslizenz

4. Ausstattungsbedarf

Über die bestehende Ausstattung hinaus wünschen wir uns:

Computer			
Technik	Funktion	Ort	Anzahl
Wlan mit Breitband-Internet	Unterrichtsvorbereitung, Recherchen, Nutzung der Lernprogramme im Internet	in allen Unterrichts- und Verwaltungsräumen	
Smartphone mit Sim-Karte für jede Lehrkraft	Elternkommunikation (auch kurzfristig), Informieren im Amok- und Brandfall	flexibel rein schulische Nutzung	12
Macbook mit Internetzugang für jeden Klassenraum	Unterrichtsvorbereitung, Recherchen, einfache Verbindung mit dem Whiteboard, Zeugniserstellung, Visualisierung	Klassenraum	8
Macbook mit Internetzugang Ogata	Arbeitspläne, Listen erstellen, Elternbriefe, Konzepte schreiben,	Ogata	1
iPads mit Internetzugang mit Apple-TV	Lernprogramme	in jedem Jahrgang	60
Peripherie			
Technik	Funktion	Ort	Anzahl
Whiteboard oder Monitor	Tageskommunikation vor Unterrichtsbeginn: Vertretungspläne, Aktionen des Tages, Hinweis auf den kommenden Tag	Verwaltungstrakt	1
whiteboard (Beamer, Computer, Lautsprecher)	Unterrichtsgestaltung	in jedem Unterrichtsraum und OGATA-Hausaufgabenraum	11
Dokumentenkamera zum Streamen	Veranschaulichung (3D-Objekte, Bücher, Gedrucktes allgemein)	in jedem Unterrichtsraum und OGATA-Hausaufgabenraum	13
Headsets	Arbeit mit iPads (DaZ, Englisch, Inklusion)	in jedem Klassenraum	60
Farbdrucker als Wlan-Drucker Ogata	Ausdruck der Schülerarbeiten	in jedem Klassenraum	8 1
Verdunkelung	Schattentheater, Schwarzlichttheater, Tänze mit Kerzen/Leuchtstäben	in einem Unterrichtsraum	1

St. Georg-Schule Hütthum

Weichen (Zweier)	für Kopfhörer, damit zwei Kinder mit einem iPad arbeiten können	in jedem Jahrgang	60
Transportboxen mit Schaumstoffumhüllung für iPads	Lagerung der iPads im Klassenraum und flexibler Transport	in jedem Klassenraum	Je nach Anzahl iPads und der Boxenkapazität

4.1 Anwendungs- und Lernprogrammeprogramme

Anwendungsprogramme		
Software	Beschreibung	Lizenz
Pages oder Ähnliches	kindgerechtes Schreibprogramm mit Rechtschreibprüfung	apple
Microsoft Office für alle Lehrer-Macbooks	u.a. Textverarbeitung, Zeugniserstellung, Arbeitsblättererstellung	Microsoft
Interaktive Tafelbilder	zur Veranschaulichung	Schulbuchverlage
Bildbearbeitungsprogramm z.B. PuppetPalsHD Directors Pass	einheitlich für iPads, Macbooks und Whiteboards Digitale Puppenbühne	
Zeichenprogramm	einheitlich für iPads, Macbooks und Whiteboards	
BookCreator	Zur Texterstellung, zum Fotografieren oder Video- und Spracherfassung	apple
Work-Sheet-Crafter	Programm zur Erstellung von Arbeitsblättern	Übernahme der Jahreslizenz
König der Mathematik	Übungen zum Mathematikunterricht	apple

Lernprogramme		
Vollversion Legasthenie-Software	Lese-Rechtschreibprogramm	Übernahme der Jahreslizenz
Digitale Bilderbücher		
Lernwerkstatt		
Lernerfolg Grundschule		

5. Fortbildungsbedarf

- Fortbildungen zu Apps und regelmäßige Schulungen
- Regelmäßige Unterweisung am Whiteboard
- Anwendungen der Bildbearbeitung
- Anwendung der Video-Funktion
- Anwendung des Zeichenprogramms
- Fotografieren mit dem iPad
- Grundfunktionen und Möglichkeiten interaktiver Tafeln (active inspire, DVD`s ansehen, Recherche im Internet)
- Nutzung des Online-Dienstes „Edmond-NRW“

Es ist angedacht, die Fortbildungsbedarfe mit eigenen Ressourcen zu decken (Medienbeauftragte, mit neuen Medien erfahrene Kolleginnen), Angebote des Kompetenzteams oder anderer Anbieter zu nutzen oder aber auch schulinterne Fortbildungen zu buchen.

6. Schlussbemerkung

An der Erstellung dieses Medienkonzeptes waren die Schulleiterin und alle Lehrkräfte der unterschiedlichen Fachkonferenzen beteiligt; teilweise sind die Arbeiten am Verwaltungs-PC bzw. den Lehrer-PCs oder aber an den häuslichen PCs entstanden. Dies zeigt sich besonders an den unterschiedlichen Formatierungen der Teilbereiche. Durch ein einheitliches Textverarbeitungsprogramm würde das Gesamtbild einheitlicher erscheinen.

Mit dem Medienkonzept haben wir als Kollegium ein Arbeitsinstrument angefertigt, das uns in unserer unterrichtlichen Arbeit unterstützen wird. Es wird die Unterrichtsqualität steigern und den Schülerinnen und Schülern ermöglichen, ihre medialen Kompetenzen zu erweitern. Gleichzeitig dient es als gemeinsame Basis für die Gestaltung einer Lernumgebung, die Medien gezielt implementiert.

Für den Schulträger, so hoffen wir, macht das Medienkonzept deutlich, in welchem Fach wir mit welcher Zielsetzung, in welchem Jahrgang, welches IT-gestützte Unterrichtsmittel zum Einsatz bringen wollen.

Das Medienkonzept ist langfristig angelegt und beschreibt Bedarfe der näheren und weiteren Zukunft. Somit haben wir berücksichtigt, dass selbstverständlich nicht alle Anschaffungen sofort getätigt werden können. Wir gehen von einer sukzessiven Erneuerung der Technik und Erweiterung des Bestandes aus.

Stand 23. Juni 2017

Michaelschule

Inhaltsverzeichnis

1. Pädagogische Grundüberlegungen

- 1.1 Fortführung des bisherigen Medienkonzepts
- 1.2 Leitlinien
- 1.3 Medien im Alltag der Kinder
- 1.4 Medien aus pädagogischer Sicht
- 1.5 Richtlinienbezug

2. Medienausstattung

- 2.1 Bestandsaufnahme
 - 2.1.1 Bisherige Ausstattung
 - 2.1.2 Stand der Internetanbindung
 - 2.1.3 Qualifikationsstand des Kollegiums
- 2.2 Zukünftiger Bedarf (Hardware/ Software)
- 2.3 Zeitlicher Rahmen
- 2.4 Verantwortlichkeit

3. Medien im Unterricht

- 3.1 Kompetenzrahmen / verbindliche Unterrichtsziele
- 3.2 Kompetenzrahmen mit Bezügen zu den einzelnen Fächern und Jahrgangsstufen
- 3.3 Verbindliche Unterrichtseinheiten in den einzelnen Jahrgängen
- 3.4 Dokumentation
- 3.5 Vereinbarte Computer- und Internetregeln

4. Elterninformation

- 4.1 Elternbrief
- 4.2 Informationsabend

5. Bildungspartnerschaften

6. Weiterarbeit / Fortbildungsplanung

7. Anlage

1. Pädagogische Grundüberlegungen

1.1 Fortführung des bisherigen Medienkonzepts

Das vorliegende Konzept erweitert und aktualisiert das bisherige Medienkonzept der Michaelschule. Es reagiert damit zum einen auf die neuesten Vorgaben der Kultusministerkonferenzen (2012, 2016) und zum anderen auf die veränderten Lebensbedingungen und Lernvoraussetzungen unserer Schülerinnen und Schüler. Dieses Konzept soll die Unterrichtsqualität optimieren und ein erster Schritt auf dem weiteren Weg zur schulischen Medienbildung sein. Es soll laufend evaluiert und weitergeführt werden. Dazu wurden verbindliche Absprachen getroffen.

1.2 Leitlinien

Medienbildung gehört zum Bildungsauftrag der Schule, denn Medienkompetenz ist neben Lesen, Rechnen und Schreiben eine weitere wichtige Kulturtechnik geworden (Medienbildung in der Schule, Beschluss der Kultusministerkonferenz vom 8. März 2012).

Unser Ziel ist eine effektive Förderung von Medienkompetenz. Wir sehen es als unsere Aufgabe, digitale Medien für Lehr- und Lernprozesse nutzbar zu machen, unseren Schülerinnen und Schülern *eine differenzierte und kritische Beurteilung des eigenen Umgangs mit Medien und Medienangeboten zu ermöglichen und sie so zu kompetenten und emanzipierten Nutzern auszubilden* (vgl. Daniela Schmeinck, Digital Natives und Prosumer in: Grundschule Heft 12, 2013). Dies beinhaltet eine konsequente Nutzung aller Medien, also auch Bücher, Zeitungen, Hörspiele, usw. Die digitalen Medien sollen unseren Unterricht „sinnvoll“ ergänzen, Differenzierung erleichtern und das Miteinander und die Kommunikation fördern. Das konkrete Handeln mit Anschauungsmitteln, der Umgang mit unterschiedlichen Materialien und das gemeinsame Planen und Reflektieren behalten ihren Stellenwert.

1.3 Medien im Alltag der Kinder

Digitale Medien gehören heute zum Alltag unserer Kinder. Im Schuljahr 2015/16 machte das 3. Schuljahr eine klasseninterne Umfrage zum Gebrauch unterschiedlicher Medien. Dabei zeigte sich, dass von den 22 Kindern der Klasse, 15 Kinder den Computer zuhause regelmäßig nutzten, 17 Kinder bereits ein eigenes Tablet und 4 Kinder ein Smartphone besaßen. Bereits ein Jahr später gaben alle Schülerinnen und Schüler der Klasse an, einen Computer regelmäßig zu nutzen und 13 der 22 Kinder besaßen nun ein eigenes Smartphone. Die Schülerinnen und Schüler gebrauchten diese Medien überwiegend für Spiele und zum Musikhören. Viele Kinder nutzten Google, YouTube und Spotify. Sie fotografierten und bearbeiteten ihre Bilder teilweise. Facebook, Instagram und Musically waren den meisten Kindern dieser Klasse durch Eltern oder ältere Geschwister bekannt. Außerdem hatten die „Smartphonebesitzer“ der Klasse bereits eine eigene WhatsApp-Gruppe. Diese, wenn auch nicht repräsentative, Umfrage zeigt deutlich, dass es unumgänglich ist, auch bereits in der Grundschule die Medienkompetenz der

Kinder zu fördern. Die meisten Kinder gehen zwar selbstverständlich mit digitalen Medien um, müssen aber noch an einen reflektierten Umgang herangeführt werden. Dazu gehören die Entwicklung von sinnvollen Regeln und die Sensibilisierung für Gefahren durch Mobbing, Stress, Betrüger, Viren, Kosten- und Datenfallen, usw.

In diesem Zusammenhang wurde auch deutlich, dass die Elterninformation einen wichtigen zusätzlichen Baustein des Medienkonzeptes bilden muss.

1.4 Medien aus pädagogischer Sicht

Medien gehören zu unserem Alltag und sind somit auch aus dem Unterricht nicht wegzudenken. Sie eröffnen unterschiedliche Lernwege und bieten Kommunikationsanlässe. Im Beschluss der Kultusministerkonferenz vom 08.12.2016 heißt es dazu: *Durch eine an die neu zur Verfügung stehende Möglichkeit angepasste Unterrichtsgestaltung werden die Individualisierungsmöglichkeit und die Übernahme von Eigenverantwortung bei den Lernprozessen gestärkt* (S.12).

Besonders die digitalen Medien wecken bei den Schülerinnen und Schülern einen hohen Grad an Motivation und Aufmerksamkeit. Dies ließ sich bereits beim Einsatz der interaktiven Whiteboards deutlich erkennen. Bereits Erstklässler können das Whiteboard intuitiv bedienen, sodass dieses nicht nur zum Einsatz im Plenum geeignet ist, sondern auch im Rahmen von Stationen oder Freier Arbeit sinnvoll genutzt werden kann. Bei Präsentationen ersetzt es den Overheadprojektor oder Leinwand und Beamer. Dies bietet den Vorteil, dass alle Kinder eine gute Sicht auf die Präsentation haben und ein teilweise aufwendiges Auf- und Abbauen entfällt. Auch bei der Arbeit am Computer ließ sich beobachten, dass Erstklässler mit viel Engagement eigene Texte schrieben und sich mit dem Lautieren der einzelnen Wörter intensiver beschäftigten. Dies lag an der direkten Rückmeldung der Rechtschreibkontrolle. Die Schülerinnen und Schüler erkannten, dass unterkringelte Wörter „nicht richtig“ geschrieben waren und versuchten vielfach durch wiederholtes, sehr deutliches Lautieren dem Fehler selbstständig auf die Spur zu kommen. Ein unmittelbares Feedback fördert die Auseinandersetzung mit dem Lerninhalt und kann helfen, die Verfestigung von Fehlern vorzubeugen. Dies lässt sich von einer einzelnen Lehrkraft jedoch kaum leisten. Digitale Lernangebote bieten dagegen *die Möglichkeit, allen Kindern individuelle informative Rückmeldungen zu ihren Lernergebnissen zu geeigneten Zeitpunkten im Lernprozess zu geben* (vgl. Ch. Hügel u.a., Vorsicht Feedback! in: Mathematik differenziert, Heft1 2017). Dies setzt allerdings voraus, dass die Schülerinnen und Schüler den Umgang mit Feedbackfunktionen lernen, um diese auch richtig deuten zu können (vgl. o.).

Darüber hinaus lassen sich digitale Medien nutzen, um Lerninhalte differenziert aufzuarbeiten. Umfang, Schriftgröße, usw. lassen sich individuell auf die Bedürfnisse der einzelnen Kinder einstellen. Die Schülerinnen und Schüler haben die Chance, selbstständig zu einem Thema oder einer Fragestellung zu recherchieren und können Lernprozesse damit auch zunehmend eigenständig gestalten.

Besonders in diesem Zusammenhang ist es wichtig, dass die Kinder den sachgerechten Umgang mit dem Internet beherrschen.

Sie müssen wissen,

- wie Suchmaschinen funktionieren und welche für ihr Alter angemessen sind
- wie Suchbegriffe eingegeben werden
- wie sie wichtige- von unwichtigen Informationen unterscheiden
- wie sie kritisch mit Informationen umgehen
- wo Gefahren liegen

Einordnung, Bewertung und Analyse setzen Wissen voraus. Insgesamt wird es noch stärker darauf ankommen, Fakten, Prozesse, Entwicklungen einerseits einzuordnen und zu verknüpfen und andererseits zu bewerten und dazu Stellung zu nehmen (Beschluss der KMK vom 08.12.2016, S.13).

Medienbildung beinhaltet aber nicht nur das Konsumieren von Medien und das Kommunizieren über diese, sondern auch das Produzieren mit diesen. Um beispielsweise Werbung verstehen zu können, ist es wichtig, dass Kinder Erfahrungen mit Bildbearbeitung machen. *Das Collagieren von Bildmaterial macht die Wirkung und Veränderbarkeit vorgefundener Bildelemente erfahrbar und ermöglicht Einsichten in die Manipulierbarkeit von Wirklichkeit* (Lehrplan Kunst, 2008, S.101).

Die sinnvolle und gewinnbringende Integration digitaler Medien in den alltäglichen Unterricht macht eine veränderte Unterrichtsorganisation nötig. Im Beschluss der KMK vom 08.12.2016 heißt es dazu:

Mit zunehmender Digitalisierung entwickelt sich auch die Rolle der Lehrkräfte weiter. Die lernbegleitenden Funktionen der Lehrkräfte gewinnen an Gewicht. Gerade die zunehmende Heterogenität von Lerngruppen, auch im Hinblick auf die inklusive Bildung, macht es erforderlich, individualisierte Lernarrangements zu entwickeln und verfügbar zu machen. Digitale Lernumgebungen können hier die notwendigen Freiräume schaffen;... (S.13).

1.5 Richtlinienbezug

In den aktuellen Richtlinien und Lehrplänen für die Grundschule (2008) finden sich zahlreiche Hinweise zum Einsatz digitaler Medien. Bereits zu Beginn wird als Aufgabe der Schule deutlich benannt: *Schülerinnen und Schüler werden befähigt, verantwortlich am sozialen, gesellschaftlichen, wirtschaftlichen, beruflichen, kulturellen und politischen Leben teilzunehmen und ihr eigenes Leben zu gestalten.* In diesem Zusammenhang sollen *die Schülerinnen und Schüler insbesondere lernen mit Medien verantwortungsbewusst und sicher umzugehen* (vgl. S.11).

Unter 4.6 (vgl. S.15) widmet sich ein eigener Absatz dem Thema.

- *Die elektronischen Informations- und Kommunikationstechnologien sind ebenso wie die traditionellen Medien Hilfsmittel des Lernens und Gegenstand des Unterrichts.*

- *Der Unterricht in der Grundschule vermittelt den Kindern eine Orientierung über wichtige Informationsmöglichkeiten und leitet sie an, vorhandene Informations- und Kommunikationsmedien sinnvoll zu nutzen.*
- *Indem 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.*

Die folgende Übersicht soll zeigen, was in den einzelnen Fächern gefordert wird und welcher medialen Ausstattung dies bedarf. Bisher lassen sich diese Forderungen nur teilweise und mit meist erheblichem Aufwand von uns umsetzen. Damit wird auch bereits deutlich, wie unser zukünftiger Bedarf an technischer Ausstattung zu begründen ist.

Fach	Schwerpunkt	Kompetenzen	Seite	Bemerkung/ Bedarf
Deutsch	Sprechen und Zuhören	<ul style="list-style-type: none"> • Es geht darum, eigene Gedanken (...) auszudrücken, Informationen zu geben und zu verarbeiten, (...) Probleme zu klären und Entscheidungen zu treffen sowie Verantwortung zu übernehmen und mit anderen zusammen zu arbeiten. • Im reflektierenden Gespräch über die Wirkung der eingesetzten Mittel entwickeln sie ihre Ausdrucksmöglichkeiten und damit ihre Persönlichkeit. 	25	Diese Kompetenzen werden auch besonders bei der Durchführung medialer Projekte gefördert.
	zu anderen sprechen	<ul style="list-style-type: none"> • fassen gelernte Sachverhalte zusammen und tragen sie- auch durch Medien gestützt vor 	28	
	Schreiben - über Schreibfertigkeit verfügen	<ul style="list-style-type: none"> • nutzen Gestaltungs- und Überarbeitungsmöglichkeiten herkömmlicher und neuer Medien (z.B. Schmuckblätter, Clip- Art und Rechtschreibprogramme des PC) 	29	<ul style="list-style-type: none"> • Computer/ Laptop/ Tablet in einer der Schüleranzahl angemessenen Anzahl (2 Geräte für 31 Kinder sind in jedem Fall nicht ausreichend) • Textverarbeitungsprogramm • Clip- Art oder Internetanbindung für OER- Produkte • Drucker • Scanner
	richtig Schreiben	<ul style="list-style-type: none"> • verwenden Hilfsmittel (z.B. Wörterbuch, Lernkartei, Rechtschreibhilfe des PC) 	30	
Deutsch / Sachunterricht	Lesen- Mit Medien umgehen	<ul style="list-style-type: none"> • recherchieren in Druck- und elektronischen Medien zu Themen und Aufgaben (Suchmaschinen) • nutzen Angebote in Zeitungen und Zeitschriften, in Hörfunk und Fernsehen, auf Ton- und Bildträgern sowie im Internet und wählen sie begründet aus 	33 40	<ul style="list-style-type: none"> • internetfähige Computer/ Laptops/ Tablets • Kopfhörer • EDMOND • (YouTube) • interaktives Whiteboard mit

		<ul style="list-style-type: none"> • nutzen Medien zum Gestalten eigener Medienbeiträge • vergleichen die unterschiedliche Wirkung von Text-, Film/ Video- oder Hörfassungen • bewerten Medienbeiträge kritisch 		<p>Lautsprecher oder Leinwand, Beamer, Lautsprecher, internetfähiger Laptop</p> <ul style="list-style-type: none"> • Digitalkamera oder Tablet • Mikrofon oder Tablet • Mediaplayer • Bearbeitungssoftware für Audio- bzw. Bilddateien
Sachunterricht	Aufgaben und Ziele	<ul style="list-style-type: none"> • Aufgabe des Sachunterrichts in der Grundschule ist es, die Schülerinnen und Schüler bei der Entwicklung von Kompetenzen zu unterstützen, die sie benötigen, um sich in ihrer Lebenswelt zurechtzufinden, sie zu erschließen, sie zu verstehen und sie verantwortungsbewusst mit zu gestalten. 	39	Die Lebenswelt unserer Kinder ist von einer zunehmenden Digitalisierung geprägt, welche Chancen und Risiken birgt, für die die Kinder sensibilisiert werden müssen.
	Mensch und Gemeinschaft	<ul style="list-style-type: none"> • In der Auseinandersetzung mit eigenen Konsumwünschen, der Werbung und den entstehenden Gruppenzwängen wird den Kindern deutlich, welche Beziehungen zwischen eigenen Interessen, Wünschen und Bedürfnissen und denen anderer Personen und Gruppen entstehen. 	42	In diesem Zusammenhang bieten sich auch Gespräche über Smartphones und Tablets bzw. MessengerApps an.
	<p>Zeit und Kultur</p> <p>Medien als Informationsmittel</p> <p>Mediennutzung</p> <p>Schuleingangsphase</p>	<ul style="list-style-type: none"> • In diesem Schwerpunkt spielen Medien als zeitgeschichtliche bzw. historische Informationsquellen und als Mittel der Kommunikation eine besondere Rolle. Die Darstellungen historischer, zeitgeschichtlicher, sozialer und kultureller Situationen in den Medien müssen dabei aber auch darauf befragt werden, ob sie historische und kulturelle Aspekte sachgerecht wiedergeben. • recherchieren mit/ in Medien und nutzen die Informationen für eine Präsentation • vergleichen alte und neue Medien miteinander und dokumentieren ihre Ergebnisse (z.B. Herstellung, Konsum, Wirkung) • untersuchen kritisch Angebote der Unterhaltungs- und Informationsmedien und begründen Regeln zum sinnvollen Umgang mit ihnen. • schreiben und gestalten unter Nutzung vorhandener Medien • arbeiten am PC mit Textverarbeitungs-, Lern- und Übungsprogrammen 	<p>42</p> <p>50</p>	<ul style="list-style-type: none"> • internetfähige Computer/ Laptops/ Tablets • Textverarbeitungsprogramm • Power Point o.Ä. • Kopfhörer • EDMOND • (YouTube) • interaktives Whiteboard mit Lautsprecher oder Leinwand, Beamer, Lautsprecher, internetfähiger Laptop • Digitalkamera oder Tablet • Mikrofon oder Tablet • Mediaplayer • Bearbeitungssoftware für Audio- bzw. Bilddateien • Drucker • Scanner

Englisch	Lernen und Lehren	Üben und Wiederholen sind eingebettet in sinnvolle Zusammenhänge. Das dauernde Umwälzen des Gelernten geschieht durch aktive Verwendung in relevanten Situationen.	72	<ul style="list-style-type: none"> • Rollenspiele können z.B. anhand eines Storyboards geplant, gefilmt und überarbeitet werden. • Hörbeiträge können aufgenommen und damit die Aussprache trainiert und überprüft werden.
	Leseverstehen	Eine wichtige Rolle spielen hier authentische Materialien wie englische Bilderbücher, Kinderbücher, dictionaries, Zeitschriften, für Kinder entwickelte Internet- Magazine (e-zines) etc.	74	<ul style="list-style-type: none"> • internetfähige Computer/ Laptops/ Tablets
	Hörverstehen / Hörsehverstehen	Hinweise auf Hörtexte und Videos	73	<ul style="list-style-type: none"> • Audiogeräte • interaktives Whiteboard oder Leinwand, Beamer, Laptop und Lautsprecher
	Interkulturelles Lernen	<ul style="list-style-type: none"> • Hinweis auf Authentizität: unterschiedliche Medien, z.B. Kinderlieder, Kinderbücher, multimediale Materialien • Vor allem E-Mail-Kontakte in englischer Sprache sind eine Möglichkeit der authentischen Begegnung. 	74	<ul style="list-style-type: none"> • Audiogeräte • interaktives Whiteboard oder Leinwand, Beamer, Laptop und Lautsprecher • internetfähige Computer/ Laptops/ Tablets
	Verfügbarkeit von sprachlichen Mitteln	...spielen Medien mit authentischen Aussprachemodellen aus dem englischsprachigen Raum eine wichtige Rolle.	74	<ul style="list-style-type: none"> • Audiogeräte • interaktives Whiteboard oder Leinwand, Beamer, Laptop und Lautsprecher
	Methoden Lernstrategien	<p>Das Sprachenlernen erfordert</p> <ul style="list-style-type: none"> • Die Entwicklung von Lernstrategien und Arbeitstechniken, den Umgang mit Medien • ...sie lernen, Lernhilfen wie Schulbücher, Wörterbücher, multimediale Materialien und den Computer zu nutzen. • nutzen Hilfsmittel zunehmend selbstständig (digitale Medien) • verwenden Medien zunehmend auch zur Selbstkontrolle (z.B. interaktive Lernprogramme) 	75 83	<ul style="list-style-type: none"> • Audiogeräte • interaktives Whiteboard oder Leinwand, Beamer, Laptop und Lautsprecher • internetfähige Computer/ Laptops/ Tablets • interaktive Tafelbilder (Sally von Oldenbourg) • VokabeltrainerApp (Sally von Oldenbourg)
Musik	Musik machen	<ul style="list-style-type: none"> • nehmen ihren Gesang, Improvisationsergebnisse, etc. auf Tonträger auf und reflektieren das Ergebnis 	91	<ul style="list-style-type: none"> • Computer/ Laptop/ Audiogerät mit Mikrofon oder Tablet
	Musik hören -	<ul style="list-style-type: none"> • Stellen ihre Lieblingsmusik vor und äußern sich über Erfahrungen mit ihr 	93	Wie lassen sich USB-Sticks/ SD-Karten sicher verwenden? CDs

	Musik in ihrer Vielfalt begegnen			besitzen die Kinder kaum noch!
Kunst	Beitrag zum Bildungs- und Erziehungsauftrag	<ul style="list-style-type: none"> Im Kunstunterricht haben Schülerinnen und Schüler die Möglichkeit, ihre sinnlichen Erfahrungen, ihre Vorstellungen, Fantasien und Gefühle produktiv zum Ausdruck zu bringen. Es ist daher entscheidend, den Schülerinnen und Schülern Techniken und Verfahren zu vermitteln, die es ihnen ermöglichen, sich ihren wachsenden Ansprüchen und Bedürfnissen entsprechend mit für sie bedeutsamen Themen auseinander zu setzen und ihre Sichtweise überzeugend darzustellen. Das Fach Kunst fördert die Bereitschaft der Kinder, sich selbstständig und kritisch mit Objekten und Bildarten der Alltagswelt, der Kunst, der Werbung, der Medien und allgemein mit ästhetischen Phänomenen auseinander zu setzen. 	99	Dies beinhaltet auch die Bereiche Fotografie, Bildbearbeitung, Video, Trickfilm und Projektionen.
	Gestaltung mit technisch-visuellen Medien	<ul style="list-style-type: none"> Die technisch- visuellen und insbesondere die digitalen Medien (Fernsehen, Internet, Computer, etc.) beeinflussen Spielverhalten, Vorstellungskraft und Erfahrungswelt der Kinder. Im Kunstunterricht erfahren sie, dass die digitalen Techniken und Werkzeuge gestalterische Chancen bieten, die ihre Fähigkeiten erweitern. Die Schülerinnen und Schüler erproben die gestalterischen Möglichkeiten technisch- visueller Medien, analysieren Aspekte ihrer Bildsprache und nutzen diese für die Gestaltung von Bildern und Texten, für Dokumentationen und Präsentationen. 	101 107	<ul style="list-style-type: none"> Computer/ Laptop/ Tablet Digitalkamera oder Tablet Scanner Audio/ Bildbearbeitungssoftware interaktives Whiteboard oder Leinwand und Beamer für Präsentationen
	Erproben von Materialien, Techniken und Werkzeugen	<ul style="list-style-type: none"> nutzen Layouts im Schreibprogramm des Computers für eigene Arbeiten legen Archive für Bild- und Sprachdokumente an und verwalten sie nutzen das Internet als Rechercheinstrument 	107	<ul style="list-style-type: none"> internetfähige Computer/ Laptops/ Tablets Textverarbeitungsprogramm
	Zielgerichtet gestalten	<ul style="list-style-type: none"> verändern Fotografien und Bilder in Kopierprozessen, collagieren sie und gestalten sie um hinterfragen und nutzen Bildsprache und Bildinformationen 	107	<ul style="list-style-type: none"> Computer/ Laptop/ Tablet Digitalkamera oder Tablet Scanner

		visueller Medien nach ihrer Aussage und Botschaft kritisch • setzen einfache Formen digitaler Bildbearbeitung ein		• Bildbearbeitungssoftware • Drucker/ Farbdrucker/ Kopierer • interaktives Whiteboard oder Leinwand und Beamer für Präsentationen
	Präsentieren	• nutzen Kameras und Dokumentationen in Gestaltungs- und Präsentationszusammenhängen... • setzen Projektoren und Projektionen in Gestaltungen ein	107	• Computer/ Laptop/ Tablet • Digitalkamera oder Tablet • Audio/ Bildbearbeitungssoftware • interaktives Whiteboard oder Leinwand und Beamer für Präsentationen • Dia- und Overheadprojektor
Mathe- matik	Prozessbezogene Kompetenzen	• Die Schülerinnen und Schüler wählen bei der Bearbeitung von Problemen geeignete mathematische Regeln, Algorithmen und Werkzeuge aus und nutzen sie der Situation angemessen (z.B. Internet,...).	59	• internetfähige Computer/ Laptops/ Tablets
	Zahlen und Operationen - Schnelles Kopfrechnen	• verfügen über Kenntnisse und Fertigkeiten beim schnellen Kopfrechnen im Zahlenraum bis 100 • geben alle Zahlensätze des kleinen Einmaleins automatisiert wieder und leiten deren Umkehrungen sicher ab	62	• eine sinnvolle Ergänzung zum automatisierenden Üben bilden Lernprogramme wie Blitzrechnen, Zahlenzorro

2. Medienausstattung

2.1 Bestandsaufnahme

2.1.1 Bisherige Ausstattung

Mit diesen Medien ist die Michaelschule ausgestattet:

- Tiptoi- Stifte und Bücher für Klasse 1 und für Englisch
- CD-Player in allen Klassen
- 2 Mikrofone und 1 Headset
- 1 Diaprojektor
- 2 Overheadprojektoren (einer auf jeder Etage)
- 1 Beamer

- 1 Leinwand als Projektionsfläche
- 1 Laptop
- 2 internetfähige Computer pro Klassenraum mit Kopfhörern
- 1 internetfähiger Computer im Lehrerzimmer
- 2 interaktive Whiteboards (mit zusätzlichem Computer am Pult)
- 1 Drucker (im Lehrerzimmer)
- 1 Kopierer
- Klassenbücherei
- Lektüren teilweise im Klassensatz für alle Jahrgänge
- Schullizenz für Antolin und Zahlenzorro
- Lernsoftware: Blitzrechnen
- Schreibprogramm „Libre Office“
- Bausteine- Deutsch/ Sachunterricht, interaktive Tafelbilder für Klasse 2 bis 4
- CDs für Musik, Englisch, Religion
- LOGINEO

2.1.2 Stand der Internetanbindung

Genaue Angaben sind über die Stadt Emmerich zu erhalten.

2.1.3 Qualifikationsstand des Kollegiums

Viele Kolleginnen und Kollegen nutzten bisher überwiegend analoge Medien in ihrem Unterricht und griffen nur selten auf digitale Medien zurück. Dies lag einerseits an Problemen mit alten, langsamen Rechnern und fehlender Internetanbindung in der Vergangenheit und andererseits am derzeit noch hohen, organisatorischen Aufwand. Für die eigene Unterrichtsplanung und –organisation greifen jedoch alle auf digitale Medien zurück.

Bei der Entwicklung unseres „neuen“ Medienkonzepts ging es demnach zunächst einmal darum, zu schauen, was wir in diesem Bereich bereits machen und nutzen.

Die folgenden Medien bzw. Aktionen werden von allen Kolleginnen und Kollegen regelmäßig in den Unterricht integriert:

- die interaktiven Whiteboards (überwiegend Klasse 3/4)
- Overheadprojektor
- Plakate/ Bilder
- Klassenbücherei
- Büchereibesuche (Kooperationsvertrag)
- Bücherkisten
- Zeitungsprojekt im 4. Schuljahr
- Antolin
- Rotary- Projekt: Jedem Kind ein Buch
- CDs für Bewegungspausen (KLARO), Hörspiele

- die Klassen 2 und 3 können zuhause mit Lernsoftware zum Arbeitsheft Deutsch, Lernwörter üben und Inhalte vertiefen
- Filmvorführungen über Beamer bzw. Whiteboards
- Bildbearbeitung im Kunstunterricht (Fotos durch malen oder collagieren verfremden)
- Tiptoi zur Differenzierung oder Freiarbeit

Es wurde sehr deutlich, dass nur vereinzelt digitale Medien im Unterricht eingesetzt wurden und dies auch meist nur im Zusammenhang mit bestimmten Projekten. Gemeinsam überlegten wir, was uns daran hindert diese Medien intensiver zu nutzen, obwohl sich mit unseren Rechnern inzwischen arbeiten lässt und die Internetanbindung gegeben ist. Dabei zeigte sich, dass Unsicherheiten in der Handhabung und eine mangelnde Auseinandersetzung mit der Thematik ursächlich waren.

Hieraus entwickelten wir folgende Teilziele für die Arbeit an unserem Medienkonzept:

- Wir untersuchen unsere Lehrwerke und Lehrpläne: An welcher Stelle werden „Medien“ thematisiert?
- Wir vereinbaren verbindliche Unterrichtsziele in Bezug auf den Kompetenzrahmen.
- Wir machen uns mit der Handhabung unserer Klassencomputer vertraut und erproben Nutzungsmöglichkeiten.
- Wir entwickeln für jede Jahrgangsstufe eine verbindliche Unterrichtseinheit zum Thema „Medien“ und legen einen gemeinsamen Ordner mit allen Materialien dafür an.
- Wir sammeln „gute“ Artikel, Internetseiten, Lernsoftware, Apps und legen auch dafür einen gemeinsamen Ordner an.
- Wir legen Dokumentationsformen und Regeln für die Arbeit mit den Schülerinnen und Schülern fest.
- Wir stellen einen Plan zur Weiterarbeit und Fortbildung auf.

2.2 Zukünftiger Bedarf (Hardware/ Software)

Ziel der Kultusministerkonferenz ist es, dass möglichst bis 2021 jede Schülerin und jeder Schüler jederzeit, wenn es aus pädagogischer Sicht im Unterrichtsverlauf sinnvoll ist, eine digitale Lernumgebung und einen Zugang zum Internet nutzen können sollte. Voraussetzungen dafür sind eine funktionierende Infrastruktur (Breitbandausbau, Ausstattung der Schule...)...(Beschluss der KMK 2016, S.11).

Das Kollegium der Michaelschule sprach sich für eine weitere Ausstattung mit **interaktiven Whiteboards** in allen Klassen aus, da diese sich im vergangenen Jahr bewährt haben und die Unterrichtsarbeit bereichern konnten. Im Sommer 2017 sollen alle Klassenräume des Hauptgebäudes mit diesen Whiteboards ausgestattet werden.

In diesem Zusammenhang wäre es sehr hilfreich, wenn ein **Scanner** im Lehrerzimmer zur Verfügung gestellt werden könnte. Bisher ist es den Kolleginnen

und Kollegen nur möglich ihre Unterrichtsmaterialien für das Whiteboard zuhause vorzubereiten. Wünschenswert wäre es diesbezüglich, wenn das **Programm „ActivInspire“ ebenfalls auf dem Computer im Lehrerzimmer installiert** werden könnte. Auch zeigt sich im Richtlinienbezug, dass die Schülerinnen und Schüler vereinzelt auf Scanner zugreifen können sollten. Darüber hinaus müssen auch die Schülerinnen und Schüler die Möglichkeit erhalten ihre bearbeiteten Dokumente und Bilder **farbig ausdrucken** zu können.

Um die Computer in den Klassen noch intensiver für die Unterrichtsarbeit nutzen zu können, benötigen wir **in jeder Klasse wenigstens einen weiteren internetfähigen Computer** und insgesamt **vier zusätzliche, internetfähige Laptops**, welche flexibel eingesetzt werden könnten.

Des Weiteren hat sich gezeigt, dass **Tablets (16 – 20 Stück)** für einen kompetenzorientierten Unterricht in allen Fächern ein hilfreiches Instrument sind. Unser Deutsch- Lehrwerk weist in allen Kapiteln auf einen sinnvollen Gebrauch von Tablets hin. Es gibt verschiedene Apps, die sich für den Einsatz im Kunstunterricht zur Bildbearbeitung oder zur Erstellung kurzer Filme anbieten. Im Englischunterricht können kleine Dialoge oder Rollenspiele aufgenommen und präsentiert werden. Auch für Ausspracheübungen lässt sich die Aufnahmefunktion nutzen. Zu dem von uns genutzten Lehrwerk „Sally“ gibt es eine Vokabeltrainer-App. Auch in den anderen Fächern ließen sich Tablets lernförderlich einsetzen. Tablets haben außerdem den Vorteil, dass sie eine Reihe von anderen technischen Geräten ersetzen können, wie zum Beispiel Digitalkameras und Aufnahmegeräte und zahlreiche Einsatzmöglichkeiten bieten (vgl. Übersicht: Benötigte Hard- und Software). Sie lassen sich teilweise intuitiv bedienen und sind vielen Kindern vertraut.

Für einen umfassenden Einsatz von Tablets muss eine ausreichende Wlan-Verbindung gegeben sein. Die Tablets müssen mit dem interaktiven Whiteboard verknüpft werden können, um z.B. Präsentationen zu ermöglichen. Es ist notwendig im Vorfeld zu klären, wie die Geräte versichert werden und über welchen Account sie verwaltet (Apps downloaden, u.a.) werden können. Die Tablets sollten mit einer stabilen Hülle und ggf. mit Tastatur versehen sein.

Darüber hinaus gilt es zu klären, ob es eine Möglichkeit gibt, private Geräte der Schülerinnen und Schüler zu nutzen und wie sich Daten von solchen Geräten auf unsere Schulrechner (sicher) übertragen lassen.

2.3 Zeitlicher Rahmen

In Absprache mit der Stadt Emmerich muss geklärt werden, in welchen Zeiträumen die Anschaffungen realisiert werden können.

2.4 Verantwortlichkeit

Seit einiger Zeit wird unsere Schule vom Kommunalen Rechenzentrum Niederrhein (KRZN) betreut.

Unsere Ansprechpartnerin für den Bereich „digitale Medien“ ist Frau Brüderle. Sie

- steht im Kontakt mit dem KRZN.
- nimmt regelmäßig am Arbeitskreis Medien und Fortbildungen zum Thema teil.
- steht dem Kollegium bei Fragen zum Thema Medien und dem Umgang mit unseren Geräten zur Verfügung.
- ist verantwortlich für die Verwaltung und Weiterentwicklung des Hard- und Softwarebestands.
- kümmert sich um die Umsetzung, Fortführung und Evaluation des Medienkonzepts (in Absprache und Zusammenarbeit mit der Schulleitung, Kollegium und Schulkonferenz).

Herr Hajek unterstützt und vertritt sie im Bedarfsfall.

3. Medien im Unterricht

3.1 Kompetenzrahmen

Diese verbindlichen Unterrichtsziele wurden vom Kollegium der Michaelschule vereinbart und orientieren sich an den vom Schulministerium formulierten Kompetenzerwartungen am Ende der Klasse 4.

<http://www.medienberatung.schulministerium.nrw.de/Medienberatung/Medienpass-NRW/>

Kompetenzrahmen - Kompetenzerwartungen am Ende Klasse 4

Von der Schule vereinbarte Kompetenzen ab **Klasse 1**, **Klasse 2**, **Klasse 3** und **Klasse 4**

Die Schülerinnen und Schüler...

Bedienen und Anwenden		
nutzen analoge Medien (z.B. Zeitung, Fernsehen, Radio) zur Unterhaltung und Information.		
wenden Basisfunktionen digitaler Medien (z.B. Computer, digitaler Fotoapparat) an.		
wenden Basisfunktionen eines Textverarbeitungsprogramms an (Formatierungen, Rechtschreibhilfe, Einfügen von Grafiken, Druckfunktion).		
wenden Basisfunktionen des Internets an (z.B. Angabe der vollständigen URL, Nutzung von Links, Suchmaschinen).		
Informieren und Recherchieren		
formulieren ihren Wissensbedarf.		
recherchieren unter Anleitung in altersgemäßen Lexika, Kindersuchmaschinen und Bibliotheksangeboten.		
entnehmen Medien gezielt Informationen und geben sie wieder.		
unterscheiden zwischen Informations- und Werbebeiträgen.		
Kommunizieren und Kooperieren		
beschreiben ihr eigenes Kommunikationsverhalten (z.B. Telefon, SMS, E-Mail, Chat).		

wenden altersgemäße Möglichkeiten der Online Kommunikation (z.B. Chat, E-Mail) an.		
entwickeln Regeln und Empfehlungen für eine sichere Kommunikation im Internet.		
nutzen unter Anleitung altersgemäße Medien (z.B. Wiki, Lernplattform) zur Zusammenarbeit bei schulischen Projekten.		
Produzieren und Präsentieren		
beschreiben unterschiedliche Arten der Präsentation von Informationen (z.B. Plakat, Bildschirmpräsentation, Audio- / Videobeitrag).		
beschreiben Vor- und Nachteile unterschiedlicher Medienprodukte (z.B. in Hinblick auf Zielgruppe, Gestaltungs- und Distributionsmöglichkeiten).		
erstellen unter Anleitung ein einfaches Medienprodukt (z.B. Plakat, Bildschirmpräsentation, Handy-Clip).		
stellen ihre Arbeitsergebnisse vor.		
Analysieren und Reflektieren		
beschreiben die eigene Mediennutzung und –erfahrung und erkennen daraus resultierende Chancen und Risiken für ihren Alltag.		
kennen Regeln zum sinnvollen Umgang mit Unterhaltungsmedien.		
vergleichen und bewerten altersgemäße Medienangebote und stellen die Vielfalt der Medienangebote und ihre Zielsetzungen dar.		
beschreiben an ausgewählten Beispielen (z.B. Film oder Werbung) die Wirkung stilistischer Merkmale.		

3.2 Kompetenzrahmen mit Bezügen zu den einzelnen Fächern und Jahrgangsstufen

Die folgende Übersicht wurde in ihrer Struktur dem Material des Medienpasses NRW entnommen.

Kompetenzerwartungen am Ende der Klasse 4:				
Bedienen und Anwenden	Informieren und Recherchieren	Kommunizieren und Kooperieren	Produzieren und Präsentieren	Analysieren und Reflektieren
Die Schülerinnen und Schüler nutzen analoge Medien (z. B. Zeitung, Fernsehen, Radio) zur Unterhaltung und Information.	Die Schülerinnen und Schüler formulieren ihren Wissensbedarf.	Die Schülerinnen und Schüler beschreiben ihr eigenes Kommunikationsverhalten (z. B. Telefon, SMS, E-Mail, Chat).	Die Schülerinnen und Schüler beschreiben unterschiedliche Arten der Präsentation von Informationen (z.B. Plakat, Bildschirmpräsentation, Audio-/Videobeitrag).	Die Schülerinnen und Schüler beschreiben die eigene Mediennutzung und -erfahrung und erkennen daraus resultierende Chancen und Risiken für ihren Alltag.
Jahrgangsstufe: 1 - 4 Fach: Deutsch/ Sachunterricht/ Mathe	Jahrgangsstufe: 2 - 4 Fach: Sachunterricht / Englisch	Jahrgangsstufe: 3 – 4 Fach: Deutsch / Sachunterricht	Jahrgangsstufe: 2 – 4 Fach: alle (außer Sport)	Jahrgangsstufe: 2 – 4 Fach: Sachunterricht
<ul style="list-style-type: none"> • Zeitungsarbeit (Zeuskids, Wetterprojekt) • Stadtgeschichte Emmerichs als Hörspiel (Das Geheimnis der goldenen Brillen) • Hör-CD Bausteine 1/2 • CD- Sachgeschichten Mathematik 1/ 2 • Landkarten 	<ul style="list-style-type: none"> • Sammeln von Fragen zu sachunterrichtlichen Themen oder landeskundlichen Besonderheiten 	<ul style="list-style-type: none"> • Auseinandersetzung mit MessengerApps und sozialen Netzwerken (Internet-abc / vgl. Unterrichtseinheiten) 	<ul style="list-style-type: none"> • Auseinandersetzung mit Werbung • einen Vortrag vorbereiten • Lernplakate / Wandzeitung • Rollenspiele 	<ul style="list-style-type: none"> • Projekt: Medien erforschen • Auseinandersetzung mit Bildschirmmedien / Tagebuch zur Nutzung (Klasse 2000) • Stress durch unbegrenzte Kommunikation/ Gruppendruck, Mobbing (vgl. Unterrichtseinheit)
Die Schülerinnen und Schüler wenden Basisfunktionen digitaler Medien (z.B. Computer, digitaler Fotoapparat) an.	Die Schülerinnen und Schüler recherchieren unter Anleitung in altersgemäßen Lexika, Kindersuchmaschinen und Bibliotheksangeboten.	Die Schülerinnen und Schüler wenden altersgemäße Möglichkeiten der Online Kommunikation (z.B. Chat, E-Mail) an.	Die Schülerinnen und Schüler beschreiben Vor- und Nachteile unterschiedlicher Medienprodukte (z.B. in Hinblick auf Zielgruppe, Gestaltungs- und Distributionsmöglichkeiten).	Die Schülerinnen und Schüler kennen Regeln zum sinnvollen Umgang mit Unterhaltungsmedien.
Jahrgangsstufe: 1 – 4 Fach: Deutsch/ Sachunterricht/ Mathematik/ Kunst	Jahrgangsstufe: 3 – 4 Fach: alle (außer Sport)	Jahrgangsstufe: 3 – 4 Fach: Deutsch/ Sachunterricht	Jahrgangsstufe: 2 – 4 Fach: Deutsch/ Sachunterricht	Jahrgangsstufe: 2 – 4 Fach: Sachunterricht
<ul style="list-style-type: none"> • eigene Texte am Computer schreiben/ ein Textverarbeitungsprogramm nutzen (Libre Office) • Lernprogramme nutzen (Antolin, Zahlenzorro) • dokumentieren und präsentieren von Ergebnissen • interaktive Tafelbilder / Übungen • fotografieren und bearbeiten 	<ul style="list-style-type: none"> • Einheit: Suchen und Finden im Internet (Internet-abc) • erproben und nutzen Kindersuchmaschinen (Blindekuh, FragFinn,...) • bereiten Vorträge vor und suchen nach Informationen • schlagen unbekannte Wörter nach (Leo, Klexikon,...) 	<ul style="list-style-type: none"> • schreiben eine E-Mail an „Quiesel“ oder die Lehrkraft im Antolin bzw. Zahlenzorro • Einheit: Chatten und Texten (Internet-abc) • Posten oder nicht? Sicherheit und Regeln (vgl. Unterrichtseinheit) 	<ul style="list-style-type: none"> • Vergleiche anstellen: • Buch – Film bzw. Hörspiel • Brief – E-Mail – MessengerApp • Buch und Internet als Informationsquelle 	<ul style="list-style-type: none"> • bewegter Alltag (Klasse 2000) • Regeln für einen angemessenen Gebrauch von Bildschirmmedien kennen (Klasse 2000) • Hinweise auf freiwillige Selbstkontrolle (Medienprojekt vgl. Unterrichtseinheit)

Die Schülerinnen und Schüler wenden Basisfunktionen eines Textverarbeitungsprogramms an (Formatierungen, Rechtschreibhilfe, Einfügen von Grafiken, Druckfunktion).	Die Schülerinnen und Schüler entnehmen Medien gezielt Informationen und geben sie wieder.	Die Schülerinnen und Schüler entwickeln Regeln und Empfehlungen für eine sichere Kommunikation im Internet.	Die Schülerinnen und Schüler erstellen unter Anleitung ein einfaches Medienprodukt (z.B. Plakat, Bildschirmpräsentation, Handy-Clip).	Die Schülerinnen und Schüler vergleichen und bewerten altersgemäße Medienangebote und stellen die Vielfalt der Medienangebote und ihre Zielsetzungen dar.
Jahrgangsstufe: 1 – 4 Fach: Deutsch/ Sachunterricht/ Kunst	Jahrgangsstufe: 3 – 4 Fach: alle (außer Sport)	Jahrgangsstufe: 4 Fach: Sachunterricht	Jahrgangsstufe: 3 - 4 Fach: Deutsch/ Sachunterricht/ Kunst/ Englisch	Jahrgangsstufe: 4 Fach: Sachunterricht
<ul style="list-style-type: none"> • schreiben und überarbeiten eigene Texte (Gedicht, Geschichte, Bericht) mit Libre Office • gestalten Werbeplakate 	<ul style="list-style-type: none"> • Umgang mit Sachtexten • Nachschlagen in Büchern/ Lexika • Suchmaschinen nutzen und Beiträge filtern • Audio- und Videobeiträge zur Informationsgewinnung nutzen 	<ul style="list-style-type: none"> • Anonymität im Netz – Chatten und Texten (Internet- abc, vgl. Unterrichtseinheit) 	<ul style="list-style-type: none"> • präsentieren Ergebnisse von Gruppenarbeiten • erstellen Plakate, Einladungen und Bildschirmpräsentationen für Feiern 	<ul style="list-style-type: none"> • Medien und Multimedia im Internet (Internet- abc, vgl. Unterrichtseinheit)
Die Schülerinnen und Schüler wenden Basisfunktionen des Internets an (z. B. Angabe der vollständigen URL, Nutzung von Links, Suchmaschinen).	Die Schülerinnen und Schüler unterscheiden zwischen Informations- und Werbebeiträgen.	Die Schülerinnen und Schüler nutzen unter Anleitung altersgemäße Medien (z. B. Wiki, Lernplattform) zur Zusammenarbeit bei schulischen Projekten.	Die Schülerinnen und Schüler stellen ihre Arbeitsergebnisse vor.	Die Schülerinnen und Schüler beschreiben an ausgewählten Beispielen (z.B. Film oder Werbung) die Wirkung stilistischer Merkmale.
Jahrgangsstufe: 2 – 4 Fach: alle (außer Sport)	Jahrgangsstufe: 4 Fach: Deutsch/ Sachunterricht	Jahrgangsstufe/Fach	Jahrgangsstufe: 2 – 4 Fach: alle (außer Sport)	Jahrgangsstufe: 4 Fach: Deutsch/ Sachunterricht/ Kunst
<ul style="list-style-type: none"> • arbeiten selbstständig mit Antolin und Zahlenzorro • suchen und finden im Internet (Internet- abc, vgl. Unterrichtseinheit) • recherchieren gezielt zu unterschiedlichen Themen 	<ul style="list-style-type: none"> • Einheit zur Werbung (Bausteine Deutsch, Klasse 2000) • Werbung und Einkaufen im Internet (Internet- abc, vgl. Unterrichtseinheit) • Zeitungsprojekt 	Daran arbeiten wir derzeit noch.	<ul style="list-style-type: none"> • geeignete Präsentationsformen nutzen 	<ul style="list-style-type: none"> • kritische Auseinandersetzung mit Bildarten, Werbung (Aussage und Botschaft hinterfragen) • Aspekte von Bildsprache erkennen

3.3 Verbindliche Unterrichtseinheiten in den einzelnen Jahrgängen

Als ersten Schritt zur Umsetzung unserer vereinbarten Kompetenzerwartungen (vgl. Kompetenzrahmen) erstellte das Kollegium verbindliche Unterrichtseinheiten für die einzelnen Jahrgänge. Diese sollen eine sichere Grundlage für die Medienbildung darstellen und sinnvoll in den Unterricht integriert werden. Die Schülerinnen und Schüler sollen schrittweise dazu befähigt werden Medien kompetent, gewinnbringend und selbstverständlich zu nutzen. Diese Einheiten stehen allen Kolleginnen und Kollegen in einem Ordner zur Verfügung und werden zurzeit in den Klassen erprobt.

Klasse 1

Bücher und andere Medien

Fächerübergreifend Deutsch / Sachunterricht

Ziele: Die Schülerinnen und Schüler

- erkennen Vor- und Nachteile von Bild- und Schriftzeichen.
- werden sich unterschiedlicher Funktionen von Schrift bewusst.
- erproben unterschiedliche Schreibwerkzeuge.
- lernen Teile des Computers und wichtige Tasten der Tastatur kennen.
- lernen den Computer an- und auszuschalten, sich an- und abzumelden und das Schreibprogramm (Libre Office) zu nutzen.

Einheit	Thema	Inhalte	Material
1	Die Schrift - eine gute Erfindung	<ul style="list-style-type: none">• sprechen über Bildzeichen• weitere Bildzeichen sammeln / erfinden• Bildzeichen, Schriftzeichen, Alphabet → Vor- und Nachteile benennen	Bildkarten AB
2	Was Schrift alles kann	<ul style="list-style-type: none">• unterschiedliche Funktionen von Schrift bewusst machen• einen Merkspruch abschreiben• mit Schrift gestalten• eine Geschichte schreiben	Bildkarten AB
3	Werkzeuge zum Schreiben und Malen	<ul style="list-style-type: none">• unterschiedliche Schreibwerkzeuge bewusst erproben	AB Wasserfarbe Wachsmaler

		<ul style="list-style-type: none"> • Welche Werkzeuge eignen sich für welchen Zweck am besten? 	Schreibfeder Füller Bleistift Filzstift
4	Bücher schreiben - Bücher drucken	<ul style="list-style-type: none"> • erste Informationen zum Buchdruck erfahren • mit Stempeln drucken 	Bildkarten AB Stempel
5	Der Computer	<ul style="list-style-type: none"> • Teile und deren Aufgabe benennen • Was kann man alles mit einem Computer machen? • anschalten/ ausschalten, anmelden / abmelden 	AB Computer evtl. Bildkarten / Plakat
6	Einen Text schreiben	<ul style="list-style-type: none"> • wichtige Tasten der Tastatur kennen lernen • Schreibprogramm öffnen, Text schreiben • (speichern, drucken) 	AB (2) Computer Drucker
7	Computer sind überall	<ul style="list-style-type: none"> • Wo vermutest du Computer? 	AB

Das Material wurde folgenden Lehrwerken entnommen: Frida & Co, Sachunterricht 1/ 2, Oldenbourg // Bausteine Sachunterricht 1, Diesterweg

Klasse 2

Umgang mit Computer und Lernprogrammen

Fächerübergreifend Deutsch / Sachunterricht / Mathematik

Ziele: Die Schülerinnen und Schüler

- wiederholen Basisfunktionen des Computers.
- erforschen den Desktop des Computers und kennen die verschiedenen Symbole.
- lernen die Funktionen verschiedener Lernprogramme und Lernwebsites kennen um diese selbstständig nutzen zu können.
- erstellen gemeinsam ein Lernplakat zur Website www.antolin.de.

Einheit	Thema	Inhalte	Material
1	Wiederholung der Inhalte aus Klasse 1	<ul style="list-style-type: none"> • Computer anschalten und anmelden / ausschalten 	Bausteine Sprachbuch KV 72

		<ul style="list-style-type: none"> • benennen der Zubehörteile (Bildschirm, Tastatur, Maus, etc.) • einen Text schreiben und drucken • technische Fachbegriffe kennen und zuordnen (Hardware) 	
2	Der Arbeitsplatz	<ul style="list-style-type: none"> • Erarbeiten der Symbole auf dem Desktop und deren Funktion 	AB „Quiz“
3	Die Tastatur	<ul style="list-style-type: none"> • Klärung wichtiger Tasten und Symbole (auch für Textverarbeitung) 	AB Pustebume 2 S. 106 und S. 103 Bausteine Sprachbuch S.88 KV 81
4	Antolin	www.antolin.de : <ul style="list-style-type: none"> • Aufbau der Seite kennen • an- und abmelden • Bücher finden und Quiz starten • Nachrichten schreiben • Punktestand einsehen 	AB „Symbole Antolin“ Screenshots Plakat
5	Zahlenzorro	www.zahlenzorro.de : <ul style="list-style-type: none"> • Aufbau der Seite kennen • an- und abmelden • ein Quiz starten • Rechenduelle starten 	Arbeit in Kleingruppen
6	Blitzrechnen	<ul style="list-style-type: none"> • selbstständiges Starten und Anwenden des Programms 	Gemeinsames Erarbeiten am Whiteboard Nutzung im Matheunterricht

Klasse 3

So funktioniert das Internet

Fächerübergreifend Deutsch / Sachunterricht

Ziele: Die Schülerinnen und Schüler

- setzen sich mit Medien aus ihrem Alltag auseinander
- machen sich Gedanken zur Mediennutzung
- lernen Grundlagen für das Surfen im Internet und den technischen Hintergrund
- lernen Suchmaschinen/ Online-Lexika für Kinder kennen und nutzen
- recherchieren eigenständig im Internet
- reflektieren über Sicherheit und Datendiebstahl
- gewinnen einen Überblick zu mobilen Geräten und Apps
- kennen elektronische Post und ihre Besonderheiten

Einheit	Thema	Inhalte	Material
1	Medien erforschen	<ul style="list-style-type: none"> • In Kleingruppen werden Medien aus dem Alltag der Kinder erforscht und präsentiert (z.B. Laptop, Tablet, Smartphone, Fernseher, Spielekonsole) • Umfrage in der Klasse: Diese Medien nutzen wir / Diese Medien würden wir gerne nutzen • Diagramme lesen und erstellen 	Bausteine Deutsch 3 S. 54, 55 <i>(Einstiegsbild)</i> S. 56, 57 AB Erforsche und präsentiere dein Medium AB Wie nutzt du den Computer?
2	Surfen und Internet- So funktioniert das Internet	<ul style="list-style-type: none"> • Grundlagen für das Surfen und Navigieren im Internet • der Browser und seine wichtigsten Funktionen • Navigation über Fenster und Registerkarten • Links erkennen und damit umgehen • Wie sind Internetseiten standardmäßig aufgebaut? • Pop-ups einordnen und schließen • einige Fachbegriffe kennen lernen 	Internet-abc: Modul 1.1 AB Tipps für Computer 4ABs Deine Kommentare zu...
3	Suchen und finden im Internet	<ul style="list-style-type: none"> • Wozu gibt es Suchmaschinen? 	Internet-abc: Modul 1.2

		<ul style="list-style-type: none"> • Wie bedient man eine Suchmaschine? • Suchmaschinen für Erwachsene und Kinder unterscheiden • Suchergebnisse deuten und bewerten • Nachschlagen in Online-Lexika 	AB Bedienungsanleitung für Suchmaschinen AB <i>Probiere dein neues Wissen aus</i> AB <i>Suchtipps für Profis</i> AB <i>4-Punkteplan für die Nutzung von Erwachsenen Suchmaschinen</i>
4	So funktioniert das Internet – die Technik	<ul style="list-style-type: none"> • der technische Hintergrund des Internets, • Wie ist das Internet aufgebaut? • Geräte unterscheiden, mit denen man online gehen kann • Was ist eine IP-Adresse? • reflektieren über Sicherheit und Datendiebstahl • gute und schlechte Aspekte des Internets 	Internet-abc: <i>Modul 1.3</i> AB <i>Datenwege und Adressen</i> AB <i>Schütze dich vor Hacking</i>
5	Mobil im Internet – Unterwegs mit Tablets und Smartphones	<ul style="list-style-type: none"> • mobile Geräte (Tablet, Smartphone) • Was ist eine App? • Einwahlmöglichkeiten ins mobile Internet • reflektieren, dass das Smartphone auch Druck und Stress erzeugt • Sicherheitseinstellungen 	Internet-abc: <i>Modul 1.4</i> AB <i>Was Smartphones und Tablets alles können</i> AB <i>Schutz für mobile Geräte – und dich</i> AB <i>Tipps für Smartphones und ihre Besitzer</i>
6	E-Mail und Newsletter – Post für dich	<ul style="list-style-type: none"> • die elektronische Post und ihre Besonderheiten kennen lernen • Wie ist eine E-Mail-Adresse aufgebaut? • eine E-Mail schreiben und versenden • darüber reflektieren, wie und wo E-Mail-Adressen für Kinder eingerichtet werden • die Kehrseiten der E-Mail, wie Spam und Viren 	Internet-abc: <i>Modul 2.1</i> AB <i>E-Mail – Was ist das eigentlich?</i> AB <i>Unerwünschte Post: Spam & Viren</i> AB <i>Die eigene E-Mail-Adresse</i>

		<ul style="list-style-type: none"> Was ist ein Newsletter und wozu dient er? 	
--	--	---	--

Das Material wurde entnommen aus: www.internet-abc.de und Bausteine Deutsch 3, Diesterweg

Ergänzt werden kann die Einheit durch das Material *Post + Schule*.

Klasse 4

Sicher im Netz

Fächerübergreifend Deutsch / Sachunterricht

Ziele: Die Schülerinnen und Schüler

- reflektieren ihre eigene Internetnutzung
- lernen verschiedene Kommunikationsmöglichkeiten im Netz kennen
- werden sensibilisiert für Gefahren (Mobbing, Stress, Betrüger, Viren, Kosten- und Datenfallen, Werbung, Einkäufe)

Einheit	Thema	Inhalte	Material
1	Was machst du im Netz? Auseinandersetzung mit der eigenen Internetnutzung	<ul style="list-style-type: none"> Womit beschäftigst du dich im Netz? Wie lange bist du online? 	AB Was machst du online? AB Wie lange bist du online
2	Chatten und Texten – WhatsApp und mehr	<ul style="list-style-type: none"> Begriffe: Chat, Messenger, WhatsApp Verschiedene Chat- und Kommunikationsmöglichkeiten Anonymität in Chats Stress durch unbegrenzte Kommunikation Gruppendruck und Mobbing 	Internet-abc: Modul 2.2 AB – Achtung, Online-Stress
3	Soziale Netzwerke – Facebook und Co	<ul style="list-style-type: none"> Was sind Soziale Netzwerke und was bieten sie? Posten oder nicht? Echte Freunde und „Online-Freunde“ unterscheiden Spezielle Netzwerkangebote für Kinder 	Internet-abc: Modul 2.3 AB Was zeigst du im Netz? AB Was stellst du online? AB Fiese Kommentare

4	Lügner und Betrüger im Internet	<ul style="list-style-type: none"> • Im Internet ist nicht jeder ehrlich und redlich • Typische Maschen und Tricks • Kosten- und Datenfallen • Kettenbriefe 	Internet-abc: Modul 3.1
5	Rat gegen Viren, Trojaner und Würmer	<ul style="list-style-type: none"> • Sicherheitsrisiko durch Computerviren • Was sind Trojaner und Würmer? • Hoaxes (Kettenmails) • Was kann ich bei Virenbefall tun? 	Internet-abc: Modul 3.2
6	Werbung und Einkaufen im Internet	<ul style="list-style-type: none"> • Werbung und Schleichwerbung • Wie erkenne ich Werbung? • Was sollte ich beachten? 	Internet-abc: Modul 3.3
7	Lesen, Hören, Sehen – Medien im Internet	<ul style="list-style-type: none"> • Was ist ein Urheber? • Was darf ich aus dem Internet herunterladen – und was nicht? • Wie soll ich mit fremden Daten (Fotos, Videos, Musik) umgehen? • Welche Dateien darf ich für Hausaufgaben benutzen? 	Internet-abc: Modul 4.1
8	Medien und Multimedia im Internet	<ul style="list-style-type: none"> • Was sind Medien? • Welche Medien (Zeitungen, Bilder, Videos) gibt es auch online? • Was sind Podcasts? 	Internet-abc: Modul 4.2
9	Bist du nun sicher? – Surfschein	<ul style="list-style-type: none"> • Überprüfung des Lernzuwachses • Tipps zum Weiterlernen 	Internet-abc: Surfschein

Das Material wurde entnommen aus: www.internet-abc.de / www.zeit.de/schulangebote

Ergänzt wird die Einheit durch

- folgende Kapitel aus Bausteine Deutsch 4:
Werbung S. 42 – 53, Kinder der Welt (Kinderrechte) S. 54 – 65, Wie wir uns verändern S.90 – 101, Rund ums Buch S. 103 – 113
- Klasse 2000: Glück und Werbung

3.4 Dokumentation

Um zu dokumentieren, welche Kompetenzen unsere Schülerinnen und Schüler im Bereich Medienbildung im Laufe ihrer Schulzeit entwickelt haben, erproben wir in Klasse 3 und 4 den Medienpass NRW. Hier werden alle Kompetenzen in Bezug auf den Kompetenzrahmen, den wir für unsere Arbeit als Grundlage gewählt haben, im Einzelnen aufgeführt. Die Schülerinnen und Schüler erhalten einen eigenen Medienpass in welchem durch Aufkleber die bereits erworbenen Fähigkeiten gekennzeichnet werden. Die Lehrkraft entscheidet im Gespräch oder durch einen Nachweis über die Vergabe der Kleber. Die Medienpässe verbleiben in der Schule und werden am Ende des vierten Schuljahres den Schülerinnen und Schülern ausgegeben. Ein Einsatz ab Klasse 1 wäre sinnvoll und wird angedacht.

Weiter Informationen unter: www.medienpass.nrw.de

3.5 Vereinbarte Computer- und Internetregeln

Regeln für die Schuleingangsphase

- Ich arbeite mit sauberen Händen am Computer.
- Am Computer ist Essen und Trinken verboten.
- Ich gehe vorsichtig mit den Geräten um.
- Ich arbeite leise und konzentriert.
- Ich darf meine Passwörter keinem anderen geben.
- Ich melde mich ab und verlasse den Computerplatz ordentlich.

Regeln für die Klassen 3 und 4

- Ich arbeite mit sauberen Händen am Computer.
- Am Computer ist Essen und Trinken verboten.
- Ich gehe vorsichtig mit den Geräten um.
- Ich arbeite leise und konzentriert.
- Ich darf meine Passwörter keinem anderen geben.
- Ich darf keine Einstellungen an den Geräten verändern.
- Ich darf nur Internetseiten besuchen, die ich mit meiner Lehrerin/ meinem Lehrer vereinbart habe.
- Ich gebe im Internet nie meinen vollständigen Namen oder meine Adresse an.
- Ich spreche mit meiner Lehrerin/ meinem Lehrer, wenn mir etwas merkwürdig oder unangenehm vorkommt.
- Ich melde mich ab und verlasse den Computerplatz ordentlich.

4.1 Elternbrief

Folgende Elternbriefe werden in den Klassenpflegschaften vorgestellt und ausgegeben.

Beginn Klasse 3: Elternbrief vom Internet-abc mit Linkliste (s. Anlage)

Zusätzlich wird auf den Mediennutzungsvertrag hingewiesen
(www.mediennutzungsvertrag.de)

Beginn Klasse 4: Flyer „Kinder können im World Wide Web viel lernen“ /
www.sicher-online-gehen.de (s. Anlage)

Dem Medienpass liegt ebenfalls eine Elterninformation bei, die ggf. in Klasse 1 ausgegeben wird (s. Anlage).

4.2 Informationsabend

Das Kollegium der Michaelschule vereinbarte, dass zu Beginn des zweiten Halbjahres in Klasse 3 ein Elterninformationsabend zum Thema „Digitale Medien“ durchgeführt wird. Dies erschien uns der richtige Zeitpunkt, da im Laufe des dritten Schuljahres, nach unserer bisherigen Erfahrung, besonders die Handy- bzw. Smartphonennutzung der Schülerinnen und Schüler zunimmt und die Eltern für das Thema „MessengerApps“ und „Gefahren im Netz“ sensibilisiert werden sollten. Der Elternabend wird vorzugsweise von außerschulischen Moderatoren durchgeführt.

5. Bildungspartnerschaften

Bildungspartnerschaften bestehen mit der Stadtbücherei Emmerich und der Initiative „Klasse 2000“.

6. Weiterarbeit / Fortbildungsplanung

- Die erstellten Unterrichtseinheiten sollen nach der Erprobung evaluiert werden.
- Das Kollegium bemüht sich um eine intensivere Nutzung der neuen Medien im Unterrichtsalltag.
- Das Kollegium bildet sich zum Einsatz von Tablets im Unterricht fort. Eine Fortbildung zu diesem Thema wird zu Beginn des Schuljahres 2017/18 durchgeführt werden (20.09.17).
- Der Tablet-Koffer des Medienzentrums wird für erste Unterrichtsversuche ausgeliehen. Zeitraum: 20.09. bis zu den Herbstferien
- Weiteren Fortbildungsbedarf sehen wir zum Thema Datenschutz, EDMOND und Logineo.

7. Anlage

ELTERNBRIEF

Liebe Eltern,

viele Kinder machen schon früh ihre ersten Erfahrungen mit dem Internet. Dieses Medium bietet viele neue Möglichkeiten, birgt aber auch etliche Gefahren. Die Kinder sollen nicht nur die vielen Möglichkeiten des Internets entdecken, sondern auch die Gefahren erkennen und das Wissen erwerben, wie sie sich vor ihnen schützen können. Deswegen ist es wichtig, sie auf ihrem Weg durch das Internet zu begleiten.

Das Internet-ABC gibt Hilfestellungen, um Kinder – und auch sich selbst – fit zu machen für einen sicheren Umgang mit dem Internet. Auf den Seiten vom Internet-ABC finden Kinder und Erwachsene viele nützliche Tipps und Informationen, zum Beispiel in den Modulen „Wissen, wie’s geht!“ und „Zeigen, wie’s geht!“. Begleitet wird die Wissens- und Entdeckungsreise von unseren Internet-Experten Eddie, Flizzy, Percy und Jumpy. Neben Informationen und nützlichen Hinweisen bietet das Internet-ABC auch viele kleine Spiele rund ums Internet.

Wer ist fit fürs Internet? Der Surfschein des Internet-ABCs bietet Kindern den spielerischen Anreiz, ihr Wissen zu überprüfen und zu erweitern. Die Entdeckerfreude der Kinder wird genauso angeregt wie der Ehrgeiz, die Prüfung über das richtige Verhalten im Web zu bestehen und die Surfschein-Urkunde zu erwerben.

Es ist unser Anliegen, Ihre Kinder im Unterricht oder in Projektarbeit in einer Arbeitsgemeinschaft spielerisch auf die Themenbereiche vorzubereiten und mit ihnen den Surfschein im Internet zu erspielen. Dadurch werden sie im Hinblick auf einen bewussten und kompetenten Umgang mit dem Medium Internet sensibilisiert. Wir würden uns freuen, wenn Sie uns dabei unterstützen.

Bitte bestätigen Sie uns durch ihre Unterschrift, dass Sie die Informationen zu Internet-ABC und Surfschein erhalten haben und dass Sie mit unserem Vorhaben einverstanden sind.

Falls Sie noch Fragen haben, stehe ich / stehen wir Ihnen jederzeit zur Verfügung.

Mit freundlichen Grüßen,

Ihre/Ihr

Datum _____



Eddie – Experte für Surfen & Internet



Flizzy – Experte für Achtung! Die Gefahren



Percy – Experte für Lesen, Hören, Sehen



Jumpy – Experte für Mitreden & Mitmachen

LINKLISTE INS INTERNET-ABC

Angebote für Kinder

Internet-ABC

www.internet-abc.de

„Wissen, wie's geht!“-Module in der Übersicht:

u.a. erstes Surfen, Suchmaschinen, Gefahren, Werbung, Musik und Filme, E-Mail, Chat und soziale Netzwerke

www.internet-abc.de/kinder/wwg.php

Surfschein: Das Wissen rund ums Internet spielend testen

www.internet-abc.de/kinder/surfschein.php

Recherche Ratgeber: Wie können Kinder das Internet für die Schule, für die Hausaufgaben oder sogar als kostenlose Nachhilfe nutzen?

www.internet-abc.de/kinder/recherche-ratgeber-schule.php

Schulfachnavigator: Zu jedem Schulfach finden Kinder hier passende Linktipps!

www.internet-abc.de/kinder/linktipps-hausaufgaben.php

Spiele: Spielspaß und gleichzeitig die Möglichkeit, etwas zu lernen!

www.internet-abc.de/kinder/spiele.php

Foren u.a.: Hier werden Kinder aktiv!

www.internet-abc.de/kinder/mitreden-mitmachen.php

Angebote für Erwachsene

Startseite:

www.internet-abc.de/eltern

„Wissen, wie's geht!“-Module in der Übersicht:

u.a. Abzocke, Computerspiele, Datenschutz, Mobbing und soziale Netzwerke

www.internet-abc.de/eltern/wissen-rund-ums-internet.php

Lernsoftware: Empfehlenswerte Software zum Lernen für Kinder

www.internet-abc.de/eltern/lernsoftware-suche.php

Spieletipps: Empfehlenswerte Spiele für Computer, Tablets und Konsolen

www.internet-abc.de/eltern/spieletipps.php

Unterrichten: Informationen und Unterrichtsmaterialien für Lehrer

www.internetabc.de/eltern/unterrichtsmaterialien-internetschule.php

DIE INITIATIVE »SICHER ONLINE GEHEN«



In der Initiative »sicher online gehen – Kinderschutz im Internet« setzen sich Bund, Länder und die Wirtschaft für einen wirksamen Schutz von Kindern im Internet ein. Das Engagement der Partner reicht vom Aufbau eines vielfältigen Netzes für Kinder und Informationen für Eltern über Sicherungsmöglichkeiten bis hin zur Weiterentwicklung und Verbreitung von Jugendschutzprogrammen. Gemeinsames Ziel aller Partner ist ein verbesserter Kinderschutz, damit Kinder die Chancen des Netzes so gefahrlos wie möglich nutzen können. Welche Ziele die Initiative konkret erreichen will und welche Beiträge die Partner dafür einbringen, legt die gemeinsame Charta »sicher online gehen – Kinderschutz im Internet« fest.

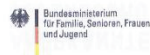
Mehr zur Initiative und den Partnern:
www.sicher-online-gehen.de

> IMPRESSUM

Initiative »sicher online gehen«
Bundesministerium für
Familie, Senioren, Frauen und Jugend

Glinkastraße 24
10117 Berlin
Telefon: +49 30 18555-0
Fax: +49 30 18555-4400

Weitere Informationen zur Initiative:
E-Mail: info@sicher-online-gehen.de
www.sicher-online-gehen.de



KINDER KÖNNEN IM WORLD WIDE WEB VIEL LERNEN.

IM NETZ ACHTET IHR KIND AUF ALLES.
ACHTEN SIE AUF IHR KIND.
Jugendschutzsoftware hilft Ihnen dabei.

www.sicher-online-gehen.de
Eine gemeinsame Initiative von
Bund, Ländern und der Wirtschaft

SICHER
ONLINE
GEHEN
KINDERSCHUTZ
IM INTERNET

WIE KINDER SICHER SURFEN



Das Internet bietet Kindern und Jugendlichen vielfältige Chancen. Immer früher und selbstverständlicher surfen sie im Netz, oft ohne elterliche Begleitung. Dabei können sie auch auf Inhalte und Personen stoßen, die sie ängstigen oder ihnen schaden. Eltern übernehmen Verantwortung dafür, dass ihre Kinder sicher online gehen, indem sie gemeinsam surfen, gezielt auf Kinderseiten gehen, eine kindgerechte Startseite einrichten oder ein Jugendschutzprogramm installieren. Mit diesen Möglichkeiten lassen sich Risiken wirksam reduzieren. Jugendschutzprogramme eröffnen Kindern und Jugendlichen einen altersgerechten Zugang zum Internet. Für jüngere Kinder gibt es sichere Surfzonen mit für sie unbedenklichen Inhalten. Sie beruhen auf umfangreichen Listen mit unbedenklichen Angeboten, so genannten Whitelists. Sie stellen sicher, dass Kinder nicht auf Angebote stoßen, die für sie ungeeignet sind. Ältere Kinder brauchen größere Bewegungsspielräume. Jugendschutzprogramme setzen daher in der Einstellung für ältere Kinder darauf, mithilfe von Blacklists und technischen Verfahren die Konfrontation mit jugendgefährdenden und entwicklungsbeeinträchtigenden Angeboten zu vermeiden. Eltern können das Internet auch weiterhin uneingeschränkt nutzen.

Wie Jugendschutzprogramme genau funktionieren, erfahren Sie unter www.sicher-online-gehen.de.

ANERKANNTE JUGENDSCHUTZPROGRAMME

Für die Anerkennung von Jugendschutzprogrammen ist die Kommission für Jugendmedien (KJM) zuständig. Sie hat bisher mit der JusProg-Software des JusProg e.V. und der Kinderschutz Software der Deutschen Telekom AG zwei Programme unter Auflagen anerkannt. Beide Jugendschutzprogramme laufen auf den aktuellen Windows-Betriebssystemen.

Eltern haben die Wahl, mit welchen Einstellungen sie die Programme nutzen wollen. Dazu gehören altersdifferenzierte Zugangseinstellungen mit integrierten Whitelists oder Blacklists sowie die Möglichkeit, einzelne Angebote individuell zu sperren oder freizugeben.

JusProg- Jugendschutzprogramm

Der gemeinnützige Verein JusProg e.V. bietet zur Förderung des Schutzes von Kindern und Jugendlichen im Internet ein Jugendschutzprogramm an, das in einer Basisversion kostenfrei unter www.jugendschutzprogramme.de heruntergeladen werden kann.

Kinderschutz Software der Deutschen Telekom AG

Die Kinderschutz Software der Deutschen Telekom steht allen Kunden des Unternehmens kostenlos zur Verfügung. Sie kann unter www.telekom.de/kinderschutz heruntergeladen werden.

NÜTZLICHE LINKS

Viele verschiedene Internetangebote und Suchmaschinen für Kinder sind als Ausgangspunkt für das Entdecken des World Wide Web sehr gut geeignet und bieten Kindern Spaß und Sicherheit. Eltern stehen Hilfs- und Beratungsangebote zur Verfügung, die ihnen Tipps geben, wie sie ihre Kinder dabei begleiten und unterstützen können. Empfehlenswert sind z.B. diese Seiten:

Informationen für Erwachsene

www.ein-netz-fuer-kinder.de
www.klicksafe.de
www.schau-hin.info

Internetseiten für Kinder

www.blinde-kuh.de
www.fragfinn.de
www.helles-koepfchen.de
www.internauten.de
www.internet-abc.de
www.klick-tipps.net
www.meine-startseite.de
www.seitenstark.de
www.watchyourweb.de



LIEBE ELTERN,

Ihr Kind arbeitet in der Grundschule mit dem Medienpass NRW und lernt dabei, Medien sinnvoll zu nutzen und die schnelle Entwicklung von Medien in unserer Gesellschaft zu verstehen. Heute wird es immer wichtiger, kompetent – also gekonnt – mit Medien umzugehen.

Mit dem Medienpass NRW lernt ihr Kind, sich kritisch und kreativ mit Medien zu beschäftigen. Mehr Informationen finden Sie unter www.medienpass.nrw.de.

Wir freuen uns, wenn Sie den Medienpass NRW als Impuls aufgreifen und Ihr Kind auch zu Hause dabei begleiten, verantwortungsvoll und sicher mit Medien aufzuwachsen.

Viel Erfolg und Freude!

Ihre Initiative Medienpass NRW

TIPPS ZUR MEDIENNUTZUNG ZU HAUSE

EIN PATENTREZEPT GIBT ES LEIDER NICHT – ABER EIN PAAR SINNVOLLE ZUTATEN:

-  **Gemeinsam auswählen**
Wählen Sie mit Ihrem Kind gemeinsam Sendungen, Hörspiele, Webangebote oder auch Computerspiele aus, die für das Alter Ihres Kindes geeignet sind.
-  **Darüber reden**
Interessieren Sie sich für die Mediennutzung Ihres Kindes. Sprechen Sie z. B. über das, was im Fernsehen spannend war. Helfen Sie ihm oder ihr, die Medienerlebnisse zu verarbeiten. Seien Sie ansprechbar bei Fragen oder negativen Erfahrungen.
-  **Vorbild sein**
Achten Sie darauf, wie Sie selbst Medien nutzen und welchen Umgang mit Fernsehen, Smartphone, Internet oder anderen Medien Sie Ihrem Kind vorleben.
-  **Kind begleiten**
Schauen Sie, wenn möglich, gemeinsam fern, testen Sie zusammen ein Computerspiel oder erklären Sie Ihrem Kind die Chancen und Risiken des Internets.
-  **Alternativen finden**
Schalten Sie den Fernseher und andere Medien auch einmal bewusst aus und unternehmen Sie etwas mit Ihrem Kind. Oder nutzen Sie Medien für kreative Aktionen.
-  **Regeln vereinbaren**
Besprechen Sie gemeinsam mit Ihrem Kind klare Regeln, welche Medieninhalte wann und wie lange genutzt werden dürfen.

Weitere praktische Infos unter www.medienpass.nrw.de/eltern

Luitgardisschule

Elten

Medienkonzept der Luitgardis-Grundschule Elten

Lernen mit modernen Medien

unter Berücksichtigung

- der Richtlinien und Lehrpläne des Landes NRW**
- des Schulprogramms**
- der schulinternen Lehrpläne**
- des Medienpass NRW**

**Verantwortlich: Hans Lammert
Anke Neubauer
Sabrina Nölscher**

Einleitung

Die Förderung von Medienkompetenz, die traditionelle ebenso wie digitale Medien umfasst, ist eine der wichtigsten Bildungsaufgaben der heutigen Zeit.

Den Schülern einen dauerhaften, pädagogisch strukturierten und begleiteten Prozess der konstruktiven und kritischen Auseinandersetzung mit der Medienwelt zu vermitteln, ist die Aufgabe der schulischen Medienbildung.

Ziel dabei ist die fortlaufende Erweiterung der Medienkompetenz, also jener „Kenntnisse, Fähigkeiten und Fertigkeiten, die ein sachgerechtes, selbstbestimmtes, kreatives und sozial verantwortliches Handeln in der medial geprägten Lebenswelt ermöglichen“ (Kultusministerkonferenz 2012, S. 3). Zeitgemäße Schule ist ohne Medienbildung daher 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. Das spiegelt sich im Stellenwert der Medienbildung in den Richtlinien: „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“ (Lehrplan NRW Grundschule 2008, S. 15).

Schüler kommen dabei einerseits mit unterschiedlichen Lernvoraussetzungen aber auch mit unterschiedlichen Vorkenntnissen über den Gebrauch eines Computers in die Schule. Im Einzugsgebiet der Luitgardis – Grundschule verfügt die Mehrheit der Eltern über einen PC mit Internet-Anschluss, so dass viele Kinder bereits über Grundkenntnisse verfügen. Ebenso verfügen einige Kinder bereits über erste Kenntnisse im Umgang mit Tablet-PCs.

Ziele des Medienkonzeptes

Das Ziel unseres Medienkonzeptes ist es, Lernen mit Medien systematisch in Lernprozesse zu integrieren. Schülerinnen und Schüler erwerben so Kenntnisse, Einsichten, Fähigkeiten und Fertigkeiten, um mit den Herausforderungen in einer von Medien beeinflussten Welt zurecht zu kommen.

Das schulische Medienkonzept schafft durch einen Austausch aller in der Schule Beteiligten eine gemeinsame Basis für die aktive Gestaltung der Lernumgebung und Unterrichtsorganisation.

Unsere pädagogische Konzeption im Umgang mit dem Computer zur Entwicklung einer umfassenden Medienkompetenz beruht dabei auf vier Handlungsfeldern:

Auswählen und Nutzen von Medienangeboten

Vor dem Hintergrund eines immer umfangreicheren Medienspektrums sollen die Kinder lernen, Medienangebote sinnvoll auszuwählen, dafür müssen sie unterschiedliche Angebote (z.B. Buch, Fernsehen, Software) funktionsbezogen vergleichen lernen und diesen auch nicht-mediale Handlungsvarianten gegenüber stellen. (Klasse 1-4)

Gestalten und Verbreiten von eigenen Medienbeiträgen

Die Schüler sollen lernen, eigene Medienbeiträge herzustellen und zu verbreiten. Die Beiträge können dabei unterschiedlicher Art sein. Als Voraussetzung dafür sollen die Schüler in die Handhabung der entsprechenden Geräte bzw. informationstechnischen Systeme eingeführt werden und ihre Gestaltungstechniken handelnd erfahren. (Klasse 1-4)

Verstehen und Bewerten von Mediengestaltungen

Ziel ist es, Mediengestaltungen angemessen zu verstehen und zu bewerten. Als Voraussetzung dafür sollen mediale Gestaltungsmittel von Schrift, Bild und Ton kennen gelernt werden. (Klasse 1-4)

Erkennen und Aufarbeiten von Medieneinflüssen

Den Schülern soll bewusst werden, dass von Medien Einflüsse auf sie selbst und auf andere ausgehen. Sie sollen in der Lage sein, solche Einflüsse zu erkennen, auszudrücken und angemessen einzuordnen bzw. aufzuarbeiten. In diesem Zusammenhang sollen sie lernen, mediale Gestaltungsmerkmale, die mit bestimmten Wirkungen verbunden sind, zu durchschauen und zwischen medialer Darstellung und Realität zu unterscheiden. (Klasse 1-4)

Diese Kompetenzen finden sich auch im Medienpass NRW wieder.

Bestandsaufnahme

Die Bestandsaufnahme ermittelt die technischen Gegebenheiten an unserer Schule. Sie dient als Überblick für das Kollegium und ist gemeinsam mit den Kompetenzerwartungen Grundlage für den Ausstattungsbedarf, denn um die unterrichtlichen Ziele erreichen zu können, muss sowohl die entsprechende Ausstattung (Multimediageräte, Internet) als auch die Verfügbarkeit von geeigneten Unterrichtsmedien gewährleistet sein.

Technik	Ort	Anzahl
Computer		
Lehrercomputer	Lehrerzimmer	1
	Klassenzimmer	Je 1 pro Raum mit Smartboard
Schülercomputer	PC-Raum	21
	Klassenzimmer	Je 2 pro Raum
Peripherie		
Beamer	PC-Raum	1
PC-Lautsprecher	PC-Raum	21
Drucker	Lehrerzimmer	1
	PC-Raum	2
	Aufgänge rot und gelb	Je 1
Smartboards	Klassenzimmer	4
Analoge Geräte		
Musikanlage	flexibel	1
	Klassenzimmer	Je 1
Fernseher/DVD-Player	Musikraum	1
Software	Beschreibung	Lizenz
Anwendungsprogramme		
Microsoft Office	Text, Tabellen, Präsentationen	Schullizenz
Paint	Bildbearbeitung	Schullizenz
Mozilla Firefox	Internet-Browser	Open Source
ActivInspire	Smartboard-Anwendung	Schullizenz
LibriOffice		Open Source
Lernprogramme		
Antolin	Leseförderung	Schullizenz
Mathepirat	Rechentraining	Schulizenz
Budenberg	Rechtschreibtraining	Schullizenz
Internet	Zugang	Bandbreite
Lehrerzimmer		
PC-Raum	WLAN	
Klassenzimmer	WLAN	

Unterrichtsentwicklung

Der Unterricht an unserer Schule findet jahrgangshomogen statt in den Klassen 1-4. In den Klassen ist aber die Verbindung von gemeinsamem Lernen und individueller Begleitung grundlegendes Prinzip, es wechseln sich also offene und andere Formen ab bzw. ergänzen sich, um unseren Schülern ganzheitliches Lernen zu ermöglichen.

Im Hinblick auf den Einsatz neuer Medien sehen wir die große Chance der individuellen Förder- und Forderaspekte etwa durch den Einsatz von Lernsoftware bzw. der Nutzung von neuen Medien in offenen Formen und im Rahmen des selbstständigen Lernens.

Übungsprogramme finden daher Anwendung im differenzierten Unterricht und im besonderen im Förderunterricht:

- Vertiefung der Lerninhalte
- Wahrnehmungstraining
- Leseförderung (Antolin)
- Rechentraining (Mathepirat)
- Rechtschreibtraining
- Textproduktion

Grundlage unserer zukünftigen Unterrichtsentwicklung im Bereich Umgang mit Medien ist der Medienpass NRW und hier die Kompetenzerwartungen am Ende der Klasse 4.

Im Laufe des Schuljahres 2017/2018 wollen wir fortlaufend diese Kompetenzen mit unseren Unterrichtsinhalten verknüpfen und unseren schulinternen Lehrplan (siehe folgende Tabelle) weiter entwickeln.

Bedienen und Anwenden	Jahrgangsstufe 1	Jahrgangsstufe 2	Jahrgangsstufe 3	Jahrgangsstufe 4
Die SuS nutzen analoge Medien (z.B. Zeitung, Fernsehen, Radio) zur Unterhaltung und Information.				Deutsch: Zeitungsprojekt ZeusKids
Die SuS wenden Basisfunktionen digitaler Medien (Pc, Kamera) an.				
Die SuS wenden Basisfunktionen eines Textverarbeitungsprogramms an (Formatierungen, RS-Hilfen, Druckfunktion, Einfügen von Grafiken).			Deutsch, SU: Tippen von freien Texten mit LibriOffice	Deutsch, SU: Tippen von freien Texten mit LibriOffice
Die SuS wenden Basisfunktionen des Internets an (URL, Links, Suchmaschinen).	Deutsch, Mathematik: Antolin, Mathepirat	Deutsch, Mathematik: Antolin, Mathepirat	Deutsch, Mathematik: Antolin, Mathepirat	Deutsch, Mathematik: Antolin, Mathepirat
Informieren und Recherchieren				
Die SuS formulieren ihren Wissensbedarf.	Sammeln von Fragen zu unterrichtlichen Themen	Sammeln von Fragen zu unterrichtlichen Themen	Sammeln von Fragen zu unterrichtlichen Themen	Sammeln von Fragen zu unterrichtlichen Themen
Die SuS recherchieren unter Anleitung in altersgemäßen Lexika, Kindersuchmaschinen.	Lexika, Fachbücher in der Klasse	Lexika, Fachbücher in der Klasse	Lexika in der Klasse Suchmaschinen	Lexika in der Klasse Suchmaschinen
Die SuS entnehmen Medien gezielt Informationen und geben sie wieder.		Sachbücher	Sachbücher	Sachbücher
Die SuS unterscheiden zwischen Informations- und Werbebeiträgen.				Zeitungsprojekt

Kommunizieren und Kooperieren				
Die SuS beschreiben ihr eigenes Kommunikationsverhalten.				
Die SuS wenden altersgemäße Möglichkeiten der Online Kommunikation an.				
Die SuS entwickeln Regeln und Empfehlungen für eine sichere Kommunikation im Internet.				
Die SuS nutzen unter Anleitung altersgemäße Medien zur Zusammenarbeit bei schulischen Projekten.				
Produzieren und Präsentieren				
Die SuS beschreiben unterschiedliche Arten der Präsentation von Informationen (Plakat, Präsentation, Video).				
Die SuS beschreiben Vor- und Nachteile unterschiedlicher Medienprodukte.				
Die SuS erstellen unter Anleitung ein einfaches Medienprodukt (Plakat, Clip, Präsentation).		Mindmap Präsentation von Gruppenergebnissen	Mindmap Präsentation von Gruppenergebnissen	Mindmap Präsentation von Gruppenergebnissen
Die SuS stellen ihrer Arbeitsergebnisse vor.		Präsentation freier Texte Präsentation Ergebnisse	Präsentation freier Texte Präsentation Ergebnisse	Präsentation freier Texte Präsentation Ergebnisse

Analysieren und Reflektieren				
Die SuS beschreiben die eigene Mediennutzung und –erfahrung und erkennen daraus resultierende Chancen und Risiken für ihren Alltag.				
Die SuS kennen Regeln zum sinnvollen Umgang mit Unterhaltungsmedien.	Thematisierung im Montagskreis (Erzählen vom WE) bei Bedarf	Thematisierung im Montagskreis (Erzählen vom WE) bei Bedarf	Thematisierung im Montagskreis (Erzählen vom WE) bei Bedarf	Thematisierung im Montagskreis (Erzählen vom WE) bei Bedarf
Die SuS vergleichen und bewerten altersgemäße Medienangebote und stellen die Vielfalt der Medienangebote und ihre Zielsetzungen dar.				
Die SuS beschreiben an ausgewählten Bsp. (Film, Werbung) die Wirkung stilistischer Merkmale.				

Ausstattungsbedarf

Welche Software, technischen Geräte u.ä. werden benötigt, um die Unterrichtsziele zu erreichen?

Zeitnah/fortlaufend:

- Scanner im PC-Raum
- Aktualisierung/Wartung der PCs
- Fotoapparate, die an PCs/Smartboards angeschlossen werden können
- 2 Laptops als zusätzliche Lehrerarbeitsplätze (und für Konferenzen)

bis 2018:

- Drucker in den Klassen
- Mikroskop, das an die Smartboards angebunden werden kann
- Domain für eigenen Internetauftritt

bis 2020:

- Tablets mit geeigneten Apps
- Software und Material für erstes Programmieren

Fortbildungsbedarf

Welche Qualifizierung benötigt unser Kollegium ?

Schuljahr 2017/2018:

- Fortbildung zum Medienpass NRW
- Teilnahme an der Medien AG
- Fortbildung zum Einsatz von Tablets in der GS
- Fortbildung zum Einsatz von Lernplattformen
- Fortbildung zum Einsatz der Medienwerkstatt
- Fortbildung zum Thema Homepage

Gültigkeit des Konzeptes

Das vorliegende Konzept wurde in der Lehrerkonferenz am 15.05.2017 beschlossen und wird einmal im Jahr im Rahmen einer Konferenz besprochen, evaluiert und fortgeführt.

Städt. Willibrord- Gymnasium



Medienkonzept (Juni 2017)

Inhaltsangabe

1. Zielsetzung	3
2. Infrastruktur Hardware	4
3. Schaubild Hardware	6
4. Infrastruktur Software	7
5. Schaubild Logineo	9
6. Anlage : Konzept Medienscouts	10
7. Kompetenzrahmen 5/6	13
8. Kompetenzrahmen 7/8	
9. Kompetenzrahmen 9	
10. Benötigte Hard- und Software zum Kompetenzerwerb	

1. Zielsetzung

Ein Medienkonzept soll für alle Beteiligten verbindliche Richtlinien formulieren. Es bietet für den Schulträger und die Schule Planungssicherheit, da es nicht nur den Ist-Zustand festhält, sondern auch die durch die Schulprogrammarbeit und die Vorgaben des Schulministeriums geforderten Ziele in kurz- und mittelfristige Anforderungen an die mediale Ausstattung fixiert.

„Für Schülerinnen, Schüler und Eltern bedeutet es Verlässlichkeit bei einem systematischen Erwerb von Medienkompetenz. Es ist nicht mehr vom einzelnen Fachlehrer abhängig, welche Inhalte vermittelt werden, sondern alle Schülerinnen und Schüler verfügen am Ende ihrer Schulzeit aufgrund festgelegter Standards über die gleichen Basiskompetenzen, die einen erfolgreichen Start ins Berufsleben unterstützen.“¹

Lehrerinnen und Lehrer erwerben zunächst selber Medienkompetenz. Dies wird durch diverse Fortbildungen erworben und durch den Einsatz unterschiedlicher Medien abgesichert. Sie erfahren eine Entlastung, da sie auf die erworbenen Fähigkeiten der SchülerInnen am Ende jeder Jahrgangsstufe zurückgreifen können. So muss nicht jeder Lehrer, den Schülern den Umgang mit einer Präsentationssoftware vermitteln, da diese Fähigkeit von den Schülern am Ende der Jahrgangsstufe 5 erworben wird.

Weiterhin soll

- eine gemeinsame Sammlung von Unterrichtsmaterialien angelegt werden.
- eine auf die Fächer ausgelegte Software zur Verfügung stehen.
- eine auf die Fächer ausgelegte Ausstattung mit Printmedien vorhanden sein.
- methodisch gleiche Voraussetzungen für jede Jahrgangsstufen geschaffen werden.
- der Zugang zu allen Medien (digital und analog) geschaffen werden.

1 <http://www.medienberatung.schulministerium.nrw.de/medienkonzept/>

2. Infrastruktur Hardware

An unserer Schule unterteilen wir verschiedene Lern- und Arbeitsumgebungen.

1) Das Pädagogische Netz

Der Server des Pädagogischen Netzes verwaltet verschiedene Untergruppen, wie z.B. die **Medienräume 4.2.1 und 4.2.3**. Beide Räume verfügen über 30 PCs und einen Beamer. Die Räume sind Kernstück des Informatikunterrichtes und sind auch durch andere Lerngruppen sehr stark ausgelastet.

Das Selbstlernzentrum verfügt über 10 PCs und ist für die Sekundarstufe II als Lernort gedacht, in dem sich Oberstufenschüler alleine aufhalten dürfen um z.B. Referate vorzubereiten.

Die Schülerbibliothek verfügt über 3 PCs, davon 2 für Schüler und einen PC für die Verwaltung der Printmedien. Hier können sich vor allem Schüler der Sekundarstufe I auf Unterrichtsinhalte vorbereiten. Hier besteht ein starker Bedarf an zusätzlichen PC-Arbeitsplätzen.

Die Lehrerarbeitsräume und das Kommunikationszentrum verfügen über insgesamt 6 PC-Arbeitsplätze. Dies ist bezogen auf ein Kollegium von 55 bis 60 Personen relativ gering, insbesondere, wenn man bedenkt das der Ganztagsbetrieb die Kollegen zu einer höheren Präsenzzeit an der Schule zwingt.

Der Medienraum 4.1.1 ist für Präsentationen und Konferenzen gedacht. Er verfügt über einen PC mit Beamer.

Drei Whiteboardräume, einer bei den Naturwissenschaften und zwei in Ebene 4. Die besten Erfahrungen wurden hier bei dem Smartboard gemacht. Das System von Panasonic ist nicht zu empfehlen.

Insgesamt **25 Laptops** (Gelagert in 2 Laptopschränken im Kommunikationszentrum) und **25 Beamer**, die den Fachschaften zugeordnet sind.

Die Laptops wählen sich über das **W-Lan** der Schule ins Pädagogische Netz ein. Der Ausbau des W-Lans soll mit Ausnahme der Sporthalle und des Musiktraktes 2017 abgeschlossen werden.

Alle oben aufgeführten Endgeräte (ca. 105) teilen sich eine 50 Mbit – Leitung als Zugang zum Internet. Da hier noch die privaten Geräte der Kollegen hinzu kommen, ist ein Ausbau dieser Ressource dringend erforderlich.

2) Verwaltungsnetz

Der Server des Verwaltungsnetz verwaltet 2 PCs der Schulleitung, 3 PCs der Oberstufenkoordination, 1 Laptop der Mittelstufe, 1 Laptop der Erprobungsstufe, 2 PCs des Sekretariats und 1 PC im Kommunikationszentrum.

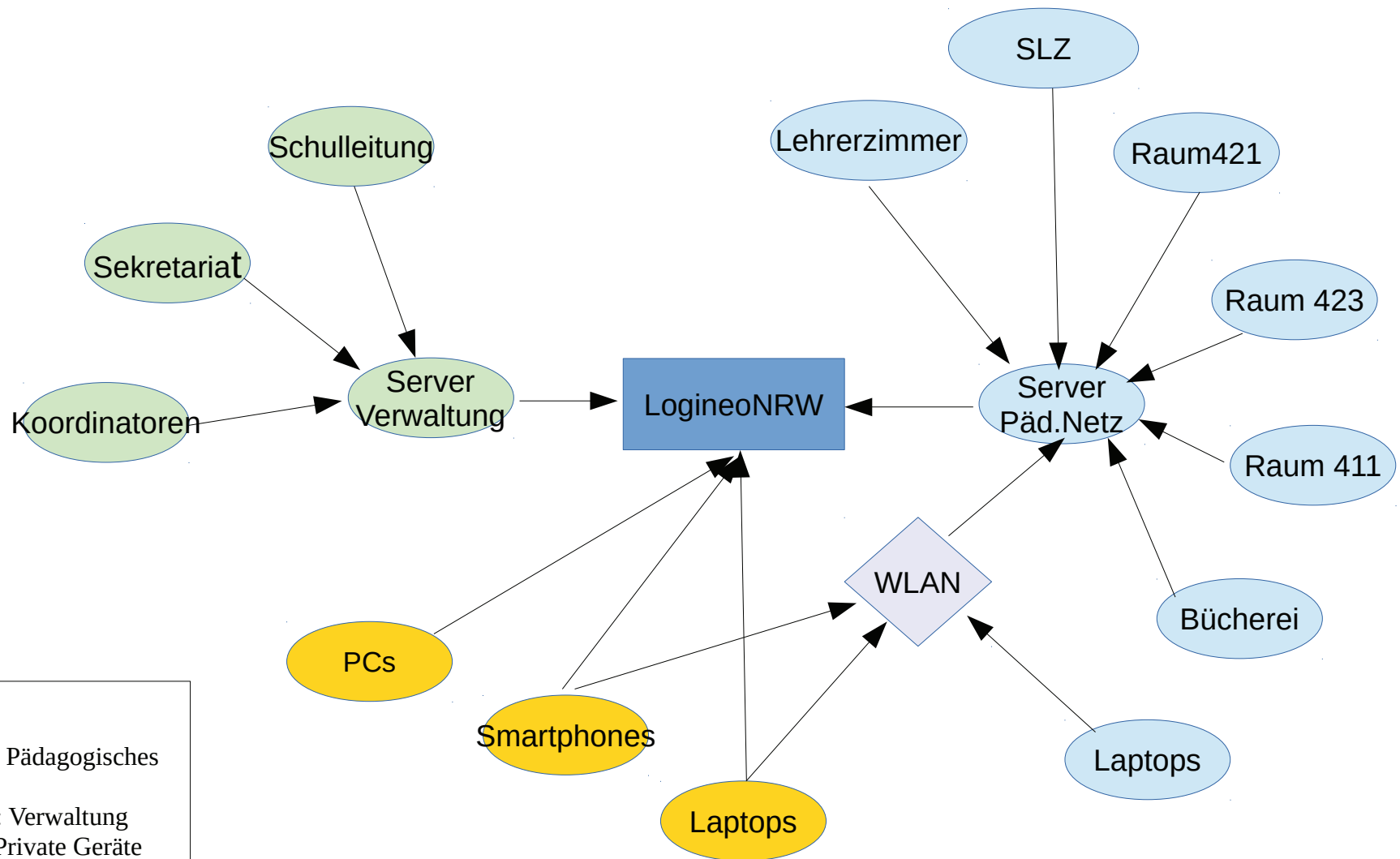
3) Private Endgeräte Lehrer/Mitarbeiter

Alle Kollegen und Mitarbeiter können den Internetzugang mit ihren eigenen Smartphones und Laptops/Tablets nutzen. Dies ist vor allem notwendig, da dem Kollegium zu wenige schuleigene Endgeräte zur Verfügung stehen.

4) Private Endgeräte Schüler

Bisher können die Schüler mit ihren eigenen Geräten keine schulischen Ressourcen nutzen.

3. Schaubild Infrastruktur



4. Infrastruktur Software

Logineo NRW

Das Land NRW und die kommunalen Spitzenverbände haben sich darauf verständigt, den Schulen in NRW eine datenschutzkonforme und geschützte Arbeitsplattform zur schulischen Kommunikation, Organisation und Dokumentenverwaltung zur Verfügung zu stellen.

Mit LOGINEO NRW soll ein geschützter Vertrauensraum im Internet geschaffen werden, um Lernen und Leben mit digitalen Medien zu erfahren und eine Kultur des Miteinanders in der digitalen Welt zu entwickeln.

Die webbasierte Basis-IT-Infrastruktur LOGINEO NRW wurde vom Kommunalen Rechenzentrum Niederrhein, von LVR-InfoKom und regioIT Aachen entwickelt und wird auf kommunalen Servern in NRW betrieben.

Koordiniert wird das Projekt LOGINEO NRW von der Medienberatung NRW im Auftrag des Ministeriums für Schule und Weiterbildung.

LOGINEO NRW bietet in der Basis-Version folgende Funktionen und Module:

Benutzerverwaltung mit Single-Sign-On

Groupware mit E-Mail, Kalender und Adressbuch

Cloud-Dateimanager und Mediathek

erweiterte learn:line NRW mit Zugriff auf lizenzgeschützte Materialien

standardisierte Schnittstellen zu weiteren Produkten (Digitaler Medienpass NRW, Webweaver, Moodle)²

Alle Arbeits-/Lernumgebungen sind voneinander getrennt. Eine Kommunikation zwischen den Bereichen war nur schwer bzw, gar nicht möglich. Die Lernplattform Logineo NRW soll hier Abhilfe schaffen.

1) Kommunikation Schulleitung – Kollegium

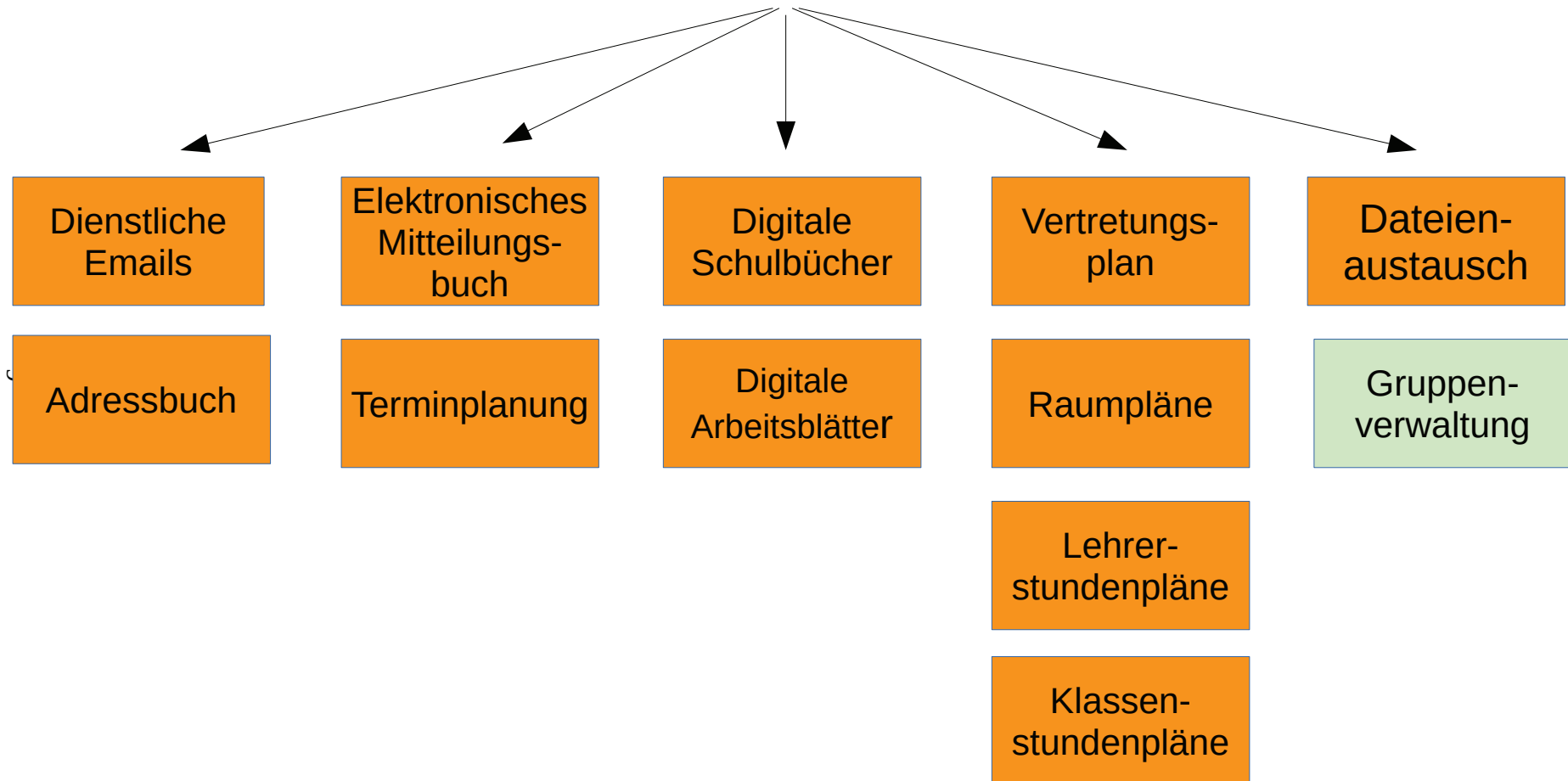
²<http://www.logineo.schulministerium.nrw.de/LOGINEO/Basis-Infrastruktur-f%C3%BCr-Schulen-in-NRW/>

Über Logineo verfügt jeder Kollege/Mitarbeiter über eine dienstliche Emailadresse. Damit haben wir zum ersten Mal eine saubere Trennung zwischen dienstlichen und privaten Emails. Logineo bietet aber noch weitere Möglichkeiten:

- Zugriff auf den Vertretungsplan
- Zugriff auf Klassen-/Kurspläne
- Zugriff auf Raumpläne
- Elektronisches Mitteilungsbuch
- Datenaustausch (z.B. für Fachkonferenzarbeit, Mitteilungen für Lehrerkonferenzen)
- Kurzfristige Terminänderungen

.....

LogineoNRW



6. Anlage

Konzept: Medienscouts (Katharina Benning, November 2016)

Ziel: Erweiterung der Medienkompetenz für einen sicheren, kreativen, verantwortungsvollen und selbstbestimmten Umgang mit Medien

Idee: Ausbildung von Medienscouts in der Schülerschaft

- Eine Schülergruppe wird entlang des Konzepts „Mediencouts“ der Landesanstalt für Medien NRW (LfM) schulintern zu den Themen „Internet und Sicherheit“, „Social Communities“, „Handy“ und „Computerspiele“ geschult.
- Darüber hinaus beinhaltet das Programm die Förderung von Kompetenzen im sozialen Lernen, Kommunikation und Beratung, sodass den Mediencouts eine zielgerichtete Weitergabe von Wissen möglich ist.
- Im Schulalltag finden die Mediencouts ihre Einsätze:
 - in Beratungspausen / an Terminen für Beratungszeiten, in denen individuelle Probleme besprochen werden können.
 - als Referenten im Rahmen von Unterricht.
 - als Ausbilder in Projekten/im Unterricht, beispielsweise: Handy-/Internetführerschein, Referate zu Datenschutz/Sicherheit im Internet, Urheberrechte etc.

Umsetzung:

Unsere Schülerschaft gehört zu den sogenannten **digital natives**. Ein Alltag ohne Smartphone, Internet, Social Media etc. ist für diese Generation nicht mehr vorstellbar. Voraussetzung für einen sicheren, kreativen, verantwortungsvollen und selbstbestimmten Nutzen (der Vorteile) der Medien sind Wissen und Handlungsfähigkeit sowie Reflexionsvermögen seitens der Schülerinnen und Schüler.

Die Förderung von Medienkompetenz ist Teil des Bildungs- und Erziehungsauftrags von Schule. Im Rahmen von Unterricht kann punktuell auf Möglichkeiten und Gefahren der Mediennutzung eingegangen und Kompetenzen im Umgang mit Neuen Medien geschult werden. Im Sinne der Schulentwicklung ist eine anhaltende Präsenz der Auseinandersetzung mit Medien in unserem Schulalltag wünschenswert. Die Thematisierung von Problemen und Gefahren sowie die Beratung zu richtigen Verhaltensweisen, sicherem Umgang und Chancen der Mediennutzung für den schulischen Alltag kann Konflikte vorwegnehmen (Prävention) bzw. Konflikte aufgrund von frühzeitiger Aufmerksamkeit in ihrer Brisanz einschränken. Zudem betont eine anhaltende

Auseinandersetzung mit den Möglichkeiten und Gefahren von aktiver Mediennutzung die Wertvorstellung unserer Schule, unseren Schülerinnen und Schülern zu einem rechten Maß in Konsum und Mediennutzung zu verhelfen.

Die Förderung von aktiver Mediennutzung im Rahmen von Unterricht bringt es mit sich, dass sich die Lehrkraft in der Rolle des Wissenden bzw. Wissensvermittler befindet. Es ergibt sich schnell eine Situation des „erhobenen Zeigefingers“, welche u.U. mit einer abwehrenden Haltung der Schülerinnen und Schüler einhergeht. **Peer-to-Peer-Education** eröffnet die Möglichkeit, dass etwa Gleichaltrige voneinander lernen. Zudem erweist es sich an dieser Stelle als vorteilhaft, dass Gleichaltrige über ein ähnliches Mediennutzungsverhalten verfügen und folglich über aktuelle Entwicklungen informiert sind und in diesbezüglichen Fragen aufklären können.

Antizipation von Schwierigkeiten:

Es ist in zwei Formen mit Herausforderungen zu rechnen. Diese bestehen zum einen in einer langfristigen Organisation und Umsetzung des Projekts und zum anderen in der Akzeptanz im Kollegium und in der Schülerschaft. Schulentwicklung ist ein Prozess, der von der Schulgemeinschaft getragen und zielorientiert durchgeführt werden muss. Mit Blick auf ein Lehrerkollegium kann das Bestreben, Veränderungen und Neues einzuführen, begründet zu Widerständen führen. Diese können sich beispielsweise in Form einer Abwehrhaltung gegenüber dem Projekt äußern. Um diesem Widerstand entgegenzuwirken, sollen dem Kollegium von vornherein die Ziele und Motivationen für dieses Projekt sowie die geplanten Abläufe kommuniziert werden. Eine Akzeptanz im Kollegium ist zum Ersten zwingend notwendig, da ein Projekt ohne die Unterstützung durch die Schulgemeinschaft ohne Nachhaltigkeit ist. Zum Zweiten ist das Vertrauen des Kollegiums insbesondere aber auch aus dem Grund essentiell, als dass die Medienschouts anerkannter Teil des Schulalltags werden sollen. Die Medienschouts sind in jeglichen Fragen rund um einen sicheren, kreativen, verantwortungsvollen und selbstbestimmten Umgang mit Medien die zentralen Ansprechpartner für unsere Schülerschaft und unser Kollegium und sollen ihre Rolle mit Unterstützung und Förderung ihrer Lehrkräfte (und Mitschüler) ausüben. Eben gleiche Informationsvermittlung gilt auch für die Schülerschaft, sodass Transparenz hinsichtlich Zielen und Anwendungssituationen geschaffen wird und ein Bekanntheitsgrad erreicht werden kann, der eine rege Nutzung des Angebots mit sich zieht. Die angesprochene organisatorische Herausforderung bezieht sich insbesondere auf die langfristige Umsetzung und Integration der Medienschouts und ihrer Ausbildung in den Schulalltag. In einem ersten Durchgang werden Schüler und Schülerinnen durch einen Referenten zu Medienschouts ausgebildet und arbeiten mindestens ein Jahr in dieser Funktion. Der Nachwuchs kann in den darauffolgenden Jahren von den „alten Hasen“ ausgebildet und unterstützt werden. Ein (didaktisch reduziertes) anleitendes Ausbildungshandbuch kann erstellt werden. Nach Rücksprache mit Frau Tetenberg und Herrn Brinkmann könnten sich diese beiden Kollegen nach konkreter Absprache eine

Betreuung des Projekts in dem Sinne vorstellen, als dass sie den Kontakt zwischen Mediencouts und interessierten Neuanwärtern herstellen.³

Organisatorisches:

- Anfrage Interesse SuS (Anzahl Mediencouts?)
- Schulungstermine festlegen
- Abgleich Möglichkeiten der Integration des Projekts in Vorhaben des schulinternen Lehrplans
- Beratungspausen/-termine festlegen
- Informationsveranstaltung für Kollegium
- Informationsveranstaltung/Kommunikationswege Schülerschaft

³ Weitere Informationen unter <http://www.mediencouts-nrw.de>

7. Kompetenzrahmen der Klassen 5 und 6 mit Bezügen zu den einzelnen Unterrichtsfächern – Willibrord-Gymnasium:

1. Bedienen und Anwenden	Teilkompetenz: Die SuS...	Fächer- übergreifend	Deutsch	Englisch	Erdkunde	Politik / Geschichte	Mathematik / Natur- wissenschaften	Musik / Kunst
	wenden Standardfunktionen eines Betriebssystems an	Der Erwerb von Kompetenzen in diesem Teilbereich ist Voraussetzung für die Bearbeitung anderer Kompetenzbereiche. Diese Teilkompetenz lässt sich daher aus den entsprechenden Kernlehrplänen ableiten. Dies gilt für alle Kompetenzbereiche, die die Nutzung des Internets und die Informationsentnahme daraus thematisieren, insbesondere Informieren/Recherchieren.						
	wenden Standardfunktionen von Textverarbeitungs-, Präsentations- und Bildbearbeitungs- programmen an		Schreiben als Prozess: Elementare Methoden der Textplanung, -formulierung und -überarbeitung anwenden			<i>Politik:</i> Handlungs- kompetenz: In Inhalt und Struktur vorgegebene Medienprodukte erstellen und argumentativ einsetzen		
	wenden Standardfunktionen von Video- und Audioprogrammen an							<i>Musik:</i> Übergeordnete Kompetenz- erwartungen: * Produktion
	beschreiben technische Grundlagen des Internets	Der Erwerb von Kompetenzen in diesem Teilbereich ist Voraussetzung für die Bearbeitung anderer Kompetenzbereiche. Diese Teilkompetenz lässt sich daher aus den entsprechenden Kernlehrplänen ableiten. Dies gilt für alle Kompetenzbereiche, die die Nutzung des Internets und die Informationsentnahme daraus thematisieren, insbesondere Informieren/Recherchieren.						

7. Kompetenzrahmen der Klassen 5 und 6 mit Bezügen zu den einzelnen Unterrichtsfächern – Willibrord-Gymnasium:

1. Bedienen und Anwenden	Teilkompetenz: Die SuS...	Fächer- übergreifend	Deutsch	Englisch	Erdkunde	Politik / Geschichte	Mathematik / Natur- wissenschaften	Musik / Kunst
	wenden Standardfunktionen eines Betriebssystems an	Der Erwerb von Kompetenzen in diesem Teilbereich ist Voraussetzung für die Bearbeitung anderer Kompetenzbereiche. Diese Teilkompetenz lässt sich daher aus den entsprechenden Kernlehrplänen ableiten. Dies gilt für alle Kompetenzbereiche, die die Nutzung des Internets und die Informationsentnahme daraus thematisieren, insbesondere Informieren/Recherchieren.						
	wenden Standardfunktionen von Textverarbeitungs-, Präsentations- und Bildbearbeitungs- programmen an		Schreiben als Prozess: Elementare Methoden der Textplanung, -formulierung und -überarbeitung anwenden			<i>Politik:</i> Handlungs- kompetenz: In Inhalt und Struktur vorgegebene Medienprodukte erstellen und argumentativ einsetzen		
	wenden Standardfunktionen von Video- und Audioprogrammen an							<i>Musik:</i> Übergeordnete Kompetenz- erwartungen: * Produktion
	beschreiben technische Grundlagen des Internets	Der Erwerb von Kompetenzen in diesem Teilbereich ist Voraussetzung für die Bearbeitung anderer Kompetenzbereiche. Diese Teilkompetenz lässt sich daher aus den entsprechenden Kernlehrplänen ableiten. Dies gilt für alle Kompetenzbereiche, die die Nutzung des Internets und die Informationsentnahme daraus thematisieren, insbesondere Informieren/Recherchieren.						

2. Informieren und Recherchieren	Teilkompetenz: Die SuS...	Fächer- übergreifend	Deutsch	Englisch	Erdkunde	Politik / Geschichte	Mathematik / Natur- wissenschaften	Musik / Kunst
	recherchieren unter Anleitung in Lexika, Suchmaschinen und Bibliotheken		Lesen – Umgang mit Texten und Medien: * Lesetechniken und -strategien		Methoden- kompetenz: * Verfahren der Informations- beschaffung und -entnahme		<i>Physik:</i> Medien bei Experimenten sowie der Darstellung und Simulation fachlicher Sachverhalte und der Suche nach Informationen einsetzen	
	vergleichen und bewerten Informationsquellen, erkennen unterschiedliche Sichtweisen bei der Darstellung eines Sachverhalts		Lesen – Umgang mit Texten und Medien: Umgang mit Sachtexten und Medien		Urteilskompetenz: Zwischen Pro- und Kontra-Argumenten unterscheiden und kontroverse Sachverhalte vertreten können	<i>Geschichte:</i> Methoden- kompetenz: Zwischen Textquelle, Sekundärliteratur bzw. Sachtext und Bildquellen unterscheiden; entnommene Informationen vergleichen und verbinden		
	erläutern typische Merkmale verschiedener journalistischer Darstellungsformen		Lesen – Umgang mit Texten und Medien: Umgang mit Sachtexten und Medien					
	erkennen, beschreiben und beurteilen Strategien in medialen Produktionen		Lesen – Umgang mit Texten und Medien: Umgang mit Sachtexten und Medien					

3. Kommunizieren und Kooperieren	Teilkompetenz: Die SuS...	Fächer- übergreifend	Deutsch	Englisch	Erdkunde	Politik / Geschichte	Mathematik / Natur- wissenschaften	Musik / Kunst
	verwenden E-Mail, Chat und Handy zur Kommunikation und beschreiben Vor- und Nachteile der Kommunikationsformen		Reflexion über Sprache: * Sprache als Mittel der Verständigung	Schreiben: Kurze persönliche Alltagstexte schreiben und Sachverhalte aus dem eigenen Erfahrungshorizont beschreiben				
	gehen verantwortungsbewusst mit Meinungsäußerungen und privaten Daten im Netz um					<i>Politik:</i> Inhaltsfeld 6 – Die Rolle der Medien in Politik und Gesellschaft: * Medien als Informations- und Kommunikationsmittel		
	beschreiben Verhaltensmuster und Folgen von Cybermobbing, kennen Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten	SchulG 2 V 9: <i>Die Schülerinnen und Schüler sollen insbesondere lernen, mit Medien verantwortungsbewusst und sicher umzugehen.</i>				<i>Politik</i> Inhaltsfeld 4 – Identität und Lebensgestaltung im Wandel der modernen und globalisierten Gesellschaft: Lebensformen von verschiedenen Sozialgruppen in Deutschland; Umgang mit Konflikten im Alltag		
	nutzen altersgemäße Medien zur Zusammenarbeit bei schulischen Projekten				Handlungskompetenz: Ein überschaubares Projekt im schul. Umfeld organisieren			

4. Produzieren und Präsentieren	Teilkompetenz: Die SuS...	Fächer- übergreifend	Deutsch	Englisch	Erdkunde	Politik / Geschichte	Mathematik / Natur- wissenschaften	Musik / Kunst
	entwickeln einen groben Projektplan für die Erstellung eines Medienproduktes				Handlungs- kompetenz: Ein überschaubares Projekt im schulischen Umfeld organisieren			<i>Musik:</i> Übergeordnete Kompetenz- erwartungen: * Produktion
	diskutieren die Wirkung unterschiedlicher Gestaltungselemente							<i>Musik:</i> Konkretisierte Kompetenz- erwartungen: * Verwendungen von Musik – Produktion <i>Kunst:</i> Übergeordnete Kompetenz- erwartungen: * Produktion
	erstellen unter Anleitung ein Medienprodukt							<i>Musik:</i> Übergeordnete Kompetenz- erwartungen: * Produktion
	präsentieren ihr Medienprodukt vor Mitschülerinnen und Mitschülern		Aufgabenschwer- punkt Sprechen: Eigene Erfahrungen und Geschichten anschaulich und lebendig erzählen; Zu einem begrenzten Sach- thema stichwort- gestützt Ergebnisse vortragen und hierbei Medien einsetzen				<i>Physik:</i> Medien bei Experimenten sowie der Darstellung und Simulation fachlicher Sachverhalte und der Suche nach Informationen einsetzen <i>Mathematik:</i> Präsentations- medien nutzen	<i>Musik:</i> Übergeordnete Kompetenz- erwartungen: * Produktion <i>Kunst:</i> Übergeordnete Kompetenz- erwartungen: * Produktion

5. Analysieren und Reflektieren	Teilkompetenz: Die SuS...	Fächer- übergreifend	Deutsch	Englisch	Erdkunde	Politik / Geschichte	Mathematik / Natur- wissenschaften	Musik / Kunst
	beschreiben und diskutieren den Stellenwert von Medien als Statussymbol und hinterfragen die Bedeutung für Gruppenzugehörigkeit		Schreiben: * Texte schreiben					
	kennen Alterskennzeichnungen für Filme und Spiele, diskutieren Auswirkungen übermäßigen Medienkonsums und Lösungsmöglichkeiten		Lesen – Umgang mit Texten und Medien: * Umgang mit Sachtexten und Medien					
	diskutieren Unterschiede zwischen virtuellen und realen Welten und die Bedeutung von (Helden-) Rollen in Büchern, Fernsehen, digitalen Spielen		Lesen – Umgang mit Texten und Medien: * Umgang mit Sachtexten und Medien					
	kennen Grundregeln des Urheberrechts		Lesen – Umgang mit Texten und Medien: * Lesetechniken und -strategien		Methodenkompetenz: * Verfahren der Informationsbeschaffung und -entnahme			

(**Fett gedruckt:** Kompetenzbereiche aus den Kernlehrplänen; *: Schwerpunkte der jeweiligen Kompetenzbereiche)

8. Kompetenzrahmen der Klassen 7 und 8 mit Bezügen zu den einzelnen Unterrichtsfächern – Willibrord-Gymnasium:

1. Bedienen und Anwenden	Teilkompetenz: Die SuS...	Deutsch	Englisch	Französisch	Latein	Praktische Philosophie	Mathematik	Sport
	bedienen und konfigurieren ein Betriebssystem							
	wenden erweiterte Funktionen von Textverarbeitungs-, Präsentations- und Bildbearbeitungsprogrammen an	Schreiben: * Schreiben als Prozess	Methodische Kompetenzen: Arbeitsergebnisse mithilfe von Textverarbeitungsprogrammen aufbereiten					
	wenden Tabellenkalkulationsprogramme an	Schreiben: * Schreiben als Prozess					Problemlösen: Algorithmen zum Lösen mathematischer Standardaufgaben nutzen und bewerten Stochastik: Datenerhebungen planen und zur Erfassung eine Tabellenkalkulation nutzen Werkzeuge: Mathematische Werkzeuge nutzen	
	wenden erweiterte Bearbeitungsfunktionen von Audio- und Videoprogrammen an	Schreiben: * Schreiben als Prozess Lesen: * Produktionsorientierter Umgang mit Texten und Medien						

2. Informieren und Recherchieren	Teilkompetenz: Die SuS...	Deutsch	Englisch	Französisch	Latein	Praktische Philosophie	Mathematik	Sport
	führen fundierte Medienrecherchen durch	Inhaltsfeld Medien: * Kompetenzbereich Produktion	Methodische Kompetenzen: Internetrecherchen zu einem begrenzten Thema durchführen	Methodische Kompetenzen: Unter Anleitung die Möglichkeiten des Internets aufgabenbezogen für Recherchen und Kommunikation nutzen	Kultur und Geschichte: Zu ausgewählten Themen Informationen weitgehend selbstständig beschaffen, geordnet auswerten und präsentieren		Werkzeuge: Eine Formelsammlung, Lexika, Schulbücher und das Internet zur Informationsbeschaffung nutzen	
	sind vertraut mit Zitierweisen und Quellenangaben von Texten	Schreiben: * Texte schreiben						
	vergleichen und analysieren Inhalt, Struktur, Darstellungsart und Zielrichtung von Informationsquellen	Inhaltsfeld Texte: * Kompetenzbereich Rezeption Inhaltsfeld Medien: * Kompetenzbereich Rezeption				Fragenkreis 6 – Die Frage nach Wahrheit, Wirklichkeit und Medien: * Inhaltliche Schwerpunkte „Wahr“ und „falsch“, Virtualität und Schein		
	filtern themenrelevante Informationen aus Medienangeboten, strukturieren sie und bereiten sie auf	Inhaltsfeld Texte: * Kompetenzbereich Rezeption Inhaltsfeld Medien: * Kompetenzbereich Rezeption						

3. Kommunizieren und Kooperieren	Teilkompetenz: Die SuS...	Deutsch	Englisch	Französisch	Latein	Praktische Philosophie	Mathematik	Sport
	beschreiben Veränderungen und Wandel von Kommunikation an ausgewählten Beispielen	Schreiben: * Texte Schreiben				Sachkompetenz: Eine Übersicht über die Medienwelt entwickeln und kritisch mit neuen Medien umgehen		
	wenden Empfehlungen und Regeln zum Schutz der eigenen Daten und zur Achtung von Persönlichkeitsrechten Dritter an	Inhaltsfeld Medien: * Kompetenz- bereich Rezeption				Personale Kompetenz: Den Wert der eigenen Persönlichkeit in Beziehung zu anderen reflektieren Soziale Kompetenz: Sich auf andere einlassen und ihre Perspektive einnehmen Sachkompetenz: Abhängigkeiten persönlicher Lebenslagen von gesellschaftlichen Problemen erkennen		
	kennen rechtliche Verpflichtungen bei Veröffentlichungen; erkennen Kostenfallen im Internet, Spam- und Phishing-Mails					Sachkompetenz: Eine Übersicht über die Medienwelt entwickeln und kritisch mit neuen Medien umgehen		
	analysieren und erkennen den Einfluss der Medien auf die Meinungsbildung in einer demokratischen Gesellschaft und erfahren, wie sie sich selber einbringen können					Soziale Kompetenz: Bereiche sozialer Verantwortung kennenlernen Sachkompetenz: Abhängigkeiten persönlicher Lebenslagen von gesellschaftlichen Problemen erkennen		

4. Produzieren und Präsentieren	Teilkompetenz: Die SuS...	Deutsch	Englisch	Französisch	Latein	Praktische Philosophie	Mathematik	Sport
	entwickeln einen detaillierten Projektplan für die Erstellung eines Medienproduktes	Schreiben: * Schreiben als Prozess Lesen: * Umgang mit Sachtexten und Medien	Methodische Kompetenzen: Lern- und Arbeitstechniken für das selbstständige und kooperative Lernen nutzen; dabei auch digitale Medien im unterrichtlich gesteuerten Lernen einsetzen	Kommunikative Kompetenzen: Einfache Arbeitspläne verfassen und unterschiedliche Präsentationsformen nutzen Methodische Kompetenzen: Für mündliche und schriftliche Produktionen Gedanken und Ideen sammeln		Soziale Kompetenz: Gemeinsam Projekte planen, durchführen sowie Vor- und Nachteile von Projekten als Arbeitsform erörtern		
	erstellen selbstständig ein Medienprodukt und setzen dabei unterschiedliche Gestaltungselemente bewusst ein	Schreiben: * Schreiben als Prozess Lesen: * Produktionsorientierter Umgang mit Sachtexten und Medien			Umgang mit Texten und Medien: Texte in andere Textsorten umformen und Texte szenisch gestalten	Soziale Kompetenz: Gemeinsam Projekte planen, durchführen sowie Vor- und Nachteile von Projekten als Arbeitsform erörtern		
	präsentieren ihre Ergebnisse zielgruppenorientiert und achten auf ihre Körpersprache und Stimme	Sprechen und Zuhören: * Sprechen * Gestaltend Sprechen		Methodische Kompetenzen: Projekte durchführen und die Ergebnisse in verschiedenen Präsentationsformen vorstellen	Kultur und Geschichte: Informationen Referaten geordnet auswerten und präsentieren		Argumentieren / Kommunizieren: Lösungswege und Problem-bearbeitungen in kurzen, vorbereiteten Vorträgen präsentieren	
	geben Mitschülerinnen und Mitschülern kriteriengeleitet Rückmeldungen zum Medienprodukt und zur Präsentation	Sprechen und Zuhören: * Zuhören		Methodische Kompetenzen: Eigene Fehlerschwerpunkte erkennen und aufarbeiten				

5. Analysieren und Reflektieren	Teilkompetenz: Die SuS...	Deutsch	Englisch	Französisch	Latein	Praktische Philosophie	Mathematik	Sport
	analysieren und bewerten die Wirkung typischer Darstellungsmittel in Medien	Lesen: * Umgang mit Sachtexten und Medien	Methodische Kompetenzen: Texterschließungstechniken auch im Umgang mit audiovisuellen Textformaten einsetzen			Fragenkreis 6 – Die Frage nach Wahrheit, Wirklichkeit und Medien: * Inhaltliche Schwerpunkte „Wahr“ und „falsch“, Virtualität und Schein		Urteilskompetenz: Gesundheitlich vertretbare und fragwürdige Körperideale beurteilen
	analysieren und bewerten durch Medien vermittelte Rollen- und Wirklichkeitsvorstellungen	Lesen: * Umgang mit Sachtexten und Medien				Sachkompetenz: Abhängigkeiten persönlicher Lebenslagen von gesellschaftlichen Problemen erkennen Fragenkreis 6 – Die Frage nach Wahrheit, Wirklichkeit und Medien: * Inhaltliche Schwerpunkte „Wahr“ und „falsch“, Virtualität und Schein * Inhaltliche Schwerpunkte Vorurteil, Urteil, Wissen, Quellen der Erkenntnis		Urteilskompetenz: Gesundheitlich vertretbare und fragwürdige Körperideale beurteilen
	kennen Urheberrechtsregeln für Downloadangebote, Film- und Musikbörsen, Creative-Commons-Lizenzen					Sachkompetenz: Eine Übersicht über die Medienwelt entwickeln und kritisch mit neuen Medien umgehen		
	kennen die historische Entwicklung der Massenmedien und analysieren ihre wirtschaftliche und politische Bedeutung	Inhaltsfeld Medien: * Kompetenzbereich Rezeption				Sachkompetenz: Abhängigkeiten persönlicher Lebenslagen von gesellschaftlichen Problemen erkennen; Gesellschaftliche Probleme in ihren Ursachen und ihrer Entwicklung erfassen		

9. Kompetenzrahmen der Klassen 9 mit Bezügen zu den einzelnen Unterrichtsfächern – Willibrord-Gymnasium:

[illegible]

Benötigte Hard- und Software zum Kompetenzerwerb Jahrgangsstufe 5/6

Bedienen und Anwenden	Informieren und Recherchieren	Kommunizieren und Kooperieren	Produzieren und Präsentieren	Analysieren und Reflektieren
<p>Die Schülerinnen und Schüler wenden Standardfunktionen eines Betriebssystems an (z. B. Menü, Symbolleisten, Verzeichnisstruktur).</p> <p>PC Betriebssystem</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler recherchieren unter Anleitung in Lexika, Suchmaschinen und Bibliotheken.</p> <p>PC, Browser, Internet</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler verwenden E-Mail, Chat und Handy zur Kommunikation und beschreiben Vor- und Nachteile der Kommunikationsformen.</p> <p>PC, Smartphone, Internet</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler entwickeln einen groben Projektplan für die Erstellung eines Medienproduktes (z.B. Plakat, Bildschirmpräsentation Audio-/ Videobeitrag).</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler beschreiben und diskutieren den Stellenwert von Medien als Statussymbol und hinterfragen die Bedeutung für Gruppenzugehörigkeit.</p>
<p>Die Schülerinnen und Schüler wenden Standardfunktionen von Textverarbeitungs-, Präsentations- und Bildbearbeitungsprogrammen an.</p> <p>PC, Textverarbeitung, Präsentationssoftware, Bildbearbeitung</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler vergleichen und bewerten Informationsquellen, erkennen unterschiedliche Sichtweisen bei der Darstellung eines Sachverhalts.</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler gehen verantwortungsbewusst mit Meinungsäußerungen und privaten Daten im Netz um (Datenschutz und Persönlichkeitsrechte).</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler diskutieren die Wirkung unterschiedlicher Gestaltungselemente (z. B. Farbe, Schrift, Bilder, Grafik, Musik, Kameraeinstellung etc.).</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler kennen Alterskennzeichnungen für Filme und Spiele, diskutieren Auswirkungen übermäßigen Medienkonsums und Lösungsmöglichkeiten.</p>
<p>Die Schülerinnen und Schüler wenden Standardfunktionen (z. B. Schnitt) von Video- und Audioprogrammen an.</p> <p>PC, Videoschnittsoftware, Audioschnittsoftware</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler erläutern typische Merkmale verschiedener journalistischer Darstellungsformen (z. B. von Nachricht und Kommentar).</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler beschreiben Verhaltensmuster und Folgen von Cybermobbing, kennen Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten.</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler erstellen unter Anleitung ein Medienprodukt.</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler diskutieren Unterschiede zwischen virtuellen und realen Welten und die Bedeutung von (Helden-) Rollen in Büchern, Fernsehen, digitalen Spielen.</p>
<p>Die Schülerinnen und Schüler beschreiben technische Grundlagen des Internets (z. B. URL, IP-Adresse, Provider, Server).</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler erkennen, beschreiben und beurteilen Strategien in medialen Produktionen (z.B. bei Werbung).</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler nutzen altersgemäße Medien (z. B. Wiki, Lernplattform) zur Zusammenarbeit bei schulischen Projekten.</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler präsentieren ihr Medienprodukt vor Mitschülerinnen und Mitschülern.</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler kennen Grundregeln des Urheberrechts.</p>

Benötigte Hard- und Software zum Kompetenzerwerb Jahrgangsstufe 7 bis 9

Bedienen und Anwenden	Informieren und Recherchieren	Kommunizieren und Kooperieren	Produzieren und Präsentieren	Analysieren und Reflektieren
Die Schülerinnen und Schüler bedienen und konfigurieren ein Betriebssystem (Installation von Software, Dateiverwaltung). PC, Betriebssystem	Die Schülerinnen und Schüler führen fundierte Medienrecherchen durch. PC, Browser, Betriebssystem	Die Schülerinnen und Schüler beschreiben Veränderungen und Wandel von Kommunikation an ausgewählten Beispielen (z. B. Soziale Netzwerke, Blogs und Foren).	Die Schülerinnen und Schüler entwickeln einen detaillierten Projektplan für die Erstellung eines Medienproduktes (z.B. Plakat, Bildschirmpräsentation, Audio-/ Videobeitrag).	Die Schülerinnen und Schüler analysieren und bewerten die Wirkung typischer Darstellungsmittel in Medien (z. B. im Film, in Computerspielen).
Die Schülerinnen und Schüler wenden erweiterte Funktionen von Textverarbeitungs-, Präsentations- und Bildbearbeitungsprogrammen an. PC, Textverarbeitung, Präsentationssoftware, Bildbearbeitungssoftware	Die Schülerinnen und Schüler sind vertraut mit Zitierweisen und Quellenangaben von Texten.	Die Schülerinnen und Schüler wenden Empfehlungen und Regeln zum Schutz der eigenen Daten und zur Achtung von Persönlichkeitsrechten Dritter an. PC, Browser, Internet	Die Schülerinnen und Schüler erstellen selbstständig ein Medienprodukt und setzen dabei unterschiedliche Gestaltungselemente (z. B. Farbe, Schrift, Bilder, Grafik, Musik, Kameraeinstellung etc.) bewusst ein.	Die Schülerinnen und Schüler analysieren und bewerten durch Medien vermittelte Rollen- und Wirklichkeitsvorstellungen.
Die Schülerinnen und Schüler wenden Tabellenkalkulationsprogramme an. PC, Tabellenkalkulation	Die Schülerinnen und Schüler vergleichen und analysieren Inhalt, Struktur, Darstellungsart und Zielrichtung von Informationsquellen.	Die Schülerinnen und Schüler kennen rechtliche Verpflichtungen bei Veröffentlichungen (z. B. Impressumspflicht); erkennen Kostenfallen im Internet, Spam- und Phishing-Mails.	Die Schülerinnen und Schüler präsentieren ihre Ergebnisse zielgruppenorientiert und achten auf ihre Körpersprache und Stimme. Lizenzen. Computer, Tabellenkalkulation	Die Schülerinnen und Schüler kennen Urheberrechtsregeln für Downloadangebote, Film- und Musikbörsen, Creative-Commons-Lizenzen.
Die Schülerinnen und Schüler wenden erweiterte Bearbeitungsfunktionen von Audio- und Videoprogrammen an. PC, Videoschnitt- und Audioschnittsoftware	Die Schülerinnen und Schüler filtern themenrelevante Informationen aus Medienangeboten, strukturieren sie und bereiten sie auf.	Die Schülerinnen und Schüler analysieren und erkennen den Einfluss der Medien auf die Meinungsbildung in einer demokratischen Gesellschaft und erfahren, wie sie sich selber einbringen können.	Die Schülerinnen und Schüler geben Mitschülerinnen und Mitschülern kriteriengeleitet Rückmeldungen zum Medienprodukt und zur Präsentationen.	Die Schülerinnen und Schüler kennen die historische Entwicklung der Massenmedien und analysieren ihre wirtschaftliche und politische Bedeutung.

Daraus ergibt sich ein kurzfristiger Bedarf von:

5 Beamer

5 Laptops

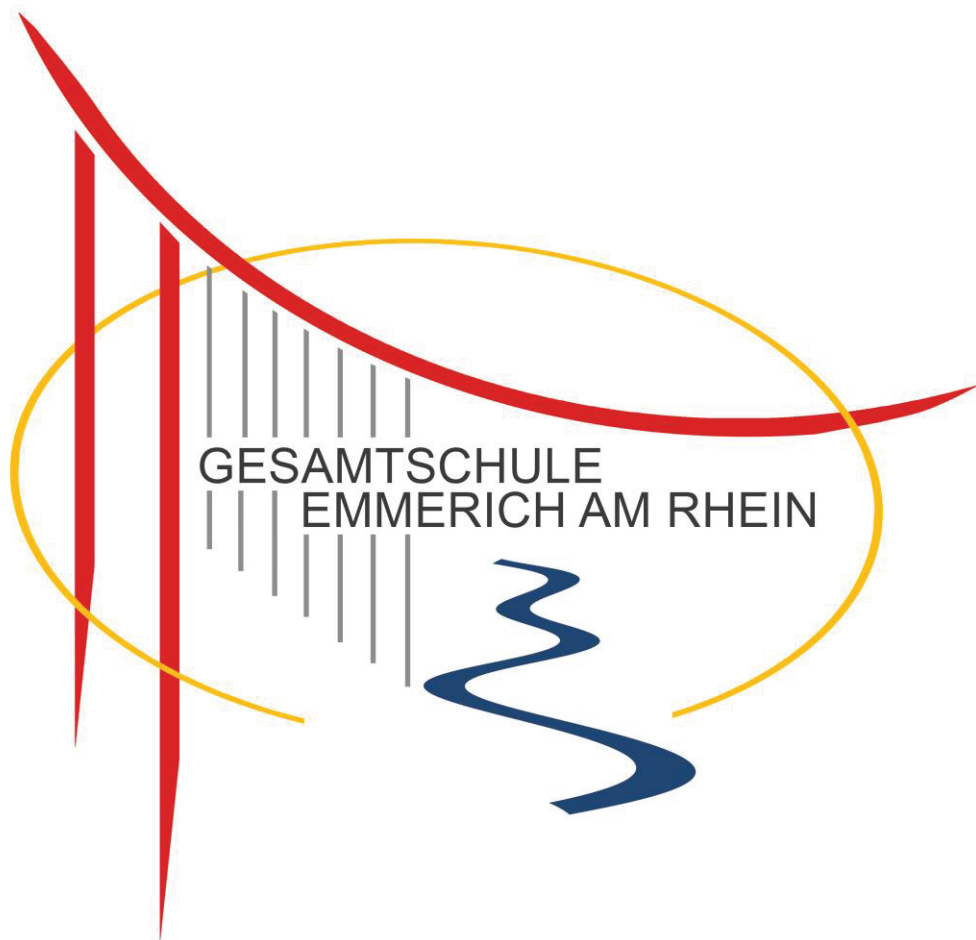
5 Dokumentenkameras

30 Tablets

Microsoft-Office

Städt. Gesamtschule

Medien_{entwicklungs}konzept der Städt. Gesamtschule Emmerich



Inhalt:



1. Vorwort
2. Kompetenzen 21 und Medienpass NRW als Grundsäulen

Hauptkompetenzen - medienunabhängig

Kompetenzerwartungen am Ende der Klasse 6 - medienbezogen

Kompetenzerwartungen am Ende der Klasse 9 bzw. 10 - medienbezogen

3. Medienpädagogik - Kernziele
4. Medieneinsatz in fachunabhängigen Lernzeiten
5. Medieneinsatz in Fachbausteinen (wird ergänzt und ausgebaut)
 - a) Deutsch
 - b) Englisch
 - c) Mathematik
 - d) Gesellschaftslehre
 - e) Naturwissenschaften
 - f) Kunst
 - g) Musik
 - h) Projekt 6
6. Medienausstattung der Gesamtschule Emmerich
 - a) Netzwerk
 - b) Support
 - c) Bestandsaufnahme und Bedarfsermittlung
7. Zusammenfassender Überblick
8. Fortbildungskonzept

1. Vorwort

Mit einem kleinen Beispiel in unsere Zukunft geblickt – aber an anderen Orten schon Wirklichkeit:

Monika Heusinger: „Was momentan sehr spannend ist, ist Augmented Reality bzw. Virtual Reality. Wir haben an der Schule auch VR-Brillen, bei uns ist es die kostengünstige Papp-Variante. Mittlerweile gibt es Apps, mit denen ich selbst Content erstellen kann. Für Virtual Reality gibt es eine ganz neue Anwendung für iPads, mit der Schülerinnen und Schüler selbst Inhalte erstellen können. Sie erstellen virtuelle Lernwelten in 3D und können dann, in meinem Fall, durch die Welt der Fremdsprachen reisen.“

Im Jahr 2012 verfügten rund 79 % aller Privathaushalte über einen Internetzugang.

Haushalte mit mindestens zwei Personen und zusätzlich mindestens einem Kind (unter 16 Jahren) sind beinahe zu 100% mit Computer und Internetzugang ausgestattet (Quelle: Statistisches Bundesamt 2013).

Auch im beruflichen Alltag ist es inzwischen unerlässlich über Fähigkeiten und Fertigkeiten im Umgang mit dem Computer zu verfügen, da in fast jeder Branche diese Kompetenzen vorausgesetzt werden.

Ebenso hat sich die lebensweltliche Wirklichkeit der Schülerinnen und Schüler in den letzten Jahren verändert. Im privaten Bereich haben gerade mobile netzwerkfähige Geräte (Tablet, Smartphone, Laptop, Netbook) das Lebens- und auch das Arbeitsverhalten unserer Schülerinnen und Schüler verändert.

Lebenslanges Lernen in immer stärker individualisierter Form ist ein Muss und erwartet Fähigkeiten, Fertigkeiten und Wissenspeicher, die in der Schule aufgebaut werden müssen.

An Schule geht damit der Auftrag, sich auf diese veränderte und medial erschlossene Welt einzustellen und Unterricht und Lernen an die neuen Herausforderungen anzupassen.

Ziel ist es dabei den Schülerinnen und Schülern die geforderten „skills“ zu vermitteln, die eine moderne Arbeitswelt als selbstverständlich voraussetzt, die für ein mündiges Zusammenleben in der Gesellschaft notwendig sind und die für ein durch Medien geprägtes privates Leben erforderlich sind.

Ein schulisches Medienkonzept hat damit eine Mehrfachfunktion:

- Die Darstellung der Säulen der überfachlichen und medienpassorientierten Kompetenzen
- Die Darstellung der pädagogisch-fachlichen Kompetenzeinbindung
- Die Darstellung der Ausstattung
- Die Darstellung eines komprimierten Überblicks
- Die Darstellung des Fortbildungskonzeptes

Überzeugung:

Aus unserer Sicht ist die wirklich hilfreiche Umsetzungsmöglichkeit für eine zuverlässigere Lernlaufbahn die Anschaffung eines Tablets für jeden Schüler im Leasingverfahren.

Das bisher Erreichte – Laptops, Mediathek, Informatikraum waren und sind ein Schritt in die richtige Richtung.

*Grundproblematik

Ein Medienkonzept stellt nicht nur vor, was Schule machen würde, wenn sie die aus ihrer Sicht erforderliche Ausstattung hätte, sondern auch das abbildet, was aktuell tatsächlich gemacht wird. Man schreibt also eine Zieldefinition mit Bezug auf die Zielkompetenzen. Dann muss auch beschrieben werden, wie es im Moment mit der vorhandenen Ausstattung umsetzbar ist. Danach kann definiert werden, dass das nicht ausreichend ist. Anhand dieser Aufstellung wägen die Schule und der Schulträger ab, welches die nächsten Schritte sind. Das heißt, ein Medienkonzept ist niemals fertig. „Ein Medienkonzept ist ein Logbuch für die Schule, um immer wieder zu prüfen, was waren die Maßnahmen und was wollen wir zur Verlässlichkeit eines erfolgreichen Unterrichts für junge Menschen als nächstes machen

2.

- Leistungskonzept *Kompetenzen 21* als Grundsäule



- Medienpass NRW als Grundsäule

Um die Schülerinnen und Schüler auf ein durch Medien geprägtes Leben vorzubereiten, bilden die Kompetenzen des Medienpasses NRW¹ neben dem schuleigenen Leistungskonzept die Grundlage für das schulinterne Mediencurriculum.

Kompetenzerwartungen am Ende der Klasse 6

Bedienen und Anwenden	Informieren und Recherchieren	Kommunizieren und Kooperieren	Produzieren und Präsentieren	Analysieren und Reflektieren
Die Schülerinnen und Schüler wenden Standardfunktionen eines Betriebssystems an (z. B. Menü, Symbolleisten, Verzeichnisstruktur).	Die Schülerinnen und Schüler recherchieren unter Anleitung in Lexika, Suchmaschinen und Bibliotheken.	Die Schülerinnen und Schüler verwenden E-Mail, Chat und Handy zur Kommunikation und beschreiben Vor- und Nachteile der Kommunikationsformen	Die Schülerinnen und Schüler entwickeln einen groben Projektplan für die Erstellung eines Medienproduktes (z. B. Plakat, Bildschirmpräsentation, Audio-/ Videobeitrag).	Die Schülerinnen und Schüler beschreiben und diskutieren den Stellenwert von Medien als Statussymbol und hinterfragen die Bedeutung für Gruppenzugehörigkeit.
Die Schülerinnen und Schüler wenden Standardfunktionen von Textverarbeitungs-, Präsentations- und Bildbearbeitungsprogrammen an.	Die Schülerinnen und Schüler vergleichen und bewerten Informationsquellen, erkennen unterschiedliche Sichtweisen bei der Darstellung eines Sachverhalts.	Die Schülerinnen und Schüler gehen verantwortungsbewusst mit Meinungsäußerungen und privaten Daten im Netz um (Datenschutz und Persönlichkeitsrechte).	Die Schülerinnen und Schüler diskutieren die Wirkung unterschiedlicher Gestaltungselemente (z. B. Farbe, Schrift, Bilder, Grafik, Musik, Kameraeinstellung etc.).	Die Schülerinnen und Schüler kennen Alterskennzeichnungen für Filme und Spiele, diskutieren Auswirkungen übermäßigen Medienkonsums und Lösungsmöglichkeiten.
Die Schülerinnen und Schüler wenden Standardfunktionen (z. B. Schnitt) von Video- und Audioprogrammen an.	Die Schülerinnen und Schüler erläutern typische Merkmale verschiedener journalistischer Darstellungsformen (z. B. von Nachricht und Kommentar).	Die Schülerinnen und Schüler beschreiben Verhaltensmuster und Folgen von Cybermobbing, kennen Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten.	Die Schülerinnen und Schüler erstellen unter Anleitung ein Medienprodukt.	Die Schülerinnen und Schüler diskutieren Unterschiede zwischen virtuellen und realen Welten und die Bedeutung von (Helden-) Rollen in Büchern, Fernsehen, digitalen Spielen.
Die Schülerinnen und Schüler beschreiben technische Grundlagen des Internets (z. B. URL, IP-Adresse, Provider, Server).	Die Schülerinnen und Schüler erkennen, beschreiben und beurteilen Strategien in medialen Produktionen (z. B. bei Werbung).	Die Schülerinnen und Schüler nutzen altersgemäße Medien (z. B. Wiki, Lernplattform) zur Zusammenarbeit bei schulischen Projekten	Die Schülerinnen und Schüler präsentieren ihr Medienprodukt vor Mitschülerinnen und Mitschülern.	Die Schülerinnen und Schüler kennen Grundregeln des Urheberrechts.

¹ Siehe Medienpass NRW

Kompetenzerwartungen am Ende der Klasse 9 bzw. 10

Bedienen und Anwenden	Informieren und Recherchieren	Kommunizieren und Kooperieren	Produzieren und Präsentieren	Analysieren und Reflektieren
Die Schülerinnen und Schüler bedienen und konfigurieren ein Betriebssystem (Installation von Software, Dateiverwaltung).	Die Schülerinnen und Schüler führen fundierte Medienrecherchen durch.	Die Schülerinnen und Schüler beschreiben Veränderungen und Wandel von Kommunikation an ausgewählten Beispielen (z. B. Soziale Netzwerke, Blogs und Foren).	Die Schülerinnen und Schüler entwickeln einen detaillierten Projektplan für die Erstellung eines Medienproduktes (z. B. Plakat, Bildschirmpräsentation, Audio-/ Videobeitrag).	Die Schülerinnen und Schüler analysieren und bewerten die Wirkung typischer Darstellungsmittel in Medien (z. B. im Film, in Computerspielen)
Die Schülerinnen und Schüler wenden erweiterte Funktionen von Textverarbeitungs-, Präsentations- und Bildbearbeitungsprogrammen an.	Die Schülerinnen und Schüler sind vertraut mit Zitierweisen und Quellenangaben von Texten.	Die Schülerinnen und Schüler wenden Empfehlungen und Regeln zum Schutz der eigenen Daten und zur Achtung von Persönlichkeitsrechten Dritter an.	Die Schülerinnen und Schüler erstellen selbstständig ein Medienprodukt und setzen dabei unterschiedliche Gestaltungselemente (z. B. Farbe, Schrift, Bilder, Grafik, Musik, Kameraeinstellung etc.) bewusst ein.	Die Schülerinnen und Schüler analysieren und bewerten durch Medien vermittelte Rollen- und Wirklichkeitsvorstellungen.
Die Schülerinnen und Schüler wenden Tabellenkalkulationsprogramme an.	Die Schülerinnen und Schüler vergleichen und analysieren Inhalt, Struktur, Darstellungsart und Zielrichtung von Informationsquellen.	Die Schülerinnen und Schüler kennen rechtliche Verpflichtungen bei Veröffentlichungen (z. B. Impressumspflicht); erkennen Kostenfallen im Internet, Spam- und Phishing-Mails.	Die Schülerinnen und Schüler präsentieren ihre Ergebnisse zielgruppenorientiert und achten auf ihre Körpersprache und Stimme	Die Schülerinnen und Schüler kennen Urheberrechtsregeln für Downloadangebote, Film- und Musikbörsen, Creative-Commons-Lizenzen.
Die Schülerinnen und Schüler wenden erweiterte Bearbeitungsfunktionen von Audio- und Videoprogrammen an.	Die Schülerinnen und Schüler filtern themenrelevante Informationen aus Medienangeboten, strukturieren sie und bereiten sie auf.	Die Schülerinnen und Schüler analysieren und erkennen den Einfluss der Medien auf die Meinungsbildung in einer demokratischen Gesellschaft und erfahren, wie sie sich selber einbringen können.	Die Schülerinnen und Schüler geben Mitschülerinnen und Mitschülern kriteriengeleitet Rückmeldungen zum Medienprodukt und zur Präsentationen.	Die Schülerinnen und Schüler kennen die historische Entwicklung der Massenmedien und analysieren ihre wirtschaftliche und politische Bedeutung.

3. Medienpädagogik

Der Aufbau der Kernkompetenzen nach den Grundsäulen benötigt eine didaktische Struktur.

Zielsetzungen der **Medienkompetenz** sind:

- ➔ die kompetente **Anwendung** von Medien
- ➔ das **Verständnis / die Interpretation** von Medien
- ➔ die **Reflexion** des Einsatzes von Medien.

4. Medieneinsatz in fachunabhängigen Lernzeiten

Lernzeiten	Jgst.	Kompetenzen Die SuS ...	Einsatz von Medien
Lernbüro	5-10	nutzen online Material, lesen in e-Books, erlernen Vokabeln, recherchieren mithilfe von Suchmaschinen, SuS entwickeln Lesefertigkeit	Lernen für die Hauptfächer mithilfe von Lernmedien: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Internet ➤ Apps ➤ E-Lehrwerke
Soziales Lernen	5/6	kennen Alterskennzeichnungen für Filme und Spiele, diskutieren Auswirkungen übermäßigen Medienkonsums, beschreiben Lösungsmöglichkeiten Folgen von Cybermobbing, kennen Ansprechpartner und Reaktions- möglichkeiten.	Erfassen und reflektieren der virtuellen Realitäten anhand von PPP Präsentation
Informatikprojektzeit	5-7	benutzen word, excel,ppp	Erprobung der Standardfunktionen am PC/Tablet

5. Medieneinsatz in Fachbausteinen

Die hier aufgelisteten Unterrichtsvorhaben sind den Fachcurricula (Fachbausteinen) entnommen. Die Realisierung im Unterrichtsaltag findet zurzeit aufgrund der Ausstattung in geringeren Anteilen statt.

a) Deutsch

Unterrichtsvorhaben	Jgst.	Kompetenzen Die SuS ...	Einsatz von Medien
Verfassen eigener Sachtexte	5	<ul style="list-style-type: none"> - wenden Standardfunktionen von Textverarbeitungssoftware an - Recherchieren unter Anleitung in Lexika, Suchmaschinen und Bibliotheken - vergleichen und bewerten Informationsquellen, erkennen unterschiedliche Sichtweisen bei der Darstellung eines Sachverhaltes 	<ul style="list-style-type: none"> - Recherche zu einem Tier (Internetbrowser) - Verfassen eines Sachtextes zu einem Tier (MS-Word) - Präsentation des Sachtextes
Lektüre	5	<ul style="list-style-type: none"> - wenden Standardfunktionen von Textverarbeitungssoftware an 	Erstellung eines Portfolios mit <u>„CreateBook“</u>
Wer? Was? Wo? Über Ereignisse Berichten	6	<ul style="list-style-type: none"> - wenden Standardfunktionen von Textverarbeitungssoftware an 	<ul style="list-style-type: none"> - Verfassen eines Berichtes (MS-Word) - Präsentation des Berichtes
Fabeln	6	<ul style="list-style-type: none"> - wenden Standardfunktionen von Textverarbeitungssoftware an 	<ul style="list-style-type: none"> - Verfassen einer eigenen Fabel (MS-Word) - Präsentation der Fabel
Wir einigen uns Eine schriftliche Begründung schreiben	6	<ul style="list-style-type: none"> - wenden Standardfunktionen von Textverarbeitungssoftware an - vergleichen und bewerten Informationsquellen, erkennen unterschiedliche Sichtweisen bei der Darstellung eines Sachverhaltes 	<ul style="list-style-type: none"> - Einen Antrag in Form eines Briefes verfassen (MS-Word)
Vorlesewettbewerb	6	<ul style="list-style-type: none"> - Recherchieren unter Anleitung in Lexika, Suchmaschinen und Bibliotheken 	<ul style="list-style-type: none"> - Internetrecherche zu verschiedenen Autoren und ihren Werken (Internetbrowser) - Buchvorstellung (Präsentation)

			<ul style="list-style-type: none"> - Dokumentation des Wettbewerbes (Foto/Interview/Erlebnisbericht)
<p>Gesehen, gekauft?</p> <p>Werbung untersuchen und gestalten</p>	7	<ul style="list-style-type: none"> - Wenden erweiterte Bearbeitungsfunktionen von Video- und Audioprogrammen an - Geben Mitschülerinnen und Mitschülern kriteriengeleitet Rückmeldungen zur Präsentation 	<ul style="list-style-type: none"> - Werbesprechtext aufnehmen und gestalten (Audacity, www.soundation.com) - Präsentation des Werbetextes
China	7	<ul style="list-style-type: none"> - Führen fundierte Medienrecherchen durch - Filtern themenrelevante Informationen aus Medienangeboten, strukturieren sie und bereiten sie auf - Geben Mitschülerinnen und Mitschülern kriteriengeleitet Rückmeldungen zur Präsentation 	<ul style="list-style-type: none"> - Recherche zu China (Internetbrowser) - Erstellung und Vorstellung einer Präsentation (MS-PowerPoint)

b) Englisch

Unterrichtsvorhaben	Jgst.	Kompetenzen Die SuS ...	Einsatz von Medien
My freetime	5/6	- wenden Standardfunktionen von Textverarbeitungssoftware an	Selbstständiges und kooperatives Sprachenlernen: - Kleine Projekte gestalten Kurzvortrag über das Wochenende vorbereiten
	5/6	- nutzen eine Vokabelapp, die BIG CHALLENGE homepage, englisch-hilfen.de, gratis Sprachlernprogramme, MEGA MEMORY	- Aktivtraining im Internet / Vokabeln und Grammatik
Me – My friends	5/6	- wenden Standardfunktionen von Textverarbeitungssoftware an	- Text über Ferien schreiben
London Life	5/6	- wenden Standardfunktionen von Textverarbeitungs-, Präsentations- und Bildbearbeitungsprogrammen an	- Internetrecherche zu London - Aufnahme von mündlichen Vorträgen - selbst einen Weg filmen und kommentieren oder per Karte beschreiben - eine Wegbeschreibung erstellen (z.B.: einer Person - erklären, wie sie zur Schule kommt oder einem Touristen erklären, wie er in London zu einem bestimmten Ort gelangt) - Erstellung eines Tier-Steckbriefes
Let's go shopping	5/6	- wenden Standardfunktionen von Textverarbeitungssoftware, Präsentations- und Bildbearbeitungsprogrammen an - nutzen einer Anbieterapp	- einen shopping dialogue filmen und präsentieren und im Anschluss Feedback geben - Text zur eigenen Person, Email an einen Freund - Hören/verstehen von Whatsapp-Nachricht

Unterrichtsvorhaben	Jgst.	Kompetenzen Die SuS ...	Einsatz von Medien
Welcome to Wales	7/8	<ul style="list-style-type: none"> - wenden Standard funktionen von Filmprogrammen an - können einen Film über ein Abenteuer in Wales verstehen - können einfachen authentischen, medial vermittelten szenischen Formen (u.a. Filmsequenzen) unter (detaillierter) Anleitung wesentliche Aussagen entnehmen 	<ul style="list-style-type: none"> - Filmsequenzen wiederholend sehen/hören - Untertitel für individuelle Förderung nutzen - Slow motion als Interpretationshilfe einsetzen
Grundlagentraining In Wiederholungsspirale	7/8	<ul style="list-style-type: none"> - nutzen eine Vokabelapp, die BIG CHALLENGE homepage, www.englisch-hilfen.de, gratis Sprachlernprogramme , MEGA MEMORY 	Selbstständiges und kooperatives Sprachenlernen: <ul style="list-style-type: none"> - Aktivtraining im Internet / Vokabeln, Aussprache und Grammatik
Made in Scotland	7/8	<ul style="list-style-type: none"> - wenden Standardfunktionen von Textverarbeitungssoftware an - erstellen unter Anleitung ein Medienprodukt - selektieren aufgabenbezogen wichtige Informationen aus dem Internet - können sowohl einem biografischen als auch einem dialogischen Text Informationen entnehmen und diese in einer Zeitleiste grafisch darstellen oder in einer Tabelle einordnen 	<ul style="list-style-type: none"> - kleine Medienprodukte gestalten - Kurzvortrag und Grafiken über einen schottischen Erfinder und seine Zeit anhand eine PPP aufbauen - Internetrecherche betreiben - Schreibkonferenzen gestalten

Welcome to Ireland	7/8	<ul style="list-style-type: none"> - vergleichen und bewerten Informationsquellen, erkennen unterschiedliche Sichtweisen bei der Darstellung eines Sachverhalts - wenden Standardfunktionen von Textverarbeitungs-, Präsentations- und Bildbearbeitungsprogrammen an - können Pläne für eine Stadtrundfahrt mit öffentlichen Verkehrsmitteln erstellen und diese im Gespräch artikulieren 	<ul style="list-style-type: none"> - im Internet zu Northern Ireland und Ireland recherchieren - mündlichen Vorträge aufnehmen und abspielen - selbst einen Weg filmen und kommentieren oder per Karte beschreiben - eine Wegbeschreibung mithilfe von google map erstellen (z.B.: einer Person erklären, wie einem Touristen erklären, wie er in Belfast zu den wichtigsten Sehenswürdigkeiten gelangt)
Ganzschrift	7/8	<ul style="list-style-type: none"> - lesen eine Ganzschrift - wenden Standardfunktionen von Textverarbeitungssoftware, Präsentations- und Bildbearbeitungsprogrammen an - erstellen Mind Maps und cluster 	<ul style="list-style-type: none"> - ein e-book lesen - ein online Portfolio erstellen

c) Mathematik

Unterrichtsvorhaben	Jgst.	Kompetenzen Die SuS ...	Einsatz von Medien
Natürliche Zahlen	5/6	- recherchieren unter Anleitung in Lexika, Suchmaschinen und Bibliotheken	- Training mit „mega memory® MATHE!“ (http://www.gregorstaub.com/mathe/matik.html) Vedische Mathematik - Erklärung und Wiederholung: sofatutor.com, youtube.de
Addition und Subtraktion	5/6	- recherchieren unter Anleitung in Lexika, Suchmaschinen und Bibliotheken	- Training mit „mega memory® MATHE!“ (http://www.gregorstaub.com/mathe/matik.html) Vedische Mathematik - Erklärung und Wiederholung: sofatutor.com, youtube.de
Multiplikation und Division	5/6	- recherchieren unter Anleitung in Lexika, Suchmaschinen und Bibliotheken	- Training mit „mega memory® MATHE!“ (http://www.gregorstaub.com/mathe/matik.html) Vedische Mathematik - Erklärung und Wiederholung: sofatutor.com, youtube.de
Geometrie	5/6	- recherchieren unter Anleitung in Lexika, Suchmaschinen und Bibliotheken	- Erklärung und Wiederholung: sofatutor.com, youtube.de
Flächen und Körper	5/6	- recherchieren unter Anleitung in Lexika, Suchmaschinen und Bibliotheken	- Erklärung und Wiederholung: sofatutor.com, youtube.de
Größen	5/6	- recherchieren unter Anleitung in Lexika, Suchmaschinen und Bibliotheken	- Erklärung und Wiederholung: sofatutor.com, youtube.de
Kreis und Winkel	5/6	- recherchieren unter Anleitung in Lexika, Suchmaschinen und Bibliotheken	- Erklärung und Wiederholung: sofatutor.com, youtube.de
Teiler / Vielfache	5/6	- recherchieren unter Anleitung in Lexika, Suchmaschinen und Bibliotheken	- Training mit „mega memory® MATHE!“ (http://www.gregorstaub.com/mathe/matik.html) Vedische Mathematik - Erklärung und Wiederholung: sofatutor.com, youtube.de
Brüche	5/6	- recherchieren unter Anleitung in Lexika, Suchmaschinen und Bibliotheken	- Training mit „mega memory® MATHE!“ (http://www.gregorstaub.com/mathe/matik.html) Vedische Mathematik - Erklärung und Wiederholung: sofatutor.com, youtube.de

Umgang mit Brüchen	5/6	- recherchieren unter Anleitung in Lexika, Suchmaschinen und Bibliotheken	- Training mit „mega memory® MATHE!“ (http://www.gregorstaub.com/mathe/matik.html) Vedische Mathematik - Erklärung und Wiederholung: sofatutor.com, youtube.de
Flächen- und Rauminhalt	5/6	- recherchieren unter Anleitung in Lexika, Suchmaschinen und Bibliotheken	- Nutzung des Tablets zur Zeichnung von Dreiecken mit geeigneten Apps (Geogebra) - Berechnung von Winkeln mit geeigneten Apps Erklärung und Wiederholung: sofatutor.com, youtube.de
Rechnen mit Dezimalbrüchen	5/6	- recherchieren unter Anleitung in Lexika, Suchmaschinen und Bibliotheken	- Training mit „mega memory® MATHE!“ (http://www.gregorstaub.com/mathe/matik.html) Vedische Mathematik - Erklärung und Wiederholung: sofatutor.com, youtube.de
Rechnen mit Brüchen	7/8	- führen fundierte Medienrecherchen durch - Werkzeuge: Internet zur Informationsbeschaffung nutzen	- Training mit „mega memory® MATHE!“ (http://www.gregorstaub.com/mathe/matik.html) Vedische Mathematik
Zuordnungen	7/8	- wenden Tabellenkalkulationsprogramme an - Problemlösen: Algorithmen zum Lösen von Standardaufgaben nutzen und bewerten Stochastik: Datenerhebung-en planen und Tabellenkalkulationen nutzen Werkzeuge: Mathematische Werkzeuge nutzen - führen fundierte Medienrecherchen durch - Werkzeuge: Internet zur Informationsbeschaffung nutzen	- Training mit „mega memory® MATHE!“ (http://www.gregorstaub.com/mathe/matik.html) Vedische Mathematik - Erklärung und Wiederholung: sofatutor.com, youtube.de - Einführung in EXCEL
Rationale Zahlen	7/8	- wenden Tabellenkalkulationsprogramme an - Problemlösen: Algorithmen zum Lösen von Standardaufgaben nutzen und bewerten - führen fundierte Medienrecherchen durch	- Training mit „mega memory® MATHE!“ (http://www.gregorstaub.com/mathe/matik.html) Vedische Mathematik - Erklärung und Wiederholung: sofatutor.com, youtube.de - Rechnen mit Excel

		- Werkzeuge: Internet zur Informationsbeschaffung nutzen	
Dreiecke	7/8	- führen fundierte Medienrecherchen durch - Werkzeuge: Internet zur Informationsbeschaffung nutzen	- Erklärung und Wiederholung: sofatutor.com, youtube.de
Terme und Gleichungen	7/8	- wenden Tabellenkalkulationsprogramme an - Problemlösen: Algorithmen zum Lösen von Standardaufgaben nutzen und bewerten Stochastik: Datenerhebungen planen und Tabellenkalkulationen nutzen Werkzeuge: Mathematische Werkzeuge nutzen - führen fundierte Medienrecherchen durch - Werkzeuge: Internet zur Informationsbeschaffung nutzen	- Erklärung und Wiederholung: sofatutor.com, youtube.de - Rechnen mit Excel
Prozent	7/8	- führen fundierte Medienrecherchen durch - Werkzeuge: Internet zur Informationsbeschaffung nutzen	- Erklärung und Wiederholung: sofatutor.com, youtube.de

d) Gesellschaftslehre

Unterrichtsvorhaben	Jgst.	Kompetenzen Die SuS ...	Einsatz von Medien
(Bst 5/1) Unsere neue Klasse	5/6	-wenden Standardfunktionen von Textverarbeitungs-, Präsentations- und Bildbearbeitungsprogrammen an	- Gehe an den Pc und erstelle einen Steckbrief von dir mit Foto
(Bst 5/2) Wir orientieren uns	5/6	-recherchieren unter Anleitung in Lexika, Suchmaschinen und Bibliotheken - Methoden-kompetenz: Verfahren der Informations-beschaffung und -entnahme	- Internetrecherche: Lerne Deutschland und seine Bundesländer kennen, indem du eine Tabelle der Bundesländer und deren Hauptstädte anlegst. - Google Maps (beschreibe deinen Heimweg)
(Bst 5/3) Ur- und Frühgeschichte	5/6	- recherchieren unter Anleitung in Lexika, Suchmaschinen und Bibliotheken - Methoden-kompetenz: Verfahren der Informations-beschaffung und -entnahme	- Virtueller Durchgang (Pc) der Höhle von Lascaux und gestalten von Höhlenmalereien
(Bst 5/4) Die Hochkultur Ägyptens	5/6	- recherchieren unter Anleitung in Lexika, Suchmaschinen und Bibliotheken - Methoden-kompetenz: Verfahren der Informations-beschaffung und -entnahme	- Guck dir die Sendung Terra X unter: https://www.youtube.com/watch?v=u-VvYm37b1Y an.
(Bst 5/5) Kinder der Welt	5/6	- recherchieren unter Anleitung in Lexika, Suchmaschinen und Bibliotheken - Methoden-kompetenz: Verfahren der Informations-beschaffung und -entnahme	- Informiere dich auf youcnicef.de/kinderdieserwelt.html über die Tagesabläufe von Suku, Shoa und German. Sieh dir auch die Fotos an. Bearbeite das Arbeitsblatt. - Schreibe einen Brief am Pc an eines der Kinder. Erzähle von deinem Alltag, von der Schule, deiner Familie und was du in deiner Freizeit machst. - Beantworte diese Frage mithilfe des Informationstextes auf http://www.kindersache.de/bereich/e/schon-gewusst/aus-aller-welt/artikel/warum-entsteht-armut

(Bst 6/1) Leben in Stadt und Land	5/6	<ul style="list-style-type: none"> - wenden Standardfunktionen von Video- und Audioprogrammen an - wenden Standardfunktionen von Textverarbeitungs-, Präsentations- und Bildbearbeitungsprogrammen an - entwickeln einen groben Projektplan für die Erstellung eines Medienproduktes - erstellen unter Anleitung ein Medienprodukt - präsentieren ihr Medienprodukt vor Mitschülerinnen und Mitschülern 	<ul style="list-style-type: none"> - Lies dir die S. 210 und 211 durch und bearbeite die Aufgaben 1, 2, 3, 4 und 5. <u>Um die Aufgabe 4 zu bearbeiten, brauchst du einen PC!</u> - Erstelle zusammen mit einem Partner/in eine Präsentation (PPP) über eine Großstadt deiner Wahl (- bitte kurz mit deinem/er Lehrer/in absprechen). <p>Folgende Informationen müssen dabei vorkommen: Größe, Einwohnerzahl, Sehenswürdigkeiten, zentrale Einrichtungen, Einzugsgebiet, Namen der Stadtviertel und Wappen der Stadt.</p>
(Bst 6/2) 2. Rolle der Medien in unserer Gesellschaft	5/6	<ul style="list-style-type: none"> - vergleichen und bewerten Informationsquellen, erkennen unterschiedliche Sichtweisen bei der Darstellung eines Sachverhalts - gehen verantwortungsbewusst mit Meinungsäußerungen und privaten Daten im Netz um - entwickeln einen groben Projektplan für die Erstellung eines Medienproduktes - erstellen unter Anleitung ein Medienprodukt - präsentieren ihr Medienprodukt vor Mitschülerinnen und Mitschülern - diskutieren Unterschiede zwischen virtuellen und realen Welten und die Bedeutung von (Helden-) Rollen in Büchern, Fernsehen, digitalen Spielen - kennen Grundregeln des Urheberrechts - Methoden-kompetenz: Verfahren der Informations-beschaffung und -entnahme 	<p>- http://www.klicksafe.de/fuer-kinder/internet-abc/sichersurfen/wissen-wies-geht/</p> <p>Gehe mit Kommissar Eddie auf Streifzug durch das Internet. Pass gut auf und löse alle Quizfragen.</p> <p>- http://www.klicksafe.de/themen/kommunizieren/facebook/video-ratgeber-zum-schutz-der-privatsphaere-in-sozialen-netzwerken-facebook/#c14699</p> <p>Sieh dir die 5 Filme auf der Webseite an und erstelle eine Regelliste mit der Überschrift:</p> <p>Sicher in sozialen Netzwerken – facebook.</p> <p>- https://www.ins-netz-gehen.de/check-dich-selbst/bin-ich-suechtig</p> <p>Nutze die Website und checke dich selbst.</p> <p>- Teste dein Wissen auf: http://www.ins-netz-gehen.de/bleib-im-netz/teste-dein-wissen</p> <p>- Führt eine Internetrecherche mithilfe der drei Schritte auf S. 263 durch. Präsentiert eure Ergebnisse mit Power Point.</p>

(Bst 6/3) Tourismus	5/6	<ul style="list-style-type: none"> - erstellen unter Anleitung ein Medienprodukt - präsentieren ihr Medienprodukt vor Mitschülerinnen und Mitschülern 	- eine Präsentation zu einem Wahlthema erstellen
(Bst 6/4) Römisches Reich	5/6	<ul style="list-style-type: none"> - recherchieren unter Anleitung in Lexika, Suchmaschinen und Bibliotheken - Methoden-kompetenz: Verfahren der Informations-beschaffung und -entnahme - erstellen unter Anleitung ein Medienprodukt - präsentieren ihr Medienprodukt vor Mitschülerinnen und Mitschülern 	<ul style="list-style-type: none"> - Terra X - Rom https://www.youtube.com/watch?v=VI-jg3KMrSU - Leben der Römer: Bereite aus deinen Informationen über Gebäude und Bewohner eine Präsentation vor.
(Bst 6/5) Mittelalter	5/6	<ul style="list-style-type: none"> - recherchieren unter Anleitung in Lexika, Suchmaschinen und Bibliotheken - Methoden-kompetenz: Verfahren der Informations-beschaffung und -entnahme 	<ul style="list-style-type: none"> - Lies oder höre dir den Text zu Karl dem Großen auf: http://www.kiraka.de/spielen-und-hoeren/nachrichten/erklaer-mal/beitrag/b/wer-war-karl-der-grosse/ und beantworte die folgenden Fragen schriftlich.
(Bst 6/6) Wasser ist Leben	5/6	<ul style="list-style-type: none"> - recherchieren unter Anleitung in Lexika, Suchmaschinen und Bibliotheken - Methoden-kompetenz: Verfahren der Informations-beschaffung und -entnahme 	<ul style="list-style-type: none"> - Begleite die Gummiente: http://www.wdr.de/tv/kopfball/sendungsbeitraege/2012/1021/rheinente.jsp
(Bst 7/1) Begegnungen zwischen Kulturen – miteinander, untereinander, gegeneinander?	7/8	<ul style="list-style-type: none"> - filtern themenrelevante Informationen aus Medienangeboten, strukturieren sie und bereiten sie auf - wenden erweiterte Funktionen von Textverarbeitungs-, Präsentations- und Bildbearbeitungsprogrammen an - führen fundierte Medienrecherchen durch - erstellen selbstständig ein Medienprodukt und setzen 	<ul style="list-style-type: none"> - Präsentation die großen Religionen - Flyer/Broschüre Erstelle einen Flyer, eine Broschüre für friedvolles Miteinander an unserer Schule. Formuliere Regeln, damit ein tolerantes Zusammenleben funktioniert.

		dabei unterschiedliche Gestaltungselemente bewusst ein - geben Mitschülerinnen und Mitschülern kriteriengeleitet Rückmeldungen zum Medienprodukt und zur Präsentation	
(Bst 7/2) Neue Welten und Horizonte – Das Zeitalter der Entdeckungen	7/8	- führen fundierte Medienrecherchen durch -	- Betrachte die Karte auf S. 102 und bearbeite die Aufgaben. Hinweis: Nutze einen Laptop anstelle eines Atlas.
(Bst 7/3) Hauptsache Europa	7/8	- führen fundierte Medienrecherchen durch	- Webcodes im Schulbuch zur weiteren Information benutzen.
(Bst 7/4) Europa wandelt sich	7/8	- wenden erweiterte Funktionen von Textverarbeitungs-, Präsentations- und Bildbearbeitungsprogrammen an - entwickeln einen detaillierten Projektplan für die Erstellung eines Medienproduktes - erstellen selbstständig ein Medienprodukt und setzen dabei unterschiedliche Gestaltungselemente bewusst ein - präsentieren ihre Ergebnisse zielgruppenorientiert und achten auf ihre Körpersprache und Stimme -	- PPP der Zeitlichen Abläufe der franz. Revolution
(Bst 7/5) Leben in unterschiedlichen Landschaftszonen	7/8	- wenden erweiterte Funktionen von Textverarbeitungs-, Präsentations- und Bildbearbeitungsprogrammen an - führen fundierte Medienrecherchen durch - geben Mitschülerinnen und Mitschülern kriteriengeleitet Rückmeldungen zum Medienprodukt und zur Präsentation	- Erstelle Quizkarten zu den Informationen aus diesem Baustein in Word - Guck dir mit dem Webcode Informationen zu den Passatkreisläufen an (S.25).

e) Naturwissenschaften

Unterrichtsvorhaben	Jgst.	Kompetenzen Die SuS ...	Einsatz von Medien
Mit Tieren und Pflanzen leben	5	<ul style="list-style-type: none"> - wenden Standardfunktionen von Textverarbeitungssoftware an - Recherchieren unter Anleitung in Lexika, Suchmaschinen und Bibliotheken 	<ul style="list-style-type: none"> - Recherche zum Lieblingstier (Internetbrowser) - Erstellung eines Steckbriefes zum Lieblingstier (MS-Word)
Der menschliche Körper	6	<ul style="list-style-type: none"> - Nutzen Lernplattformen unter Anleitung - wenden Standardfunktionen von Textverarbeitungssoftware an - Recherchieren unter Anleitung in Lexika, Suchmaschinen und Bibliotheken 	<ul style="list-style-type: none"> - Betrachtung des menschlichen Körpers unter verschiedenen Gesichtspunkten https://zygotebody.com/ - Erstellung eines Steckbriefes zu einem Körperteil oder einer Körperfunktion

f) Kunst

Unterrichtsvorhaben	Jgst.	Kompetenzen Die SuS ...	Einsatz von Medien
Werbung Wie funktioniert Plakatwerbung	6	<ul style="list-style-type: none"> - Recherchieren unter Anleitung in Lexika, Suchmaschinen und Bibliotheken - Wenden Standardfunktionen von Textverarbeitungssoftware an 	<ul style="list-style-type: none"> - Recherche zu Plakatwerbung (Internetbrowser) - Sammeln von Stichpunkten zu Plakatwerbung (MS-Word)
Was ist eine Collage? Vertreter der klassischen Kunst	7	<ul style="list-style-type: none"> - Filtern themenrelevante Informationen aus Medienangeboten, strukturieren sie und bereiten sie auf - Wenden erweiterte Funktionen von Textverarbeitungs-, Präsentations- und Bildbearbeitungsprogrammen an 	<ul style="list-style-type: none"> - Internetrecherche zu Künstlern (Internetbrowser) - Erstellung eines Steckbriefes (MS-Word, MS-Power Point, Gimp)

g) Musik

Unterrichtsvorhaben	Jgst.	Kompetenzen Die SuS ...	Einsatz von Medien
Werbung - Werbejingles	7	<ul style="list-style-type: none"> - Wenden erweiterte Bearbeitungsfunktionen von Video- und Audioprogrammen an 	<ul style="list-style-type: none"> - nutzen der Software Audacity für die Aufnahme von Tonmaterial - nutzen der Plattform www.soundation.com zur Erstellung eines Musikstückes
Pop(ulär)musik Was macht sie aus und wie ist sie aufgebaut?	7	<ul style="list-style-type: none"> - Führen fundierte Medienrecherchen durch - Filtern themenrelevante Informationen aus Medienangeboten, strukturieren sie und bereiten sie auf 	<ul style="list-style-type: none"> - Recherche zu Popmusik (Internetbrowser) - Erstellung einer Präsentation (MS-PowerPoint)

h) Projektarbeit Klasse 6

Unterrichtsvorhaben	Jgst.	Kompetenzen Die SuS ...	Einsatz von Medien
Projekt zu den Themenbereichen der „Global Goals“	6	<ul style="list-style-type: none"> - Recherchieren unter Anleitung in Lexika, Suchmaschinen und Bibliotheken - vergleichen und bewerten Informationsquellen, erkennen unterschiedliche Sichtweisen bei der Darstellung eines Sachverhaltes 	<ul style="list-style-type: none"> - Recherche zu einem selbstgewählten Themenbereich finden von Ansprechpartnern (Internetbrowser)
		<ul style="list-style-type: none"> - wenden Standardfunktionen von Textverarbeitungssoftware an 	<ul style="list-style-type: none"> - Führen eines Projekttagebuches (MS-Word)
		<ul style="list-style-type: none"> - Wenden Standardfunktionen von Video- und Audioprogrammen an - Erstellen selbständig ein Medienprodukt und setzen dabei unterschiedliche Gestaltungselemente bewusst ein. 	<ul style="list-style-type: none"> - Erstellen von Film und Tonmaterial und Bearbeitung mit Windows Movie Maker und Audacity
		<ul style="list-style-type: none"> - Führen Interviews mit selbstgewählten Experten und halten diese fest 	<ul style="list-style-type: none"> - Erstellen von Bild- und Tonmaterial mit schulischen und/oder eigenen Medien
		<ul style="list-style-type: none"> - wenden Standardfunktionen von Präsentationssoftware an 	<ul style="list-style-type: none"> - Erstellung einer Präsentation (MS-PowerPoint)
		<ul style="list-style-type: none"> - Geben Mitschülerinnen und Mitschülern kriteriengeleitet Rückmeldungen zum Medienprodukt und zur Präsentation 	<ul style="list-style-type: none"> - Einen Antrag in Form eines Briefes verfassen (MS-Word)

Von Kollegen erprobte Apps – für die Projektarbeit in Fächern



[Bing Kartenvorschau](#)

Routenplaner, 3-D-Satelliten-Luftbildansichten von ausgewählten Städten (in Baden-Württemberg relevant z. B. Mannheim, Karlsruhe, Straßburg) mit Zoom- und Schwenkfunktion. Unterstützt Snap-View-Ansicht, Routen (Auto, Fußgänger) und Favoriten können gespeichert und geteilt werden. Datenschutz und Anbietertransparenz nicht beanstandbar.



[iXplain](#) (früher: Record Voice and Pen)

Damit kann man Erklärfilme machen in die Bilder eingebaut und mit Live-Zeichnungen erklärt werden können. Entweder im quick-Modus, d. h. sofort anfangen mit zeichnen und besprechen, oder im base-Modus, d. h. erst stumm Zeichnungen machen, abspielen und Audioerklärungen in einem zweiten Schritt dazu sprechen. Aufnahme als mp4-Datei speicherbar und teilbar. Datenschutz und Anbietertransparenz nicht beanstandbar.



[CreateBook](#) (mit [CreateBook Reader](#))

selbst „Buch“-Seiten mit Titel, Bildern, Audio, Text und Videos erstellen und gestalten.



[OneNote](#)

Umfangreiche Notizenapp, in der man auch zeichnen und Bilder einfügen kann. Sortier- und Übersichtsfunktion wie bei Notizbüchern



[Sprich](#)

Audioausgabe von Schrift, in deutscher und englischer Sprache, Tonhöhe und Sprechgeschwindigkeit wählbar. Liebling der Logopäden. Einsatz für die Unterrichtsintegration autistischer und sprachlich gehandicapter Schülerinnen und Schüler denkbar. Auch im Fremdsprachen-Unterricht zur Kontrolle der Aussprache von Text einsetzbar.



Word Cloud Maker

Die App visualisiert textliche Arbeit aller Art. Die grafischen Variationen sind eher bescheiden. Im Unterschied zur Webanwendung [Wordle](#) muss kein zusätzliches Plugin installiert werden. Auch für andere Betriebssysteme gibt es ähnliches Apps.



Wasserwaage

Für den Werk- und Physikunterricht. Neigungswinkelanzeige, jedoch keine Speicher- und Dokumentationsfunktion.



Kompass

Positionsanzeige in Koordinaten, diese ist über installierte Kommunikationstools (z. B. Mail-Programm) mitteilbar (Kollaboration von Schülerinnen und Schülern).



Meine Lernkarten

Erweiterte Möglichkeiten, um Lernkarten zu erstellen (z. B. mit Bildern). Keine Schriftgrößenwählbarkeit, daher gewisse Design-Kompromisse. Quizze von [Cram](#) und [Quizlet](#) können In-App erworben und eingebunden werden. In der Bezahlvariante über [OneDrive](#) cloudfähig / synchronisierbar.



Morfo

Testversion frei. Funktionen: Gesichter (Kamera, importierte Fotos) animieren, verfremden, Audio dazu aufnehmen, als mp4-Film abspielen, speichern, exportieren. Wichtige: Die Schülerinnen und Schüler zu sorgsamem Umgang mit Persönlichkeits- und Urheberrechten anhalten!



Photo Puzzle

Verwandelt vorgegebene oder eigene Bilder (aus dem Bilder-Ordner) in ein Schiebepuzzle (3x3 bis 10x10), das wieder richtig zusammengesetzt werden muss. Gehirntraining!

6. Medienausstattung der Gesamtschule Emmerich

a) Netzwerk

Brink: Die Gesamtschule Emmerich verfügt über eine Schulgebäude bedeckende W-Lan- Ausleuchtung, sowie die Möglichkeit des kabelgebundenen Zugriffs in den Klassen- und Lehrerräumen.

Grollscher Weg: Die Gesamtschule verfügt hier über keinerlei W-Lanausleuchtung und nicht über eine Internetverbindung, die ein mediales Arbeiten nicht erlaubt.

b) Support

Die Betreuung der Netzwerke, Server, Hard- und Software erfolgt über die Stadt Emmerich, welche diese Aufgabe an das Kommunale Rechenzentrum (KRZN) weitergegeben hat. Zwei KeyUser (Lehrer) bilden dabei die Ansprechpartner für Stadt und Rechenzentrum.

c) Bestandsaufnahme und Bedarfsermittlung

	Benötigte Ausstattung bis Klasse 10 (siehe Medienkonzept)		Gegebene Ausstattung	Anschaffungsbedarf (Übergang und Nachhaltigkeit)		Anschaffungs-bedarf Leasing- Modell
Software	MS- Office-Paket 2016		MS- Office-Paket 2010, Gimp, Robopro, div. Filmschnittprogramm (Lernsoftware und Apps in Arbeit)	MS- Office-Paket 2016		MS- Office-Paket 2016
	15 Lizenzen Photoshop			15 Lizenzen Photoshop		15 Lizenzen Photoshop
Zugang zu einer Lernplattform	www.sofatutor.com www.scook.de www.ge-emmerich.logineo.de			www.sofatutor.com www.scook.de www.ge-emmerich.logineo.de		www.sofatutor.com www.scook.de www.ge-emmerich.logineo.de
Hardware	Beamer in allen Räumen		2 Laptopwagen mit insgesamt 32 Laptops 2 Computerräume	Beamer in allen Räumen		Leasing-System Notebook oder Tablet für jeden Schüler (siehe Gesamtschule)
	8 Laptopwagen mit insgesamt 128			8 Laptopwagen mit insgesamt 128		

	Laptops		mit je 28 Schülerrechnern		Laptops	Olfen und IGS Celle)
	2x Rechner mit Scanner (für Bibliothek)		6 Lehrerarbeitsrechner gesamt		2x Rechner mit Scanner (für Bibliothek)	
	3 Computerräume mit je 28 Schülerrechnern		1 Mediathek mit 18 Schülerrechnern		2 Computerräume mit je 28 Schülerrechnern	
	6x Rechner leistungsstark für Grafik- und Filmbearbeitung für WP Darstellen und Gestalten		2 Tablets /Airpads		6x Rechner leistungsstark für Grafik- und Filmbearbeitung für WP Darstellen und Gestalten	
	6x Arbeitsrechner für Lehrer am Grollscher Weg		13 festinstallierte Beamer		6x Arbeitsrechner für Lehrer am Grollscher Weg	
			7 mobile Beamer mit DVD Wiedergabe			
Internetzugang, W-LAN	Lan bzw. W-Lan - Grollscher Weg		Brink: Schulgebäude deckende W-Lan-Ausleuchtung Paaltjessteeg: teilweise deckende W-Lan ausleuchtung Grollscher Weg: keine W-Lan ausleuchtung -zu kraftlose Internetverbindung (Kabelgebunden)		Lan bzw. W-Lan am Grollscher Weg und Paaltjessteeg	
	Breitbandinternetverbindung - G.W.				Breitbandinternetverbindung am Grollscher Weg und Paaltjessteeg	
	Benötigte Ausstattung bis Klasse 10 (siehe Medienkonzept)		Gegebene Ausstattung		Anschaffungsbedarf (Übergang und Nachhaltigkeit)	Anschaffungsbedarf Leasing-Modell

7. Zusammenfassender Überblick

Maßnahmen im Bereich „Medien“ an der Städt. Gesamtschule Emmerich

I. Medienkompetenz – eine Definition

Schlüsselqualifikation, um am alltäglichen Leben teilzunehmen.	Zusätzlich zu Büchern, Zeitungen, Radio und Fernsehen sind Computer, Internet und Handy zu selbstverständlichen Begleitern des Alltags geworden	Eine wesentliche Sozialisationsinstanz für jeden	Voraussetzung für eine mündige Nutzung ist die Medienpädagogik			
---	--	--	---	--	--	--

II. Kernfertigkeiten (Bund Länder Kommission zur Bildungsplanung)

SuS entwickeln Lesefertigkeit:	SuS analysieren und interpretieren Bilder und dynamische Vorgängen	SuS entwickeln netzbasierte Kommunikation- und Kooperationsfertigkeit	Die SuS erlangen die Fähigkeit, in der Masse der Informationen wahre, richtige von falschen Inhalten zu unterscheiden	Die SuS produzieren ppps, Videos...	SuS erstellen Präsentationen, Filme in allen Fächern SuS erstellen Lerntutorials	SuS schreiben Programme
---------------------------------------	--	---	---	--	---	-------------------------

SuS entwickeln Sprachfertigkeit:	SuS nutzen Lernprogramme zum individuellen Fremdsprachenerwerb	SuS entwickeln netzbasierte internationale Kommunikationsfertigkeit	SuS nutzen Lernprogramme und elektronische Lehrbücher	Die SuS reflektieren die gesellschaftlichen Folgen:	SuS untersuchen Auswirkungen der Weiterentwicklung der Technologien auf die Gesellschaft	SuS erfahren Grenzen und Möglichkeiten von Medien bewusst, beleuchten ihren eigenen Umgang mit Medien und bilden sich eine eigene Meinung zum Umgang mit Medien
---	--	---	---	--	--	---

III. Wissensproduktorientierung

Recherche	Präsentation	e-learning	Bedienung	Haltung
-----------	--------------	------------	-----------	---------

IV. Medien im Ganztag

Schule begleitet in einer medial geprägten Welt authentisch	Schule erzieht zum mündigen Bürger	SuS arbeiten individuell	SuS arbeiten kollaborativ	SuS nutzen Medien begleitet	SuS verstehen Medien	SuS gestalten Medien
--	---	--------------------------	---------------------------	-----------------------------	----------------------	----------------------

V. Pädagogische Realisierung (Grobdarstellung)

Tablet – Nutzung als Medium im Fachunterricht <ul style="list-style-type: none"> ➤ Fachbausteine ➤ Lern Apps... 	Tablet-Nutzung als Teil des Sozialen Lernens <ul style="list-style-type: none"> ➤ Cyber Mobbing (Stufen 5/6) 	Tabletschulung im Fach ‚Arbeitslehre‘ <ul style="list-style-type: none"> ➤ Schulung der Medienkompetenz (Apps, Internet, Nutzungsvereinbarungen, Datenorganisation) 	Testung: <ul style="list-style-type: none"> - Stufe 6 Zertifikat: Mediennutzung – Basis <ul style="list-style-type: none"> - Stufe 8 Zertifikat: Medienpass NRW Stufe 3	Ausbildung von Medienscouts ab Stufe 5	WP I Fach , Informatik‘ ab Stufe 7
--	--	---	--	---	---

VI. Kooperationen

Kriminalpolizei: - Vorträge in Stufe 6 - Beratung /aktuelle Probleme	Eltern: - Elternabende - Beratungsgespräche	Wettbewerbs- -ausrichter, z.B. AOK	Schulträger : Ausstattun g	Wirtschaft: - Praktika - Firmenbesuche - DIE RUNDE – Austausch mit Vorbildern	Hochschul e Rhein- Waal	Stadtbücherei - Bücher - e-books - Recherche - App
--	---	---	-------------------------------------	--	-------------------------------	---

VII. Medien zur Unterstützung der Inklusion

Videos als Möglichkeit der mehrfachen Erklärung	Bereitstellung von zusätzlichen Geräten für Hörgeschädigte	Audio-Dateien zur Selbstüberprüfung	Individuelle Einstellung von Schriftgrößen	Einsatz von Dislexie und Diskalkulie Trainingsprogrammen	Konzentrationsübungen online	
---	--	-------------------------------------	--	--	------------------------------	--

I. Herausforderungen

Realisierung des Konzepts: Tabletschule für alle	Bereitstellung von zusätzlichen Geräten zur Grundsicherung	Fortbildung aller Kollegen				
--	--	----------------------------	--	--	--	--

8. Fortbildungskonzept

Verbindliches Fortbildungskonzept für die zuverlässige, pädagogische Nutzung der ‚bewährten‘ und der ‚neuen‘ Medien in allen Fächern zur Erreichung der Kernkompetenzen:

- **Schulung durch die Key – User** (1. Woche zu Schuljahresbeginn)

Einsatzvoraussetzungen: PCs, Laptops, Tablets, Beamer	Nutzung von Logineo - allemein	Noteneingabe in SCHILD	Aufgaben der Mediencouts			
---	-----------------------------------	---------------------------	-----------------------------	--	--	--

- **Briefing durch Fachkollegen – besonders durch Fachmedienbeauftragte** (durchgehend)

LOGINEO: Herunterladen der Bausteine Materialien und Tests	Nutzung von e- Learning Plattformen, z.B. alpha-prof (LRS Bereich),MOOG...	Einsatz von Learningapps, Webquest...	digitale Erstellung der Fachbausteine/Lernjobs nach Vorgabemasken			
--	--	---	---	--	--	--




- **Selbststudium** (durchgehend)

Die Kernlehrpläne und die Einbindungsmöglichkeiten der Medien	Die schulinternen Curricula (Bausteine, Leistungskonzept...)	Das schulinterne Medienkonzept	Persönliche Mediale Orientierung	Nützliche Adresse: z.B. App Bibliotheken http://www.biboservice- muschiol.de https://learningapps.org/
--	---	-----------------------------------	--	---

- **Fortbildung durch die Vernetzung mit Vorbildschulen** (durchgehend)

Netzwerk ‚Schule im Aufbruch‘	Netzwerk ‚Zukunftsschulen‘	Education Innovation LAB		
-------------------------------	----------------------------	------------------------------------	--	--

- **Externe Experten -> sachliche, fachliche und pädagogische Nutzung** (SCHILF bzw. individuell regelmäßig)

KT	KRZN z.B. Lernen mit iPads	 Learn-line:nrw	 You tube Kanal der Medienberatung NRW	 MEDIENPASS NRW	Prophylaxekurse: unguter Nutzung des Netzes – Kriminalpolizei Kalkar	WDR Medienpädagogische Angebote
----	---	--	--	---	--	------------------------------------

- **Fortbildung durch Schüler** (durchgehend)

Medienscouts	Schüler als Experten im Projekt	Workshop
--------------	---------------------------------	----------

- **Fortbildung durch Moderation von Fortbildungen** (auf Anfrage)

KT	QUA-LIS	Seminar/LAAs	Duitsland Instituut Amsterdam	Daltonkongress		
----	---------	--------------	-------------------------------	----------------	--	--

2. Informieren und Recherchieren	Teilkompetenz: Die SuS...	Fächer- übergreifend	Deutsch	Englisch	Erdkunde	Politik / Geschichte	Mathematik / Natur- wissenschaften	Musik / Kunst
	recherchieren unter Anleitung in Lexika, Suchmaschinen und Bibliotheken		Lesen – Umgang mit Texten und Medien: * Lesetechniken und -strategien		Methoden- kompetenz: * Verfahren der Informations- beschaffung und -entnahme		<i>Physik:</i> Medien bei Experimenten sowie der Darstellung und Simulation fachlicher Sachverhalte und der Suche nach Informationen einsetzen	
	vergleichen und bewerten Informationsquellen, erkennen unterschiedliche Sichtweisen bei der Darstellung eines Sachverhalts		Lesen – Umgang mit Texten und Medien: Umgang mit Sachtexten und Medien		Urteilskompetenz: Zwischen Pro- und Kontra-Argumenten unterscheiden und kontroverse Sachverhalte vertreten können	<i>Geschichte:</i> Methoden- kompetenz: Zwischen Textquelle, Sekundärliteratur bzw. Sachtext und Bildquellen unterscheiden; entnommene Informationen vergleichen und verbinden		
	erläutern typische Merkmale verschiedener journalistischer Darstellungsformen		Lesen – Umgang mit Texten und Medien: Umgang mit Sachtexten und Medien					
	erkennen, beschreiben und beurteilen Strategien in medialen Produktionen		Lesen – Umgang mit Texten und Medien: Umgang mit Sachtexten und Medien					

3. Kommunizieren und Kooperieren	Teilkompetenz: Die SuS...	Fächer- übergreifend	Deutsch	Englisch	Erdkunde	Politik / Geschichte	Mathematik / Natur- wissenschaften	Musik / Kunst
	verwenden E-Mail, Chat und Handy zur Kommunikation und beschreiben Vor- und Nachteile der Kommunikationsformen		Reflexion über Sprache: * Sprache als Mittel der Verständigung	Schreiben: Kurze persönliche Alltagstexte schreiben und Sachverhalte aus dem eigenen Erfahrungshorizont beschreiben				
	gehen verantwortungsbewusst mit Meinungsäußerungen und privaten Daten im Netz um					<i>Politik:</i> Inhaltsfeld 6 – Die Rolle der Medien in Politik und Gesellschaft: * Medien als Informations- und Kommunikationsmittel		
	beschreiben Verhaltensmuster und Folgen von Cybermobbing, kennen Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten	SchulG 2 V 9: <i>Die Schülerinnen und Schüler sollen insbesondere lernen, mit Medien verantwortungsbewusst und sicher umzugehen.</i>				<i>Politik</i> Inhaltsfeld 4 – Identität und Lebensgestaltung im Wandel der modernen und globalisierten Gesellschaft: Lebensformen von verschiedenen Sozialgruppen in Deutschland; Umgang mit Konflikten im Alltag		
	nutzen altersgemäße Medien zur Zusammenarbeit bei schulischen Projekten				Handlungskompetenz: Ein überschaubares Projekt im schul. Umfeld organisieren			

4. Produzieren und Präsentieren	Teilkompetenz: Die SuS...	Fächer- übergreifend	Deutsch	Englisch	Erdkunde	Politik / Geschichte	Mathematik / Natur- wissenschaften	Musik / Kunst
	entwickeln einen groben Projektplan für die Erstellung eines Medienproduktes				Handlungs- kompetenz: Ein überschaubares Projekt im schulischen Umfeld organisieren			<i>Musik:</i> Übergeordnete Kompetenz- erwartungen: * Produktion
	diskutieren die Wirkung unterschiedlicher Gestaltungselemente							<i>Musik:</i> Konkretisierte Kompetenz- erwartungen: * Verwendungen von Musik – Produktion <i>Kunst:</i> Übergeordnete Kompetenz- erwartungen: * Produktion
	erstellen unter Anleitung ein Medienprodukt							<i>Musik:</i> Übergeordnete Kompetenz- erwartungen: * Produktion
	präsentieren ihr Medienprodukt vor Mitschülerinnen und Mitschülern		Aufgabenschwer- punkt Sprechen: Eigene Erfahrungen und Geschichten anschaulich und lebendig erzählen; Zu einem begrenzten Sach- thema stichwort- gestützt Ergebnisse vortragen und hierbei Medien einsetzen				<i>Physik:</i> Medien bei Experimenten sowie der Darstellung und Simulation fachlicher Sachverhalte und der Suche nach Informationen einsetzen <i>Mathematik:</i> Präsentations- medien nutzen	<i>Musik:</i> Übergeordnete Kompetenz- erwartungen: * Produktion <i>Kunst:</i> Übergeordnete Kompetenz- erwartungen: * Produktion

5. Analysieren und Reflektieren	Teilkompetenz: Die SuS...	Fächer- übergreifend	Deutsch	Englisch	Erdkunde	Politik / Geschichte	Mathematik / Natur- wissenschaften	Musik / Kunst
	beschreiben und diskutieren den Stellenwert von Medien als Statussymbol und hinterfragen die Bedeutung für Gruppenzugehörigkeit		Schreiben: * Texte schreiben					
	kennen Alterskennzeichnungen für Filme und Spiele, diskutieren Auswirkungen übermäßigen Medienkonsums und Lösungsmöglichkeiten		Lesen – Umgang mit Texten und Medien: * Umgang mit Sachtexten und Medien					
	diskutieren Unterschiede zwischen virtuellen und realen Welten und die Bedeutung von (Helden-) Rollen in Büchern, Fernsehen, digitalen Spielen		Lesen – Umgang mit Texten und Medien: * Umgang mit Sachtexten und Medien					
	kennen Grundregeln des Urheberrechts		Lesen – Umgang mit Texten und Medien: * Lesetechniken und -strategien		Methodenkompetenz: * Verfahren der Informationsbeschaffung und -entnahme			

(**Fett gedruckt:** Kompetenzbereiche aus den Kernlehrplänen; *: Schwerpunkte der jeweiligen Kompetenzbereiche)

8. Kompetenzrahmen der Klassen 7 und 8 mit Bezügen zu den einzelnen Unterrichtsfächern – Willibrord-Gymnasium:

1. Bedienen und Anwenden	Teilkompetenz: Die SuS...	Deutsch	Englisch	Französisch	Latein	Praktische Philosophie	Mathematik	Sport
	bedienen und konfigurieren ein Betriebssystem							
	wenden erweiterte Funktionen von Textverarbeitungs-, Präsentations- und Bildbearbeitungsprogrammen an	Schreiben: * Schreiben als Prozess	Methodische Kompetenzen: Arbeitsergebnisse mithilfe von Textverarbeitungsprogrammen aufbereiten					
	wenden Tabellenkalkulationsprogramme an	Schreiben: * Schreiben als Prozess					Problemlösen: Algorithmen zum Lösen mathematischer Standardaufgaben nutzen und bewerten Stochastik: Datenerhebungen planen und zur Erfassung eine Tabellenkalkulation nutzen Werkzeuge: Mathematische Werkzeuge nutzen	
	wenden erweiterte Bearbeitungsfunktionen von Audio- und Videoprogrammen an	Schreiben: * Schreiben als Prozess Lesen: * Produktionsorientierter Umgang mit Texten und Medien						

2. Informieren und Recherchieren	Teilkompetenz: Die SuS...	Deutsch	Englisch	Französisch	Latein	Praktische Philosophie	Mathematik	Sport
	führen fundierte Medienrecherchen durch	Inhaltsfeld Medien: * Kompetenzbereich Produktion	Methodische Kompetenzen: Internetrecherchen zu einem begrenzten Thema durchführen	Methodische Kompetenzen: Unter Anleitung die Möglichkeiten des Internets aufgabenbezogen für Recherchen und Kommunikation nutzen	Kultur und Geschichte: Zu ausgewählten Themen Informationen weitgehend selbstständig beschaffen, geordnet auswerten und präsentieren		Werkzeuge: Eine Formelsammlung, Lexika, Schulbücher und das Internet zur Informationsbeschaffung nutzen	
	sind vertraut mit Zitierweisen und Quellenangaben von Texten	Schreiben: * Texte schreiben						
	vergleichen und analysieren Inhalt, Struktur, Darstellungsart und Zielrichtung von Informationsquellen	Inhaltsfeld Texte: * Kompetenzbereich Rezeption Inhaltsfeld Medien: * Kompetenzbereich Rezeption				Fragenkreis 6 – Die Frage nach Wahrheit, Wirklichkeit und Medien: * Inhaltliche Schwerpunkte „Wahr“ und „falsch“, Virtualität und Schein		
	filtern themenrelevante Informationen aus Medienangeboten, strukturieren sie und bereiten sie auf	Inhaltsfeld Texte: * Kompetenzbereich Rezeption Inhaltsfeld Medien: * Kompetenzbereich Rezeption						

3. Kommunizieren und Kooperieren	Teilkompetenz: Die SuS...	Deutsch	Englisch	Französisch	Latein	Praktische Philosophie	Mathematik	Sport
	beschreiben Veränderungen und Wandel von Kommunikation an ausgewählten Beispielen	Schreiben: * Texte Schreiben				Sachkompetenz: Eine Übersicht über die Medienwelt entwickeln und kritisch mit neuen Medien umgehen		
	wenden Empfehlungen und Regeln zum Schutz der eigenen Daten und zur Achtung von Persönlichkeitsrechten Dritter an	Inhaltsfeld Medien: * Kompetenz- bereich Rezeption				Personale Kompetenz: Den Wert der eigenen Persönlichkeit in Beziehung zu anderen reflektieren Soziale Kompetenz: Sich auf andere einlassen und ihre Perspektive einnehmen Sachkompetenz: Abhängigkeiten persönlicher Lebenslagen von gesellschaftlichen Problemen erkennen		
	kennen rechtliche Verpflichtungen bei Veröffentlichungen; erkennen Kostenfallen im Internet, Spam- und Phishing-Mails					Sachkompetenz: Eine Übersicht über die Medienwelt entwickeln und kritisch mit neuen Medien umgehen		
	analysieren und erkennen den Einfluss der Medien auf die Meinungsbildung in einer demokratischen Gesellschaft und erfahren, wie sie sich selber einbringen können					Soziale Kompetenz: Bereiche sozialer Verantwortung kennenlernen Sachkompetenz: Abhängigkeiten persönlicher Lebenslagen von gesellschaftlichen Problemen erkennen		

4. Produzieren und Präsentieren	Teilkompetenz: Die SuS...	Deutsch	Englisch	Französisch	Latein	Praktische Philosophie	Mathematik	Sport
	entwickeln einen detaillierten Projektplan für die Erstellung eines Medienproduktes	Schreiben: * Schreiben als Prozess Lesen: * Umgang mit Sachtexten und Medien	Methodische Kompetenzen: Lern- und Arbeitstechniken für das selbstständige und kooperative Lernen nutzen; dabei auch digitale Medien im unterrichtlich gesteuerten Lernen einsetzen	Kommunikative Kompetenzen: Einfache Arbeitspläne verfassen und unterschiedliche Präsentationsformen nutzen Methodische Kompetenzen: Für mündliche und schriftliche Produktionen Gedanken und Ideen sammeln		Soziale Kompetenz: Gemeinsam Projekte planen, durchführen sowie Vor- und Nachteile von Projekten als Arbeitsform erörtern		
	erstellen selbstständig ein Medienprodukt und setzen dabei unterschiedliche Gestaltungselemente bewusst ein	Schreiben: * Schreiben als Prozess Lesen: * Produktionsorientierter Umgang mit Sachtexten und Medien			Umgang mit Texten und Medien: Texte in andere Textsorten umformen und Texte szenisch gestalten	Soziale Kompetenz: Gemeinsam Projekte planen, durchführen sowie Vor- und Nachteile von Projekten als Arbeitsform erörtern		
	präsentieren ihre Ergebnisse zielgruppenorientiert und achten auf ihre Körpersprache und Stimme	Sprechen und Zuhören: * Sprechen * Gestaltend Sprechen		Methodische Kompetenzen: Projekte durchführen und die Ergebnisse in verschiedenen Präsentationsformen vorstellen	Kultur und Geschichte: Informationen Referaten geordnet auswerten und präsentieren		Argumentieren / Kommunizieren: Lösungswege und Problem-bearbeitungen in kurzen, vorbereiteten Vorträgen präsentieren	
	geben Mitschülerinnen und Mitschülern kriteriengeleitet Rückmeldungen zum Medienprodukt und zur Präsentation	Sprechen und Zuhören: * Zuhören		Methodische Kompetenzen: Eigene Fehlerschwerpunkte erkennen und aufarbeiten				

5. Analysieren und Reflektieren	Teilkompetenz: Die SuS...	Deutsch	Englisch	Französisch	Latein	Praktische Philosophie	Mathematik	Sport
	analysieren und bewerten die Wirkung typischer Darstellungsmittel in Medien	Lesen: * Umgang mit Sachtexten und Medien	Methodische Kompetenzen: Texterschließungstechniken auch im Umgang mit audiovisuellen Textformaten einsetzen			Fragenkreis 6 – Die Frage nach Wahrheit, Wirklichkeit und Medien: * Inhaltliche Schwerpunkte „Wahr“ und „falsch“, Virtualität und Schein		Urteils-kompetenz: Gesundheitlich vertretbare und fragwürdige Körperideale beurteilen
	analysieren und bewerten durch Medien vermittelte Rollen- und Wirklichkeitsvorstellungen	Lesen: * Umgang mit Sachtexten und Medien				Sachkompetenz: Abhängigkeiten persönlicher Lebenslagen von gesellschaftlichen Problemen erkennen Fragenkreis 6 – Die Frage nach Wahrheit, Wirklichkeit und Medien: * Inhaltliche Schwerpunkte „Wahr“ und „falsch“, Virtualität und Schein * Inhaltliche Schwerpunkte Vorurteil, Urteil, Wissen, Quellen der Erkenntnis		Urteils-kompetenz: Gesundheitlich vertretbare und fragwürdige Körperideale beurteilen
	kennen Urheberrechtsregeln für Downloadangebote, Film- und Musikbörsen, Creative-Commons-Lizenzen					Sachkompetenz: Eine Übersicht über die Medienwelt entwickeln und kritisch mit neuen Medien umgehen		
	kennen die historische Entwicklung der Massenmedien und analysieren ihre wirtschaftliche und politische Bedeutung	Inhaltsfeld Medien: * Kompetenzbereich Rezeption				Sachkompetenz: Abhängigkeiten persönlicher Lebenslagen von gesellschaftlichen Problemen erkennen; Gesellschaftliche Probleme in ihren Ursachen und ihrer Entwicklung erfassen		

9. Kompetenzrahmen der Klassen 9 mit Bezügen zu den einzelnen Unterrichtsfächern – Willibrord-Gymnasium:

[illegible]

Benötigte Hard- und Software zum Kompetenzerwerb Jahrgangsstufe 5/6

Bedienen und Anwenden	Informieren und Recherchieren	Kommunizieren und Kooperieren	Produzieren und Präsentieren	Analysieren und Reflektieren
Die Schülerinnen und Schüler wenden Standardfunktionen eines Betriebssystems an (z. B. Menü, Symboleisten, Verzeichnisstruktur). PC Betriebssystem	Die Schülerinnen und Schüler recherchieren unter Anleitung in Lexika, Suchmaschinen und Bibliotheken. PC, Browser, Internet	Die Schülerinnen und Schüler verwenden E-Mail, Chat und Handy zur Kommunikation und beschreiben Vor- und Nachteile der Kommunikationsformen. PC, Smartphone, Internet	Die Schülerinnen und Schüler entwickeln einen groben Projektplan für die Erstellung eines Medienproduktes (z.B. Plakat, Bildschirmpräsentation Audio-/ Videobeitrag).	Die Schülerinnen und Schüler beschreiben und diskutieren den Stellenwert von Medien als Statussymbol und hinterfragen die Bedeutung für Gruppenzugehörigkeit.
Die Schülerinnen und Schüler wenden Standardfunktionen von Textverarbeitungs-, Präsentations- und Bildbearbeitungsprogrammen an. PC, Textverarbeitung, Präsentationssoftware, Bildbearbeitung	Die Schülerinnen und Schüler vergleichen und bewerten Informationsquellen, erkennen unterschiedliche Sichtweisen bei der Darstellung eines Sachverhalts.	Die Schülerinnen und Schüler gehen verantwortungsbewusst mit Meinungsäußerungen und privaten Daten im Netz um (Datenschutz und Persönlichkeitsrechte).	Die Schülerinnen und Schüler diskutieren die Wirkung unterschiedlicher Gestaltungselemente (z. B. Farbe, Schrift, Bilder, Grafik, Musik, Kameraeinstellung etc.).	Die Schülerinnen und Schüler kennen Alterskennzeichnungen für Filme und Spiele, diskutieren Auswirkungen übermäßigen Medienkonsums und Lösungsmöglichkeiten.
Die Schülerinnen und Schüler wenden Standardfunktionen (z. B. Schnitt) von Video- und Audioprogrammen an. PC, Videoschnittsoftware, Audioschnittsoftware	Die Schülerinnen und Schüler erläutern typische Merkmale verschiedener journalistischer Darstellungsformen (z. B. von Nachricht und Kommentar).	Die Schülerinnen und Schüler beschreiben Verhaltensmuster und Folgen von Cybermobbing, kennen Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten.	Die Schülerinnen und Schüler erstellen unter Anleitung ein Medienprodukt.	Die Schülerinnen und Schüler diskutieren Unterschiede zwischen virtuellen und realen Welten und die Bedeutung von (Helden-) Rollen in Büchern, Fernsehen, digitalen Spielen.
Die Schülerinnen und Schüler beschreiben technische Grundlagen des Internets (z. B. URL, IP-Adresse, Provider, Server).	Die Schülerinnen und Schüler erkennen, beschreiben und beurteilen Strategien in medialen Produktionen (z.B. bei Werbung).	Die Schülerinnen und Schüler nutzen altersgemäße Medien (z. B. Wiki, Lernplattform) zur Zusammenarbeit bei schulischen Projekten.	Die Schülerinnen und Schüler präsentieren ihr Medienprodukt vor Mitschülerinnen und Mitschülern.	Die Schülerinnen und Schüler kennen Grundregeln des Urheberrechts.

Benötigte Hard- und Software zum Kompetenzerwerb Jahrgangsstufe 7 bis 9

Bedienen und Anwenden	Informieren und Recherchieren	Kommunizieren und Kooperieren	Produzieren und Präsentieren	Analysieren und Reflektieren
Die Schülerinnen und Schüler bedienen und konfigurieren ein Betriebssystem (Installation von Software, Dateiverwaltung). PC, Betriebssystem	Die Schülerinnen und Schüler führen fundierte Medienrecherchen durch. PC, Browser, Betriebssystem	Die Schülerinnen und Schüler beschreiben Veränderungen und Wandel von Kommunikation an ausgewählten Beispielen (z. B. Soziale Netzwerke, Blogs und Foren).	Die Schülerinnen und Schüler entwickeln einen detaillierten Projektplan für die Erstellung eines Medienproduktes (z.B. Plakat, Bildschirmpräsentation, Audio-/ Videobeitrag).	Die Schülerinnen und Schüler analysieren und bewerten die Wirkung typischer Darstellungsmittel in Medien (z. B. im Film, in Computerspielen).
Die Schülerinnen und Schüler wenden erweiterte Funktionen von Textverarbeitungs-, Präsentations- und Bildbearbeitungsprogrammen an. PC, Textverarbeitung, Präsentationssoftware, Bildbearbeitungssoftware	Die Schülerinnen und Schüler sind vertraut mit Zitierweisen und Quellenangaben von Texten.	Die Schülerinnen und Schüler wenden Empfehlungen und Regeln zum Schutz der eigenen Daten und zur Achtung von Persönlichkeitsrechten Dritter an. PC, Browser, Internet	Die Schülerinnen und Schüler erstellen selbstständig ein Medienprodukt und setzen dabei unterschiedliche Gestaltungselemente (z. B. Farbe, Schrift, Bilder, Grafik, Musik, Kameraeinstellung etc.) bewusst ein.	Die Schülerinnen und Schüler analysieren und bewerten durch Medien vermittelte Rollen- und Wirklichkeitsvorstellungen.
Die Schülerinnen und Schüler wenden Tabellenkalkulationsprogramme an. PC, Tabellenkalkulation	Die Schülerinnen und Schüler vergleichen und analysieren Inhalt, Struktur, Darstellungsart und Zielrichtung von Informationsquellen.	Die Schülerinnen und Schüler kennen rechtliche Verpflichtungen bei Veröffentlichungen (z. B. Impressumspflicht); erkennen Kostenfallen im Internet, Spam- und Phishing-Mails.	Die Schülerinnen und Schüler präsentieren ihre Ergebnisse zielgruppenorientiert und achten auf ihre Körpersprache und Stimme. Lizenzen. Computer, Tabellenkalkulation	Die Schülerinnen und Schüler kennen Urheberrechtsregeln für Downloadangebote, Film- und Musikbörsen, Creative-Commons-Lizenzen.
Die Schülerinnen und Schüler wenden erweiterte Bearbeitungsfunktionen von Audio- und Videoprogrammen an. PC, Videoschnitt- und Audioschnittsoftware	Die Schülerinnen und Schüler filtern themenrelevante Informationen aus Medienangeboten, strukturieren sie und bereiten sie auf.	Die Schülerinnen und Schüler analysieren und erkennen den Einfluss der Medien auf die Meinungsbildung in einer demokratischen Gesellschaft und erfahren, wie sie sich selber einbringen können.	Die Schülerinnen und Schüler geben Mitschülerinnen und Mitschülern kriteriengeleitet Rückmeldungen zum Medienprodukt und zur Präsentationen.	Die Schülerinnen und Schüler kennen die historische Entwicklung der Massenmedien und analysieren ihre wirtschaftliche und politische Bedeutung.

Daraus ergibt sich ein kurzfristiger Bedarf von:

5 Beamer

5 Laptops

5 Dokumentenkameras

30 Tablets

Microsoft-Office

Inhaltsangabe

1. Zielsetzung	3
2. Infrastruktur Hardware	4
3. Schaubild Hardware	6
4. Infrastruktur Software	7
5. Schaubild Logineo	9
6. Anlage : Konzept Medienscouts	10
7. Kompetenzrahmen 5/6	13
8. Kompetenzrahmen 7/8	
9. Kompetenzrahmen 9	
10. Benötigte Hard- und Software zum Kompetenzerwerb	

1. Zielsetzung

Ein Medienkonzept soll für alle Beteiligten verbindliche Richtlinien formulieren. Es bietet für den Schulträger und die Schule Planungssicherheit, da es nicht nur den Ist-Zustand festhält, sondern auch die durch die Schulprogrammarbeit und die Vorgaben des Schulministeriums geforderten Ziele in kurz- und mittelfristige Anforderungen an die mediale Ausstattung fixiert.

„Für Schülerinnen, Schüler und Eltern bedeutet es Verlässlichkeit bei einem systematischen Erwerb von Medienkompetenz. Es ist nicht mehr vom einzelnen Fachlehrer abhängig, welche Inhalte vermittelt werden, sondern alle Schülerinnen und Schüler verfügen am Ende ihrer Schulzeit aufgrund festgelegter Standards über die gleichen Basiskompetenzen, die einen erfolgreichen Start ins Berufsleben unterstützen.“¹

Lehrerinnen und Lehrer erwerben zunächst selber Medienkompetenz. Dies wird durch diverse Fortbildungen erworben und durch den Einsatz unterschiedlicher Medien abgesichert. Sie erfahren eine Entlastung, da sie auf die erworbenen Fähigkeiten der SchülerInnen am Ende jeder Jahrgangsstufe zurückgreifen können. So muss nicht jeder Lehrer, den Schülern den Umgang mit einer Präsentationssoftware vermitteln, da diese Fähigkeit von den Schülern am Ende der Jahrgangsstufe 5 erworben wird.

Weiterhin soll

- eine gemeinsame Sammlung von Unterrichtsmaterialien angelegt werden.
- eine auf die Fächer ausgelegte Software zur Verfügung stehen.
- eine auf die Fächer ausgelegte Ausstattung mit Printmedien vorhanden sein.
- methodisch gleiche Voraussetzungen für jede Jahrgangsstufen geschaffen werden.
- der Zugang zu allen Medien (digital und analog) geschaffen werden.

1 <http://www.medienberatung.schulministerium.nrw.de/medienkonzept/>

2. Infrastruktur Hardware

An unserer Schule unterteilen wir verschiedene Lern- und Arbeitsumgebungen.

1) Das Pädagogische Netz

Der Server des Pädagogischen Netzes verwaltet verschiedene Untergruppen, wie z.B. die **Medienräume 4.2.1 und 4.2.3**. Beide Räume verfügen über 30 PCs und einen Beamer. Die Räume sind Kernstück des Informatikunterrichtes und sind auch durch andere Lerngruppen sehr stark ausgelastet.

Das Selbstlernzentrum verfügt über 10 PCs und ist für die Sekundarstufe II als Lernort gedacht, in dem sich Oberstufenschüler alleine aufhalten dürfen um z.B. Referate vorzubereiten.

Die Schülerbibliothek verfügt über 3 PCs, davon 2 für Schüler und einen PC für die Verwaltung der Printmedien. Hier können sich vor allem Schüler der Sekundarstufe I auf Unterrichtsinhalte vorbereiten. Hier besteht ein starker Bedarf an zusätzlichen PC-Arbeitsplätzen.

Die Lehrerarbeitsräume und das Kommunikationszentrum verfügen über insgesamt 6 PC-Arbeitsplätze. Dies ist bezogen auf ein Kollegium von 55 bis 60 Personen relativ gering, insbesondere, wenn man bedenkt das der Ganztagsbetrieb die Kollegen zu einer höheren Präsenzzeit an der Schule zwingt.

Der Medienraum 4.1.1 ist für Präsentationen und Konferenzen gedacht. Er verfügt über einen PC mit Beamer.

Drei Whiteboardräume, einer bei den Naturwissenschaften und zwei in Ebene 4. Die besten Erfahrungen wurden hier bei dem Smartboard gemacht. Das System von Panasonic ist nicht zu empfehlen.

Insgesamt **25 Laptops** (Gelagert in 2 Laptopschränken im Kommunikationszentrum) und **25 Beamer**, die den Fachschaften zugeordnet sind.

Die Laptops wählen sich über das **W-Lan** der Schule ins Pädagogische Netz ein. Der Ausbau des W-Lans soll mit Ausnahme der Sporthalle und des Musiktraktes 2017 abgeschlossen werden.

Alle oben aufgeführten Endgeräte (ca. 105) teilen sich eine 50 Mbit – Leitung als Zugang zum Internet. Da hier noch die privaten Geräte der Kollegen hinzu kommen, ist ein Ausbau dieser Ressource dringend erforderlich.

2) Verwaltungsnetz

Der Server des Verwaltungsnetz verwaltet 2 PCs der Schulleitung, 3 PCs der Oberstufenkoordination, 1 Laptop der Mittelstufe, 1 Laptop der Erprobungsstufe, 2 PCs des Sekretariats und 1 PC im Kommunikationszentrum.

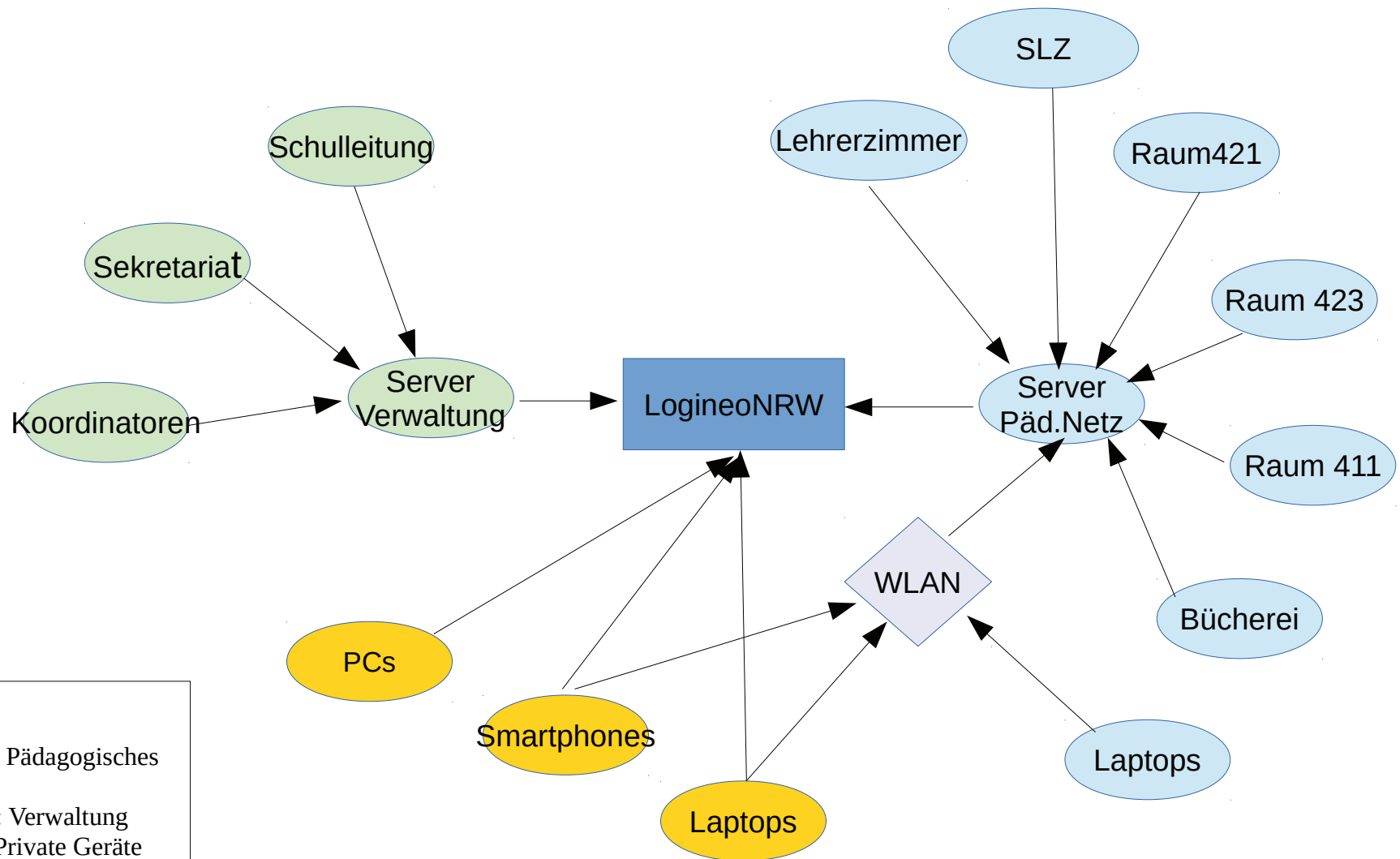
3) Private Endgeräte Lehrer/Mitarbeiter

Alle Kollegen und Mitarbeiter können den Internetzugang mit ihren eigenen Smartphones und Laptops/Tablets nutzen. Dies ist vor allem notwendig, da dem Kollegium zu wenige schuleigene Endgeräte zur Verfügung stehen.

4) Private Endgeräte Schüler

Bisher können die Schüler mit ihren eigenen Geräten keine schulischen Ressourcen nutzen.

3. Schaubild Infrastruktur



4. Infrastruktur Software

Logineo NRW

Das Land NRW und die kommunalen Spitzenverbände haben sich darauf verständigt, den Schulen in NRW eine datenschutzkonforme und geschützte Arbeitsplattform zur schulischen Kommunikation, Organisation und Dokumentenverwaltung zur Verfügung zu stellen.

Mit LOGINEO NRW soll ein geschützter Vertrauensraum im Internet geschaffen werden, um Lernen und Leben mit digitalen Medien zu erfahren und eine Kultur des Miteinanders in der digitalen Welt zu entwickeln.

Die webbasierte Basis-IT-Infrastruktur LOGINEO NRW wurde vom Kommunalen Rechenzentrum Niederrhein, von LVR-InfoKom und regioIT Aachen entwickelt und wird auf kommunalen Servern in NRW betrieben.

Koordiniert wird das Projekt LOGINEO NRW von der Medienberatung NRW im Auftrag des Ministeriums für Schule und Weiterbildung.

LOGINEO NRW bietet in der Basis-Version folgende Funktionen und Module:

Benutzerverwaltung mit Single-Sign-On

Groupware mit E-Mail, Kalender und Adressbuch

Cloud-Dateimanager und Mediathek

erweiterte learn:line NRW mit Zugriff auf lizenzgeschützte Materialien

standardisierte Schnittstellen zu weiteren Produkten (Digitaler Medienpass NRW, Webweaver, Moodle)²

Alle Arbeits-/Lernumgebungen sind voneinander getrennt. Eine Kommunikation zwischen den Bereichen war nur schwer bzw, gar nicht möglich. Die Lernplattform Logineo NRW soll hier Abhilfe schaffen.

1) Kommunikation Schulleitung – Kollegium

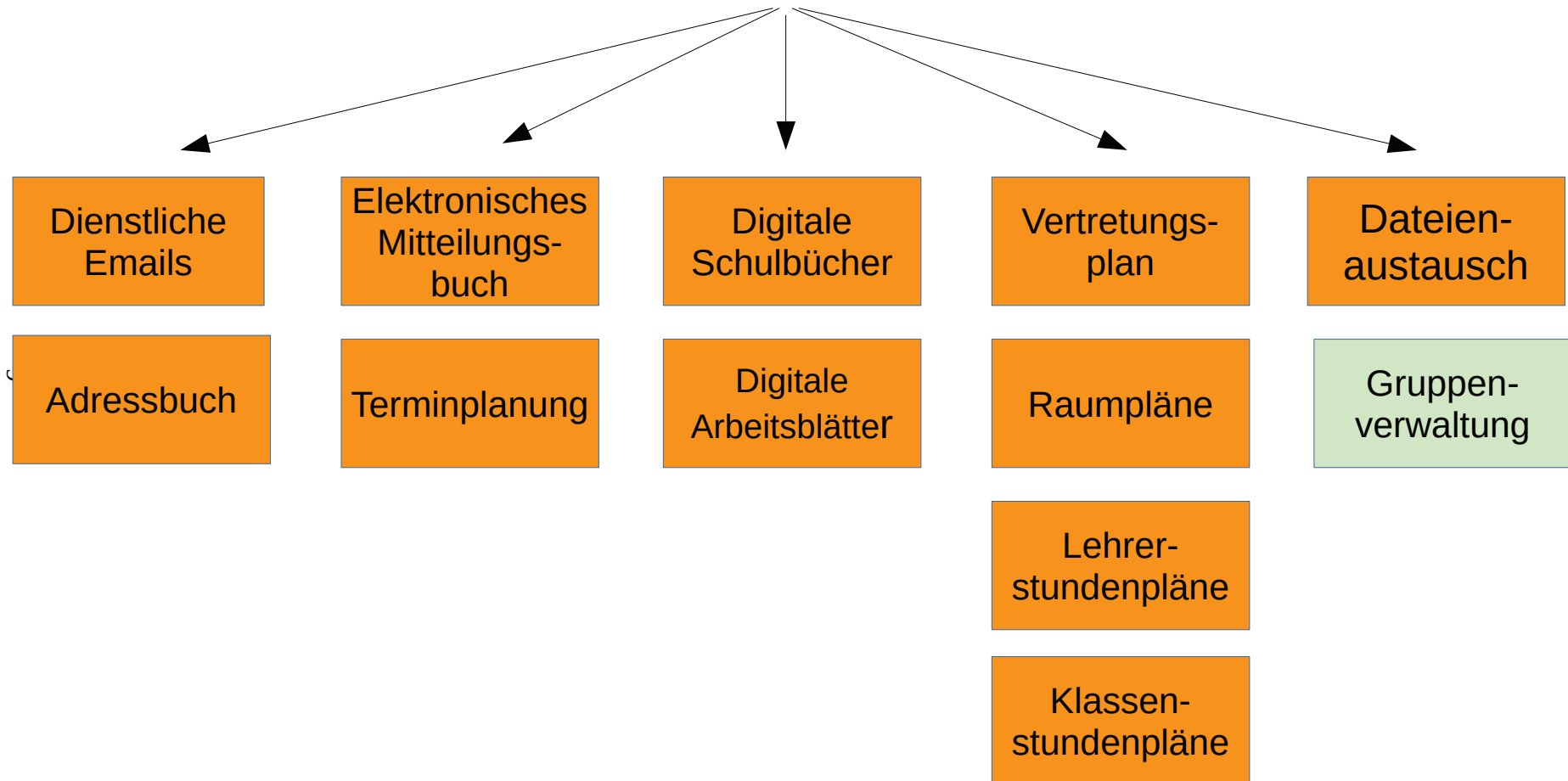
²<http://www.logineo.schulministerium.nrw.de/LOGINEO/Basis-Infrastruktur-f%C3%BCr-Schulen-in-NRW/>

Über Logineo verfügt jeder Kollege/Mitarbeiter über eine dienstliche Emailadresse. Damit haben wir zum ersten Mal eine saubere Trennung zwischen dienstlichen und privaten Emails. Logineo bietet aber noch weitere Möglichkeiten:

- Zugriff auf den Vertretungsplan
- Zugriff auf Klassen-/Kurspläne
- Zugriff auf Raumpläne
- Elektronisches Mitteilungsbuch
- Datenaustausch (z.B. für Fachkonferenzarbeit, Mitteilungen für Lehrerkonferenzen)
- Kurzfristige Terminänderungen

.....

LogineoNRW



6. Anlage

Konzept: Medienscouts (Katharina Benning, November 2016)

Ziel: Erweiterung der Medienkompetenz für einen sicheren, kreativen, verantwortungsvollen und selbstbestimmten Umgang mit Medien

Idee: Ausbildung von Medienscouts in der Schülerschaft

- Eine Schülergruppe wird entlang des Konzepts „Mediencouts“ der Landesanstalt für Medien NRW (LfM) schulintern zu den Themen „Internet und Sicherheit“, „Social Communities“, „Handy“ und „Computerspiele“ geschult.
- Darüber hinaus beinhaltet das Programm die Förderung von Kompetenzen im sozialen Lernen, Kommunikation und Beratung, sodass den Mediencouts eine zielgerichtete Weitergabe von Wissen möglich ist.
- Im Schulalltag finden die Mediencouts ihre Einsätze:
 - in Beratungspausen / an Terminen für Beratungszeiten, in denen individuelle Probleme besprochen werden können.
 - als Referenten im Rahmen von Unterricht.
 - als Ausbilder in Projekten/im Unterricht, beispielsweise: Handy-/Internetführerschein, Referate zu Datenschutz/Sicherheit im Internet, Urheberrechte etc.

Umsetzung:

Unsere Schülerschaft gehört zu den sogenannten **digital natives**. Ein Alltag ohne Smartphone, Internet, Social Media etc. ist für diese Generation nicht mehr vorstellbar. Voraussetzung für einen sicheren, kreativen, verantwortungsvollen und selbstbestimmten Nutzen (der Vorteile) der Medien sind Wissen und Handlungsfähigkeit sowie Reflexionsvermögen seitens der Schülerinnen und Schüler.

Die Förderung von Medienkompetenz ist Teil des Bildungs- und Erziehungsauftrags von Schule. Im Rahmen von Unterricht kann punktuell auf Möglichkeiten und Gefahren der Mediennutzung eingegangen und Kompetenzen im Umgang mit Neuen Medien geschult werden. Im Sinne der Schulentwicklung ist eine anhaltende Präsenz der Auseinandersetzung mit Medien in unserem Schulalltag wünschenswert. Die Thematisierung von Problemen und Gefahren sowie die Beratung zu richtigen Verhaltensweisen, sicherem Umgang und Chancen der Mediennutzung für den schulischen Alltag kann Konflikte vorwegnehmen (Prävention) bzw. Konflikte aufgrund von frühzeitiger Aufmerksamkeit in ihrer Brisanz einschränken. Zudem betont eine anhaltende

Auseinandersetzung mit den Möglichkeiten und Gefahren von aktiver Mediennutzung die Wertvorstellung unserer Schule, unseren Schülerinnen und Schülern zu einem rechten Maß in Konsum und Mediennutzung zu verhelfen.

Die Förderung von aktiver Mediennutzung im Rahmen von Unterricht bringt es mit sich, dass sich die Lehrkraft in der Rolle des Wissenden bzw. Wissensvermittler befindet. Es ergibt sich schnell eine Situation des „erhobenen Zeigefingers“, welche u.U. mit einer abwehrenden Haltung der Schülerinnen und Schüler einhergeht. **Peer-to-Peer-Education** eröffnet die Möglichkeit, dass etwa Gleichaltrige voneinander lernen. Zudem erweist es sich an dieser Stelle als vorteilhaft, dass Gleichaltrige über ein ähnliches Mediennutzungsverhalten verfügen und folglich über aktuelle Entwicklungen informiert sind und in diesbezüglichen Fragen aufklären können.

Antizipation von Schwierigkeiten:

Es ist in zwei Formen mit Herausforderungen zu rechnen. Diese bestehen zum einen in einer langfristigen Organisation und Umsetzung des Projekts und zum anderen in der Akzeptanz im Kollegium und in der Schülerschaft. Schulentwicklung ist ein Prozess, der von der Schulgemeinschaft getragen und zielorientiert durchgeführt werden muss. Mit Blick auf ein Lehrerkollegium kann das Bestreben, Veränderungen und Neues einzuführen, begründet zu Widerständen führen. Diese können sich beispielsweise in Form einer Abwehrhaltung gegenüber dem Projekt äußern. Um diesem Widerstand entgegenzuwirken, sollen dem Kollegium von vornherein die Ziele und Motivationen für dieses Projekt sowie die geplanten Abläufe kommuniziert werden. Eine Akzeptanz im Kollegium ist zum Ersten zwingend notwendig, da ein Projekt ohne die Unterstützung durch die Schulgemeinschaft ohne Nachhaltigkeit ist. Zum Zweiten ist das Vertrauen des Kollegiums insbesondere aber auch aus dem Grund essentiell, als dass die Medienschouts anerkannter Teil des Schulalltags werden sollen. Die Medienschouts sind in jeglichen Fragen rund um einen sicheren, kreativen, verantwortungsvollen und selbstbestimmten Umgang mit Medien die zentralen Ansprechpartner für unsere Schülerschaft und unser Kollegium und sollen ihre Rolle mit Unterstützung und Förderung ihrer Lehrkräfte (und Mitschüler) ausüben. Eben gleiche Informationsvermittlung gilt auch für die Schülerschaft, sodass Transparenz hinsichtlich Zielen und Anwendungssituationen geschaffen wird und ein Bekanntheitsgrad erreicht werden kann, der eine rege Nutzung des Angebots mit sich zieht. Die angesprochene organisatorische Herausforderung bezieht sich insbesondere auf die langfristige Umsetzung und Integration der Medienschouts und ihrer Ausbildung in den Schulalltag. In einem ersten Durchgang werden Schüler und Schülerinnen durch einen Referenten zu Medienschouts ausgebildet und arbeiten mindestens ein Jahr in dieser Funktion. Der Nachwuchs kann in den darauffolgenden Jahren von den „alten Hasen“ ausgebildet und unterstützt werden. Ein (didaktisch reduziertes) anleitendes Ausbildungshandbuch kann erstellt werden. Nach Rücksprache mit Frau Tetenberg und Herrn Brinkmann könnten sich diese beiden Kollegen nach konkreter Absprache eine

Betreuung des Projekts in dem Sinne vorstellen, als dass sie den Kontakt zwischen Mediencouts und interessierten Neuanwärtern herstellen.³

Organisatorisches:

- Anfrage Interesse SuS (Anzahl Mediencouts?)
- Schulungstermine festlegen
- Abgleich Möglichkeiten der Integration des Projekts in Vorhaben des schulinternen Lehrplans
- Beratungspausen/-termine festlegen
- Informationsveranstaltung für Kollegium
- Informationsveranstaltung/Kommunikationswege Schülerschaft

³ Weitere Informationen unter <http://www.mediencouts-nrw.de>