



**Einladung  
zur 19. Sitzung  
des Schulausschusses  
am Mittwoch, dem 07.03.2018,  
um 17:00 Uhr in der Pausenhalle der Luitgardisschule, Seminarstraße 21**

**Vor Beginn der Sitzung findet um 16:00 Uhr ein Rundgang/Vorstellung der  
Luitgardisschule statt.  
Treffpunkt: Pausenhalle Luitgardisschule**

### **Tagesordnung**

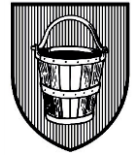
#### **I. Öffentlich**

- |   |  |
|---|--|
| 1 | Einwohnerfragestunde   |
| 2 | Feststellung der Sitzungsniederschriften vom 16.01 und 06.02.2018  |
| 3 | 04 - 16 1423/2018 Lernförderliche IT-Ausstattung an den Schulen;<br>hier: Medienentwicklungsplan der Stadt Emmerich am Rhein   |
| 4 | 04 - 16 1424/2018 Bildung von Eingangsklassen an den weiterführenden Schulen der<br>Stadt Emmerich am Rhein;<br>hier: Ergebnisse der Anmeldewoche (19. bis 24. Februar 2018) |
| 5 | 04 - 16 1425/2018 Information über die Schulbaumaßnahmen in Emmerich am Rhein  |
| 6 | Mitteilungen und Anfragen  |
| 7 | Einwohnerfragestunde   |

46446 Emmerich am Rhein, den 26. Februar 2018

Elisabeth Braun  
Vorsitzende

*Wir danken der Luitgardisschule und der Europaschule für die Bereitstellung der  
Räumlichkeiten.*



TOP	
Vorlagen-Nr.	Datum

<b>Verwaltungsvorlage</b>	<b>öffentlich</b>	<b>04 - 16</b>	<b>26.02.2018</b>
		<b>1423/2018</b>	

Betreff

Lernförderliche IT-Ausstattung an den Schulen;  
hier: Medienentwicklungsplan der Stadt Emmerich am Rhein

Beratungsfolge

Schulausschuss	07.03.2018
Haupt- und Finanzausschuss	20.03.2018
Rat	10.04.2018

**Beschlussvorschlag**

Der Rat verabschiedet den ersten Medienentwicklungsplan für die Jahre 2018 bis 2021.

## Sachdarstellung :

Das Land Nordrhein-Westfalen gibt durch Schulgesetz für das Land NRW im § 79 vor, dass Schulträger verpflichtet sind, die für einen ordnungsgemäßen Unterricht erforderlichen Schulanlagen, Gebäude, Einrichtungen und Lehrmittel bereitzustellen und zu unterhalten. Hinzu kommt noch, dass eine am allgemeinen Stand der Technik und Informationstechnologie orientierte Sachausstattung zur Verfügung zu stellen ist.

Ableitend davon hat die Stadt Emmerich am Rhein im Rahmen seiner Schulträgeraufgaben in den letzten Jahren bereits erheblich in die Infrastruktur investiert, um den Schulen eine verlässliche Nutzung der zur Verfügung gestellten Medien zu gewährleisten.

Der anhängende Medienentwicklungsplan (MEP) beleuchtet die derzeitige Ausstattung der städtischen Schulen und zeigt auf, welche Veränderungen im Planungszeitraum bis 2021 in Abstimmung mit den Schulen erfolgen sollen.

Die ersten vorbereitenden Arbeiten zur Erstellung dieses MEP hat die Verwaltung bereits im Jahr 2016 aufgenommen. Dabei wurden von Beginn an, alle städtischen Schulen einbezogen. Insbesondere der Aktualisierung der Medienkonzepte der einzelnen Schulen, wurde entsprechende Zeit und Aufmerksamkeit zugedacht. Dabei wurden die Schulen und die Verwaltung nicht nur vom Kommunalen Rechenzentrum Niederrhein (KRZN) als technischer Kooperationspartner, sondern auch intensiv von Medienberatern des Kompetenzteams für den Kreis Kleve unterstützt.

Aus den einzelnen Medienkonzepten wurde der Bedarf der Schulen ermittelt. Dieser Bedarf floss dann in die weitere Ausgestaltung des Medienentwicklungsplans ein. Beispielfhaft sind hier drei Punkte genannt, die sich in den Bedarfen aller Schulen widerspiegeln:

- **IT-gestützte Präsentationsmedien** (interaktive Whiteboards oder TouchPanels),
- in möglichst allen Räumen einsetzbare **flexible Endgeräte** (Tablet oder Laptop) in ausreichender Anzahl und
- eine **ausreichend dimensionierte und verlässliche Internetverbindung**.

Weitere Punkte bei den weiterführenden Schulen, die Beibehaltung von EDV-Räumen, z. B. für den Informatikunterricht oder die Erarbeitung eines IT-Konzeptes zum Thema BYOD (Bring Your Own Device), der zum Ziel hat, dass jeder Schüler über ein eigenes Gerät für den Einsatz im Unterricht verfügen sollte.

Die Umsetzung des MEP wird den Schulen einen modernen, mediengestützten Unterricht ermöglichen und hat zum Ziel, die Bedingungen zur Vermittlung von Medienkompetenz in den Schulen dauerhaft an den technischen Möglichkeiten auszurichten.

Die finanziellen Auswirkungen des Medienentwicklungsplanes wurden soweit in der vom Rat am 20. Februar verabschiedeten Haushaltssatzung für 2018 eingearbeitet.

In der Sitzung werden weitere Erläuterungen zur Medienentwicklungsplanung erfolgen.

### **Finanz- und haushaltswirtschaftliche Auswirkungen :**

Die Maßnahme hat haushaltsrechtlichen Auswirkungen für die Haushaltsjahre 2018 ff. Sie wurden in die Planungen und Budgets der einzelnen Schulen bereits aufgenommen.

### **Leitbild**

Die Maßnahme steht im Einklang mit den Zielen des Leitbildes Kapitel 6.2.

Peter Hinze  
Bürgermeister

Anlage/n:

04 - 16 1423 2018 A 1 Medienentwicklungsplan-Schulen 2018-2021

04 - 16 1423 2018 A 2 Medienkonzepte Schulen





# Medienentwicklungsplan Schulen

2018 - 2021



## Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung .....	1
1.1	Vorwort.....	1
1.2	Gesetzliche Grundlagen – Verpflichtung des Schulträgers .....	1
1.3	Vorgehen des Schulträgers .....	1
1.4	Gesellschaftlicher Wandel .....	1
1.5	Ziele .....	3
2	Ausgangssituation.....	5
2.1	Planungsgrundlage .....	5
2.2	Grundlegende Kennzahlen .....	5
2.3	IT – Netzwerkinfrastruktur.....	5
2.4	Internetanbindung .....	7
2.5	IT-Ausstattung.....	8
2.6	Aufstellung Gerätetypen .....	8
2.7	Serverstrukturen .....	10
2.8	Sicherheitstechnik.....	10
2.9	Datenschutz .....	10
2.10	Cloud-Dienste .....	10
3	Projektplanung .....	11
3.1	Aufbau Medienentwicklungsplan .....	11
3.2	Projektablauf .....	12
4	Medienkonzepte.....	14
4.1	Pädagogik vor Technik .....	14
4.2	Medienkonzept - Rahmen.....	14
4.3	Umsetzung.....	15
4.4	Kooperation und Kommunikation .....	17
5	Grundlagen IT-Konzeption .....	18
5.1	Veränderungen bei Medienkonzepten .....	18
5.2	Quantität .....	18
5.3	Qualität.....	18
5.4	Verfügbarkeit.....	19
6	Anforderungen IT – Konzept.....	20
6.1	Auswahlkriterien.....	20
6.2	Jede Schule – Jeder Schüler .....	20
6.3	Planungssicherheit.....	20

6.4	Flexibilität .....	20
6.5	Standardisierungen .....	21
6.6	Einsatz der Ausstattung .....	21
7	Die IT-Ausstattung .....	22
7.1	Schwerpunkte des IT-Konzeptes .....	22
7.2	Schwerpunkte Priorität 1 .....	22
7.2.1	Im Jahr 2018 .....	22
7.2.2	Im Jahr 2019 .....	23
7.2.3	Im Jahr 2020 .....	24
7.2.4	Im Jahr 2021 .....	25
7.3	Erläuterungen zu den Anschaffungen .....	25
7.3.1	Präsentationstechnik .....	25
7.3.2	Flexible Endgeräten .....	26
7.3.3	Aufbau WLAN .....	27
7.3.4	Mobile-Device-Management .....	27
7.3.5	Ausstattung neuer Medienraum .....	28
7.3.6	Weitere Ausstattung .....	28
7.4	Schwerpunkte Priorität 2 .....	28
7.4.1	Auflistung weitere Schwerpunkte .....	28
7.4.2	Ausbau Netzwerkverkabelung .....	28
7.4.3	Software und Lizenzen .....	29
7.4.4	Konzeption BYOD entwickeln .....	30
8	Auswirkung .....	31
8.1	Veränderungen Massen .....	31
8.2	IT-Endgeräte .....	31
8.3	Präsentationsmedien .....	31
8.4	Laptops / Tablets .....	32
9	Zeitplan .....	33
9.1	Umsetzung 2018 .....	33
9.2	Weiterführende Schulen .....	33
9.3	Grundschulen .....	34
10	Ausbau der Internetanbindung .....	35
10.1	Auswirkung Gesamtplanung .....	35
10.2	Einordnung Bedarf .....	35
10.3	Internetanbindung über Kabeltechnik .....	35
10.4	Zukünftige Ausrichtung .....	36

10.5	Förderung Breitband .....	36
10.6	Alternative Umsetzung von Glasfaseranschlüssen.....	37
10.7	Anpassung der Anschlusskapazitäten .....	37
11	Investitionsplanung.....	39
11.1	Investitionen 2018.....	39
11.2	Investitionen 2019.....	39
11.3	Investitionen 2020.....	40
11.4	Investitionen 2021 .....	41
11.5	Fördermittel.....	41
11.6	Aktuelle Entwicklungen .....	41
12	Fortbildung.....	42
12.1	Einfluss der IT auf Unterrichtsmethoden.....	42
12.2	Eigeninitiative der Schulen.....	42
12.3	Erfordernis Fortbildung .....	42
12.4	Mögliche Schulungsansätze .....	43
12.5	Schulungspartner .....	44
13	Wartung & Support .....	45
13.1	Grundlage .....	45
13.2	Supportaufbau .....	45
13.3	Erfahrungswerte Support .....	45
13.4	Wartung .....	46
14	Controlling .....	47
14.1	Controlling innerhalb der Umsetzung.....	47
14.2	Feedbackgespräche Schulen .....	47
14.3	Sachstandsberichte .....	47
14.4	Jahresabschlussbericht .....	47
15	Positive Nebeneffekte.....	48
15.1	Positive Effekte .....	48
15.1.1	Positiver Einfluss bei der Wahl des Schulortes .....	48
15.1.2	Einfluss auf Lehrkräfte .....	48
15.1.3	Einfluss auf Arbeitgeber und Arbeitnehmer .....	48
16	Danksagung .....	49
17	Anhänge .....	50
17.1	Medienkonzepte der Schulen .....	50

# **1 Einleitung**

## **1.1 Vorwort**

Die Stadt Emmerich am Rhein ist Träger von derzeit zehn Schulen. Dazu gehören sechs Grundschulen, je eine Haupt- und Realschule, die auslaufen (noch Jahrgänge 9 und 10), sowie ein Gymnasium und eine sich im Aufbau befindliche Gesamtschule (derzeit Jahrgänge 5 bis 8).

Auf Grundlage der veränderten Anforderung an Schulen, hat die Stadtverwaltung Emmerich am Rhein im November 2016 in Zusammenarbeit mit den Schulen und Partnern damit begonnen, diesen Medienentwicklungsplan (MEP) zu erstellen.

Dieser bildet die Jahre 2018 bis 2021 ab. Bei Erstellung des MEP war im Besonderen zu beachten, dass sich Veränderungen im Bereich der Informationstechnik in sehr kurzen Zyklen abbilden.

## **1.2 Gesetzliche Grundlagen – Verpflichtung des Schulträgers**

Im Schulgesetz für das Land NRW ist in § 79 die Verpflichtung des Schulträgers festgeschrieben, den Schulen die zur Aufgabenerfüllung erforderliche Sachausstattung zur Verfügung zu stellen und diese regelmäßig an die notwendigen Bedarfe anzupassen. In diesem Kontext wird auch konkret die Informationstechnik genannt. Demnach ist der Schulträger verpflichtet, seinen Schulen „eine am allgemeinen Stand der Technik und Informationstechnologie orientierte Sachausstattung“, zur Verfügung zu stellen.

Da der Gesetzgeber diesen Rahmen nicht weiter spezifiziert, hat sich der Schulträger – auch lt. Empfehlung der Medienberatung NRW – unter Einhaltung der Allgemeinen Haushaltsgrundsätze, der Wirtschaftlichkeit, Effizienz und Sparsamkeit gem. §75 GO NRW- am Bedarf der Schulen zu orientieren.

Laut der Medienberatung NRW – gleichsam Beratung für Schulen und für Schulträger – besteht im Rahmen der Budgetverantwortung der Schulträger die Notwendigkeit, angemeldete Bedarfe in Kooperation mit den Schulen auf die damit verbundene Zielsetzung zu prüfen.

## **1.3 Vorgehen des Schulträgers**

Auch bisher wurden die Schulen mit Infrastruktur, als auch mit entsprechender Informationstechnik ausgestattet. Die rasanten Veränderungen im Bereich der Informationstechnik und die sich daraus ergebenden Anforderungen haben zu fortwährenden Anpassungen geführt. Allerdings wurde durch die höher werdenden Anforderungen, sowohl in Bezug auf Quantität als auch im Bereich der Qualität deutlich, dass dieser sehr schnellen Entwicklung, nur durch eine langfristig aufgestellte strukturierte Planung begegnet werden kann.

## **1.4 Gesellschaftlicher Wandel**

In unserer Gesellschaft verstärkt sich der Wandel hin zu einer „Wissensgesellschaft“, in der die Anforderungen an jeden einzelnen sich anders definieren als bisher. Die Gesellschaft



von Morgen wird ihren Wohlstand auf technologischem Wissen und Handlungskompetenz in allen Lebensbereichen aufbauen.

Die Verwendung von IT-Technik ist schon heute im Alltag vieler Menschen angekommen. Es ist nach jetzigem Stand davon auszugehen, dass sich diese Entwicklung nicht nur fortsetzen, sondern noch deutlich beschleunigen wird. Beispiele aus anderen Ländern machen dies deutlich. Daraus ergibt sich, dass der Umgang mit diesen Techniken in Zukunft in deutlich mehr Lebensbereichen erforderlich sein wird. Ebenso wird es selbstverständlich sein, dass sich diese Prozesse permanent verändern.

Im Zeichen des demographischen Wandels und dem damit schon heute deutlich spürbarem Fachkräftemangel wird es hier im Besonderen darauf ankommen, ob die Schulen zukünftig dazu in der Lage sind ihren Schülern, die Anforderungen, die eine Wissensgesellschaft an sie stellt zu vermitteln. Die Schüler müssen am Ende ihrer Schullaufbahn den Anforderungen eines modernen und weitgehend digitalisierten „Alltags“ gewachsen sein.

Gerade im ländlichen Raum kann die Frage nach Schulen, die Schüler mit entsprechenden Fähigkeiten ausbilden, eng mit vielen mittelfristigen Entwicklungsfragen der Kommune verbunden sein. Wesentlich ist z.B., ob Auszubildende zur Verfügung stehen, die über entsprechende Medienkompetenz verfügen, um moderne Verfahrenstechniken zu verstehen. Diese Auszubildenden sind es, die später als Fachkraft ein Unternehmen weiter entwickeln sollen. Dazu bedarf es keines „IT-Spezialisten“, sondern in erster Linie Menschen, die über ein grundsätzliches Verständnis von IT-Zusammenhängen verfügen. Ein solches Verständnis und die damit im Zusammenhang stehenden Fähigkeiten sind aber nicht einfach gegeben. Diese müssen, wie Lesen und Schreiben, einem jeden vermittelt werden. Ein Unternehmen, das in Zukunft nicht über entsprechend ausgebildete Fachkräfte verfügt, wird Entwicklungschancen nicht wahrnehmen können. Zum Beispiel, weil es im Gegensatz zu Mitbewerbern seine Prozesse nicht digitalisiert. Auch führt dies dazu, dass Unternehmen nicht in der Lage sein werden, ihre Produkte den digitalisierten Anforderungen ihrer Kunden entsprechend anzupassen. Somit werden die dort vorhandenen Arbeitsplätze verloren gehen. Die damit verbundenen Steuereinnahmen werden der Kommune folglich nicht mehr zur Verfügung stehen. Wo Arbeitsplätze fehlen, besteht immer die Gefahr, dass sich die dort lebenden Bürger zu einem nicht unerheblichen Teil umorientieren.

Im Gegensatz dazu hat ein Unternehmen, das über gut ausgebildete Fachkräfte mit Knowhow im Bereich der Informationstechnik verfügt und ohne weitere Probleme aus einem großen Pool qualifizierter Arbeitskräfte am Standort schöpfen kann, alle Möglichkeiten, im Wettbewerb zu bestehen. Hier sind dann auch die grundlegenden Voraussetzungen gegeben, aus der sich immer schneller bewegenden Digitalisierung als Gewinner hervor zu gehen. Jeder Kommune ist generell daran gelegen, dass sich Unternehmen in Ihrem Einzugsgebiet positiv entwickeln. Aber welche Einflussmöglichkeiten hat eine Kommune entsprechende Entwicklungen positiv zu begleiten? Durch eine mittel und langfristig angelegte Strategie wird sichergestellt, dass Schüler in den Bildungseinrichtungen einer Kommune die Möglichkeit erhalten, die erforderlichen Fähigkeiten zu erlernen. Eine solche Strategie wirkt sich nicht nur auf die Unternehmen aus. Die Schüler einer solchen Kommune haben deutlich bessere Möglichkeiten, bei dem Wechsel in das Arbeitsleben oder bei der Aufnahme eines Studiums, die gestellten Anforderungen zu bewältigen. Den Eltern wird deutlich, dass die Kommune in Bildung investiert. Die Lehrer einer Schule, denen moderne Lernmittel zur Verfügung stehen, sind motivierter, denn ihnen stehen mehr Methoden offen, den Unterrichtsstoff zu vermitteln. Somit wird die Kommune als Standort für Lehrkräfte interessanter.

Ein weiterer Punkt ist, dass sich in der allgemeinen öffentlichen Wahrnehmung der Stellenwert von Bildung verändert. Dadurch wird das Bildungsangebot einer Kommune heute noch deutlich genauer betrachtet. Grundsätzlich hat jeder Betroffene das Ziel, seinem Kind die besten Möglichkeiten der Weiterentwicklung zu ermöglichen. Gerade bei der Wahl des Wohnortes zeigt sich schon heute, dass das Bildungsangebot einer Kommune ein Kriterium ist, das zu einem nicht unerheblichen Anteil diese Entscheidung beeinflussen kann. Es ist aus heutiger Sicht davon auszugehen, dass sich diese Entwicklung durch die Veränderungen der Gesellschaft in den nächsten Jahren verstärken wird. Somit gehört im Verständnis betroffener Bevölkerungsgruppen zu einem attraktiven Wohnstandort eine entsprechend attraktive Schullandschaft. Die Kommune kann die Attraktivität der Schulen deutlich steigern, wenn diese über Merkmale verfügen, die Schulstandorte in anderen Kommunen so nicht vorweisen können. Ein Merkmal ist die dauerhafte Ausstattung der Schulen mit moderner Informationstechnik, die als Grundlage zur Vermittlung von Medienkompetenz erforderlich ist.

Nicht zuletzt muss der Kommune daran gelegen sein, jedem einzelnen Schüler entsprechende Entwicklungsmöglichkeiten innerhalb seiner Schullaufbahn zu ermöglichen. Gerade Schüler, die Schwächen in bestimmten Bereichen zeigen, können durch den Einsatz bzw. die Unterstützung von Lernmethoden durch Informationstechnik zu Leistungen geführt werden, die ohne diese Methoden mit den Zeitfenstern der Bildungseinrichtungen deutlich schwerer oder gar nicht zu erreichen sind. Exemplarisch zu benennen sind an dieser Stelle die Herausforderungen der Inklusion und die individuellen Fördermöglichkeiten.

Festzuhalten bleibt, die Digitalisierung hat einen erheblichen Einfluss auf die Entwicklung einer Kommune. Dieser Wandel kann durch entsprechende Maßnahmen innerhalb der Kommune positiv gestaltet werden. Somit sollten Veränderungen durch Digitalisierung nach Möglichkeit als Chance innerhalb der Kommune verstanden werden.

Die Stadt Emmerich am Rhein will diese Entwicklung aktiv begleiten. Der Ansatz ist, mit Hilfe des Medienentwicklungsplans die Möglichkeiten zur Vermittlung der Medienkompetenz innerhalb aller Schulen auf eine neue Ebene zu führen und diesen Standard dauerhaft zu erhalten.

## 1.5 Ziele

Folgendes lässt sich aus der im Punkt 1.3 skizzierten Entwicklung ableiten:

- ✓ Medienkompetenz ist als Fertigkeit immer mehr gefordert (Schlüsselqualifikation).



- ✓ Grund ist die Veränderung der Gesellschaft durch den Einfluss der IT-Technik.



- ✓ Gesetzliche Aufgabe von Schule ist es, Medienkompetenz zu vermitteln.



- ✓ Gesetzliche Aufgabe der Kommune ist es, die notwendigen Voraussetzungen schaffen.

Hier ist zunächst die Frage zu klären, wie die Stadt Emmerich am Rein mit dieser gesetzlichen Anforderung umgehen soll. Damit darauf eine Antwort gegeben werden kann, ist die Aufgabe zu betrachten, Ziele daraus abzuleiten und der sich bei Umsetzung ergebende Gesamtaufwand zu definieren.

Die Umsetzung des aus §79 Schulgesetz NRW erwachsenden Auftrages ist als ein komplexes Handlungsfeld zu qualifizieren, dass über die reine „Beschaffung Sachausstattung“ deutlich hinausgeht.

Aus der Zielsetzung „Schaffung von Voraussetzung zur Vermittlung von Medienkompetenz“ lässt sich in folgende Teilziele ableiten:

- **Die Sachausstattung der Schulen im Bereich der Informationstechnologie ist so aufzustellen, dass Medienkompetenz laut Lehrplan vermittelt werden kann.**
- **Die notwendige Handlungssicherheit für Politik, Schulen und Verwaltung soll geschaffen werden.**
- **Die Lehrkräfte an den Schulen sollen in die Lage versetzt werden, die zur Verfügung gestellte Informationstechnik auf Grundlage der Inhalte der festgelegten Kompetenzrahmen einsetzen zu können.**
- **Die Verfügbarkeit der erforderlichen technischen Ausstattung soll über entsprechende Maßnahmen sichergestellt werden.**



## 2 Ausgangssituation

### 2.1 Planungsgrundlage

Grundlage einer jeden Planung sollte zunächst einen Überblick über die vorhandenen Ressourcen sein (Ist-Analyse).

1. Welche Strukturen sind vorhanden?
2. Welche Ausstattung steht zum jetzigen Zeitpunkt zur Verfügung?

Nur so wird erkennbar, auf welcher Grundlage wir die bestehenden Ziele erreichen können

### 2.2 Grundlegende Kennzahlen

Grundlegende Informationen die Einfluss auf die genannten Ziele haben sind Anzahl der Schüler / Lehrkräfte, welche Schulformen innerhalb der Trägerschaft bestehen oder wieviel Schulen mit wieviel Schulstandorten vorhanden sind. Folgende Kennzahlen liegen dem Fachbereich 4 Schule und Sport vor (Stand 12.2017).

Art	Anzahl
Schüler	2831
Lehrkräfte	237
Schulformen	(2 in Auflösung) 5
Schulen	(2 in Auflösung) 10
Standorte	9

### 2.3 IT – Netzwerkinfrastruktur

Als Grundlage der Planungen wurde festgestellt, welche IT-Netzwerkinfrastruktur an den Schulen besteht.

An allen Standorten wurde eine sternförmige Netzwerkverkabelung mit entsprechenden Netzwerkunterverteilungen eingerichtet. Die Qualität der Netzwerkverkabelung ist nicht einheitlich im Vergleich der Standorte und auch innerhalb der Standorte heterogen. Je nach dem Jahr der Umsetzung der Maßnahme wurden die Materialien verwendet, die zu diesem Zeitpunkt Stand der Technik waren.

Über die jetzige Verkabelung können an allen Punkten Netzwerkgeschwindigkeiten von 100 Mbit gefahren werden. Zum Teil auch Geschwindigkeiten von 1 Gbit/s. Ältere Verkabelungen, auf Grundlage einer Vierdrahtverkabelung, können kein Power Over Ethernet abbilden und auch keine Geschwindigkeiten über 100Mbit/s. Somit ist die Nutzung von WLAN über diese Kabelverbindungen nicht ohne weiteres möglich. Hier zeigt sich, dass Weiterentwicklungen im Bereich der Verkabelungen, erheblichen Einfluss auf die Strukturen und Standards haben.

Durch die unterschiedlichen Anforderungen an die IT - Ausstattung zwischen Grund- und weiterführenden Schulen bestehen unterschiedlichen Anforderungen an die Netzwerkverkabelung. Die Anzahl der zur Verfügung stehenden Anschlüsse, wie auch die Anzahl an 220V

Anschlüssen wurde in der Vergangenheit bei Änderungen der Anforderungen entsprechend angepasst.

Insgesamt bildet sich folgende Netzwerkversorgung in den jeweiligen Gebäuden ab:

Standort	Angebundene Räume pro Standort
Hansastraße - Leegmeerschule	Lehrerzimmer, Anzahl Klassen, Verwaltung, Technikraum Heizung
Speelbergerstraße - Liebfrauenschule	Lehrerzimmer, Anzahl Klassen, Verwaltung, Technikraum Heizung
Seminarstraße - Luitgardisschule Elten / Europaschule	Lehrerzimmer, Anzahl Klassen, Verwaltung, Technikraum Heizung
Hinter dem Mühlenberg - Rheinschule	Lehrerzimmer, Anzahl Klassen, Verwaltung, Technikraum Heizung
Sulenstraße - Michaelschule	Lehrerzimmer, Anzahl Klassen, Verwaltung, Technikraum Heizung
Georgstraße - St. Georg-Schule Hüthum	Lehrerzimmer, Anzahl Klassen, Verwaltung, Technikraum Heizung
Brink Städt. Gesamtschule	Lehrerzimmer, Anzahl Klassen, Differenzierungsräume, JugendCafe, Teile Verwaltung
Paaltjesstege - Städt. Gesamtschule	Lehrerzimmer, Anzahl Klassen, Verwaltung, Differenzierungsräume, Fachräume, Aula, Teile der Flure, Technikraum Heizung
Grollscherweg Städt. Gesamtschule / Realschule	Lehrerzimmer, Medienräume, Verwaltung, Mediathek, Fachräume (Teil), IKEA Gebäude - Anzahl Klassen, Differenzierungsräume, Einzelräume z.B. Mensa
Hansastraße - Städt. Willibrord-Gymnasium	Lehrerzimmer, alle Klassen, Medienräume, Verwaltung, Mediathek, Fachräume Differenzierungsräume, Aula, Einzelräume z.B. Heizung

Die in den Standorten vorhandene Vernetzung bildet schon jetzt an einigen Standorten die Grundlage, um ein entsprechendes stabiles, professionelles, Controller gesteuertes WLAN (**Wireless Local Area Network**) aufzubauen. Eine solche Struktur ist zum einen erforderlich, um eine Anzahl von 30 und mehr Geräten pro Klasse gleichzeitig im Netzwerk stabil verwenden zu können. Zum anderen lässt sich nur so gewährleisten, dass die notwendige Konfiguration und Betreuung von Netzwerken dieser Dimensionen sowohl wirtschaftlich abzubilden ist, als auch Reaktionszeiten entstehen, die eine Verfügbarkeit auf hohem Niveau ermöglicht.

Schon im Jahr 2011 wurde damit begonnen, ein professionelles WLAN im Gebäude des Städt. Willibrord-Gymnasiums aufzubauen. Die dazu erforderliche Ausleuchtung des Gebäudes erfolgte im Laufe des Aufbaus der Strukturen. Das Gebäude wurde Zug um Zug, im laufenden Betrieb mit der Technik ausgestattet. Heute verfügt das Gebäude über eine ca. 90 prozentige WLAN Abdeckung im Bereich der Unterrichtsräume und der Lehrerbereiche.

Mit dem Einzug der Gesamtschule am Standort Brink im Jahre 2014 erfolgte dort, aus platztechnischen Gründen der Aufbau einer WLAN Struktur (Einrichtung eines Medienraums

nicht möglich). Als Grundlage erfolgte dazu zunächst, eine sogenannte „Ausleuchtung“ des Gebäudes. Dieser Ansatz dient heute generell als Grundlage WLAN Netze optimal nach dem jeweiligen Gebäude auszurichten. Die entsprechende Ausleuchtung hat dazu geführt, dass die notwendige WLAN Verfügbarkeit in allen Lernbereichen des Gebäudes zur Verfügung gestellt werden konnte.

Mit dem weiteren Aufbau der Gesamtschule wurde am Standort Grollischer Weg das sogenannte IKEA Gebäude ebenfalls mit einer solchen WLAN Struktur ausgestattet.

Die in den Netzwerkverteilungen vorhandenen Datenverteiler, Switches genannt, wurden kontinuierlich dem technischen Standard angepasst. Höhere Geschwindigkeiten, neue technische Anforderungen wie Power Over Ethernet oder Lichtwellenleiter Anbindungen (LWL) machten dies erforderlich. Heute sind an den Switches durchgehend 100 Mbit pro Datenanschluss und in vielen Bereichen schon 1 Gbit/s pro Datenanschluss abrufbar.

## **2.4 Internetanbindung**

Allen Schulen in der Trägerschaft der Stadt Emmerich am Rhein wurden schon zu einem frühen Zeitpunkt Internetanschlüsse auf Grundlage des verfügbaren Standards zur Verfügung gestellt. Zum jetzigen Zeitpunkt verfügt jede Schule über unterschiedliche Anschlüsse. Dazu muss zwischen dem kostenlosen Angebot bzw. heute vergünstigtem Angebot der Telekom für den pädagogischen Bereich und dem kostenpflichtigen Anschluss für den Bereich der Verwaltungsnetze unterschieden werden. In der Vergangenheit, sind die Geschwindigkeiten und auch die Techniken der Internetzugänge der Schulen innerhalb des Stadtgebietes immer wieder angepasst worden.

Die Schulen nutzten im pädagogischen Bereich zunächst das kostenlose Angebot der Deutschen Telekom. Dieses Angebot darf laut den vertraglichen Vorgaben der Telekom nicht für Verwaltungszwecke zur Verfügung gestellt werden. Die Telekom hat dieses kostenlose Angebot immer wieder angepasst. Sie stellt bis heute den Schulen auf dieser Basis Geschwindigkeiten bis zu 16.000 kbit/s zur Verfügung. Die Stadtverwaltung hat diese Geschwindigkeitsanpassungen, wenn am Standort verfügbar, an den Schulen entsprechend umgesetzt.

Dieses Angebot wurde von der Telekom im Jahr 2014 um ein kostenpflichtiges, aber deutlich vergünstigtes V-DSL Angebot, für die Mehrzahl der Standorte ergänzt. Auch hier erfolgte von Seiten der Verwaltung, je nach Verfügbarkeit am Standort, eine entsprechende Anpassung der bestehenden Internetanbindungen. Damit wurden nun Geschwindigkeiten von bis zu 50 Mbit/s in den Schulen erreicht. Im Jahr 2017 wurden 2 Schulen mit einer Internetanbindungen über Kabeltechnik angebunden. Durch diese Technik konnte nochmals ein deutlicher Geschwindigkeitssprung auf 400 Mbit/s im Download an diesen beiden Standorten realisiert werden. Zum damaligen Zeitpunkt bestanden auf Seiten des Trägers weder Erfahrungswerte mit dem Anbieter, noch mit der Technik. Aus diesen Gründen wurden die Internetanschlüsse zunächst nur an 2 Standorten geschaltet. Die bisherigen Erfahrungen sind durchweg als gut zu bezeichnen.

Somit bestehen zum jetzigen Zeitpunkt folgende Internetanbindungen an den jeweiligen Schulstandorten:

Schule	Anschluss	Geschwindigkeit down	Geschwindigkeit Up
Leegmeerschule	VDSL	50 Mbit/s	10 Mbit/s
Liebfrauenschule	VDSL	50 Mbit/s	10 Mbit/s
Luitgardisschule	RAM	16 Mbit/s	768 Mbit/s
Rheinschule	VDSL	50 Mbit/s	10 Mbit/s
Michaelschule	VDSL	50 Mbit/s	10 Mbit/s
St. Georg-Schule	VDSL	25 Mbit/s	5 Mbit/s
Europaschule	RAM	16 Mbit/s	10 Mbit/s
Städt. Hanse Realschule	Kabel	400 Mbit/s	10 Mbit/s
Städt. Willibrord Gymnasium	VDSL	50 Mbit/s	10 Mbit/s
Städt. Gesamtschule	Kabel	400 Mbit/s	10 Mbit/s

## 2.5 IT-Ausstattung

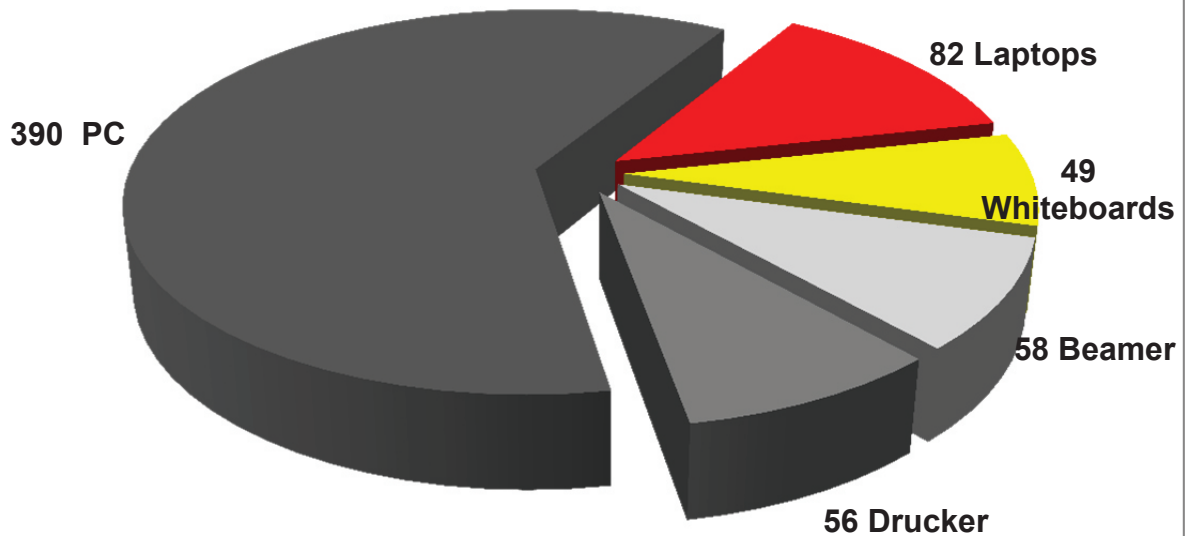
Die Stadt Emmerich am Rhein hat in den letzten Jahren durchgehend die IT-Ausstattung im Bereich der Endgeräte und der sonstigen Peripherie zyklisch erneuert. Gleichzeitig wurden zum Teil die vorhandenen Kapazitäten deutlich erhöht. Auch neue Techniken sind in Absprache mit den Schulen immer wieder implementiert worden. Beispielhaft werden in der folgenden Tabelle entsprechende Umsetzungen der letzten Jahre im Überblick dargestellt:

Ursprünglicher Ausstattung	Veränderte Ausstattung
Drucker mit Seriell - oder USB - Anbindung	Einführung von Netzwerkdruckern an allen Druckstandorten
Ein Medienraum	Einrichtung eines zweiten Medienraums
Medienraum mit 16 PC ausgestattet	Vergrößerung der Kapazitäten in den Medienräumen von 15 auf 30 Endgeräte
Ein bis zwei Beamer	Einführung von flexiblen Beamer in größeren Stückzahlen
Keine oder nur vereinzelte Laptops	Einführung von Laptops mit Aufbewahrung – und Ladesystemen
Keine IT-Präsentationsmittel fest in Klasse	Einführung von festmontierten Beamer und Lautsprechern
Kreidetafel	Flächendeckende Einführung von interaktiven Whiteboards an Grundschulen

## 2.6 Aufstellung Gerätetypen

Schon zum jetzigen Zeitpunkt verfügen die Schulen über eine breit aufgestellte IT-Ausstattung. Dem folgenden Diagramm sind die Massenzahlen einzelner Gerätegruppen zu entnehmen. Daraus wird ersichtlich, wo bisher entsprechende Schwerpunkte bei der Ausstattung der Schulen gelegen haben. Die Schulen verfügen über eine hohe Anzahl an Personal Computern. Im Besonderen wird dies deutlich, wenn man die Anzahl der im Einsatz befindlichen Laptops mit Anzahl der entsprechenden Personal Computer vergleicht.

### IST Stand: IT – Ausstattung Endgeräte & Peripherie



In Bezug auf die Verteilung der Gerätetypen wurde in der Vergangenheit generell zwischen weiterführenden Schulen und Grundschulen unterschieden. Dies ergab sich in der Vergangenheit aus den Anforderungen der Schulen an die IT-Ausstattung, den räumlichen Möglichkeiten der einzelnen Standorte sowie den technischen und wirtschaftlichen Rahmenbedingungen. Beispielhaft ist hier der Unterschied in Bezug auf die Verteilung von Personal Computer zu nennen. In den Grundschulen verfügt jeder Klassenraum über 2 Geräte. In den weiterführenden Schulen wurden Medienräume eingerichtet, in denen sich zunächst 16, später 30 IT-Arbeitsplätze befinden. Diese Verteilung der Ressourcen wird in der folgenden Tabelle noch einmal abgebildet:

	Weiterführende Schulen	Grundschulen
Gerätetyp	Einsatz	Einsatz
PC	Medienräume, Lehrerzimmer, Mediatheken, vereinzelt Räume wie Bibliothek	Klassen und Lehrerzimmer
Laptops + Ladesystem	flexibel für alle Bereiche mit WLAN	nur ein Gerät, veraltet, kein WLAN
Beamer	flexibel für alle Bereiche	nur ein Gerät, veraltet
Drucker	Medienräume und Lehrerzimmer	Lehrerzimmer, Klassenräume vereinzelt
Beamer fest montiert	Klassenräume, vereinzelt	nur in Luitgardisschule Elten (durch Europaschule), und Liebfrauensschule Lehrerzimmer (Eigenmittel)
interaktive Whiteboards	nur 2 davon 1 veraltet	flächendeckend je nach Klassenanzahl

Da an den Grundschulen keine WLAN Struktur besteht, fehlte hier bislang auch die Grundlage zur Verwendung flexibler Geräte wie Laptops. Diese sind zu Unterrichtszwecken ausschließlich in den weiterführenden Schulen im Einsatz. Interaktive Whiteboards sind hingegen flächendeckend in den Grundschulen zu finden. Kreidetafeln sind in den Grundschulen nur noch dort im Einsatz, wo Klassenräume bestehen, die nicht als feste Klassenräume deklariert sind. Somit benötigen die Grundschulen auch keine Beamer mehr, da ihnen mit den interaktiven Whiteboards ein Präsentationsmedium zur Verfügung steht, das über alle Funktionen einer Kreidetafel verfügt und zusätzlich weitere Funktionalitäten zur Verfügung stellt die über das Leistungsspektrum eines Beamer hinaus gehen.

## **2.7 Serverstrukturen**

In den Schulen kommt ein Client-Server Modell zum Einsatz, um besondere Funktionen innerhalb eines Netzwerks zur Verfügung zu stellen. Diese Systeme werden auch in Unternehmen und Behörden eingesetzt. Da Schule weitere Anforderungen an solche Systeme stellt, kommt zusätzlich eine spezielle Client-Server Anwendung zum Einsatz.

## **2.8 Sicherheitstechnik**

In allen Schulen kommt eine entsprechende Antivirensoftware zum Einsatz. Diese ist auf allen Servern und allen Clients standardmäßig vorhanden. Ebenfalls bestehen entsprechende Firewalls, die ständig von Seiten des KRZN überwacht werden. Sicherheitsupdates werden nach entsprechender Freigabe durch das KRZN automatisiert installiert. Zusätzlich, kommt in allen Schulen eine Software, zum Einsatz, die Internetinhalte nach Jahrgängen gestaffelt filtern kann. Entsprechende Einstellungen erfolgen hier in Absprache mit den Schulen. Alle Daten werden täglich über entsprechende Software gesichert.

## **2.9 Datenschutz**

Grundsätzlich sind bei den Anforderungen des Datenschutzes in Schulen, im Bereich der die beiden Bereiche Pädagogik und Verwaltung getrennt zu betrachten. Hier bestehen zwei physikalisch getrennte Netze. Dies verhindert einen Zugriff auf Daten des Verwaltungsnetzes aus dem pädagogischen Bereich. Zusätzlich sind die Zugriffspunkte auf das Verwaltungsnetz in jeder Schule begrenzt und organisatorisch so gewählt, dass Schülerzugriffe nicht ohne weiteres möglich sind. Generell sind Zugriffe auf Daten in beiden Netzen nur mit entsprechenden dedizierten Berechtigungen möglich.

Da die pädagogischen Schulsysteme vom Kommunalen Rechenzentrum zur Verfügung gestellt werden, ist hier das KRZN erster Ansprechpartner für die Stadtverwaltung Emmerich am Rhein. Das KRZN geniert dazu für das gesamte Verbandsgebiet entsprechende Lösungen und Richtlinien. Alle entsprechenden Beschaffungen werden von Seiten des KRZN durch den Datenschutzbeauftragten einer Prüfung unterzogen.

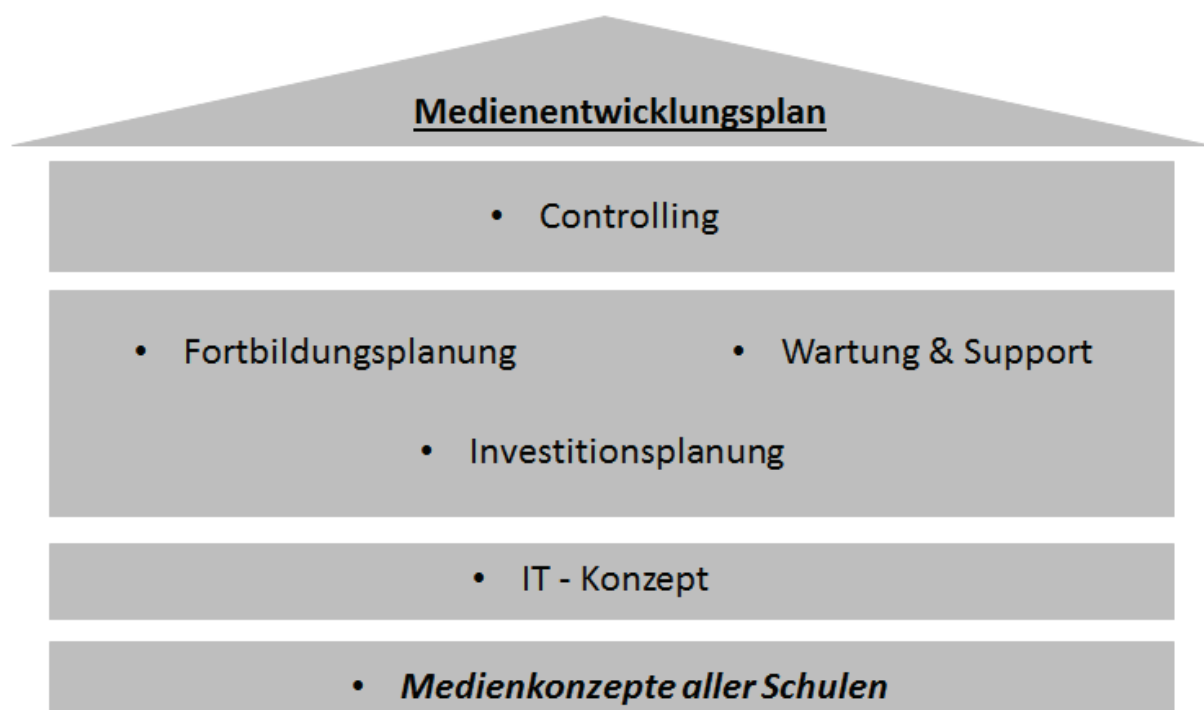
## **2.10 Cloud-Dienste**

Gerade unter dem Ansatz, Daten in einer sicheren Umgebung für Schule in einer Cloud zur Verfügung zu stellen, bietet das KRZN eine datenschutztechnisch geprüfte Lösung. Diese steht allen Schulen zur Verfügung. Damit ist es möglich entsprechende Daten zwischen Schule und Wohnort auszutauschen.

### 3 Projektplanung

#### 3.1 **Aufbau Medienentwicklungsplan**

Der Aufbau eines Medienentwicklungsplans erfordert unterschiedliches Knowhow. Sowohl pädagogische Fachkenntnisse als auch Fachwissen im Bereich der Informationstechnik. Entsprechend wurden fachlich versierte Partner neben den Schulen in die Planung eingebunden. Zum einen, das Kommunale Rechenzentrum Niederrhein; zum anderen, das Kompetenzteam des Kreises Kleve. Eine gesamtstädtische Medienentwicklungsplanung muss, um die unter dem Punkt 1.5 genannten Ziele zu erreichen, die in der folgenden Grafik dargestellten Bestandteile beinhalten, die unter dem Dach des Medienentwicklungsplans aufeinander abgestimmt sind:



Im Einzelnen decken die aufgeführten Bestandteile des Medienentwicklungsplans die Ziele aus Punkt 1.5 wie folgt ab:

Bestandteil:

Medienkonzepte aller Schulen und IT-Konzept

Ziel:

Die Sachausstattung der Schulen im Bereich der Informationstechnologie so aufzustellen, dass Medienkompetenz laut Lehrplan vermittelt werden kann.



Bestandteil:

Investitionsplanung und Controlling

Ziel:

Die notwendige Handlungssicherheit für Politik, Schulen und Verwaltung schaffen, um dieser Aufgabe dauerhaft gerecht zu werden.

Bestandteil:

Fortbildungsplanung

Ziel:

Die Lehrkräfte an den Schulen in die Lage versetzen, die zur Verfügung gestellte Informationstechnik auf Grundlage der Inhalte der festgelegten Kompetenzrahmen einsetzen zu können.

Bestandteil:

Wartung & Support

Ziel:

Die Verfügbarkeit der zur Verfügung gestellten technischen Ausstattung über entsprechende Maßnahmen sicher zu stellen.

### 3.2 Projektablauf

Die Stadtverwaltung Emmerich am Rhein hat im Jahr 2016 eine erste Grobplanung zur Aufstellung eines Medienentwicklungsplans entworfen. Schnell hat sich dabei heraus gestellt, dass bedingt durch das breite inhaltliche Spektrum, neben den Schulen weitere externe Partner in das Projekt einzubinden sind. Die Stadt Emmerich am Rhein konnte hier sowohl das Kommunale Rechenzentrum Niederrhein (KRZN) als auch Medienberater des Kompetenzteams des Kreises Kleve für das Projekt gewinnen. Es wurde Wert darauf gelegt, die Schulen schon frühzeitig in die Planung einzubinden. Somit erfolgte am 28. November 2016 eine Auftaktveranstaltung, in der ein Fahrplan für die Aufstellung des Medienentwicklungsplans mit den Schulen und weiteren Beteiligten definiert wurde. Der weitere Projektverlauf stellt sich wie folgt dar:

#### 28. November 2016

Auftaktveranstaltung „Konzeption Medienentwicklungsplan“ auf Einladung des Bürgermeisters im Ratssaal der Stadt Emmerich am Rhein.

Teilnehmer u.a. die Leiterinnen und Leiter sowie KeyUser aller Schulen in städt. Trägerschaft, Vertreter des KRZN, Vertreter der Stadtverwaltung.

#### bis Ende 2. Quartal 2017

Erarbeitung/Überarbeitung der Medienentwicklungskonzepte seitens der Schulen; begleitet durch Stadtverwaltung und die Medienberater des Kreises Kleve.



#### bis Ende 3. Quartal 2017

Prüfung der Medienentwicklungskonzepte durch die Medienberater des Kreises Kleve (Inhalt / Struktur)

#### Ende 4. Quartal 2017

Aufstellung eines Medienentwicklungsplans für die Stadt Emmerich durch den FB1 / EDV in Zusammenarbeit mit dem FB4 / Schulverwaltung und den Schulen.

#### 1. Quartal 2018

Abstimmung innerhalb der Verwaltung und Vorstellung des städt. Medienentwicklungsplanes in den Gremien.

Weitere Vorgehensweise 2018

Die grobe Schwerpunktsetzung für das Jahr 2018 sieht im Bereich der Medienentwicklungsplanung vor folgende Punkte umzusetzen:

- Umsetzung der Medienentwicklungsplanungen 2018
- Fortschreibung des Medienentwicklungsplanes über 2021 hinaus

## **4 Medienkonzepte**

### **4.1 Pädagogik vor Technik**

Die schuleigenen Medienkonzepte legen ihren Schwerpunkt auf die pädagogische Vermittlung der Medienkompetenz. Somit ist der inhaltliche Anspruch eines solchen Konzeptes nicht, detailliert aufzuführen welche Ausstattung im Detail an welchen Stellen benötigt wird. Genau dies ist auch von Schulen kaum zu leisten.

Da diese Konzeption aber allen weiteren Planungen als Grundlage dient, soll nach Möglichkeit im Medienkonzept grob dargelegt werden, welche Ausstattung benötigt wird, z.B. „WLAN in allen Räumen“ oder ein „Präsentationsmedium wie einen Beamer für jede Klasse“. Auch ohne Aufführung IT-technischen Ausstattungsdetails kann ein solches Konzept den allgemeinen Ansprüchen genügen. Voraussetzung ist, dass für pädagogische Laien erkennbar ist, welche IT-Ausstattung für die Vermittlung der einzelnen Kompetenzen benötigt wird. Die Inhalte des Medienkonzeptes bilden somit die Schnittstelle zwischen Pädagogik und Technik, auf die alle anschließenden Planungsprozesse aufsetzen.

Diese Schnittstelleninformationen werden von der Stadt Emmerich am Rhein als Schulträger benötigt, um nicht eine Planung aufzubauen und umzusetzen, die an den Erfordernissen von Schule vorbeigeht. Es muss gewährleistet sein, dass die Investitionen zur Zielerreichung führen. Dies setzt einen intensiven Austausch pädagogischen und technischen Sachverständes voraus. Gerade hier ist ein hoher Aufwand in der Kommunikation der Erfordernisse von allen Seiten unabdingbar. Es gibt im Bereich der Pädagogik eine Vielzahl von Möglichkeiten, Wissen zu vermitteln. Diese Flexibilität darf nicht durch eine verbesserte Technik erstickt werden, sondern soll durch die zur Verfügung gestellte IT-Technik erweitert werden. Der Einsatz von IT-Technik kann auf Dauer Lehrkräfte dabei unterstützen, den gestiegenen Anforderungen in ihrem Berufsumfeld gerecht zu werden. Jede einzelne Schule entscheidet im Rahmen ihrer Konzeption, wie weit sie die neuen Werkzeuge im Unterricht nutzt. Grundsätzlich ist klar zu formulieren, dass sich die Pädagogik der Technik zur Zielerreichung bedient. Somit steht die Pädagogik grundsätzlich vor der Technik

### **4.2 Medienkonzept - Rahmen**

Der Begriff „Vermittlung von Medienkompetenz“ bedarf der Interpretation? Auf Initiative der Landesregierung wurde 2010 der Medienpass NRW ins Leben gerufen. Dieser beinhaltet einen „Kompetenzrahmen“ und einen sogenannten „Lehrplankompass“. Der Kompetenzrahmen beschreibt, über welche Fähigkeiten Kinder und Jugendliche im Umgang mit Medien verfügen sollen. Der Lehrplankompass stellt die Verbindung zu den bestehenden Lehrplänen der Fächer her und zeigt auf, wo und wie der Kompetenzerwerb in den Fachunterricht integriert werden kann. Somit beinhaltet dieses Instrument in seinen Kompetenzbereichen und Teilkompetenzen alle angestrebten Zielsetzungen aus den Kernlehrplänen.

Wesentliche zu vermittelnde Fähigkeiten, um den Schülerinnen und Schülern eine gesellschaftliche Teilhabe und ein selbstbestimmtes Leben in einer digitalen Welt zu ermöglichen, sind:

- digitalen Anwendungskompetenzen,
- informatische Grundbildung
- kritische Medienkompetenz

Zusammengefasst werden diese wiederum unter dem Dach der **Medienkompetenz**.

Im Kompetenzrahmen NRW (Stand II /2017) wurden folgende sechs Kompetenzbereiche unterschieden, die den Schülerinnen und Schülern künftig während ihrer Schullaufbahn vermittelt werden sollten:

1. **Bedienen und Anwenden** – beschreibt die technische Fähigkeit, Medien sinnvoll einzusetzen und ist die Voraussetzung jeder aktiven und passiven Mediennutzung
2. **Informieren und Recherchieren** – umfasst die sinnvolle und zielgerichtete Auswahl von Quellen sowie die kritische Bewertung und Nutzung von Informationen
3. **Kommunizieren und Kooperieren** – heißt, Regeln für eine sichere und zielgerichtete Kommunikation zu beherrschen und Medien zur Zusammenarbeit zu nutzen
4. **Produzieren und Präsentieren** – bedeutet, mediale Gestaltungsmöglichkeiten zu kennen und diese kreativ bei der Planung und Realisierung eines Medienproduktes einzusetzen
5. **Analysieren und Reflektieren** – ist doppelt zu verstehen: Einerseits umfasst diese Kompetenz das Wissen um die Vielfalt der Medien, andererseits die kritische Auseinandersetzung mit Medienangeboten und ihrem Einfluss auf Meinungs- und Identitätsbildung. Ziel der Reflexion ist es, zu einem selbstbestimmten und selbstregulierten Umgang mit der eigenen Mediennutzung zu gelangen.

Der skizzierte Rahmen bietet eine Möglichkeit, ein Medienkonzept aufzubauen. Da es sich hierbei um Leitlinien handelt, kann der Aufbau eines solchen Konzeptes auch anders gestaltet werden. Jede Schule entscheidet schlussendlich völlig frei, wie sie die Vorgabe erfüllt, ein Medienkonzept aufzubauen. Entscheidend ist, dass aus diesem Konzept ersichtlich wird, wie Medienkompetenz den Schülern der Einrichtung zu vermitteln ist

### 4.3 Umsetzung

Die Stadt Emmerich am Rhein hat im Rahmen der Informationsveranstaltung Ende 2016 die Schulen aufgefordert, erste Medienkonzepte zu erstellen. Den Schulen wurde vermittelt, dass Medienkonzepte den wesentlichen Grundbaustein einer Medienentwicklungsplanung darstellen. In diesem Zusammenhang wurde den Schulen Unterstützung bei der Erstellung der Konzepte verwaltungsseitig zugesagt.

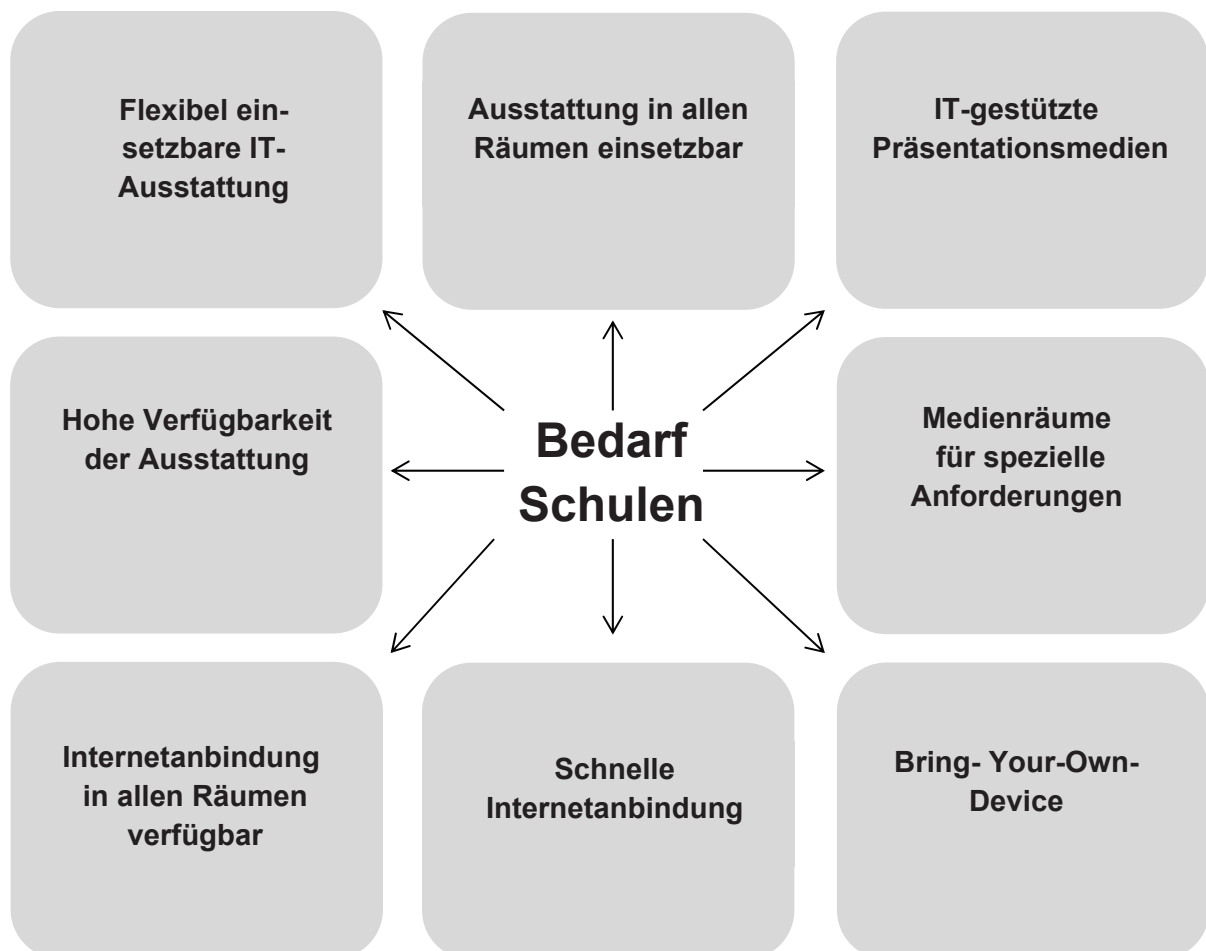
Entsprechend wurden Informationen zu den Rahmenbedingungen eines Konzeptes an die Schulen weiter gegeben. Zudem wurde den Schulen angeboten, diese soweit möglich durch die Mitarbeiter der Verwaltung, wie auch durch das KRZN beratend bei der Erstellung zu unterstützen. Zusätzlich hat die Verwaltung in Abstimmung mit dem Kompetenzteam des Kreises den Schulen unter Bezugnahme auf die Erlasse des Schulministeriums vom 08.03.2001 (BASS 16-13 Nr.4) und vom 19.03.2015 (BASS 20-22 Nr.8) angeboten, zur Beratung auf die Mitarbeiter des Kompetenzteam des Kreises zurückzugreifen. Die Schulen

konnten den Umfang der angebotenen Unterstützung hier selbstständig festlegen. Insgesamt wurden die Angebote von den Schulen genutzt und positiv aufgenommen.

Die Ergebnisse sind auch aus Sicht der beteiligten externen Partner beachtlich. Dies wurde z.B. durch eine entsprechende Qualitätsanalyse an einer der Schulen entsprechend bescheinigt. Da Lernprozesse in Schulen sich verändern können, gilt dies auch für entsprechende Konzepte, die daher der kontinuierlichen Anpassung und Fortschreibung bedürfen.

Da die Medienkonzepte der Schulen die Grundlage des Medienentwicklungsplanes darstellen, wurden diese zur weiteren Verarbeitung dem Schulträger zur Verfügung gestellt. Die Medienkonzepte der einzelnen Schulen sind als Anlage dem Medienentwicklungsplan angefügt.

Aus den erarbeiteten Medienkonzepten wurden die Bedarfe der Schulen abgeleitet. Die Auswertung ergab hinsichtlich der Anforderungen über Schulformen hinweg ein recht homogenes Bild. Aus den vorliegenden Medienkonzepten der beteiligten Schulen wurde folgender Bedarf abgeleitet:



Die Ergebnisse decken sich mit den Anforderungen die Schulen in anderen Kommunen, im Hinblick auf eine moderne IT-Ausstattung, an den Schulträger stellen.

#### **4.4 Kooperation und Kommunikation**

Die Entwicklung eines Medienkonzeptes stellt für jede Schule eine Aufgabe dar, die mit erheblichen Aufwendungen verbunden ist. Trotz der zusätzlichen Belastung, die durch den Aufbau eines Medienentwicklungskonzeptes in nicht unerheblichem Umfang zusätzlich entsteht, haben sich alle Schulleiter und deren Kollegien innerhalb Stadt Emmerich am Rhein dieser Aufgabe gestellt. Dies ist sicherlich nicht als selbstverständlich anzusehen. Als Fazit bleibt festzuhalten, dass der Medienentwicklungsplan ein gelungenes Beispiel dafür ist, wie Kooperation zwischen Schule, Verwaltung und externer Beratung verlaufen sollte. Nur die sehr gute Kooperation und eine durchgehend gute Kommunikation aller Beteiligten haben dazu geführt, der Aufgabenstellung gerecht zu werden. Alle Beteiligten haben aus dieser Zusammenarbeit ein positives Feedback gezogen.

## **5 Grundlagen IT-Konzeption**

### **5.1 Veränderungen bei Medienkonzepten**

Eine entsprechende Konzeption zur Ausstattung der Schulen mit IT-Technik sollte zielorientiert ausgerichtet sein und muss die entsprechenden pädagogischen Anforderungen der jeweiligen Schule berücksichtigen. Die Ausstattung sollte so gewählt sein, dass Änderungen im Bereich der pädagogischen Konzeption breit abgedeckt werden. Die Schulen erhalten damit einen relativ großen Spielraum, auf Anforderungen und Veränderungen im pädagogischen Bereich mit der gegebenen Ausstattung reagieren zu können.

Ebenfalls ist es erforderlich, Schulen schon jetzt an Techniken im Probelauf heranzuführen. Auch wenn diese erst über den Planungszeitraum hinaus in breite Nutzung kommen könnten und heute in der pädagogischen Konzeption auch noch nicht vorgesehen sind. Ein solches Vorgehen wirkt sich auf eine flächendeckende Umsetzung positiv aus. Entsprechende Erfahrungswerte führen zu verbesserter Beratungsmöglichkeit und zu verkürzten Prozessen.

### **5.2 Quantität**

Die Quantität einer IT-Ausstattung steht in Abhängigkeit zu den Konzepten der einzelnen Schulen. Hier ist innerhalb der Planung im Sinne der Wirtschaftlichkeit darauf zu achten, dass eine hohe Quantität nicht zwingend zielführend ist. Dabei ist die Anforderung im Einzelnen zu bewerten.

Fragestellungen wie

- Richtet sich die Anzahl der benötigten Gerätetypen nach Klassenräumen oder
  - geht es darum, Spezialanforderungen technische Ausstattung vor zu halten
- unterstützen die Entscheidungsfindung.

Ergibt sich aus dem Medienkonzept der Schule, dass in der Informatik-AG Roboter programmiert werden sollen, um die Erstellung von Prozessen zu erarbeiten, ist es nicht zielführend, 250 Sätze mit entsprechenden Robotern anzuschaffen. Hier reicht eine kleine Anzahl der Geräte aus.

### **5.3 Qualität**

Einen mindestens gleich großen Einfluss auf die Zielerreichung hat die Qualität der Ausstattung. Es gilt sicherzustellen, dass diese IT-Ausstattung den Anforderungen eines Unterrichtsalltags gewachsen ist, um Ausfallszeiten zu verhindern. Hinsichtlich des Qualitätsstandards ist eine Bildungseinrichtung grundsätzlich mit einem Wirtschaftsunternehmens oder einer Behörde zu vergleichen.

Da Hersteller meist Geräte für unterschiedliche Zielgruppen anbieten, bieten diese auch unterschiedliche Produktlinien an: Zum Beispiel eine Geräteserie für Privatkunden und eine für Business Kunden. Die Anforderungen von Schule können nur durch Business Qualität abgebildet werden. - Dies gilt sowohl für die Infrastruktur als auch für die IT-Ausstattung selbst.

## **5.4 Verfügbarkeit**

Die gesamte IT-Ausstattung muss so ausgerichtet sein, dass eine hohe Verfügbarkeit selbstverständlich ist. Dies ist zum einen durch eine entsprechend wertige Ausstattung und Infrastruktur zu erreichen, zum anderen müssen die Zeitfenster zur Behebung eines eventuellen Ausfalls möglichst klein gehalten werden. Neben den Punkten Wartung und Support spielen entsprechende Garantievereinbarungen eine entscheidende Rolle. Lange Garantiezeiten und schnelle Vor- Ort-Reaktionszeiten beim Austausch durch den externen Partner werden meist nur im Business-Bereich angeboten. Dies hat natürlich damit zu tun, dass die Qualität der Geräte im Consumer Bereich deutlich niedriger ist, als im Business-Bereich. Somit sind die notwendigen Merkmale Qualität und Verfügbarkeit unmittelbar miteinander verknüpft.

## **6 Anforderungen IT – Konzept**

### **6.1 Auswahlkriterien**

Es gilt der Grundsatz Pädagogik vor Technik (vgl. Ausführungen zu 4.1). Dies bedeutet aber nicht, dass technische Anforderungen völlig außer Acht gelassen werden können. Erfüllt ein spezifisches Gerät aus pädagogischer Sicht die Anforderungen ist das erste Kriterium erfüllt. Die nun an das Gerät anzulegenden technischen Kriterien müssen aber ebenso erfüllt sein. Ansonsten kann dieses Gerät für eine Auswahl nicht in Betracht kommen. Erstes Auswahlkriterium sind aber grundsätzlich die pädagogischen Anforderungen.

### **6.2 Jede Schule – Jeder Schüler**

Grundsätzliches Ziel des Medienentwicklungsplans ist es, jedem Schüler an jeder Schule innerhalb der Stadt Emmerich am Rhein jahrgangsspezifisch Medienkompetenz vermitteln zu können. Somit muss die Planung so ausgerichtet sein, dass die Anzahl der zur Verfügung gestellten Ressourcen diesem Anspruch gerecht wird. Grundsätzlich muss dies langfristig betrachtet werden. Mit den bestehenden Ressourcen ist es nicht möglich, innerhalb eines Jahres für 9 Standorte und mehrere tausend Schüler und die entsprechende Anzahl an Lehrkräften IT-Ausstattung zur Verfügung zu stellen.

Allerdings ist schon bei der Planung darauf zu achten, dass alle Schulen möglichst gleichmäßig mit entsprechender Ausstattung zu versehen sind. Durch den hohen Aufwand auf Seiten der Stadt Emmerich am Rhein bei Ausstattung der Schulen mit IT wird dies nicht ganz ohne Zeitversatz möglich sein. Hier spielen auch technische Abhängigkeiten eine nicht zu unterschätzende Rolle.

### **6.3 Planungssicherheit**

Die von der Stadt Emmerich am Rhein aufgebaute Planung betrachtet einen Planungszeitraum von 4 Jahren. Dies schafft grundsätzlich eine entsprechend hohe Planungssicherheit für alle Beteiligten.

Die Schulen sollten möglichst frühzeitig Kenntnis darüber haben, welche Ausstattung sie wann zur Verfügung gestellt bekommen. Somit erhalten sie entsprechende Planungssicherheit in Bezug auf ihre Unterrichtsgestaltung. Grundsätzlich bilden sich diese Informationen im Haushaltsplan entsprechend für vier Jahre ab. Darüber hinaus müssen näherer Informationen zu den im laufenden Jahr geplanten Anschaffungen den Schulen vermittelt werden.

Alle Beteiligten einer Umsetzung müssen in dem Planungsprozess grundsätzlich eng miteinander kommunizieren. Der Stadt Emmerich am Rhein kommt hier die Aufgabe einer Projektleitung zu. Sie koordiniert die einzelnen Projektabschnitte und ist dafür verantwortlich den Informationsfluss sicher zu stellen.

### **6.4 Flexibilität**

Eine Planung von IT-Projekten über 4 Jahre ist als langfristiger Planungszeitraum zu bezeichnen. Aus diesem Grund ist der Medienentwicklungsplan als Grundgerüst konzipiert. Details wie etwa das, welcher Druckertyp im Jahr 2021 angeschafft wird, finden hier keine Berücksichtigung. Nur so kann die notwendige Flexibilität gewährleistet werden. Starre Vor-



gaben können sich aus Gründen der sehr schnellen Veränderungen in der Informationstechnik nicht wieder finden. Die Planung muss so aufgestellt sein, dass Veränderungen immer wieder in die Planungen einfließen können, ohne dass der gesamte Medienentwicklungsplan neu aufgestellt werden muss. Die Gesamtplanung berücksichtigt dies; der MEP ist kontinuierlich in dem die Stadtverwaltung Emmerich am Rhein davon ausgeht, den Medienentwicklungsplan fortzuschreiben. Innerhalb dieser Fortschreibung können aktuelle Entwicklungen dargestellt und die Gründe dieser Veränderungen erläutert werden.

## **6.5 Standardisierungen**

Standardisierung ist das Zauberwort in der Informationstechnik, um Ressourcen wirtschaftlich einzusetzen. Diese ist aus Sicht des Schulträgers notwendig, lässt sich in der Praxis aber nicht immer umsetzen. Auch hier spielen die kurzen Entwicklungszyklen in den IT-Bereichen, eine entscheidende Rolle. Ein PC, dessen Nachfolgemodell mit völlig anderen internen technischen Komponenten schon nach 3 Monaten auf den Markt kommt, führt bei der Einführung von Ausstattung dazu, dass eine Standardisierung über einen Beschaffungszeitraum von mehreren Jahren nicht erfolgen kann. Das bedeutet ganz praktisch, dass Anschaffungen, die über mehrere Jahre verteilt sind, es nicht zulassen, konkret baugleiche oder oft sogar bauähnliche Anschaffungen zu tätigen. Aus diesem Grund ist im Planungsprozess die Standardisierung und die damit verbundenen Auswirkungen von Beginn an zu berücksichtigen.

## **6.6 Einsatz der Ausstattung**

Bei der Auswahl der Ausstattung für eine Schule, müssen die speziellen Anforderungen, die der Schulbetrieb an die IT-Ausstattung stellt, Berücksichtigung finden. Dabei sind folgende Punkte mit einer hohen Priorität zu berücksichtigen:

- Wie komplex ist der Umgang mit der IT-Ausstattung für eine nicht IT affine Lehrkraft oder für Schüler?

Es macht wenig Sinn, wenn zur Verwendung der Ausstattung erst ein 400 Seiten Handbuch vollständig gelesen werden muss, oder das Produkt nur mit jahrelanger Erfahrung verwendet werden kann.

- Wieviel Zeit nimmt die Inbetriebnahme der Ausstattung im konkreten Unterrichtsfall in Anspruch?

Gerade flexibel einsetzbare Geräte müssen über kurze Inbetriebnahmezeiten verfügen. Zumindest, soweit der Markt entsprechende technische Lösungen anbietet.

## 7 Die IT-Ausstattung

### 7.1 **Schwerpunkte des IT-Konzeptes**

Um die Anforderungen aus den Bedarfen darzustellen, wurden für die Planung der nächsten 4 Jahre Schwerpunkte gebildet. Diese Schwerpunkte wurden in zwei Gruppen priorisiert. Das Augenmerk der Planung liegt darauf, allen Schulen eine adäquate IT-Ausstattung zur Verfügung stellen zu. Bei der Anschaffung sollen alle Punkte aus den Anforderungen an das IT-Konzept Berücksichtigung finden.

#### Schwerpunkte Priorität 1/ 2018 - 2021:

- Aufbau flächendeckendes WLAN in allen Schulen (Ausbau weiterführende Schulen)
- Beschaffung & Einrichtung von geeigneten Laptops / Tablets (Pilotphasen)
- Beschaffung & Einrichtung von Touch Panels
- Einrichtung & Aktualisierung Medienräume
- Aufbau von schnelleren Internetverbindungen

#### Schwerpunkt Priorität 2 / 2018 bis 2021:

- Umsetzung Fortbildungsbildungsmaßnahmen
- Ausbau / Erneuerung Netzwerkverkabelung
- Standard-Software aktualisieren und flächendeckende Lizenzmodelle aufbauen
- Entwicklung Konzeption „Bring- Your-Own-Device“

### 7.2 **Schwerpunkte Priorität 1**

In den folgenden Tabellen werden die Anschaffungen der nächsten vier Jahre, die dem Schwerpunkt 1 zugeordnet sind, nach Schulen sortiert aufgeführt.

#### 7.2.1 **Im Jahr 2018**

<b>Schule</b>	<b>Ausstattung</b>
Leegmeerschule	Ausstattung mit flexiblen Endgeräten: 16 Laptops oder Tablets (Abhängigkeit Systemstruktur), 1 Aufbewahrungs- und Ladesystem, verschließbar mit Rollfunktion
Leegmeerschule	Aufbau einer WLAN Struktur für das gesamte Gebäude inkl. Nebengebäuden: Switchen, Ausleuchtung, Verkabelungsanpassungen, WLAN Access Points
Leegmeerschule	Aufbau eines Mobile-Device-Management System (MDM): Softwareanwendung, Lizenzen und notwendige Hardware - Server
Leegmeerschule	Ausstattung der neuen Räume mit Präsentationstechnik: 3 interaktive Touch Panel
Liebfrauenschule	Ausstattung mit flexiblen Endgeräten: 16 Laptops oder Tablets (Abhängigkeit Systemstruktur), 1 Aufbewahrungs- und Ladesystem, verschließbar mit Rollfunktion
Liebfrauenschule	Aufbau einer WLAN Struktur für das gesamte Gebäude, inkl. der Nebengebäude: Switche, Ausleuchtung, Verkabelungsanpassungen, WLAN Access Points
Liebfrauenschule	Aufbau eines Mobile-Device-Management System (MDM): Softwareanwendung, Lizenzen und notwendige Hardware - Server

Städt. Willibrord-Gymnasium	Ausstattung von 14 Räumen mit Präsentationstechnik: Demontage der vorhandenen Kreidetafeln, Ausstattung mit interaktiven Touch Panel
Städt. Willibrord-Gymnasium	Ausstattung mit flexiblen Endgeräten: 32 Laptops oder Tablets (Abhängigkeit Systemstruktur), 2 Aufbewahrungs- und Ladesysteme, verschließbar mit Rollfunktion
Städt. Willibrord-Gymnasium	Aufbau eines Mobile-Device-Management-System (MDM): Softwareanwendung, Lizenzen und notwendige Hardware - Server
Städt. Willibrord-Gymnasium	Ausstattung mit Drucker für spezielle Unterrichtsanwendungen: 1 Drucker aus dem Bereich 3D-Druck
Städt. Willibrord-Gymnasium	Ausstattung mit Dokumentenkameras: 5 Dokumentenkameras, um analoge Unterrichtsinhalte digital darstellen zu können.
Städt. Gesamtschule	Ausstattung von 14 Räumen mit Präsentationstechnik: Demontage der vorhandenen Kreidetafeln, Ausstattung mit interaktiven Touch Panel
Städt. Gesamtschule	Ausstattung mit flexiblen Endgeräten: 32 Laptops oder Tablets (Abhängigkeit Systemstruktur), 2 Aufbewahrungs- und Ladesysteme, verschließbar mit Rollfunktion
Städt. Gesamtschule	Aufbau einer WLAN Struktur für das gesamte Gebäude Paaltjesstege: Switches, Ausleuchtung, Verkabelungsanpassungen, Verteilerschränke, WLAN Access Points
Städt. Gesamtschule	Aufbau eines Mobile-Device-Management-System (MDM): Softwareanwendung, Lizenzen und notwendige Hardware - Server
Städt. Gesamtschule	Ausstattung mit Drucker für spezielle Unterrichtsanwendungen: 1 Drucker aus dem Bereich 3D-Druck
Städt. Gesamtschule	Ausstattung mit digitalen Mikroskopen: 5 digitale Mikroskope, um Versuchsreihen im Unterricht digital darzustellen
Städt. Gesamtschule	Ausstattung eines Medienraums: Aufbau eines neuen Medienraums im Gebäude Paaltjesstege mit 30 Personal Computern

### 7.2.2 Im Jahr 2019

Schule	Ausstattung
Michaelschule	Ausstattung mit flexiblen Endgeräten: 16 Laptops oder Tablets (Abhängigkeit Systemstruktur), 1 Aufbewahrungs- und Ladesystem, verschließbar mit Rollfunktion
Michaelschule	Aufbau einer WLAN Struktur für das gesamte Gebäude inkl. Nebengebäuden: Switches, Ausleuchtung, Verkabelungsanpassungen, WLAN Access Points
Michaelschule	Aufbau eines Mobile-Device-Management System (MDM): Softwareanwendung, Lizenzen und notwendige Hardware - Server
Luitgardisschule Elten	Ausstattung mit flexiblen Endgeräten: 16 Laptops oder Tablets (Abhängigkeit Systemstruktur), 1 Aufbewahrungs- und Ladesystem, verschließbar mit Rollfunktion
Luitgardisschule Elten	Aufbau einer WLAN Struktur für das gesamte Gebäude inkl. Nebengebäude: Switches, Ausleuchtung, Verkabelungsanpassungen, WLAN Access Points
Luitgardisschule Elten	Aufbau eines Mobile-Device-Management System (MDM): Softwareanwendung, Lizenzen und notwendige Hardware - Server
Städt. Willibrord-Gymnasium	Ausstattung von 10 Räumen mit Präsentationstechnik: Demontage der vorhandenen Kreidetafeln, Ausstattung mit interaktiven Touch Panel

Städt. Willibrord-Gymnasium	Ausstattung mit flexiblen Endgeräten: 16 Laptops oder Tablets (Abhängigkeit Sys Aufbewahrungs- und Ladesystem, verschließbar mit Rollfunktion
Städt. Willibrord-Gymnasium	Einbindung neuer Hardware in das Mobile-Device-Management-System (MDM): Lizenzen
Städt. Gesamtschule	Ausstattung von 10 Räumen mit Präsentationstechnik: Demontage der vorhand Ausstattung mit interaktiven Touch Panel
Städt. Gesamtschule	Ausstattung mit flexiblen Endgeräten: 16 Laptops oder Tablets (Abhängigkeit Sys Aufbewahrungs- und Ladesystem, verschließbar mit Rollfunktion
Städt. Gesamtschule	Einbindung neuer Hardware in das Mobile-Device-Management-System (MDM): Lizenzen

### 7.2.3 Im Jahr 2020

Schule	Ausstattung
Rheinschule	Ausstattung mit flexiblen Endgeräten: 16 Laptops oder Tablets (Abhängigkeit Systemstruktur), 1 Aufbewahrungs- und Ladesystem, verschließbar mit Rollfunktion
Rheinschule	Aufbau einer WLAN Struktur für das gesamte Gebäude inkl. Nebengebäuden: Switchen, Ausleuchtung, Verkabelungsanpassungen, WLAN Access Points
Rheinschule	Aufbau eines Mobile-Device-Management System (MDM): Softwareanwendung, Lizenzen und notwendiger Hardware - Server
St.Georg-Schule Hüthum	Ausstattung mit flexiblen Endgeräten: 16 Laptops oder Tablets (Abhängigkeit Systemstruktur), 1 Aufbewahrungs- und Ladesystem, verschließbar mit Rollfunktion
St.Georg-Schule Hüthum	Aufbau einer WLAN Struktur für das gesamte Gebäude inkl. Nebengebäuden: Switchen, Ausleuchtung, Verkabelungsanpassungen, WLAN Access Points
St.Georg-Schule Hüthum	Aufbau eines Mobile-Device-Management System (MDM): Softwareanwendung, Lizenzen und notwendiger Hardware - Server
Städt. Willibrord-Gymnasium	Ausstattung von 10 Räumen mit Präsentationstechnik: Demontage der vorhandenen Kreidetafeln, Ausstattung mit interaktiven Touch Panel
Städt. Willibrord-Gymnasium	Ausstattung mit flexiblen Endgeräten: 16 Laptops oder Tablets (Abhängigkeit Systemstruktur), 1 Aufbewahrungs- und Ladesystem, verschließbar mit Rollfunktion
Städt. Willibrord-Gymnasium	Einbindung neuer Hardware in das Mobile-Device-Management System (MDM): Lizenzen
Städt. Gesamtschule	Ausstattung von 10 Räumen mit Präsentationstechnik: Demontage der vorhandenen Kreidetafeln, Ausstattung mit interaktiven Touch Panel
Städt. Gesamtschule	Ausstattung mit flexiblen Endgeräten: 16 Laptops oder Tablets (Abhängigkeit Systemstruktur), 1 Aufbewahrungs- und Ladesystem, verschließbar mit Rollfunktion

Städt. Gesamtschule	Einbindung neuer Hardware in das Mobile-Device-Management System (MDM): Lizenzen
Städt. Gesamtschule	Aufbau einer WLAN Struktur für das Hauptgebäude Grollscher Weg: Switche, Ausleuchtung, Verkabelungsanpassungen, Verteilerschränke, WLAN Access Points

#### 7.2.4 Im Jahr 2021

Schule	Ausstattung
Städt. Willibrord-Gymnasium	Ausstattung von 10 Räumen mit Präsentationstechnik: Demontage der vorhandenen Kreidetafeln, Ausstattung mit interaktiven Touch Panel
Städt. Willibrord-Gymnasium	Ausstattung mit flexiblen Endgeräten: 16 Laptops oder Tablets (Abhängigkeit Systemstruktur), 1 Aufbewahrungs- und Ladesystem, verschließbar mit Rollfunktion
Städt. Willibrord-Gymnasium	Einbindung neuer Hardware in das Mobile-Device-Management System (MDM): Lizenzen
Städt. Gesamtschule	Ausstattung von 10 Räumen mit Präsentationstechnik: Demontage der vorhandenen Kreidetafeln, Ausstattung mit interaktiven Touch Panel
Städt. Gesamtschule	Ausstattung mit flexiblen Endgeräten: 16 Laptops oder Tablets (Abhängigkeit Systemstruktur), 1 Aufbewahrungs- und Ladesystem, verschließbar mit Rollfunktion
Städt. Gesamtschule	Einbindung neuer Hardware in das Mobile-Device-Management System (MDM): Lizenzen
Städt. Gesamtschule	Aufbau einer WLAN Struktur für das Hauptgebäude Grollscher Weg: Switche, Ausleuchtung, Verkabelungsanpassungen, Verteilerschränke, WLAN Access Points

### 7.3 Erläuterungen zu den Anschaffungen

#### 7.3.1 Präsentationstechnik

Alle Grundschulen innerhalb der Trägerschaft wurden mit sogenannten interaktiven Whiteboards ausgestattet. Diese Technik ist in der Lage, eine Kreidetafel vollkommen zu ersetzen und gleichzeitig eine Vielzahl weiterer digitaler Funktionen zur Unterrichtsgestaltung zur Verfügung zu stellen. Es handelt sich um große Whiteboards, auf die mit Hilfe eines Beamer Inhalte in Kombination mit einem PC dargestellt werden können. Das eingesetzte Whiteboard verfügt an den Rändern über eingelassene Kameras. Diese nehmen alle Bewegungen, die zum Beispiel mit Fingern dort erfolgen, auf und geben sie an den Computer weiter. Die Software des PC stellt dann genau diese Bewegung über den Beamer auf dem Whiteboard da.

Die Rückmeldungen der Schulen zur eingesetzten Technik sind nach anfänglichen technischen Problemen durchgehend positiv. Allerdings birgt diese Technik einen hohen Wartungsaufwand in sich, da im Besonderen die dort zum Einsatz kommenden Beamer schnell verschleifen.

In den weiterführenden Schulen kommt diese Art von „elektronischer Tafel“ bisher nur in ganz kleiner Stückzahl zum Einsatz (Gymnasium). Dort werden überwiegend einfache Beamer eingesetzt, um Inhalte von Laptops oder PC darzustellen. Die Wartungs- bzw. Verschleißproblematik besteht somit dort ebenfalls. Beamer verfügen bei Weitem nicht über den Leistungsumfang einer elektronischen Tafel. Somit kommen zum jetzigen Zeitpunkt Schüler aus den Grundschulen in die weiterführenden Schulen, die es eigentlich gewohnt sind, ein digitales Präsentationsmedium als Tafel nutzen zu können. Da in den weiterführenden Schulen solche Gerätetypen nur in ganz kleiner Stückzahl vorhanden sind, erfolgt aus Sicht der Schüler und Eltern „der Schritt zurück in die Kreidezeit“.

Da auch die weiterführenden Schulen ein digitales Präsentationsmedium als Bedarf in ihren Medienkonzepten aufführen, wurde in der Planung vorgesehen, ein Solches den Schulen zur Verfügung zu stellen. Die neue Generation interaktiver Tafeln benötigt keine Beamer mehr. Der technische Aufbau besteht aus einem Bildschirm, der wie ein Tablet, in Größe einer Tafel-, touch-fähig ist. Dieser Monitor verfügt über einen eingebauten PC und zusätzlich für Notfälle über ein eigenes System, das auch ohne PC eine rudimentäre Schreiboberfläche zur Verfügung stellen könnte (Thema Ausfallsicherheit). Diese neuen interaktiven Tafeln, die unter der Bezeichnung „Touch Panel“ gehandelt werden, erfordern laut Hersteller keine permanente Wartung. Die Geräte werden, wie eine Tafel, fest montiert und sind höhenverstellbar. Der dazugehörige PC ist im Monitor integriert und kann bei Bedarf ausgetauscht werden.

Somit bestehen mit diesem Präsentationsmittel weit mehr Möglichkeiten als mit Beamer oder einer Kreidetafel. Internetinhalte können direkt angezeigt werden. Programme können aufgerufen werden, um bestimmte Unterrichtsinhalte dort darzustellen. Selbst erarbeitete Leistungen aus dem Unterricht können abgespeichert werden und jederzeit wieder aufgerufen werden. Dies sind nur einige exemplarisch genannte Vorteile dieser Technik.

Die Geräte wurden von den weiterführenden Schulen bei einem Vor-Ort-Termin eines Herstellers begutachtet und getestet. Die Schulleitungen haben die Systeme innerhalb ihres Kollegiums vorgestellt. An beiden Schulen hat das Kollegium sich positiv zu einer eventuellen Ausstattung mit solchen Geräten im Austausch zu den vorhandenen Kreidetafeln geäußert. Die Schulleitungen haben ihre volle Unterstützung bei der Einführung der Touch Panels zugesagt.

Die weiterführenden Schulen der Stadt Emmerich am Rhein sollen in den nächsten 4 Jahren mit insgesamt 88 Touch Panel ausgestattet werden.

Der Neubau der Leegmeerschule soll nach Absprache mit der Schulleitung ebenfalls entsprechenden Geräten erhalten

### **7.3.2 Flexible Endgeräten**

Alle Schulen haben in ihren Medienkonzepten aus unterschiedlichen pädagogischen Ansätzen dargelegt, wie flexible Endgeräte genutzt werden sollten. Bisher wurden in vielen Bereichen Personal Computer eingesetzt. In den weiterführenden Schulen sind entsprechende Laptops schon vorhanden. In den Grundschulen fehlt dazu jedoch auch die entsprechende Infrastruktur. Im Besonderen haben die Grundschulen den Bedarf an Tablets aufgeführt. Bei den weiterführenden Schulen können je nach Anforderung Tablets oder Laptops im Unterricht zum Einsatz kommen.



Tablets unterliegen aus technischer Sicht einem völlig anderen Grundprinzip. Zur Nutzung in einer schulischen Netzwerkkumgebung müssen jedoch zunächst entsprechende Strukturen zur Netzwerkeinbindung geschaffen werden. Die Verwaltung ist mit diesem Bedarf an ihren Partner, das KRZN, herantreten. Dieser hat entsprechende Ressourcen für die Umsetzung dieser Anbindung innerhalb seines Produktentwicklungsplans 2018 vorgesehen. Somit ist davon auszugehen, dass innerhalb des Jahres 2018 erste Testumgebungen aufgebaut werden und vier Schulen Erfahrungen mit diesen Gerätetypen sammeln können. Alle weiteren Schulen werden dann Zug um Zug ebenfalls eine entsprechende Ausstattung erhalten.

Die Anzahl der Tablets ergibt sich aus dem sogenannten „Pool-System“. Die Tablets oder Laptops werden in einem bestimmten Fach zu einem bestimmten Thema in der jeweiligen Klasse verwendet. Somit ist im ersten Schritt eine kleine Anzahl an Geräten ausreichend. Die weitere Entwicklung ist hier abzuwarten.

Alle flexiblen Endgeräte sind nur funktionsfähig, wenn die entsprechenden Akkus voll aufgeladen sind. Auch macht es Sinn, die Geräte an bestimmten festgelegten Punkten aufzubewahren, die nur einem befugten Nutzerkreis zugänglich sind. Hierzu sollen entsprechende Aufbewahrungssysteme angeschafft werden. Diese verfügen über Laderegler, um die für eine gleichmäßige Aufladung der Geräte sorgen. Die Aufbewahrungssysteme sind verschließbar und können durch Rollsysteme auch vollständig in die Klassen gebracht werden. Diese Systeme verfügen gleichsam über Netzwerkanschlüsse, um die Fernwartung zu ermöglichen.

### **7.3.3 Aufbau WLAN**

In keiner der Grundschulen ist eine WLAN Infrastruktur vorhanden; Hier müssen alle Gebäude müssen entsprechend mit WLAN versorgt werden. Da jedes Gebäude eine andere Baustruktur aufweist, ist im Zuge eines sinnvollen Einsatzes der Ressourcen, eine entsprechende Ausleuchtung erforderlich. Über diese wird bestimmt, wie viele Access Points an welchen Stellen des Gebäudes erforderlich sind, um eine nahezu vollständige Funkabdeckung zu gewährleisten. Da die Access Points über den Standard Power-Over-Ethernet (POE) mit Spannung versorgt werden, sind Netzwerkschalter erforderlich, die über entsprechende Funktionen verfügen bieten. Je nach Gebäude kann eine Veränderung der Kabelführung notwendig werden. Hier sei noch einmal darauf hingewiesen, dass die Grundlage eines WLAN eine Netzwerkverkabelung ist, über die entsprechend hohe Geschwindigkeiten gefahren werden können.

### **7.3.4 Mobile-Device-Management**

Ein Mobile-Device-Management (MDM) ermöglicht, flexible Geräte in einem Netzwerk zu verwalten. Über solch ein Werkzeug ist es den Servicebetreuern möglich, Geräte im Netzwerk automatisch mit Software zu versorgen oder Sicherheitsupdates auf die Geräte zu spielen. Viele weitere Funktionalitäten zur Wartung und Betreuung der Geräte werden durch eine solche Software ermöglicht. Ohne dieses Werkzeug ist die Betreuung der angedachten Maschinen mit den gegebenen Ressourcen nicht umzusetzen bzw. nicht wirtschaftlich. Somit ist der Schritt zu flexiblen Geräten wie Tablets nur in Verbindung mit einer entsprechenden Software leistbar.

Auch hier ist das KRZN dabei, unterschiedliche Softwarelösungen zu testen. Dies erfolgt ebenfalls im Rahmen des Produktentwicklungsplans 2018.

### **7.3.5 Ausstattung neuer Medienraum**

Die weiterführenden Schulen haben deutlich gemacht, dass gerade für spezielle Anforderungen, wie Fotobearbeitung oder im Bereich des Programmierens, nach wie vor auch Personal Computer in gewissen Stückzahlen erforderlich sind. Somit kann mittelfristig nicht auf Medienräume verzichtet werden. Aus diesem Grund wird das Gebäude Paaltjessteeg wieder einen Medienraum mit entsprechender Ausstattung erhalten (Anm.: bisher waren dort zwei Medienräume vorhanden).

### **7.3.6 Weitere Ausstattung**

Die weiterführenden Schulen haben für spezielle Bereiche, insbesondere in den naturwissenschaftlichen Fächern, Bedarf an weiterer Ausstattung dargelegt. Da gerade dort der Einsatz von digitaler Technik eine Vielzahl von Vorteilen mit sich bringt, sind auch diese Anschaffungen entsprechend eingeplant worden. Im Einzelnen handelt es sich um digitale Mikroskope, 3 D Drucker und Dokumentenkameras.

## **7.4 Schwerpunkte Priorität 2**

### **7.4.1 Auflistung weitere Schwerpunkte**

Folgende weitere Schwerpunkte haben sich aus den Medienentwicklungsplänen der Schulen ergeben:

- Ausbau Netzwerkverkabelung
- Standard-Software aktualisieren und flächendeckende Lizenzmodelle aufbauen
- Entwicklung Konzeption „Bring-Your-Own-Device“
- Umsetzung Fortbildungsmaßnahmen

### **7.4.2 Ausbau Netzwerkverkabelung**

Um ein flächendeckendes WLAN in allen Klassen generieren zu können, ist eine entsprechende Grundlage im Bereich der Netzwerkverkabelung notwendig.

Diese muss, um adäquate Geschwindigkeiten zu erreichen, den aktuellen Standards entsprechen. Die Planung sollte gerade in Bezug auf Netzwerkverkabelung langfristig und vorrauschauend aufgebaut sein. Hier ist es unbedingt erforderlich, ausreichende Reserven einzuplanen. Die Erfahrung hat gezeigt, dass für Netzwerkverkabelung Nutzungszeiten von 10-20 Jahren zu veranschlagen sind. Solche Nutzungszeiten sind im Bereich der Informationstechnik eher als ungewöhnlich lang zu qualifizieren. Grund sind die hohen Kosten und die relativ langen Entwicklungszyklen im Bereich der Kabel und Schnittstellentechniken im Vergleich zu anderen IT-Komponenten wie Prozessoren, Festplatten, Displays oder Speicher.

Auch zum jetzigen Zeitpunkt ist immer noch zu empfehlen, entsprechende Geräte kabelgebunden anzuschließen (z.B. PCs, interaktive Whiteboards, Touch Panels, Drucker, Telefone usw.). Dies bringt den Vorteil, dass die Bandbreite eines WLAN vollständig flexiblen Geräten wie Laptops / Tablets zur Verfügung steht.

Im Jahr 2018 werden Verkabelungsmaßnahmen im Zuge der Sanierung des Gebäudes Paaltjessteeg und im Zusammenhang mit den Neubaumaßnahmen an der Leegmeerschule umgesetzt. Weitere Verkabelungsmaßnahmen sind auf Grundlage der Planungen



2018 nur in sehr geringem Umfang erforderlich. Die Planung der Folgejahre ist ebenfalls der folgenden Tabelle zu entnehmen.

Schule	Maßnahme	Jahr
Gesamtschule (Gebäude Paaltjessteege)	Vollständige Ausstattung des Gebäudes inkl. 220V für EDV	2018
Leegmeerschule (Neubaubereiche)	Vollständige Ausstattung der Bereiche inkl. 220V für EDV	2018
Leegmeerschule	Umlegung einzelner bestehender Netzwerkanschlüsse	2018
Städt. Willibrord - Gymnasium	Umlegung einzelner bestehender Netzwerkanschlüsse	2018
Städt. Willibrord - Gymnasium	Teilausbau der bestehenden Netzwerkverkabelung inkl. 220V für EDV	2019
Städt. Gesamtschule (Gebäude Groll-scher Weg)	Teilausstattung der Bereiche inkl. 220V für EDV	2020
Städt. Willibrord - Gymnasium	Teilausbau der bestehenden Netzwerkverkabelung inkl. 220 V für EDV	2020
Städt. Gesamtschule (Gebäude Groll-scher Weg)	Teilausstattung der Bereiche inkl. 220V für EDV	2020
Städt. Willibrord - Gymnasium	Teilausbau der bestehenden Netzwerkverkabelung inkl. 220 V für EDV	2021
Städt. Gesamtschule (Gebäude Groll-scher Weg)	Teilausstattung der Bereiche inkl. 220V für EDV	2021

### 7.4.3 Software und Lizenzen

Standard Software aktualisieren und für alle Schulen aktuelle Lizenzmodelle aufbauen.

Entsprechende Lizenzverträge für die Nutzung der aktuellen Softwarepakete für Betriebssysteme bzw. für Standardsoftware für Schulen müssen neu abgeschlossen werden. Hier gibt es von Seiten des KRZN eine Initiative, entsprechende Verträge für interessierte Kommunen über das KRZN abschließen zu können. Ziel muss es sein sicher zu stellen, dass alle Geräte lizenziert sind, um Lizenz-Prüfungen der Hersteller bestehen zu können.

Auch um den Aufwand im Bereich der Software-Aktualisierungen und für das Lizenzmanagement überschaubar zu halten, sind entsprechende Lizenzverträge erforderlich.

Für die aus pädagogischer Sicht zusätzlich zur Grundausstattung erforderliche Software, ist eine Absprache mit und zwischen den Schulen erforderlich. Aufgrund der nicht unbegrenzt zur Verfügung stehenden Supportkapazitäten sollten sich die Schulen, soweit möglich, über ein gemeinsames Produkt einigen. Die zusätzlichen pädagogisch erforderlichen Zusatzprogramme müssen aus den einzelnen Schulbudgets finanziert werden. Die Stadt hat auch schon in der Vergangenheit Vorschläge der Schulen aufgenommen und koordinierte Abfra-

gen durchgeführt, um nach Möglichkeit entsprechende Kommunale Lizenzen anzuschaffen. Dieses Vorgehen wird die Stadt Emmerich am Rhein weiterhin so praktizieren.

Die Stadt am Rhein hat für das Jahr 2018 vorgesehen, allen Schulen eine Standard Anwendung zur Verfügung zu stellen. Zunächst erfolgt das Rollout im Gymnasium, da diese Schule bisher ein entsprechendes Produkt noch nicht zur Verfügung gestellt bekommen hat. Im Anschluss werden die Grundschulen Zug um Zug die entsprechende Anwendung erhalten. Bei der Gesamtschule ist ein entsprechendes Produkt schon im Einsatz.

#### **7.4.4 Konzeption BYOD entwickeln**

Aus den Medienkonzepten der weiterführenden Schulen geht hervor, dass diese einem Konzept zur Nutzung schülereigener Geräte im Unterricht offen gegenüber stehen, bzw. einen entsprechenden Einsatz begrüßen würden. Dies hätte den Vorteil, dass jedem Schüler jederzeit ein Endgerät im Unterricht zur Verfügung stehen würde. Somit wäre in Bezug auf die Entwicklungsmöglichkeiten der Medienkompetenz eine andere Einbindung der Technik im Unterricht möglich.

Die Stadt Emmerich am Rhein würde sich bei einem solchen Konzept nach derzeitigem Stand auf Punkte wie die Zurverfügungstellung der Netzwerkinfrastruktur und der Schulerversysteme, sowie der Software und den Support konzentrieren. Ebenfalls kommen hier Punkte wie Abwicklung der Beschaffung und von Garantiefällen in Betracht.

Die Dimension einer solchen Entwicklung wäre enorm. Die dann zu betreuende Anzahl von über 2.000 Geräten entspricht einer Konzerngröße. Zum einen müsste für alle diese Geräte der technische Support sichergestellt werden. Zum anderen wären diese Endgeräte im Schnitt alle 4 bis 5 Jahre zu erneuern.

Beispielhaft ein werden im folgenden Aspekte genannt, die vor Einführung solcher Systeme zu klären wären:

- es gilt ausloten, welche konzeptionellen Möglichkeiten bestehen, Geräte z.B. auf Leasing-Basis elternfinanziert zu beschaffen.
- Es soll auch Kindern aus finanziell schwächeren Familien der Zugang ermöglicht werden.
- Ebenso gilt es zu klären, in wie weit Versicherungen für den Schadensfall möglich sind. Die auch ein Eigenverschulden abdecken würden (z.B. Sturz- oder Stoßschäden)
- etc.....

Dies sind nur einige von vielen Aspekten, die in einem Gesamtkonzept B.Y.O.D. (Bring-Your-Own-Device) abzubilden wären.

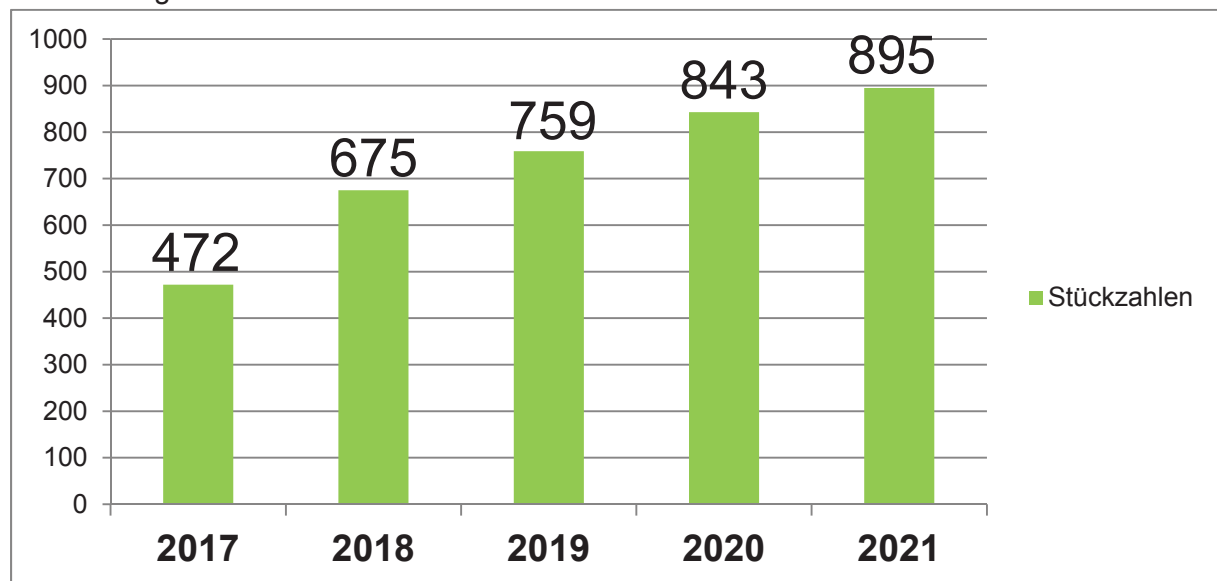
## 8 Auswirkung

### 8.1 Veränderungen Massen

Welche Auswirkungen die Planung auf die Massenzahlen (Anzahl der Geräte) der eingesetzten IT-Ausstattung hat, wird in den folgenden Grafiken ersichtlich. Hier wird deutlich, dass sich durch die Umsetzung der Planungen erhebliche Steigerungen bei der Anzahl der Geräte ergeben werden. Im Detail werden diese Veränderungen in den folgenden Punkten dargestellt.

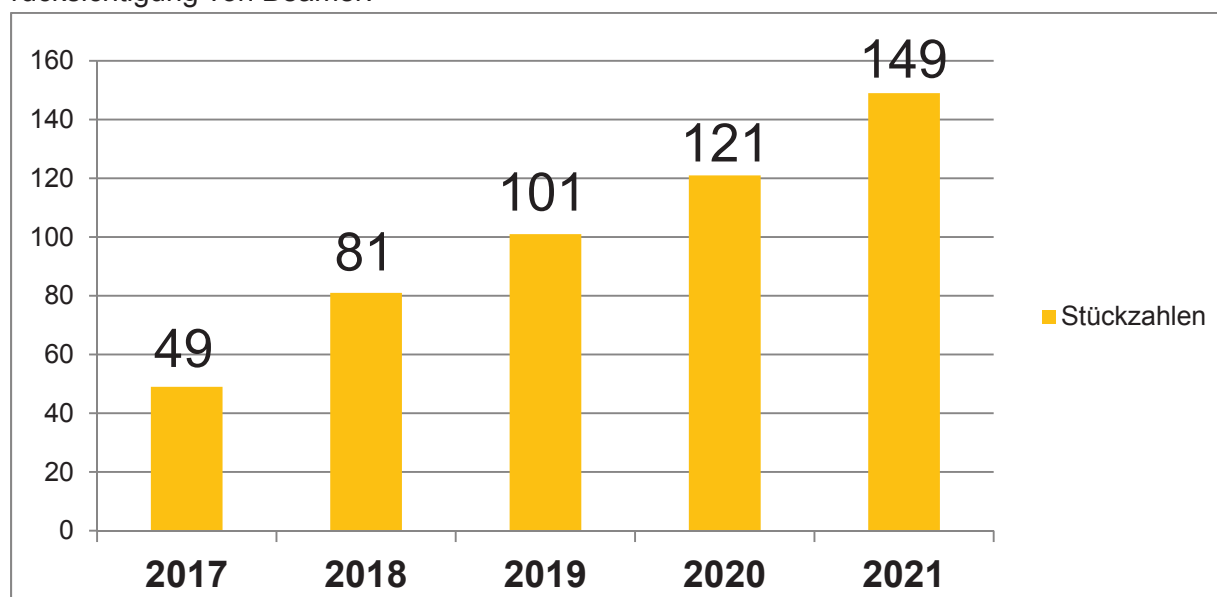
### 8.2 IT-Endgeräte

Die geplante Entwicklung im Bereich der bisher eingesetzten Endgeräte (PC + Laptop) wirkt sich wie folgt in Massenzahlen aus:



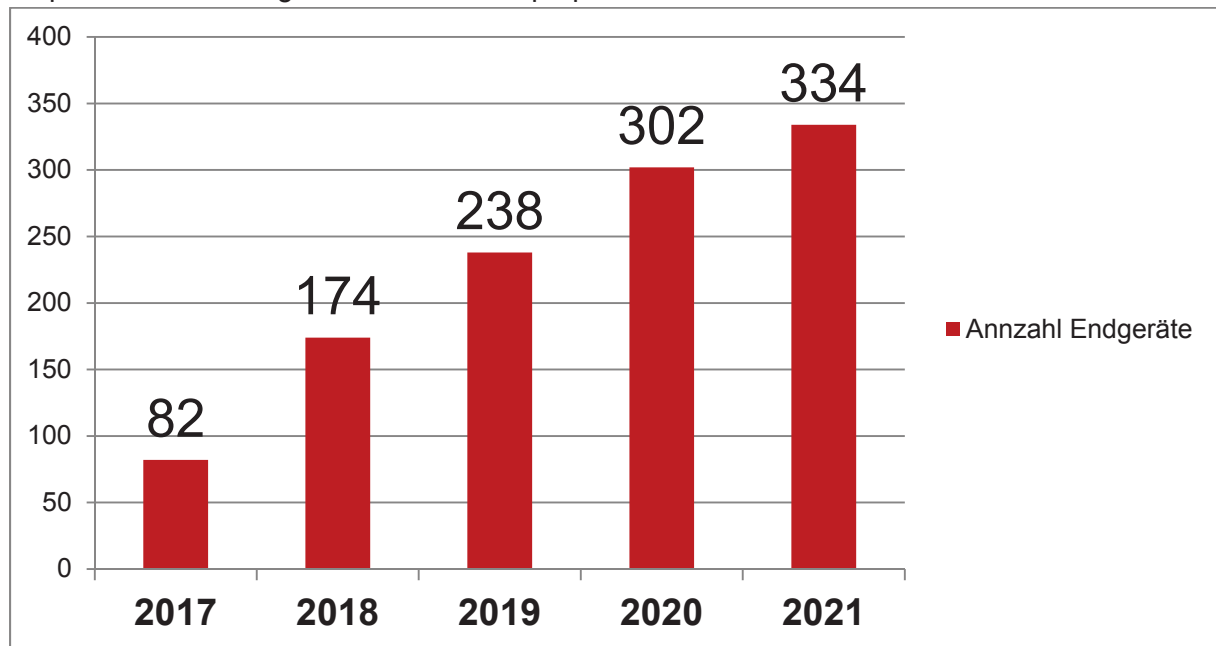
### 8.3 Präsentationsmedien

Die Darstellung zeigt die geplante Entwicklung im Bereich der Präsentationsmittel, ohne Berücksichtigung von Beamer:



## 8.4 Laptops / Tablets

Geplante Entwicklung im Bereich der Laptops / Tablets:



## 9 Zeitplan

### 9.1 Umsetzung 2018

In der dargestellten Zeitplanung wird die voraussichtliche Umsetzung in Quartalen dargestellt. Es handelt sich dabei um eine Planung. Die Umsetzung von IT-Projekten ist vergleichbar mit der Sanierung eines Altbaus. Gerade weil verschiedenste Komponenten miteinander zur Umsetzung verknüpft werden müssen, ist eine genauere Zeitplanung kaum seriös möglich. Kleinste Veränderungen auf Seiten der Hersteller auf die kein Einfluss von Seiten der Stadt Emmerich am Rhein besteht, können dazu führen, dass die Umsetzung nicht wie geplant erfolgen kann. Häufig müssen bei Softwareproblemen auch weitere Tests erfolgen. Zu dem kommt es vor, dass Hardware kurz vor Umsetzung vom Hersteller abgekündigt wird. Dies erfordert ebenfalls eine neue Testphase bzw. unter Umständen eine neues Auswahlverfahren. Auch die Masse an Technik, die angeschafft und konfiguriert werden muss, bedeutet eine enorme Herausforderung für die Stadt Emmerich am Rhein und ihre Partner. Der aufgestellte Zeitplan kann realistisch das Jahr 2018 abbilden. Alle weiteren Zeitplanungen ergeben sich dann aus den Erfahrungen und Umsetzungen des Jahres 2018. Es ist hier auch darauf zu verweisen, dass die Betreuung der vorhandenen, Ausstattung, nicht im Zuge solcher Projekte eingestellt werden kann. Diese muss auf gleichem Niveau sichergestellt werden.

### 9.2 Weiterführende Schulen

<b>Gesamtschule</b>	1 Quartal	2 Quartal	3 Quartal	4 Quartal
TouchPanels				
Laptops / Tablets				
Ausbau WLAN				
Aufbau MDM				
3 D Drucker (Pilot)				
Digitale Mikroskope				
<b>Gymnasium</b>	1 Quartal	2 Quartal	3 Quartal	4 Quartal
Ausbau WLAN				
Laptops / Tablets				
TouchPanels				
Aufbau MDM				
3 D Drucker (Pilot)				
Dokumentenkameras				

### 9.3 Grundschulen

<b>GSLeegmeer</b>	1 Quartal	2 Quartal	3 Quartal	4 Quartal
Aufbau WLAN				
Laptops /Tablets				
Aufbau MDM				
TouchPanels				

<b>GSLiebfrauen</b>	1 Quartal	2 Quartal	3 Quartal	4 Quartal
Aufbau WLAN				
Laptops /Tablets				
Aufbau MDM				

## **10 Ausbau der Internetanbindung**

### **10.1 Auswirkung Gesamtplanung**

Ein Ansatz der Medienkonzepte der Schulen ist es, Unterricht durch Verwendung von Inhalten aus dem Internet zu gestalten. Alle Schulen verfügen über einen entsprechenden Zugang. Allerdings steht dieser noch nicht flächendeckend in den Unterrichtsräumen zur Verfügung. Mit dem Aufbau bzw. der Erweiterung der Netzwerk- und insbesondere WLAN Strukturen besteht die Möglichkeit, über die entsprechenden Endgeräte jederzeit und in allen Unterrichtsräumen auf Internetinhalte zuzugreifen. Diesem Bedarf der Schulen wird somit mit dem Ausbau der Netzwerk- und WLAN Strukturen, sowie der Anschaffung von flexiblen Endgeräten wie Tablets / Laptops Rechnung getragen.

### **10.2 Einordnung Bedarf**

Die Verbesserung der Internetanbindung der Schulen ist ein permanenter Prozess, der von der Stadt Emmerich am Rhein in der Vergangenheit begleitet wurde und auch in der Zukunft fortgesetzt wird.

Festgehalten werden muss, dass die Nachfrage nach schnelleren Datenanbindungen von Seiten der Schulen schon immer bestand. Auch die jüngsten Verbesserungen (400Mbit/s) konnten den Bedarf nicht decken. Dies wird sich auch durch die weiteren angedachten Verbesserungen nicht ändern. Selbst eine zukunftsichere Anbindung mit Glasfaser und Geschwindigkeiten von 1 Gbit/s werden dies nicht umfänglich lösen können. Dies liegt zum einen an der Masse der Nutzer, zum anderen an der Größe der Daten, die von den einzelnen Nutzern innerhalb der Schule angefragt werden.

Das Nutzerverhalten, wie auch das Angebot, haben sich grundsätzlich verändert. Heute ist es völlig normal, zu Hause ganze Filme innerhalb von Minuten per Internet abzurufen. Dies ist in den Schulen jedoch problematisch, wenn die gleiche Anforderung von 100 Usern gleichzeitig über einen Anschluss erfolgen soll. Dies führt unweigerlich dazu, dass die Geschwindigkeit der Anbindung als „zu langsam“ empfunden wird.

Hier wird der Ansatz verfolgt den Datenfluss, mit entsprechenden technischen Maßnahmen den Datenfluss zu steuern. Zum Beispiel kann man den Download von Filmen für Schüler vollständig sperren oder deren Bandbreite deutlich verkleinern. Ob dies zu den gewünschten Effekten führt, bleibt abzuwarten. Auch geht dies nur in enger Abstimmung mit den Schulen, die die entsprechenden Vorgaben auch pädagogisch mit tragen müssen. Auch sind es nicht nur Schüler die entsprechende Inhalte downloaden. Pädagogische Fachkräfte in diesem Punkt zu beschränken macht nur sehr begrenzt wirklich Sinn.

Somit wird der Anspruch immer darin bestehen, die maximalen Möglichkeiten unter Beachtung der wirtschaftlichen Rahmenbedingungen umzusetzen. Lange Zeit hat die Emmerich am Rhein hier auf den Anbieter zurückgegriffen, der als Einziger ein spezielles Angebot für Schulen anbieten konnte.

### **10.3 Internetanbindung über Kabeltechnik**

Dies hat sich in der jüngsten Vergangenheit geändert. Der Stadt Emmerich hat nach entsprechenden Gesprächen mit einem Anbieter zu Beginn des Jahres 2017 innerhalb eines Pilotprojektes an zwei Standorten den Anbieter und die Technologie gewechselt. Die eingesetzte Technologie setzt auf ein TV-Kabelanschlussnetz auf und ist von Seiten des Betrei-

bers im Laufe der Jahre, um weitere Optionen wie Telefonie und Internetanbindung erweitert worden. Die Bindung an den Anbieter beträgt hier zwei Jahre, was im üblichen Rahmen liegt.

Die Erfahrung hat gezeigt, dass die Verfügbarkeit dieses Anschlusses sich auf einem sehr hohen Niveau bewegt. Auf einen Ausfall wurde sehr schnell reagiert; die Leitung stand innerhalb kürzester Zeit wieder zur Verfügung. Die Erfahrungen sind durchweg als positiv zu bezeichnen. Die Verwaltung bewertet diese Technologie, wie auch die noch sehr weit verbreitete Anbindung über Kupfer, allerdings als Brückentechnologie.

Die Planung sieht vor, nach einer entsprechend erfolgreich abgeschlossenen Testphase, diese Anbindung auch an weiteren Schulen umzusetzen. Entsprechende Vorgespräche wurden bereits geführt.

#### **10.4 Zukünftige Ausrichtung**

Grundsätzlich ist nach jetzigem Stand der Technik-, die Anbindung aller Schulstandorte mit Glasfaser allen anderen Technologien vorzuziehen. Nur diese Technologie ist aus heutiger Sicht zukunftssicher. Ein eventueller Aufwand, um entsprechende Anschlüsse bis in die Gebäude verlegen zu lassen, kann als langfristige Investition angesehen werden. Auch wenn hier jeder Einzelfall im Detail zu prüfen ist. Alle anderen Techniken sind als Brückentechnologien, um im Kurz- und Mittelfristbereich Geschwindigkeiten von bis zu 400Mbit den Schulen zur Verfügung stellen zu können, anzusehen.

#### **10.5 Förderung Breitband**

Dauerhaft können die an Schulen benötigten Geschwindigkeiten nur über Glasfaseranschlüsse abgebildet werden, da nur diese Technologie Geschwindigkeiten von 1 Gbit/s abbilden kann. Somit gilt sie nach heutigen Maßstäben als zukunftssicher, um auch weiter Geschwindigkeitssteigerungen möglich zu machen.

Die Stadt hat sich an der vom Kreis Kleve koordinierten Maßnahme zum Breitbandausbau beteiligt. Diese Maßnahme sieht vor, den Breitbandausbau schwerpunktmäßig mit Glasfaser im Kreis Kleve zu forcieren. Der Förderanteil der Maßnahmen, die von Bund und Land getragen werden, liegt bei neunzig Prozent.

Zunächst konnten die Schulen in diese Maßnahme aufgrund der Förderrichtlinien nicht eingebunden werden. Der Kreis Kleve ist nach Änderungen der Förderrichtlinien an die Kommunen des Kreises heran getreten, um den Förderantrag entsprechend anzupassen. Für alle Schulen in der Stadt Emmerich am Rhein wurde nun ein entsprechender Förderantrag von Seiten der Stadt Emmerich am Rhein gestellt. Nach Aussage des Kreises liegt derzeit noch kein Bewilligungsbescheid vor. Sollte der Antrag positiv beschieden werden, plant der Kreis Kleve die Maßnahmen zum Breitbandausbau bis Ende 2020 umzusetzen. Es ist davon auszugehen dass die entsprechenden umfangreichen Maßnahmen, zur Umsetzung des geförderten Breitbandausbaus, jeweils in einer Stadt vollständig umgesetzt werden und erst dann der Ausbau in einer weiteren Stadt angegangen wird. Zu welchem Zeitpunkt die Umsetzung in welchen Kommunen erfolgt, wird vom Kreis Kleve festgelegt. Eine entsprechende Information liegt der Stadt Emmerich am Rhein derzeit nicht vor. Laut Kreis haben die Planungen das Stadium noch nicht erreicht, um Aussagen dazu treffen zu können.



Aufgrund des Antrages wurde der Ausbau der Internetanschlüsse an den Standorten zurückgestellt, um nicht gegen Förderbedingungen zu verstoßen.

## **10.6 Alternative Umsetzung von Glasfaseranschlüssen**

Einige Anbieter haben erkannt, dass es in ländlichen Gebieten im Bundesgebiet hohen Nachholbedarf an schnellen Internetanschlüssen gibt. Diese Unternehmen werben damit, dem Kunden einen Glasfaseranschluss zu erstellen, wenn sich dieser entsprechend lange an den Anbieter bindet und einen Anschluss für ein monatliches Entgelt abnimmt. Die erforderlichen Tiefbauarbeiten, um die Anschlüsse bis in das Gebäude zu verlegen, werden in der Regel subventioniert.

Einer dieser Anbieter stellt seit kurzer Zeit im Stadtgebiet Emmerich am Rhein Breitbandanschlüsse auf Glasfaserbasis zur Verfügung. Die Umsetzung erfolgt nur, wenn eine entsprechende Anzahl an Kunden im Ausbaubereich sich für das Angebot des Unternehmens entscheiden.

Von Seiten der Verwaltung wird nun geprüft, ob und zu welchen Konditionen die Schulen hier angebunden werden können. Erste Gespräche mit dem Anbieter sind erfolgt. Der Anbieter erstellt derzeit ein konkretes Angebot für alle Standorte. Sobald der Verwaltung die notwendigen Informationen vorliegen, werden diese in die weitere Planung einbezogen. Auch muss in diesem Zusammenhang geprüft werden, in wie weit sich eine solche Maßnahme mit den bestehenden Förderrichtlinien der Initiative „Breitbandausbau“ des Kreises verträgt.

## **10.7 Anpassung der Anschlusskapazitäten**

Die zum jetzigen Zeitpunkt aufgestellte Planung sieht vor, Brückentechnologien zu nutzen, bis an den Standorten Glasfaser zur Verfügung steht. Da nicht bekannt ist, welche Geschwindigkeiten der vom Kreis Kleve ausgewählte Anbieter auf den Anschlüssen zur Verfügung stellt, beruhen die Angaben auf Schätzungen. Ebenfalls ist zu prüfen, in wie weit die drei schon 2018 aufgeführten Schulen mit Glasfaser versorgt werden können, ohne die beantragten Fördermittel für alle Standorte zu verlieren. Gleiches gilt für die Anbindung mit Kabelanschlüssen als Brückentechnologie. Die Stadt Emmerich am Rhein wird den Kontakt zum Kreis Kleve weiter aufrechterhalten um eventuelle Planungen mit den eigenen Planungen frühzeitig abzugleichen. In der folgenden Tabelle sind geplante Anschlussverbesserungen innerhalb der nächsten 4 Jahre dargestellt. Die Planung beruht darauf, dass Anbieter entsprechende Anschlüsse an den Standorten zur Verfügung stellen (z.B. deutsche Glasfaser). Auch beruht die Zeitplanung auf der Aussage des Kreis Kleve, dass die Umsetzung der geförderten Maßnahmen bis Ende 2020 abgeschlossen sein soll. Es ist also durchaus möglich, dass es hier von Seiten des Kreises noch zu Verschiebungen bei der Umsetzung der Maßnahme kommt. Die Stadtverwaltung Emmerich prüft innerhalb der Planung fortlaufend, ob von Ihrer Seite die Planungen angepasst werden können. Zum Beispiel die Möglichkeiten Schulen schon früher schnellere Anschlüsse bereitstellen zu können.

Schule	Geschwindigkeit	Typ	Jahr
Städt. Willibrord - Gymnasium	400 Mbit	Kabel	2018
Leegmeerschule	400 Mbit	Kabel	2018
Luitgardisschule Elten	400 Mbit Sync	Glasfaser	2018
Michaelschule	400 Mbit Sync	Glasfaser	2018
St.Georg-Schule Hüthum	400 Mbit Sync	Glasfaser	2018
Rheinschule	100 Mbit	Kupfer	2018
Liebfrauenschule	400 Mbit Sync	Glasfaser	2020
Städt. Gesamtschule - Brink	400 Mbit Sync	Glasfaser	2020
Städt. Gesamtschule - Grollscher Weg	400 Mbit Sync	Glasfaser	2020
Städt. Willibrord-Gymnasium	400 Mbit Sync	Glasfaser	2020
Rheinschule	400 Mbit Sync	Glasfaser	2020
Leegmeerschule	400 Mbit Sync	Glasfaser	2020

## 11 Investitionsplanung

### 11.1 Investitionen 2018

Aus den Ergebnissen der IT-Konzeption ergibt sich aus Marktbeobachtungen und Erfahrungswerten, die im Folgenden abgebildete Investitionsplanung. Diese Investitionsplanung spiegelt sich im Haushalt 2018 entsprechend wieder.

Schule	Investitionen
<b>Leegmeerschule</b>	Aufbau einer WLAN Struktur: 4 Switchen 4.000 €, Ausleuchtung 2.000 €, Verkabelungsanpassungen 1.000 €, WLAN 13 Access Points 9.100 €. Anschaffung von 16 Laptops / Tablets inkl. Konfiguration 15.700 €, Aufbewahrungs- und Ladesystem für 16 Laptops / Tablets 4.000 €. Anschaffung eines Mobile-Device-Management-Systems inkl. Lizenzen für 16 Geräte 1.600 € und Server 5.500 €. Ausstattung Neubau mit Touch Panel: 3 Räume mit interaktiven Touch Panel 23.250 €
<b>Liebfrauenschule</b>	Aufbau einer WLAN Struktur mit 3 Switchen 3.000 €, Ausleuchtung 2.000 €, WLAN 12 Access Points 8.400 €. Anschaffung von 16 Laptops / Tablets inkl. Konfiguration 15.700 €, Aufbewahrungs- und Ladesystem für 16 Laptops / Tablets 4.000 €. Anschaffung eines Mobile-Device-Management-Systems inkl. Lizenzen für 16 Geräte 1.600 € und Server 5.500 €
<b>Willibrord-Gymnasium</b>	Ausstattung von 14 Räumen mit interaktiven Touch Panel inkl. Demontage der vorhandenen Kreidetafeln und Schulung und Verkabelungsanpassungen 109.250 €, Anschaffung von 32 Laptops / Tablets inkl. Konfiguration 41.900 €, Aufbewahrungssystem für bis zu 32 Geräte 8.000 €, Anschaffung eines Mobile-Device-Management-Systems inkl. Lizenzen für 32 Geräte 3.200 € und Server 5.500 €, Anschaffung eines 3D-Druckers 900 €, Anschaffung von 5 Dokumentenkameras 2.500 €
<b>Gesamtschule</b>	Ausstattung von 14 Räumen mit interaktiven Touch Panel inkl. Demontage der vorhandenen Kreidetafeln und Schulung 105.750 €, Anschaffung von 16 Laptops / Tablets inkl. Konfiguration 21.300 €, Aufbewahrungs- und Ladesystem für 16 Laptops / Tablets 4.000 €, Anschaffung eines Mobile-Device-Management-Systems inkl. Lizenzen für 16 Geräte 1.600 € und Server 5.500 €, Anschaffung eines 3D-Druckers 900 €, 5 digitale Mikroskope 2.000 €. Aufbau Netzwerk- und WLAN Struktur Paaltjesstege 35.300 €, Aufbau eines Medienraums 35.500 € Ausstattung Grollscher Weg: Anschaffung von 16 Laptops / Tablets inkl. Konfiguration 21.300 €, Aufbewahrungs- und Ladesystem für 16 Laptops / Tablets 4.000 €.

### 11.2 Investitionen 2019

Schule	Investitionen
<b>Michaelschule</b>	Aufbau einer WLAN Struktur mit 2 Switchen 2.000 €, Ausleuchtung 2.000 €, WLAN 7 Access Points 4.900 €, Anschaffung von 16 Laptops / Tablets inkl. Konfiguration 15.700 €, Aufbewahrungs- und Ladesystem für 16 Laptops / Tablets 4.000 € Anschaffung eines Mobile-Device-Management-Systems inkl. Lizenzen für 16 Geräte 1.600 € und Server 5.500 €

<b>Luitgardisschule Elten</b>	Aufbau einer WLAN Struktur mit 2 Switchen 2.000 €, Ausleuchtung 2.000 € , WLAN 6 Access Points 4.200 €, Anschaffung von 16 Laptops / Tablets inkl. Konfiguration 15.700 €, Aufbewahrungs- und Ladesystem für 16 Laptops / Tablets 4.000€, Anschaffung eines Mobile-Device-Management-Systems inkl. Lizenzen für 16 Geräte 1.600 € und Server 5.500 €
<b>Willibrord-Gymnasium</b>	Ausstattung von 10 Räumen mit interaktiven Touch Panel inkl. Demontage der vorhandenen Kreidetafeln und Schulung 78.250 €, Anschaffung von 16 Laptops / Tablets inkl. Konfiguration 21.300 €, Aufbewahrungs- und Ladesystem für 16 Laptops / Tablets 4.000 €, Mobile-Device-Management-Lizenzen für 16 Geräte 1.600 €
<b>Gesamtschule</b>	Ausstattung von 10 Räumen mit interaktiven Touch Panel inkl. Demontage der vorhandenen Kreidetafeln und Schulung 78.250 €, Anschaffung von 16 Laptops / Tablets inkl. Konfiguration 21.300 €, Aufbewahrungs- und Ladesystem für 16 Laptops / Tablets 4.000 €, Anschaffung eines Mobile-Device-Management-Systems inkl. Lizenzen für 16 Geräte 1.600 € und Server 5.500 €

### 11.3 Investitionen 2020

<b>Schule</b>	<b>Investitionen</b>
<b>Rheinschule</b>	Aufbau einer WLAN Struktur mit 2 Switchen 2.000 €, Ausleuchtung 2.000 € , WLAN 7 Access Points 4.900 €, Anschaffung von 16 Laptops / Tablets inkl. Konfiguration 15.700 €, Aufbewahrungs- und Ladesystem für 16 Laptops / Tablets 4.000 €, Anschaffung eines Mobile-Device-Management-Systems inkl. Lizenzen für 16 Geräte 1.600 € und Server 5.500 €
<b>St.Georg-Schule Hüthum</b>	Aufbau einer WLAN Struktur mit 2 Switchen 2.000 €, Ausleuchtung 2.000 € , WLAN 6 Access Points 4.200 €, Anschaffung von 16 Laptops / Tablets inkl. Konfiguration 15.700 €, Aufbewahrungs- und Ladesystem für 16 Laptops / Tablets 4.000 €, Anschaffung eines Mobile-Device-Management-Systems inkl. Lizenzen für 16 Geräte 1.600 € und Server 5.500 €
<b>Willibrord-Gymnasium</b>	Ausstattung von 10 Räumen mit interaktiven Touch Panel inkl. Demontage der vorhandenen Kreidetafeln und Schulung 78.250 €, Anschaffung von 16 Laptops / Tablets inkl. Konfiguration 21.300 €, Aufbewahrungs- und Ladesystem für 16 Laptops / Tablets 4.000 €, Mobile-Device-Management-Lizenzen für 16 Geräte 1.600 €
<b>Gesamtschule</b>	Ausstattung von 10 Räumen mit interaktiven Touch Panel inkl. Demontage der vorhandenen Kreidetafeln und Schulung 78.250 €, Aufbau einer WLAN Struktur mit 1 Switch 1.000 € , Ausleuchtung 2.000 €, WLAN 6 Access Points 4.200 €, Anschaffung von 16 Laptops / Tablets inkl. Konfiguration 21.300 €, Aufbewahrungs- und Ladesystem für 16 Laptops / Tablets 4.000€, Mobile-Device-Management-Lizenzen für 16 Geräte 1.600 €

## 11.4 Investitionen 2021

Schule	Investitionen
<b>Willibrord-Gymnasium</b>	Ausstattung von 10 Räumen mit interaktiven Touch Panel inkl. Demontage der vorhandenen Kreidetafeln und Schulung 78.250 €, Anschaffung von 16 Laptops / Tablets inkl. Konfiguration 21.300 €, Aufbewahrungs- und Ladesystem für 16 Laptops / Tablets 4.000 €, Mobile-Device-Management-Lizenzen für 16 Geräte 1.600 €
<b>Gesamtschule</b>	Ausstattung von 10 Räumen mit interaktiven Touch Panel inkl. Demontage der vorhandenen Kreidetafeln und Schulung 78.250 €, Aufbau einer WLAN Struktur mit 1 Switch 1.000 €, Ausleuchtung 2.000 €, WLAN 6 Access Points 4.200 € Anschaffung von 16 Laptops / Tablets inkl. Konfiguration 21.300 €, Aufbewahrungs- und Ladesystem für 16 Laptops / Tablets 4.000 €, Mobile-Device-Management-Lizenzen für 16 Geräte 1.600 €

## 11.5 Fördermittel

Zum jetzigen Zeitpunkt wird die Stadt Emmerich am Rhein auf zwei Förderungen zugreifen können, deren Förderzweck die Ausstattung und Infrastruktur von Schulen in Bezug auf Informationstechnik beinhaltet.

Es handelt sich um folgende Förderprogramme:

- **Gute Schule 2020**  
Die Mittel dazu sind im Haushalt für bauliche Zwecke verschiedenster Art an Schulen eingeplant und stehen nicht für Investitionen in IT-Ausstattung zur Verfügung
- **Förderung des Breitbandausbau**  
Ansatz der Förderung ist es entsprechende Standorte, die bisher unterversorgt im Sinne der Förderrichtlinien waren, mit Breitband zu versorgen. Die Anträge dazu sind, durch den Kreis Kleve, auf Grundlage der Informationen des Schulträgers gestellt worden. Laut Förderbedingungen sind alle Schulen des Schulträgers durch die Veränderungen der entsprechenden Richtlinien förderfähig. Ein positiver Förderbescheid liegt bis zum jetzigen Zeitpunkt dem Kreis Kleve noch nicht vor. Die Koordinierung und weitere Planung der Maßnahme liegt in den Händen des Kreis Kleve. Laut Kreis sieht die Planung vor die Maßnahme 2020 abzuschließen.

## 11.6 Aktuelle Entwicklungen

Grundsätzlich, ist in das Thema der Fördermittel deutlich Bewegung gekommen. Die neusten politischen Entwicklungen auf Bundesebene weisen darauf hin, dass hierzu sehr wahrscheinlich weitere Förderprogramme aufgelegt (Inhalte des Koalitionsvertrages zwischen CDU, CSU und SPD vom 07.02.2018). Die Stadt Emmerich am Rhein bei Kenntnis über entsprechende Programme prüfen, in wie weit diese Fördertöpfe genutzt werden können, um Maßnahmen aus dem Medienentwicklungsplan umzusetzen.

## **12 Fortbildung**

### **12.1 Einfluss der IT auf Unterrichtsmethoden**

Die sinnvolle Einbindung digitaler Medien in die Lernumgebungen erfordert eine neue Gestaltung der Lehr- und Lernprozesse. Dadurch verändert sich das Lehren und Lernen, aber auch die Spannbreite der Gestaltungsmöglichkeiten im Unterricht. Obwohl die Digitalisierung seit Jahren in Schule Einzug hält, wurde dies bisher in den Lehrerausbildungen nicht breit thematisiert. Somit wurden auch junge Kollegen nicht darin geschult, Methoden anzuwenden, um Unterricht mit Hilfe von IT zu gestalten. Ihnen wurde nicht vermittelt, wie die Informationstechnik im Unterricht so einzusetzen ist, dass die Vorteile der Technik voll zum Tragen kommen. Da solche Kenntnisse auch jungen Menschen nicht intuitiv gegeben sind, besteht hier erheblicher Schulungsbedarf. Im Besonderen im Hinblick auf das Erlernen entsprechender Methoden und Herangehensweisen.

### **12.2 Eigeninitiative der Schulen**

Im Bereich der Grundschulen hatte kurz nach der Einrichtung der ersten interaktiven Whiteboards eine Kultur des Aufbruchs und des Austauschs innerhalb des Lehrerkollegiums Einzug gehalten, die nur begrüßt werden kann. Das Kollegium hat bestehende Funktionen genutzt, um den Austausch von Lehrmaterial zu bewerkstelligen (Interne Serverstruktur, Lernplattform). Somit musste das Rad nicht von jedem Kollegen für jedes Fach, in jeder Jahrgangsstufe, neu erfunden werden. Auch haben sich die Kollegen gegenseitig beim Umgang mit der neuen Technik unterstützt. Was somit auch zu mehr Sicherheit im Umgang und zu einer höheren Akzeptanz geführt hat. Insgesamt ist die Vorgehensweise solcher Schulen als vorbildlich zu bezeichnen.

### **12.3 Erfordernis Fortbildung**

Die Fortbildung von Lehrpersonal an Schulen gehört grundsätzlich nicht zu den Aufgaben eines Schulträgers. Aus den Erfahrungen der letzten Jahre lässt sich aber ableiten, dass im Sinne einer sinnvollen Nutzung und somit im Sinne der Investitionssicherung, der Schulträger die Schulen in Breite unterstützen sollte.

Die Erfahrung hat gezeigt, dass ohne entsprechende Schulungsangebote Technik, schon bei den ersten Schwierigkeiten des Benutzers, nicht mehr zum Einsatz kommt. Ein Pädagoge bestimmt grundsätzlich selbst, wie er seinen Unterricht gestaltet. Somit kann er im Rahmen seiner Tätigkeiten entscheiden, mit welchen Hilfsmitteln die gesteckten Lernziele der Schüler erreicht werden. Steht er dem Einsatz der Technik hilflos gegenüber, wird er sich kaum der Gefahr aussetzen, dass sein Unterrichtsablauf durch entsprechende Probleme mit der Technik gestört wird.

Dies ist für jeden, der schon einmal einen Vortrag gehalten hat und auf Technik getroffen ist, die ihm unbekannt erscheint, bzw. deren Umgang er nicht beherrscht, nachvollziehbar. Diese Skepsis können durch entsprechende Schulungsmaßnahmen abgebaut werden.

Erst wenn eine gewisse Neugier und auch eine gewisse Sicherheit im Umgang mit der Technik vorhanden sind, wird der Einsatz dieses Hilfsmittels zur Normalität im Unterricht. Somit ist für die erfolgreiche Einführung von IT-Technik in den Schulen ganz entscheidend, dass entsprechende Schulungen den Einstieg zur Nutzung deutlich erleichtern.

Da sich die IT-Technik im Bereich der Hard- und Software permanent verändert, sind einmalige Schulungsveranstaltungen nicht ausreichend. Schulungen stellen hier eine dauerhafte Aufgabe da. Hierbei ist zu berücksichtigen, dass die betroffene Lehrkraft entsprechend Zeit neben dem Unterricht aufbringen muss, um an den Schulungsmaßnahmen teilzunehmen.

## 12.4 Mögliche Schulungsansätze

Grundsätzlich sollten die Schulungsthemen in Absprache mit den Schulen aufgestellt werden. Schulungen können hier generell in zwei Themenbereiche aufgeteilt werden:

- Grundlegende Schulungen im Bereich Hard und Software
- Spezifische Schulungsangebote zu Fachanwendungen und Unterrichtsgestaltung

Im Einzelnen sind Schulungen zu folgenden Themen im ersten Ansatz zur Diskussion zu stellen:

- Grundlagen zur Nutzung von Hard- und Software im Schulnetzwerk, Inhalte:
  - Umgang unterschiedlicher Hardware
  - Anmeldung an Geräte
  - Aufbau der Datenstrukturen
- Einsatz von flexiblen Geräten Laptops / Tablets, Inhalte:
  - Unterschiede Laptops / Tablets
  - Funktionen der Geräte
  - Vor- und Nachteile des Gerätetyps
- Nutzung von Touch Panel, Inhalte:
  - Geräteaufbau
  - Umgang mit dem Touch Panel
  - Zugriff auf Funktionen wie Dateien, Internet usw.
  - Wie setze ich die Technik im Unterricht optimal ein
- Hilfestellungen / Vorgehensweise im Problemfall
  - Fehlersuche bei einem PC
  - Fehlersuche bei der Nutzung eines Beamers
  - Fehlersuche bei fehlerhafter Anmeldung
- Spezifische Schulungsangebote zu Fachanwendungen oder Unterrichtsgestaltung
  - Wie setze ich mein Tablet im Unterricht sinnvoll ein
  - Aufbereitung von Internetinhalten für den Unterricht
  - Unterrichten mit dem Touch Panel, Funktionen sinnvoll nutzen
  - Optimale Einbindung von IT im Unterricht, Anwendungsbeispiele
  - Einsatz von IT in Physik und Chemie
  - Programmieren Basis
  - Office Schulungen
  - Kunstunterricht mit IT-Unterstützung neu gestalten

## **12.5 Schulungspartner**

Da es für die aufgeführten Themen in den seltensten Fällen ein fertiges Schulungsangebot geben wird, müssen hier zu einem großen Teil entsprechende Schulungen entwickelt werden. Auch hier hat das KRZN seine Unterstützung angeboten. Ein weiterer Partner, gerade in Bezug auf Unterrichtsinhalte, ist das Kompetenzteam des Kreises Kleve. Diese Kollegen verfügen über entsprechende Erfahrungen in diesem Bereich. Alternativ kommen hier auch weitere externe Dienstleister in Betracht, die sich auf einzelne Themen spezialisiert haben. Auch gibt es Medienberater oder Lehrkräfte aus anderen Städten und Gemeinden, die entsprechende Schulungen anbieten. Es gilt zu prüfen, welcher Partner für welche Themen in Frage kommen könnte.



## **13 Wartung & Support**

### **13.1 Grundlage**

Aus den dargestellten vorhandenen Strukturen und aus den Planungen der nächsten vier Jahre wird ersichtlich, über welche Dimensionen man mittlerweile bei dem Einsatz von Informationstechnik in Schule spricht. Alleine die Massenzahlen übertreffen im Vergleich die der Verwaltung um ein Vielfaches. Diese Entwicklung hat entsprechende Auswirkungen auf die Wartung, und den Support. Hier hat die Verwaltung auch schon in der Vergangenheit entsprechende Anpassungen vorgenommen, um Wartungsintervalle zu standardisieren und den Support sicher zu stellen.

### **13.2 Supportaufbau**

Aufgrund der Vereinbarung der Kultusministerkonferenz (KMK) besteht zwischen den Schulträgern und den Schulen in der Stadt Emmerich am Rhein Konsens, den Supportaufwand gemeinschaftlich zu tragen.

Einfache Support-Tätigkeiten (First-Level-Support) werden hierbei von den Schulen übernommen. Dazu gibt es an jeder Schule einen Ansprechpartner (KeyUser) aus dem Kollegium, der dem Kollegium, der Schulleitung, dem Schulträger und dem KRZN, als erster Ansprechpartner zur Verfügung steht. Er hat die Aufgabe, IT-Probleme zu lösen oder, -wenn ihm dies nicht möglich ist-, diese an den Second-Level-Support weiter zu leiten. Die Schulen haben die Möglichkeit, Probleme über eine Hotline, per Mail und bevorzugt per IT-Meldesystem an den Second-Level-Support zu übermitteln (Incident System).

Der Second-Level-Support wird durch das KRZN abgebildet. Wenn erforderlich, wird der zuständige Mitarbeiter des KRZN die Probleme vor Ort lösen. Dazu ist er befugt, mit Vertragspartnern der Stadt Emmerich am Rhein in Kontakt zu treten. Zum Beispiel, um einen Ausfall der Internetleitung an den Dienstleister weiter zu geben oder eine Reparatur von Hardware in der Garantiezeit abzustimmen.

Sollten im Zuge des Supports Fragen auftreten, die nur mit Unterstützung des Schulträgers gelöst werden können, wird dieser von Seiten des KRZN eingebunden. Die Schule erhält eine Rückmeldung über die weitere Vorgehensweise.

Eine der Aufgaben des Schulträgers ist es, auf Veränderungen im Kollegium, die sich auf den Support auswirken können, entsprechend zu reagieren. Dies gilt in negativer als auch in positiver Richtung. Zum einen muss eine Anpassung erfolgen, wenn Lehrkräfte die Supportaufgabe nicht mehr wahrnehmen können, z.B. weil sie die Schule verlassen. Zum anderen sollte bei IT affinen Lehrkräften aktiv, von Seiten der Schulleitung in Kooperation mit der Stadt Emmerich am Rhein, für diese Tätigkeit geworben werden. Dies könnte der Fall sein, wenn entsprechend ausgebildete Informatiklehrkräfte an die Schule wechseln.

### **13.3 Erfahrungswerte Support**

Seitens der Schulen wird der Support und die damit verbundenen Reaktionszeiten, auf Rückfrage der Stadt Emmerich am Rhein, immer wieder als gut bewertet. Dies bestätigt den Eindruck des Schulträgers. Ausfälle oder Urlaubszeiten einzelner Personen im Support, können

durch die breite Aufstellung des KRZN in diesem Bereich aufgefangen werden. Es gibt eine Reihe von Kommunen, die ebenfalls dieses Support-Modell bei der Betreuung der Schulen einsetzen. Das KRZN kann also hier, gerade bei der Breite der Themen, auf das Spezialwissen zahlreicher Mitarbeiter zurückgreifen. Auch verfügt das KRZN durch die langjährige Tätigkeit im Bereich der Schul-IT über weitreichende Erfahrungswerte.

### **13.4 Wartung**

Bei der Auswahl der Ausstattung ist generell auf lange Wartungszyklen Wert zu legen. Nach Möglichkeit sollten Gerätetypen beschafft werden, bei denen auf Wartung dauerhaft verzichtet werden kann. Gerade in Bezug auf Geräte mit Akkubetrieb ist dies kaum möglich. Der Austausch eines fest installierten Akkus ist heute je nach Hersteller so aufwandsintensiv, dass hier schon die Frage gestellt werden muss, ob eine Neubeschaffung nicht deutlich mehr Sinn macht. Bei Anschaffung sind diese Fragen in der Auswahl eines Gerätetyps auf jeden Fall zu betrachten. Sollte Wartung generell erforderlich sein, ist zu klären, ob nicht entsprechende Wartungsverträge mit der Anschaffung abzuschließen sind.

## **14 Controlling**

### **14.1 Controlling innerhalb der Umsetzung**

Die Stadt Emmerich am Rhein tritt, bei allen im Medienentwicklungsplan vorgenommenen Investitionen, als Projektleitung auf. Somit laufen alle Handlungsschritte hier zusammen bzw. werden von Seiten des Schulträgers koordiniert. Da es sich schwerpunktmäßig um IT-Projekte handelt, liegt die Projektleitung hier beim Fachbereich 1 / EDV. Der Fachbereich 1 / EDV ist somit Ansprechpartner für die am Projekt direkt Beteiligten Schulen, Fachbereiche der Verwaltung und externe Dienstleister.

### **14.2 Feedbackgespräche Schulen**

Auch nach Umsetzung von Projekten sind Gespräche erforderlich die zwei Ziele verfolgen. Zum einen benötigt die Projektleitung nach Umsetzung eines Projektes die Rückmeldung, ob auch aus Sicht der Schule einzelne Punkte bei der Umsetzung verbessert werden können und die Schule erhält gleiches Feedback von Seiten des Schulträgers. Zum zweiten muss von Seiten der Schule nach entsprechender Nutzungszeit erläutert werden, ob die zur Verfügung gestellte Ausstattung bei der Vermittlung von Medienkompetenz wirklich zielführend ist. Gerade diese immer wieder aufgeworfene Fragestellung ist als Daueraufgabe zu betrachten.

### **14.3 Sachstandsberichte**

Die Verwaltungsführung, und die politischen Gremien, werden über den Projektverlauf durch regelmäßige Sachstandsberichte in Kenntnis gesetzt. Innerhalb dieser Sachstandsberichte wird der Fokus auf Zeitabläufe und eingesetzte Ressourcen liegen. Die Sachstandsberichte könnten unterjährig innerhalb der Schulausschusssitzungen erfolgen.

### **14.4 Jahresabschlussbericht**

Zu Beginn des neuen Jahres wird ein Fazit gezogen, in wie weit die Planungen im letzten Jahr umgesetzt werden konnten. Auf Hindernisse bei der Umsetzung wird eingegangen. Lösungsvorschläge bzw. Planänderungen werden entsprechend skizziert.

## **15 Positive Nebeneffekte**

### **15.1 Positive Effekte**

Neben der Zielsetzung „zur Verfügung Stellung der Sachausstattung, um den Schulen zu ermöglichen Medienkompetenz zu vermitteln“, ist die Umsetzung des Medienentwicklungsplans mit weiteren positiven Effekten für die Stadt Emmerich am Rhein verbunden:

Punkt 15.2.1 - höhere Attraktivität der Schulen für Eltern und

Punkt 15.2.2 - die Attraktivität der Schulen für Lehrkräfte steigt

Punkt 15.2.3 - Attraktivität der Schulen für Arbeitsgeber und Arbeitnehmer steigt

#### **15.1.1 Positiver Einfluss bei der Wahl des Schulortes**

Das Werben um Schüler macht an den Stadtgrenzen nicht mehr halt. Somit steht jede Schule nicht nur in Konkurrenz zur Schule in der Kommune. Sie steht ebenso in Konkurrenz zu Schulen in den Nachbarkommunen. Somit steigern Schulen, die über eine klare Ausrichtung in Bezug auf die Vermittlung von Medienkompetenz verfügen und diese auch mit einer entsprechend modernen effektiven Ausstattung umsetzen können, ihre Attraktivität für Eltern und Schüler. Dies gilt auch für Familien, die zum Beispiel aus Arbeitsgründen einen neuen Wohnort suchen. Vielleicht die Wahl Ihres Wohnortes zum Teil vom Bildungsangebot in der Kommune beeinflusst. Eine Schule die in Verbindung mit einer entsprechenden Konzeption über eine sehr gute Ausstattung verfügt vermittelt in der Außendarstellung einen positiven Bild. Sicherlich bewegt dies alleine niemanden seinen Wohnort zu verlegen. Steht eine entsprechende Entscheidung aber aus unterschiedlichen Lebensgründen im Raum, kann dies durchaus eine Rolle spielen.

#### **15.1.2 Einfluss auf Lehrkräfte**

Gerade unter Betrachtung des bestehenden Fachkräftemangels und der eingangs beschriebenen Auswirkungen, wird es immer schwerer, kompetente Lehrerinnen und Lehrer zu gewinnen. Möglichkeiten, den Unterricht digital zu gestalten, welche sicherlich nur an wenigen Schulen in diesem Rahmen umsetzbar sind, können hier ein Kriterium sein, das einen Bewerber überzeugen kann, sich für diese Schule zu entscheiden. Auch wird eine Lehrkraft die die sich an die Vorteile einer gut ausgestatteten Schule gewöhnt hat, einen Wechsel an eine Schule, die nicht über die entsprechende IT-Ausstattung verfügt, anders betrachten. Ebenfalls ist es wahrscheinlich, dass bei Lehrkräften denen die Möglichkeit geboten wird mit modernen Methoden unterrichten zu können eine höhere Motivation erzeugt werden kann.

#### **15.1.3 Einfluss auf Arbeitgeber und Arbeitnehmer**

Nicht zuletzt profitieren am Ende der Schullaufbahn die Unternehmen von Schülern, die über eine Medienkompetenz auf breiter Basis verfügen. Somit sind Auszubildende aus Schulen, die Schüler mit solchen Kenntnissen ins Berufsleben entlassen, bei den Arbeitgebern in Zukunft mehr denn je gefragt.

## **16 Danksagung**

Der Medienentwicklungsplan der Stadt Emmerich am Rhein ist das Ergebnis einer kooperativen Zusammenarbeit unterschiedlicher Fachleute aus den Bereichen der Pädagogik und der Informationstechnik.

Die Stadt Emmerich am Rhein möchte sich an dieser Stelle für die Zusammenarbeit bei der Erstellung des Medienentwicklungsplans bei allen Beteiligten herzlich bedanken.

Bei den beteiligten Schulen, insbesondere bei den Schulleitungen und den KeyUsern, sowie bei allen Kollegen, die an der Erstellung der Medienkonzepte beteiligt waren.

Ebenfalls gilt der Dank den Medienberatern vom Kompetenzteam des Kreises Kleve, für die Unterstützung bei der Erstellung der Medienkonzepte.

Auch gilt der Dank den Beteiligten Mitarbeitern des KRZN, die der Stadt Emmerich am Rhein jederzeit mit entsprechendem Fachwissen zur Seite standen.

## **17 Anhänge**

### **17.1 Medienkonzepte der Schulen**

Die Medienkonzepte der Schulen sind dem Medienentwicklungsplan in Form von Anhängen beigelegt. Die Konzepte finden Sie in folgender Reihenfolge:

Rheinschule  
Leegmeerschule  
Liebfrauenschule  
St. Georg-Schule  
Michaelsschule  
Luitgardisschule  
Städt. Willibrord-Gymnasium  
Städt. Gesamtschule



# 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.<sup>1</sup> Aktuelle Studien belegen, dass heute praktisch jeder Sekundarschüler sehr früh ein Smartphone besitzt und auch ihre Lehrkräfte überaus gut mit digitalen Endgeräten ausgestattet sind.<sup>2</sup>

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.<sup>3</sup> 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.

---

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

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

<sup>3</sup>Vgl.: 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.<sup>4</sup>

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.<sup>5</sup>

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

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

Kompetenzerwartung: *-SuS<sup>7</sup> 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)*

---

<sup>4</sup>Vgl.: Richtlinien und Lehrpläne des Landes NRW. S. 15.

<sup>5</sup>Vgl.: Richtlinien und Lehrpläne des Landes NRW. S. 26.

<sup>6</sup>Vgl.: Richtlinien und Lehrpläne des Landes NRW S. 28-34.

<sup>7</sup>Die 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.<sup>8</sup>

Die entsprechenden Kompetenzerwartungen aus dem Lehrplan sind im Folgenden aufgelistet.<sup>9</sup>

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)*

---

<sup>8</sup>Vgl.: Richtlinien und Lehrpläne des Landes NRW. S. 55.

<sup>9</sup>Vgl.: 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.<sup>10</sup>

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.

---

<sup>10</sup>Vgl.: Richtlinien und Lehrpläne des Landes NRW. S. 40.

Im Folgenden sind die Kompetenzerwartung am Ende der Klasse 4 kurz aufgelistet.<sup>11</sup>

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.<sup>12</sup>

Die Kompetenzen am Ende Klasse 4 sind hier aufgelistet.<sup>13</sup>

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

---

<sup>11</sup>Vgl.: Richtlinien und Lehrpläne des Landes NRW. S. 50.

<sup>12</sup>Vgl.: Richtlinien und Lehrpläne des Landes NRW. S. 99.

<sup>13</sup>Vgl.: 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.<sup>14</sup>

## 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.<sup>15</sup>

---

<sup>14</sup>Vgl.: Richtlinien und Lehrpläne des Landes NRW. S. 105.

<sup>15</sup>Vgl.: Richtlinien und Lehrpläne des Landes NRW. S. 83.



Die Kompetenzerwartungen am Ende der vierten Klasse sind im Folgenden aufgeführt.<sup>16</sup>

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.<sup>17</sup>

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*

---

<sup>16</sup>Vgl.: Richtlinien und Lehrpläne des Landes NRW. S. 80-83.

<sup>17</sup>Vgl.: 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 Verwaltungsvernetzwerk.

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.<sup>18</sup>

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.<sup>19</sup> 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.<sup>20</sup>

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.<sup>21</sup>

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.

---

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

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

<sup>20</sup>Vgl.: Medienberatung NRW. Lernförderliche IT-Ausstattung für Schulen. S. 20-21.

<sup>21</sup>Vgl.: <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"> <li>• Lernwerkstatt 8</li> <li>• Leo und Lina 1 und 2</li> <li>• Blitzrechnen 1 und 2</li> </ul>	Lernprogramme/ Software <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lernwerkstatt 8</li> <li>• Blitzrechnen 3 und 4</li> <li>• Antolin</li> <li>• Word</li> </ul>	Lernprogramme/Software <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lernwerkstatt 8</li> <li>• Blitzrechnen 3 und 4</li> <li>• Antolin</li> <li>• Promethean-Software zur Erstellung von Flipcharts/Präsentationen</li> </ul>

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.<sup>22</sup>

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.

---

<sup>22</sup>Vgl.: 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"><li>- recherchieren zielgerichtet in analogen Medien (Klasse Kinder)</li><li>- kennen analoge Medien und nutzen diese gewinnbringend für eine Präsentation</li></ul>
Die SuS wenden Basisfunktionen digitaler Medien (z.B. Computer, digitaler Fotoapparat) an.	<ul style="list-style-type: none"><li>- Kinder machen sich mit den Basisfunktionen von Computer bekannt und können wesentliche Teile benennen (Tastatur, Monitor, etc.)</li><li>- machen sich mit den Basisfunktionen von Aufnahmegeräten vertraut (iPads, Digitalkameras, Videokameras)</li><li>- kennen einfache Formen der Bildbearbeitung (Apps)</li><li>- legen Archive an für Bilder/ Wörter an (Book Creator)</li><li>- zeichnen Improvisationsergebnisse auf Tonträger auf und können die Datei bearbeiten</li><li>- zeichnen mit dem iPad und der Funktion „Diktiergerät“ ihre Lesehausaufgabe auf und laden sie auf der Arbeitsplattform Logineo hoch</li></ul>
Die SuS wenden Basisfunktionen eines Textverarbeitungsprogramms an (Formatierungen, Rechtschreibhilfe, Einfügen von Grafiken, Druckfunktionen)	<ul style="list-style-type: none"><li>- nutzen Gestaltungs- und Überarbeitungsmöglichkeiten herkömmlicher und neuer Medien</li><li>- überprüfen Rechtschreibung ihrer Texte mit entsprechenden Programmen</li><li>- überarbeiten Texte und Präsentationen mit entsprechenden Programmen (iBook, Stage Pro, Book Creator)</li><li>- gestalten ihre Ergebnisse (Stage Pro auf dem iPad)</li><li>- nutzen Layoutvorlagen (Pages...)</li></ul>
Die SuS wenden Basisfunktionen des Internets an (z.B. Angabe der vollständigen URL, Nutzung von Links, Suchmaschinen).	<ul style="list-style-type: none"><li>- kennen das Internet und können es als Rechercheinstrument nutzen</li><li>- Kinder kennen die APP „Neo-Reader“ und wenden diese mit den iPads an, um zu vorbereiteten Lernumgebungen zu gelangen</li><li>- nehmen zu Kindern in anderssprachigen Ländern Kontakt auf (Email, Skype, Facetime,)</li></ul>

## 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"> <li>- Kinder suchen im Rahmen zur Stationenarbeit zu einem Themenbereich in der Suchmaschine „Blinde-Kuh“</li> <li>- recherchieren zu englischsprachigen Ländern im Internet</li> <li>- nutzen das Internet als Hilfsmittel zunehmend selbstständig (auch für Übungseinheiten - wie z.B. Leseludi, Blitzrechnen)</li> </ul>
Die SuS entnehmen Medien gezielt Informationen und geben sie wieder	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kinder sehen im Rahmen einer Stationenarbeit auf dem iPad eine kurze Sequenz auf der Plattform Edmond (z.B. zum Thema „Igel“)</li> <li>- erfassen zentrale Aussagen von Texten und geben sie wieder (mit Hilfe von Stichwortzettel – Programmen oder Grafiken (Stage Pro))</li> </ul>
Die SuS unterscheiden zwischen Informations- und Werbebeiträgen	<ul style="list-style-type: none"> <li>- kennen den Unterschied zwischen Werbung und Informationsbeiträgen (Sachunterricht)</li> <li>- recherchieren dazu im Internet „Der große Bluff“ und anderen Seiten</li> </ul>



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

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

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

## 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-Studie<sup>1</sup> 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.

---

<sup>1</sup> 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.<sup>2</sup>

---

<sup>2</sup> 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](http://www.antolin.de)), „**Leseludi**“ ([www.leseludi.de](http://www.leseludi.de)) und die Mathematikprogramme „**Mathepirat**“ ([www.mathepirat.de](http://www.mathepirat.de)) und „**Zahlenzorro**“ ([www.zahlenzorro.de](http://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](http://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](http://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](http://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“<sup>3</sup> 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.
<b>Jahrgangsstufe: 4</b> <b>Fach:</b> Deutsch/Sachunterricht <b>Projekt:</b> Zeitungsprojekt ZeusKids  <b>Jahrgangsstufe: 3-4</b>  <b>Internet-ABC</b> <b>Lerneinheit:</b> Mit Reporter Eddie im Dschungel	<b>Jahrgangsstufe: 3-4</b> <b>Fach:</b> Sachunterricht <b>Internet-ABC</b> <b>Lerneinheit:</b> Tierforscher im Internet 	<b>Jahrgangsstufe: 3-4</b> <b>Internet-ABC</b> <b>Lerneinheit:</b> Internetbiografie und Internetnutzung 	<b>Jahrgangsstufe: 3-4</b> <b>Internet-ABC</b> <b>Lerneinheit:</b> Mit Reporter Eddie im Dschungel 	<b>Jahrgangsstufe: 3-4</b> <b>Internet-ABC</b> <b>Lerneinheit:</b> 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.
<b>Jahrgangsstufe: 2</b> <b>Fach:</b> Mathematik <b>Projekt:</b> Geometrische Formen in der Schule  <b>Jahrgangsstufe: 3-4</b>  <b>Internet-ABC</b> <b>Lerneinheit:</b> Von Tasten und Mäusen	<b>Jahrgangsstufe: 3-4</b> <b>Internet-ABC</b> <b>Lerneinheit:</b> Suchen und Finden – Mit Detektiv Eddie auf Spurensuche 	<b>Jahrgangsstufe: 3-4</b> <b>Internet-ABC</b> <b>Lerneinheit:</b> E-Mail und Newsletter <b>Jahrgangsstufe: 3-4</b> <b>Fach:</b> Niederländisch AG <b>Projekt:</b> Wir schreiben E-Mails an die Schüler unserer Partnerschule in Netterden 	<b>Jahrgangsstufe: 3-4</b> <b>Internet-ABC</b> <b>Lerneinheit:</b> Werbung und Einkaufen im Internet 	<b>Jahrgangsstufe: 3-4</b> <b>Internet-ABC</b> <b>Lerneinheit:</b> Texte, Filme, Musik aus dem Netz – Was ist erlaubt? 

<sup>3</sup> 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](http://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.
<p><b>Jahrgangsstufe: 4</b>  <b>Fach: Deutsch</b>  <b>Projekt:</b>  <b>Abschlussbuch</b>  Texte schreiben im Textverarbeitungsprogramm „Word“</p>	<p><b>Jahrgangsstufe: 2-4</b>  <b>Fach: Deutsch</b>  <b>Projekt:</b>  Ganzschriften - Lesebegleithefte</p> <hr/> <p><b>Jahrgangsstufe: 3-4</b>  <b>Fach: Deutsch</b>  <b>Internet-ABC</b>  <b>Lerneinheit:</b>  Mein Lieblingsbuch</p>	<p><b>Jahrgangsstufe: 3-4</b>  <b>Internet-ABC</b>  <b>Lerneinheit:</b>  Chat oder: Gespräche im Internet  Soziale Netzwerke – Treffpunkte im Internet</p>	<p><b>Jahrgangsstufe: 3-4</b>  <b>Internet-ABC</b>  <b>Lerneinheit:</b>  Mitreden &amp; Mitmachen: Fotoalbum</p>	<p><b>Jahrgangsstufe: 3-4</b>  <b>Internet-ABC</b>  <b>Lerneinheit:</b>  Mit Reporter Eddie im Dschungel</p>
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.
<p><b>Jahrgangsstufe: 3-4</b>  <b>Internet-ABC</b>  <b>Lerneinheit:</b>  Kapitän Eddie erobert das www-Weltmeer</p> <hr/> <p><b>Jahrgangsstufe: 3-4</b>  <b>Internet-ABC</b>  <b>Lerneinheit:</b>  In Meister Eddies Internetwerkstatt</p>	<p><b>Jahrgangsstufe: 4</b>  <b>Fach: Sachunterricht</b>  <b>Projekt:</b>  Klasse 2000 – Glück und Werbung</p> <hr/> <p><b>Jahrgangsstufe: 3-4</b>  <b>Internet-ABC</b>  <b>Lerneinheit:</b>  Werbung und Einkaufen im Internet</p>	<p><b>Jahrgangsstufe: 3-4</b>  <b>Fach: Kunst</b>  <b>Internet-ABC</b>  <b>Lerneinheit:</b>  Mein eigener Comic</p>	<p><b>Jahrgangsstufe: 2-4</b>  <b>Fach: Sachunterricht</b>  <b>Projekt:</b>  Präsentation von Experten-Themen vor der Klasse (Lernplakate; PowerPoint)</p>	<p><b>Jahrgangsstufe: 2</b>  <b>Fach: Sachunterricht</b>  <b>Projekt:</b>  Achtung, Werbung!</p>

### 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

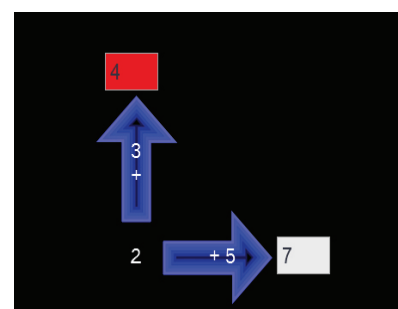
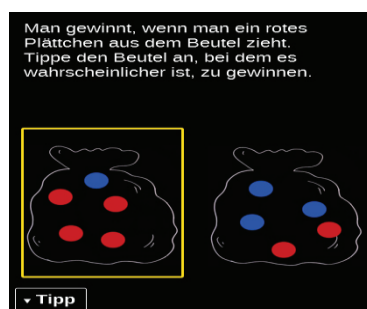
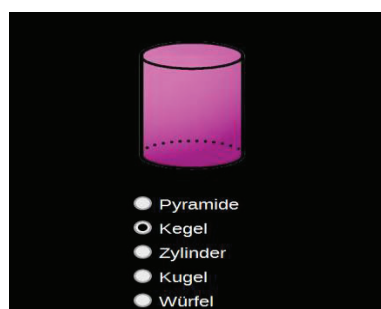
jeweils einen Klassenraum beschränkt. Ein Stundenplan regelt die Nutzung in den verschiedenen Klassen.

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 Mathematik<sup>4</sup>

<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



<sup>4</sup> Snappet ([www.dasgrundschultablet.de](http://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	
<b>Rechentablett</b>	Mit dieser App können die Schüler die Zerlegung von Zahlen im Zahlenraum bis 10 interaktiv trainieren. (von Christian Urff)
<b>Zahlensucher</b>	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)
<b>Rechendreieck</b>	Mit dieser App kann man Aufgaben mit Rechendreiecken veranschaulichen und interaktiv lösen. (von Christian Urff)
<b>Zwanzigerfeld</b>	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)
<b>Hunderterfeld</b>	Das Hunderterfeld ist eine Veranschaulichungs- und Rechenhilfe, die Kinder dabei unterstützt, Additions- und Subtraktionsaufgaben im Zahlenraum bis 100 zu verstehen. (von Christian Urff)
<b>Zahlen bis 100</b>	Diese Veranschaulichungshilfe unterstützt Kinder dabei, Mengen und Zahlen bis 100 miteinander zu verknüpfen. (von Christian Urff)
<b>Fingerzahlen</b>	Diese App trainiert den Aufbau grundlegender Zahlvorstellungen mit Hilfe der Finger. (von Christian Urff)
<b>Zahlensucher</b>	Mit dieser App üben die Kinder die Orientierung im Zahlenraum bis 100. (von Christian Urff)

<b>Zahlenjagd</b>	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)
<b>Blitzrechnen 1 Blitzrechnen 2</b>	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)
<b>Zahlenzorro</b> 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)
<b>Welt der Zahl</b> 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)
<b>Mathe mit dem Känguru</b>	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)
<b>Online- Diagnose Mathematik</b>	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. ( <a href="http://www.grundschuldiagnose.de">www.grundschuldiagnose.de</a> )
<b>Mathe-Pirat</b>	Diese Web-Anwendung ermöglicht der Lehrkraft, den Schülern individuelle Knobel-, Sach- und Geometrieaufgaben zur Verfügung zu stellen. ( <a href="http://www.mathepirat.de">www.mathepirat.de</a> )

DEUTSCH	
<b>Grundschrift App</b>	Mit der Grundschrift App kann das Kind die Schreibweise von Buchstaben, Buchstabenverbindungen erlernen und üben. (Grundschulverband)
<b>Leseludi</b>	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. ( <a href="http://www.leseludi.de">www.leseludi.de</a> )

<b>Antolin</b>	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. ( <a href="http://www.antolin.de">www.antolin.de</a> )
<b>Flex und Flora Schreibtablette</b>	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)
<b>Antolin Lesespiele</b>	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)
<b>Karibu Silbenschwinger</b>	Diese App ist für Erstklässler besonders geeignet. Die Kinder üben hier das Setzen von Silbenbögen. (von BSV Westermann Schroedel Diesterweg)
<b>ABC Pirat</b>	Hier können die Schüler durch gezieltes Training ähnlich der Arbeit mit einem Karteikasten ihre Rechtschreibleistungen verbessern. ( <a href="http://www.abc-pirat.de">www.abc-pirat.de</a> )

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](http://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 zieldifferenten Unterricht 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 Schüler<sup>5</sup>. 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.<sup>6</sup> 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.“<sup>7</sup> 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

---

<sup>5</sup> 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

<sup>6</sup> Vgl. Snappet

<sup>7</sup> 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](http://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](http://www.hindelang-software.de), HEXE TRIKI, [www.legakids.net](http://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](http://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 <small>(Silke Herrenbrück, Medienberaterin Kreis Kleve)</small>
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 <small>(Alexander Best, Uni Münster)</small>

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 Smartboard-Einführung durch die Medienbeauftragten der Schule und eine Auflistung notwendiger Passwörter.<sup>8</sup>

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

---

<sup>8</sup> 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 Aufgaben<sup>9</sup>:

- 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.

<sup>9</sup> 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.“<sup>10</sup>*

---

<sup>10</sup> 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“.<sup>1</sup>

Das vorgestellte Medienkonzept der Liebfrauenschule erläutert konzeptionelle Aspekte zur Erlangung von Medienkompetenz, baut auf schuleigenen Medien-Fahrplan<sup>2</sup> 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.

---

<sup>1</sup> Lehrplan NRW Grundschule 2008: S. 15



<sup>2</sup> 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 Tabelle<sup>3</sup> 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)		

<sup>3</sup>vgl. 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](http://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/  
Kl.bezeichnung  
(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](http://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
<b>Erklärung zum Inhaltsverzeichnis</b> .....	3
<b>Vorbemerkung</b> .....	4
<b>1. Klassische Medien - So arbeiten wir traditionell</b> .....	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
<b>2. Neue Medien – So arbeiten wir IT-gestützt</b> .....	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

<b>3. Bestandsaufnahme - Hardware</b> .....	48
3.1 Anwendungs- und Lernprogramme .....	49
<b>4. Ausstattungsbedarf</b> .....	50
4.1 Anwendungs- und Lernprogramme .....	51
<b>5. Fortbildungsbedarfe</b> .....	52
<b>6. Schlussbemerkung</b> .....	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
<b>Klasse 1</b> <b>Lesen, mit Texten und Medien umgehen</b>	-Fibel -Tinto -Dinoarbeitsheft -Bilderbücher -Klassenbücherei -Lesemaus -Ganzschrift mit Lesebegleitmaterial -Mini-Lesehefte -Wort-Aufbau-Karten	<a href="http://www.Leseludi.de">www.Leseludi.de</a> <a href="http://www.Antolin.de">www.Antolin.de</a> (Leseleiß und Bücher) <a href="http://www.legasthenie-software.de">www.legasthenie-software.de</a> App mit dem Zebra (Anlautbogen)	X				
<b>Klasse 2</b> <b>Lesen, mit Texten und Medien umgehen</b>	-Lesebuch -Sprachbuch -Lesemaus -Bilderbücher -Ganzschrift mit Lesebegleitheft -Lesepakete -Klassenbücherei -Besuch der Stadtbücherei –	<a href="http://www.Leseludi.de">www.Leseludi.de</a> <a href="http://www.Antolin.de">www.Antolin.de</a> (Leseleiß und Bücher) <a href="http://www.legasthenie-software.de">www.legasthenie-software.de</a>	X				

## St. Georg-Schule Hütthum

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

### Resultierender Bedarf

Ausstattung (Hardware/Software)	Kenntnisse / Fortbildung
iPad für jedes Kind im eigenen Klassenraum <a href="http://www.Lernwerkstatt9.de">www.Lernwerkstatt9.de</a> <a href="http://www.worksheet-crafter.de">www.worksheet-crafter.de</a> Vollversion von <a href="http://www.legasthenie-software.de">www.legasthenie-software.de</a>	-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
<b>Klasse 1 Sprechen und Zuhören</b>	-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
<b>Klasse 2 Sprechen und Zuhören</b>	-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
<b>Klasse 3 Sprechen und Zuhören</b>	-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
<b>Klasse 4 Sprechen und Zuhören</b>	-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
<b>Klasse 1 Schreiben</b>	-Stifte -Hefte -Arbeitsblätter -Montagsschreibheft -Tinto -Dino-Arbeitsheft -Delfinheft -Tafel	-iPad (z.B. mit der Tafel-App) -App mit Anlautbogen -App zum lautgetreuen Schreiben -Computer <a href="http://www.legasthenie-software.de">www.legasthenie-software.de</a> -whiteboard	X			X	
<b>Klasse 2 Schreiben</b>	-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 <a href="http://www.legasthenie-software.de">www.legasthenie-software.de</a> -whiteboard	X			X	
<b>Klasse 3 Schreiben</b>	-Stifte -Hefte -Arbeitsblätter -Montagsschreibheft -Selbstlernheft "Richtig	-iPad mit Schreibprogramm und Rechtschreibkorrektur -Computer -Lernprogramm Gut <a href="http://www.legasthenie-software.de">www.legasthenie-software.de</a>	X	X	X	X	



## St. Georg-Schule Hütthum

	schreiben 3“ -Sprachbuch 3 -Tafel	-www.mauswiesel.de -www.hamsterkiste.de -whiteboard					
<b>Klasse 4 Schreiben</b>	-Stifte -Hefte -Arbeitsblätter -Montagsschreibheft -Selbstlernheft "Richtig schreiben 4“ -Sprachbuch 4 -Tafel	-iPad mit Schreibprogramm und Rechtschreibkorrektur -Computer -Lernprogramm Gut <a href="http://www.legasthenie-software.de">-www.legasthenie-software.de</a> -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
<b>Klasse 1</b> <b>Sprache und Sprachgebrauch</b> <b>untersuchen</b>	-mündlicher Bereich des Unterrichts -Tafel -Stifte -Hefte -Arbeitsblätter -Montagsschreibheft -Tinto -Dino-Arbeitsheft -Delfinheft						
<b>Klasse 2</b> <b>Sprache und Sprachgebrauch</b> <b>untersuchen</b>	-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	
<b>Klasse 3</b> <b>Sprache und Sprachgebrauch</b>	-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					
<b>Klasse 4</b> <b>Sprache und Sprachgebrauch</b> 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 <a href="http://www.Lernwerkstatt9.de">www.Lernwerkstatt9.de</a> <a href="http://www.worksheet-crafter.de">www.worksheet-crafter.de</a>	-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

<b>Fach: Mathematik</b>	<b>Jahrgang: 1</b>
-------------------------	--------------------

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
<b>Kennenlernen der Zahlen im ZR bis 10</b>							
	Zifferschreibkurs als Kopiervorlage (Schreibrichtung/Motorik);  Verschiedene Stationen zur Erarbeitung einer Zahlvorstellung	<b>Tafel-App</b> auf den tablets (Schreibrichtung/Motorik)  Erstellen eines Ziffernbuches mithilfe des <b>bookcreators</b> (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

<b>Fach: Mathematik</b>	<b>Jahrgang: 2</b>
-------------------------	--------------------

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
<b>Finden aller Möglichkeiten, das Klassentier einzukleiden</b>							
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

<b>Fach: Mathematik</b>	<b>Jahrgang: 3</b>
<b>Resultierender Bedarf</b>	
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
<b>Eigene Rechengeschichten produzieren</b>							
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 <b>tablet</b> filmen/ fotografieren  Rechengeschichten erzählen und diese Erzählung mit dem <b>tablet</b> aufnehmen	X		X	X	
Präsentieren		Aufnahmen über das <b>whiteboard</b> 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)

<b>Fach: Mathematik</b>	<b>Jahrgang: 4</b>
-------------------------	--------------------

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
<b>Ansichtsbilder selbstständig produzieren</b>							
Produzieren		Mit Körpern Konstrukte bauen und aus verschiedenen Himmelsrichtungen mit dem <b>tablet</b> fotografieren	x		x	x	
Lernaufgabe	Ansichtsbilder des Buches nutzen; keine Eigenproduktion möglich	Die <b>Fotos</b> 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
<b>TAMTAM-Zahlen</b>							
	Bearbeiten der Schulbuchseite mithilfe eines Taschenrechners (nicht als Klassensatz vorhanden!)	Nutzung des <b>tablets</b> als Taschenrechner	x		x	x	x

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



<b>Fach: Sachunterricht</b>	<b>Jahrgang: 1</b>
-----------------------------	--------------------

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
<b>Erkundung der Schule und Erstellen eines Rätsels für die Mitschüler</b>							
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 <b>mithilfe des tablets</b>	X		X	X	
Präsentation	--	Die Bilder werden der Klasse/Kleingruppe über <b>den Beamer/das whiteboard</b> 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

<b>Fach: Sachunterricht</b>	<b>Jahrgang: 1</b>
-----------------------------	--------------------

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
<b>Mein Igelbuch</b>							
Erstellen eines Igelbuches	Mein Igelbuch (KV SU-Ordner/ alternativ Zaubereinmaleins)	App: <b>bookcreator</b> 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 <b>whiteboards/Beamers</b>	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 <b>whiteboard</b> zeigen;					
	Igelbücher/-bilder ansehen (in Kooperation mit der Stadtbücherei)	Ausdrucken von Igelbildern aus dem Internet mit Hilfe eines <b>Farbdruckers</b>	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 <b>whiteboard</b> 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
<b>Anlegen eines Bohnentagebuches</b>							
Aufbau einer Bohnenpflanze	Beschriften vorgefertigter Arbeitsblätter; Anfertigen eigener Zeichnungen	Aufschneiden einer Bohne und Zeigen über die <b>Dokumentenkamera</b> am <b>whiteboard</b> .	x		x	x	
Dokumentation der Keimungsversuche in arbeitsteiliger Gruppenarbeit	Handschriftliche Notationen in regelmäßigen Abständen	<b>Fotografieren/Filmen</b> in regelmäßigen Abständen mithilfe der <b>tablets</b>	x		x	x	
Ergebnissicherung	Präsentation des Bohnentagebuches im Museumsgang; Zeigen des „Endproduktes“ (Pflanze)	Erstellen des Bohnentagebuches mithilfe der App <b>bookcreator</b> (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
<b>Verhalten am Bahnübergang</b>							
Theoretischer Teil	Folien zu versch. Verkehrssituationen am OHP	Nutzen des <b>whiteboards</b> 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



<b>Fach: Sachunterricht</b>	<b>Jahrgang: 3</b>
-----------------------------	--------------------

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
<b>Das Herz und der Weg des Blutes</b>							
Blutkreislauf	Arbeitsblatt/ Arbeitsheft Plakat Blutdruck messen	Internetseite: Blutkreislauf Youtube  Virtuelle Reise durch den Körper: <a href="http://www.gshue.de">www.gshue.de</a>	x	x	x		
Bewegung	KLAROs Bewegungsgeschichten Klaro Bewegungskarten	Bewegungsvideos (Youtube)		x			
Ernährung	Ernährungspyramide	DVD: Was ist was? Ernährung <a href="http://www.gsund.tsn.at">www.gsund.tsn.at</a>		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.)

<b>Fach: Sachunterricht</b>	<b>Jahrgang: 3</b>
-----------------------------	--------------------

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
<b>Gestaltung eines Plakates zu Tieren und deren Überwinterungsarten</b>							
Recherche (Überwinterungsarten)	Sachbücher, bereitgestellte Arbeitsblätter (Info-Texte)	selbstständige Recherche im <b>Internet</b> : 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 <b>Farbdruckers</b>	X	X		X	X
Aufschreiben von Informationen (z.B. Steckbrief)	handschriftliche Aufzeichnungen der SchülerInnen	Verfassen eines Textes am PC oder iPad mithilfe eines <b>kindgerechten Schreibprogrammes mit Rechtschreibprüfung</b> ; Ausdrucken des Textes am <b>Drucker in der Klasse</b>	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
<b>Gemeinsame Erarbeitungsphasen/ Ergebnissicherung im Klassenverband</b>	Tafelanschrieb	whiteboard (active inspire)  Nutzung interaktiver Rätsel aus dem Internet, z.B. www.mauswiesel.de	X			X	
<b>Informationsfilme zum Thema</b>	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"

Thema	SU – Bereich (optional je nach Themenwahl)				
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
<b>Ein eigenes Referat vorbereiten und halten</b>							
Recherchieren	Sachbücher, bereitgestellte Arbeitsblätter (Info-Texte)	selbstständige Recherche im Internet mithilfe der <a href="#">Kindersuchmaschine Blindekuh.de/fragfinn.de</a>	X	X			X
Bilder/ Abbildungen	durch Lehrkraft bereitgestellte Bilder; mitgebrachte Abbildungen/Bilder	Ausdrucken von Bildern aus dem Internet mit Hilfe eines <b>Farbdruckers</b>	X	X		X	X
Aufschreiben von Informationen	handschriftliche Aufzeichnungen der SchülerInnen	Verfassen eines Textes am <b>PC</b> oder <b>tablet</b> mithilfe eines <b>kindgerechten Schreibprogrammes mit Rechtschreibprüfung</b> ; Ausdrucken des Textes am <b>Drucker in der Klasse</b>	X			X	
Präsentation	Plakat	Bildschirmpräsentation ( <b>whiteboard</b> oder <b>Beamer</b> )	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
<b>Vorwissen erheben (Cluster)</b>	Handschriftlich auf Papier; Sammeln an der Tafel	Sammeln am Whiteboard ( <b>active inspire</b> ); Abspeichern der Datei zur späteren Nutzung und Erweiterung		X	X		
<b>Recherche</b>	Medienausleihe (Bücherkiste); ergänzend als Hausaufgabe; „Europa kinderleicht“ (Broschüre der Europäischen Kommission)	selbstständige Recherche im <b>Internet</b> an den <b>Klassen-PCs/</b> an den <b>Tablets</b> mithilfe der <b>Kindersuchmaschine Blindekuh.de/</b> <b>fragfinn.de</b>  www.palkan.de www.lernspass-fuer-kinder.de	X	X	X	X	X
<b>Erstellen von Länderplakaten oder alternativen Präsentationsformen</b>	Plakat (mitgebrachte/zur Verfügung gestellte Bilder)	Ausdrucken von Bildern aus dem Internet mit Hilfe eines <b>Farbdruckers</b> Verfassen eines Textes am <b>PC</b> oder <b>tablet</b> mithilfe eines <b>kindgerechten Schreib-</b> <b>programmes mit Rechtschreibprüfung;</b> Ausdrucken des Textes am <b>Drucker in der</b> <b>Klasse</b>	X	X	X	X	
<b>Präsentation</b>	Plakat	Bildschirmpräsentation ( <b>whiteboard</b> oder <b>Beamer</b> )					

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
<b>Bildbetrachtung (A. Warhol)</b>	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



<b>Fach: Kunst</b>	<b>Jahrgang: 2</b>
--------------------	--------------------

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
<b>Malen/Videografieren zu Musik</b>  <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

<b>Fach: Kunst</b>	<b>Jahrgang: 3</b>
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

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

<b>Suchmaschinen für Kinder</b>	
	<a href="https://www.fragfinn.de/">https://www.fragfinn.de/</a>
	<a href="http://www.blinde-kuh.de/">http://www.blinde-kuh.de/</a>
	<a href="https://www.helles-koepfchen.de/">https://www.helles-koepfchen.de/</a>
	<a href="http://seitenstark.de/">http://seitenstark.de/</a>
<b>Spiele</b>	
	<a href="http://www.wdrmaus.de/">http://www.wdrmaus.de/</a>
	<a href="http://www.kinderspiele.de/">http://www.kinderspiele.de/</a>
	<a href="http://www.spielzimmer-online.de/szo.htm">http://www.spielzimmer-online.de/szo.htm</a>

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

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

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

<b>Kunst</b>	
Keith Harings	<a href="http://haringkids.com/">http://haringkids.com/</a>
Kidsweb Mandalas	<a href="http://www.kidsweb.de/">http://www.kidsweb.de/</a>
Mandalas	<a href="http://www.mandala-bilder.de/">http://www.mandala-bilder.de/</a>
Wunderbare Enkel Bastelideen, Malvorlagen	<a href="http://www.wunderbare-enkel.de/">http://www.wunderbare-enkel.de/</a>

## St. Georg-Schule Hütthum

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

<b>Bilder (lizenzfrei)</b>	
	<a href="https://openclipart.org/">https://openclipart.org/</a>
	<a href="https://pixabay.com/de/">https://pixabay.com/de/</a>
	<a href="http://www.photosforclass.com/">http://www.photosforclass.com/</a>
	<a href="http://bidab.nibis.de/">http://bidab.nibis.de/</a>

<b>Sachunterricht – alle Bereiche</b>	
Wissenskarten, Lerngeschichten, Sachgeschichten Infotexte,	<a href="http://www.wissenspool-fuer-kinder.de/">http://www.wissenspool-fuer-kinder.de/</a>  <a href="http://www.hamsterkiste.de/">http://www.hamsterkiste.de/</a>  <a href="http://www.medienwerkstatt-online.de/lws_wissen/">http://www.medienwerkstatt-online.de/lws_wissen/</a>  <a href="http://www.wdrmaus.de/filme/index.php5">http://www.wdrmaus.de/filme/index.php5</a>

## St. Georg-Schule Hütthum

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

<b>Sachunterricht</b>	
<b>Weltall/Planeten</b>	
Universum, Weltraum, Erde	<a href="https://www.esa.int/esaKIDSde/">https://www.esa.int/esaKIDSde/</a>
Info-Texte (anspruchsvoller)	<a href="https://www.helles-koepfchen.de/wissen/universum/">https://www.helles-koepfchen.de/wissen/universum/</a>

<b>Sachunterricht</b>	
<b>Mensch</b>	
Gesundheit Ernährung, Pflege....	<a href="http://gsund.tsn.at/start.htm">http://gsund.tsn.at/start.htm</a>
Körper Virtuelle Reise durch den Körper	<a href="http://www.gshue.de/netdays03/vrk-index.htm">http://www.gshue.de/netdays03/vrk-index.htm</a>

<b>Sachunterricht</b>	
<b>Pflanzen</b>	
Bäume	<a href="http://www.baumkunde.de/">http://www.baumkunde.de/</a>
Blumen	<a href="http://www.pflanzen-bestimmung.de/">http://www.pflanzen-bestimmung.de/</a>

## St. Georg-Schule Hütthum

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

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



## St. Georg-Schule Hütthum

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

Filme	
	<a href="http://www.planet-schule.de/">http://www.planet-schule.de/</a>
	<a href="http://www.kindernetz.de/">http://www.kindernetz.de/</a>
	<a href="http://www.checkeins.de/">http://www.checkeins.de/</a>
	<a href="http://www1.wdr.de/kinder/tv">http://www1.wdr.de/kinder/tv</a>
	<a href="https://www.youtube.com/?gl=DE&amp;hl=de">https://www.youtube.com/?gl=DE&amp;hl=de</a>

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

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• nutzen Medien zum Gestalten eigener Medienbeiträge</li> <li>• vergleichen die unterschiedliche Wirkung von Text-, Film/ Video- oder Hörfassungen</li> <li>• bewerten Medienbeiträge kritisch</li> </ul>		<p>Lautsprecher oder Leinwand, Beamer, Lautsprecher, internetfähiger Laptop</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Digitalkamera oder Tablet</li> <li>• Mikrofon oder Tablet</li> <li>• Mediaplayer</li> <li>• Bearbeitungssoftware für Audio- bzw. Bilddateien</li> </ul>
Sachunterricht	Aufgaben und Ziele	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 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.</li> </ul>	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"> <li>• 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.</li> </ul>	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"> <li>• 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.</li> <li>• recherchieren mit/ in Medien und nutzen die Informationen für eine Präsentation</li> <li>• vergleichen alte und neue Medien miteinander und dokumentieren ihre Ergebnisse (z.B. Herstellung, Konsum, Wirkung)</li> <li>• untersuchen kritisch Angebote der Unterhaltungs- und Informationsmedien und begründen Regeln zum sinnvollen Umgang mit ihnen.</li> <li>• schreiben und gestalten unter Nutzung vorhandener Medien</li> <li>• arbeiten am PC mit Textverarbeitungs-, Lern- und Übungsprogrammen</li> </ul>	<p>42</p> <p>50</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• internetfähige Computer/ Laptops/ Tablets</li> <li>• Textverarbeitungsprogramm</li> <li>• Power Point o.Ä.</li> <li>• Kopfhörer</li> <li>• EDMOND</li> <li>• (YouTube)</li> <li>• interaktives Whiteboard mit Lautsprecher oder Leinwand, Beamer, Lautsprecher, internetfähiger Laptop</li> <li>• Digitalkamera oder Tablet</li> <li>• Mikrofon oder Tablet</li> <li>• Mediaplayer</li> <li>• Bearbeitungssoftware für Audio- bzw. Bilddateien</li> <li>• Drucker</li> <li>• Scanner</li> </ul>



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





		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...

<b>Bedienen und Anwenden</b>		
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).		
<b>Informieren und Recherchieren</b>		
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.		
<b>Kommunizieren und Kooperieren</b>		
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.		
<b>Produzieren und Präsentieren</b>		
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.		
<b>Analysieren und Reflektieren</b>		
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"> <li>• Zeitungsarbeit (Zeuskids, Wetterprojekt)</li> <li>• Stadtgeschichte Emmerichs als Hörspiel (Das Geheimnis der goldenen Brillen)</li> <li>• Hör-CD Bausteine 1/2</li> <li>• CD- Sachgeschichten Mathematik 1/ 2</li> <li>• Landkarten</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sammeln von Fragen zu sachunterrichtlichen Themen oder landeskundlichen Besonderheiten</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Auseinandersetzung mit MessengerApps und sozialen Netzwerken (Internet-abc / vgl. Unterrichtseinheiten)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Auseinandersetzung mit Werbung</li> <li>• einen Vortrag vorbereiten</li> <li>• Lernplakate / Wandzeitung</li> <li>• Rollenspiele</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Projekt: Medien erforschen</li> <li>• Auseinandersetzung mit Bildschirmmedien / Tagebuch zur Nutzung (Klasse 2000)</li> <li>• Stress durch unbegrenzte Kommunikation/ Gruppendruck, Mobbing (vgl. Unterrichtseinheit)</li> </ul>
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"> <li>• eigene Texte am Computer schreiben/ ein Textverarbeitungsprogramm nutzen (Libre Office)</li> <li>• Lernprogramme nutzen (Antolin, Zahlenzorro)</li> <li>• dokumentieren und präsentieren von Ergebnissen</li> <li>• interaktive Tafelbilder / Übungen</li> <li>• fotografieren und bearbeiten</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Einheit: Suchen und Finden im Internet (Internet-abc)</li> <li>• erproben und nutzen Kindersuchmaschinen (Blindekuh, FragFinn,...)</li> <li>• bereiten Vorträge vor und suchen nach Informationen</li> <li>• schlagen unbekannte Wörter nach (Leo, Klexikon,...)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• schreiben eine E-Mail an „Quiesel“ oder die Lehrkraft im Antolin bzw. Zahlenzorro</li> <li>• Einheit: Chatten und Texten (Internet-abc)</li> <li>• Posten oder nicht? Sicherheit und Regeln (vgl. Unterrichtseinheit)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vergleiche anstellen:</li> <li>• Buch – Film bzw. Hörspiel</li> <li>• Brief – E-Mail – MessengerApp</li> <li>• Buch und Internet als Informationsquelle</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• bewegter Alltag (Klasse 2000)</li> <li>• Regeln für einen angemessenen Gebrauch von Bildschirmmedien kennen (Klasse 2000)</li> <li>• Hinweise auf freiwillige Selbstkontrolle (Medienprojekt vgl. Unterrichtseinheit)</li> </ul>

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"> <li>• schreiben und überarbeiten eigene Texte (Gedicht, Geschichte, Bericht) mit Libre Office</li> <li>• gestalten Werbeplakate</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Umgang mit Sachtexten</li> <li>• Nachschlagen in Büchern/ Lexika</li> <li>• Suchmaschinen nutzen und Beiträge filtern</li> <li>• Audio- und Videobeiträge zur Informationsgewinnung nutzen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anonymität im Netz – Chatten und Texten (Internet- abc, vgl. Unterrichtseinheit)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• präsentieren Ergebnisse von Gruppenarbeiten</li> <li>• erstellen Plakate, Einladungen und Bildschirmpräsentationen für Feiern</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Medien und Multimedia im Internet (Internet- abc, vgl. Unterrichtseinheit)</li> </ul>
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"> <li>• arbeiten selbstständig mit Antolin und Zahlenzorro</li> <li>• suchen und finden im Internet (Internet- abc, vgl. Unterrichtseinheit)</li> <li>• recherchieren gezielt zu unterschiedlichen Themen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Einheit zur Werbung (Bausteine Deutsch, Klasse 2000)</li> <li>• Werbung und Einkaufen im Internet (Internet- abc, vgl. Unterrichtseinheit)</li> <li>• Zeitungsprojekt</li> </ul>	Daran arbeiten wir derzeit noch.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• geeignete Präsentationsformen nutzen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• kritische Auseinandersetzung mit Bildarten, Werbung (Aussage und Botschaft hinterfragen)</li> <li>• Aspekte von Bildsprache erkennen</li> </ul>



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

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

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

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• benennen der Zubehörteile (Bildschirm, Tastatur, Maus, etc.)</li> <li>• einen Text schreiben und drucken</li> <li>• technische Fachbegriffe kennen und zuordnen (Hardware)</li> </ul>	
2	Der Arbeitsplatz	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Erarbeiten der Symbole auf dem Desktop und deren Funktion</li> </ul>	AB „Quiz“
3	Die Tastatur	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Klärung wichtiger Tasten und Symbole (auch für Textverarbeitung)</li> </ul>	AB Pustebume 2 S. 106 und S. 103 Bausteine Sprachbuch S.88 KV 81
4	Antolin	<a href="http://www.antolin.de">www.antolin.de</a> : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aufbau der Seite kennen</li> <li>• an- und abmelden</li> <li>• Bücher finden und Quiz starten</li> <li>• Nachrichten schreiben</li> <li>• Punktestand einsehen</li> </ul>	AB „Symbole Antolin“ Screenshots Plakat
5	Zahlenzorro	<a href="http://www.zahlenzorro.de">www.zahlenzorro.de</a> : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aufbau der Seite kennen</li> <li>• an- und abmelden</li> <li>• ein Quiz starten</li> <li>• Rechenduelle starten</li> </ul>	Arbeit in Kleingruppen
6	Blitzrechnen	<ul style="list-style-type: none"> <li>• selbstständiges Starten und Anwenden des Programms</li> </ul>	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	<b>Medien erforschen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• In Kleingruppen werden Medien aus dem Alltag der Kinder erforscht und präsentiert (z.B. Laptop, Tablet, Smartphone, Fernseher, Spielekonsole)</li> <li>• Umfrage in der Klasse: Diese Medien nutzen wir / Diese Medien würden wir gerne nutzen</li> <li>• Diagramme lesen und erstellen</li> </ul>	<b>Bausteine Deutsch 3</b> S. 54, 55 (Einstiegsbild) S. 56, 57  <b>AB</b> Erforsche und präsentiere dein Medium  <b>AB</b> Wie nutzt du den Computer?
2	<b>Surfen und Internet- So funktioniert das Internet</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Grundlagen für das Surfen und Navigieren im Internet</li> <li>• der Browser und seine wichtigsten Funktionen</li> <li>• Navigation über Fenster und Registerkarten</li> <li>• Links erkennen und damit umgehen</li> <li>• Wie sind Internetseiten standardmäßig aufgebaut?</li> <li>• Pop-ups einordnen und schließen</li> <li>• einige Fachbegriffe kennen lernen</li> </ul>	<b>Internet-abc:</b> Modul 1.1  <b>AB</b> Tipps für Computer  <b>4ABs</b> Deine Kommentare zu...
3	<b>Suchen und finden im Internet</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Wozu gibt es Suchmaschinen?</li> </ul>	<b>Internet-abc:</b> Modul 1.2

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

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

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

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

Das Material wurde entnommen aus: [www.internet-abc.de](http://www.internet-abc.de) / [www.zeit.de/schulangebote](http://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](http://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](http://www.mediennutzungsvertrag.de))

Beginn Klasse 4: Flyer „Kinder können im World Wide Web viel lernen“ /  
[www.sicher-online-gehen.de](http://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](http://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](http://www.internet-abc.de/kinder/wwg.php)

**Surfschein:** Das Wissen rund ums Internet spielend testen

[www.internet-abc.de/kinder/surfschein.php](http://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](http://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](http://www.internet-abc.de/kinder/linktipps-hausaufgaben.php)

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

[www.internet-abc.de/kinder/spiele.php](http://www.internet-abc.de/kinder/spiele.php)

**Foren** u.a.: Hier werden Kinder aktiv!

[www.internet-abc.de/kinder/mitreden-mitmachen.php](http://www.internet-abc.de/kinder/mitreden-mitmachen.php)

### Angebote für Erwachsene

#### Startseite:

[www.internet-abc.de/eltern](http://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](http://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](http://www.internet-abc.de/eltern/lernsoftware-suche.php)

**Spieletipps:** Empfehlenswerte Spiele für Computer, Tablets und Konsolen

[www.internet-abc.de/eltern/spieletipps.php](http://www.internet-abc.de/eltern/spieletipps.php)

**Unterrichten:** Informationen und Unterrichtsmaterialien für Lehrer

[www.internetabc.de/eltern/unterrichtsmaterialien-internetschule.php](http://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.

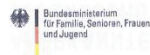
Mehr zur Initiative und den Partnern:  
[www.sicher-online-gehen.de](http://www.sicher-online-gehen.de)

## > 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](mailto:info@sicher-online-gehen.de)  
[www.sicher-online-gehen.de](http://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](http://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](http://www.sicher-online-gehen.de).

## ANERKANNTE JUGENDSCHUTZPROGRAMME

Für die Anerkennung von Jugendschutzprogrammen ist die Kommission für Jugendmedienschutz (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](http://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](http://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](http://www.ein-netz-fuer-kinder.de)  
[www.klicksafe.de](http://www.klicksafe.de)  
[www.schau-hin.info](http://www.schau-hin.info)

### Internetseiten für Kinder

[www.blinde-kuh.de](http://www.blinde-kuh.de)  
[www.fragfinn.de](http://www.fragfinn.de)  
[www.helles-koepfchen.de](http://www.helles-koepfchen.de)  
[www.internet-abc.de](http://www.internet-abc.de)  
[www.klick-tipps.net](http://www.klick-tipps.net)  
[www.meine-startseite.de](http://www.meine-startseite.de)  
[www.seitenstark.de](http://www.seitenstark.de)  
[www.watchyourweb.de](http://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](http://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](http://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	Schullizenz
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
<b>Informieren und Recherchieren</b>				
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

<b>Kommunizieren und Kooperieren</b>				
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.				
<b>Produzieren und Präsentieren</b>				
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

<b>Analysieren und Reflektieren</b>				
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.“<sup>1</sup>

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.

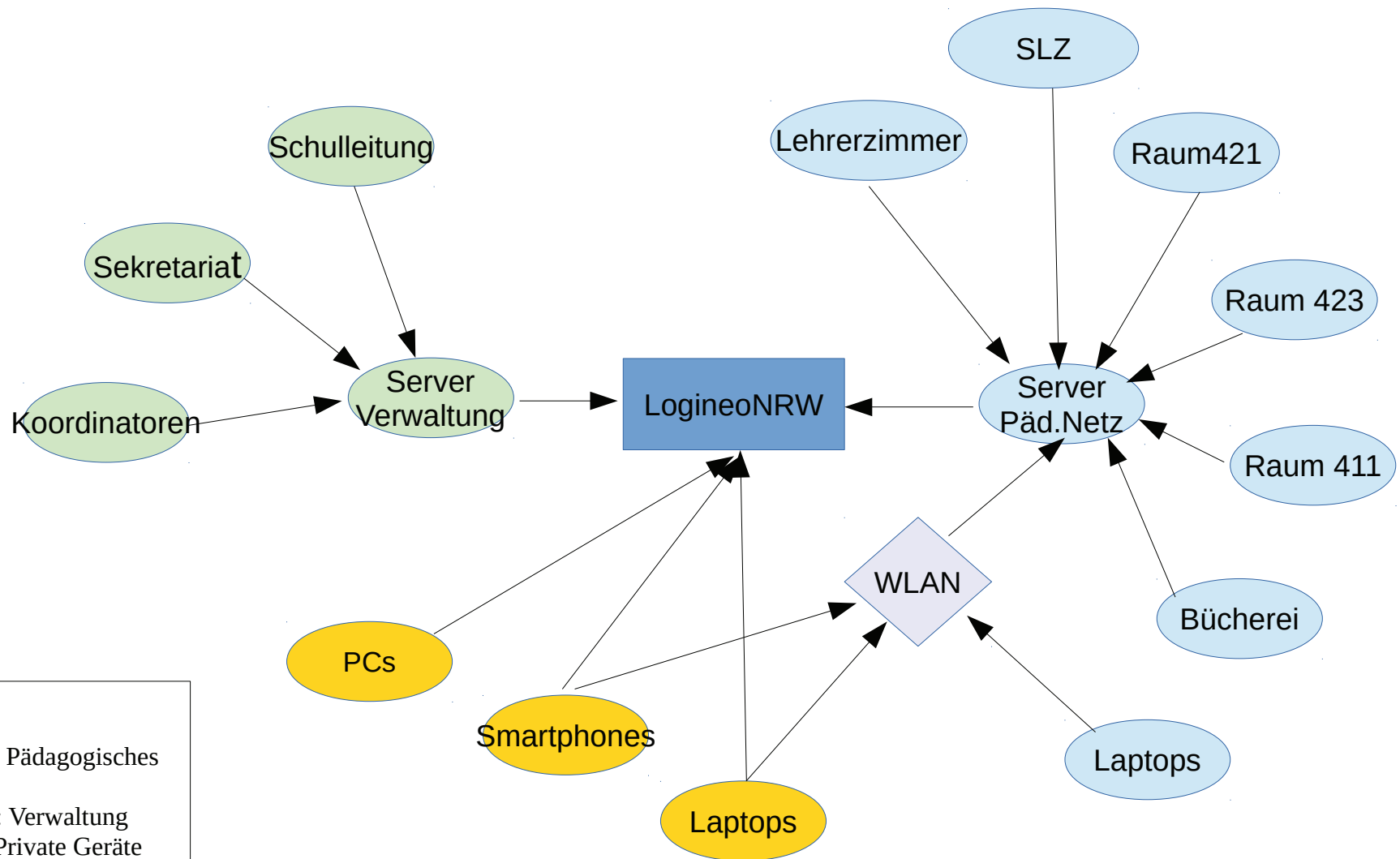
## 3) Private Endgeräte Lehrer/Mitarbeiter

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



Legende

Hellblau: Pädagogisches Netz

Hellgrün: Verwaltung

Orange: Private Geräte

## 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)<sup>2</sup>

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

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

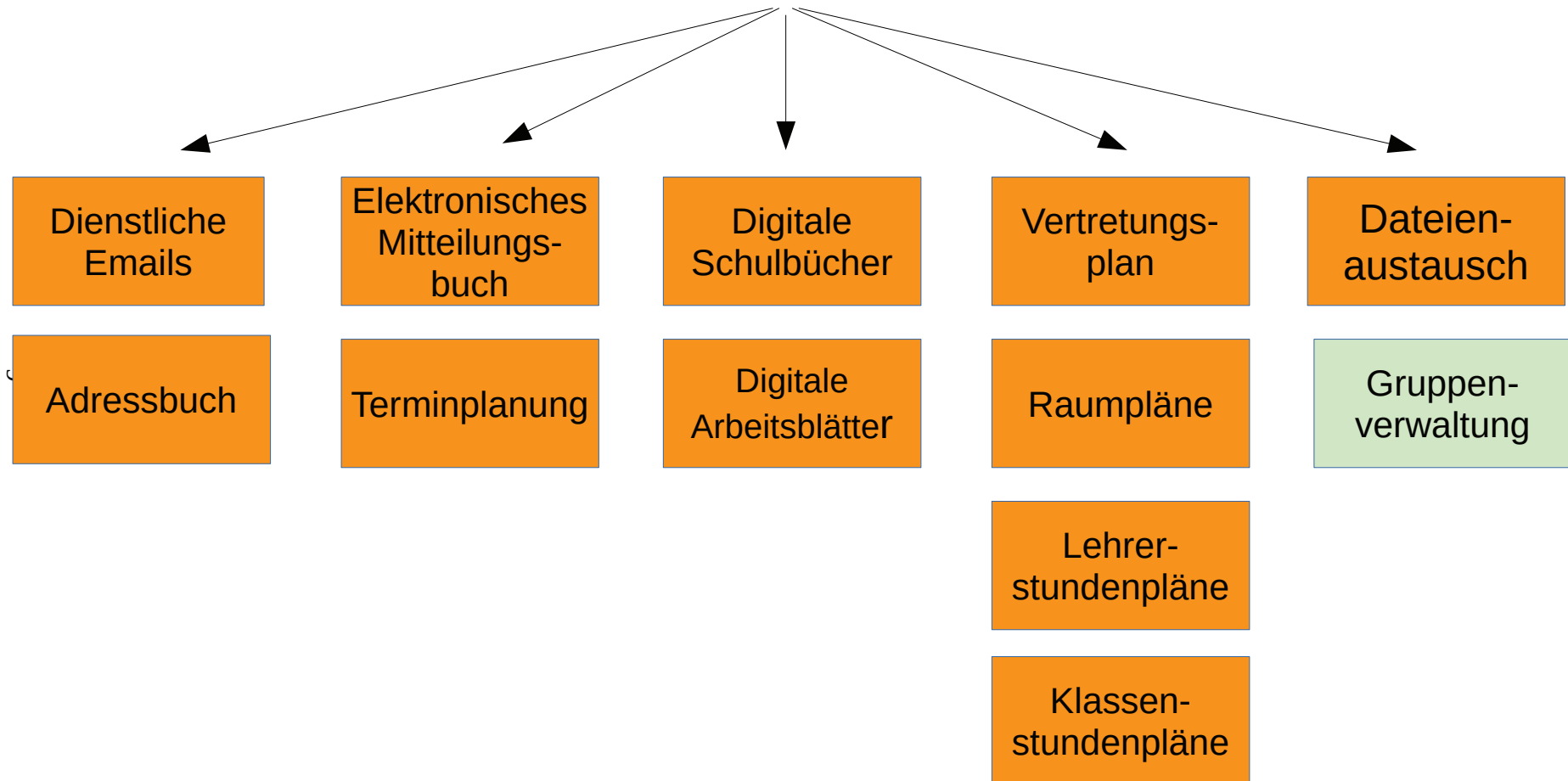
Über Logineo verfügt jeder Kollege/Mitarbeiter über eine dienstliche Emailadresse. Damit haben wir zum ersten Mal eine saubere Trennung zwischen dienstlichen und privaten Emails. Logineo bietet aber noch weitere Möglichkeiten:

- 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 Medienscouts anerkannter Teil des Schulalltags werden sollen. Die Medienscouts 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 Medienscouts und ihrer Ausbildung in den Schulalltag. In einem ersten Durchgang werden Schüler und Schülerinnen durch einen Referenten zu Medienscouts 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.<sup>3</sup>

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

<sup>3</sup> 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		<b>Schreiben als Prozess:</b> Elementare Methoden der Textplanung, -formulierung und -überarbeitung anwenden			<i>Politik:</i> <b>Handlungs- kompetenz:</b> In Inhalt und Struktur vorgegebene Medienprodukte erstellen und argumentativ einsetzen		
	wenden Standardfunktionen von Video- und Audioprogrammen an							<i>Musik:</i> <b>Übergeordnete Kompetenz- erwartungen:</b> * 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		<b>Schreiben als Prozess:</b> Elementare Methoden der Textplanung, -formulierung und -überarbeitung anwenden			<i>Politik:</i> <b>Handlungs- kompetenz:</b> In Inhalt und Struktur vorgegebene Medienprodukte erstellen und argumentativ einsetzen		
	wenden Standardfunktionen von Video- und Audioprogrammen an							<i>Musik:</i> <b>Übergeordnete Kompetenz- erwartungen:</b> * 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		<b>Lesen – Umgang mit Texten und Medien:</b> * Lesetechniken und -strategien		<b>Methoden- kompetenz:</b> * 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		<b>Lesen – Umgang mit Texten und Medien:</b> Umgang mit Sachtexten und Medien		<b>Urteilskompetenz:</b> Zwischen Pro- und Kontra-Argumenten unterscheiden und kontroverse Sachverhalte vertreten können	<i>Geschichte:</i> <b>Methoden- kompetenz:</b> Zwischen Textquelle, Sekundärliteratur bzw. Sachtext und Bildquellen unterscheiden; entnommene Informationen vergleichen und verbinden		
	erläutern typische Merkmale verschiedener journalistischer Darstellungsformen		<b>Lesen – Umgang mit Texten und Medien:</b> Umgang mit Sachtexten und Medien					
	erkennen, beschreiben und beurteilen Strategien in medialen Produktionen		<b>Lesen – Umgang mit Texten und Medien:</b> 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		<b>Reflexion über Sprache:</b> * Sprache als Mittel der Verständigung	<b>Schreiben:</b> Kurze persönliche Alltagstexte schreiben und Sachverhalte aus dem eigenen Erfahrungshorizont beschreiben				
	gehen verantwortungsbewusst mit Meinungsäußerungen und privaten Daten im Netz um					<i>Politik:</i> <b>Inhaltsfeld 6 – Die Rolle der Medien in Politik und Gesellschaft:</b> * Medien als Informations- und Kommunikationsmittel		
	beschreiben Verhaltensmuster und Folgen von Cybermobbing, kennen Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten	<b>SchulG 2 V 9:</b> <i>Die Schülerinnen und Schüler sollen insbesondere lernen, mit Medien verantwortungsbewusst und sicher umzugehen.</i>				<i>Politik</i> <b>Inhaltsfeld 4 – Identität und Lebensgestaltung im Wandel der modernen und globalisierten Gesellschaft:</b> Lebensformen von verschiedenen Sozialgruppen in Deutschland; Umgang mit Konflikten im Alltag		
	nutzen altersgemäße Medien zur Zusammenarbeit bei schulischen Projekten				<b>Handlungskompetenz:</b> 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				<b>Handlungs- kompetenz:</b> Ein überschaubares Projekt im schulischen Umfeld organisieren			<i>Musik:</i> <b>Übergeordnete Kompetenz- erwartungen:</b> * Produktion
	diskutieren die Wirkung unterschiedlicher Gestaltungselemente							<i>Musik:</i> <b>Konkretisierte Kompetenz- erwartungen:</b> * Verwendungen von Musik – Produktion <i>Kunst:</i> <b>Übergeordnete Kompetenz- erwartungen:</b> * Produktion
	erstellen unter Anleitung ein Medienprodukt							<i>Musik:</i> <b>Übergeordnete Kompetenz- erwartungen:</b> * Produktion
	präsentieren ihr Medienprodukt vor Mitschülerinnen und Mitschülern		<b>Aufgabenschwer- punkt Sprechen:</b> 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> <b>Übergeordnete Kompetenz- erwartungen:</b> * Produktion <i>Kunst:</i> <b>Übergeordnete Kompetenz- erwartungen:</b> * 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		<b>Schreiben:</b> * Texte schreiben					
	kennen Alterskennzeichnungen für Filme und Spiele, diskutieren Auswirkungen übermäßigen Medienkonsums und Lösungsmöglichkeiten		<b>Lesen – Umgang mit Texten und Medien:</b> * Umgang mit Sachtexten und Medien					
	diskutieren Unterschiede zwischen virtuellen und realen Welten und die Bedeutung von (Helden-) Rollen in Büchern, Fernsehen, digitalen Spielen		<b>Lesen – Umgang mit Texten und Medien:</b> * Umgang mit Sachtexten und Medien					
	kennen Grundregeln des Urheberrechts		<b>Lesen – Umgang mit Texten und Medien:</b> * Lesetechniken und -strategien		<b>Methodenkompetenz:</b> * 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	<b>Schreiben:</b> * Schreiben als Prozess	<b>Methodische Kompetenzen:</b> Arbeitsergebnisse mithilfe von Textverarbeitungsprogrammen aufbereiten					
	wenden Tabellenkalkulationsprogramme an	<b>Schreiben:</b> * Schreiben als Prozess					<b>Problemlösen:</b> Algorithmen zum Lösen mathematischer Standardaufgaben nutzen und bewerten <b>Stochastik:</b> Datenerhebungen planen und zur Erfassung eine Tabellenkalkulation nutzen <b>Werkzeuge:</b> Mathematische Werkzeuge nutzen	
	wenden erweiterte Bearbeitungsfunktionen von Audio- und Videoprogrammen an	<b>Schreiben:</b> * Schreiben als Prozess <b>Lesen:</b> * 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	<b>Inhaltsfeld Medien:</b> * Kompetenzbereich Produktion	<b>Methodische Kompetenzen:</b> Internetrecherchen zu einem begrenzten Thema durchführen	<b>Methodische Kompetenzen:</b> Unter Anleitung die Möglichkeiten des Internets aufgabenbezogen für Recherchen und Kommunikation nutzen	<b>Kultur und Geschichte:</b> Zu ausgewählten Themen Informationen weitgehend selbstständig beschaffen, geordnet auswerten und präsentieren		<b>Werkzeuge:</b> Eine Formelsammlung, Lexika, Schulbücher und das Internet zur Informationsbeschaffung nutzen	
	sind vertraut mit Zitierweisen und Quellenangaben von Texten	<b>Schreiben:</b> * Texte schreiben						
	vergleichen und analysieren Inhalt, Struktur, Darstellungsart und Zielrichtung von Informationsquellen	<b>Inhaltsfeld Texte:</b> * Kompetenzbereich Rezeption <b>Inhaltsfeld Medien:</b> * Kompetenzbereich Rezeption				<b>Fragenkreis 6 – Die Frage nach Wahrheit, Wirklichkeit und Medien:</b> * Inhaltliche Schwerpunkte „Wahr“ und „falsch“, Virtualität und Schein		
	filtern themenrelevante Informationen aus Medienangeboten, strukturieren sie und bereiten sie auf	<b>Inhaltsfeld Texte:</b> * Kompetenzbereich Rezeption <b>Inhaltsfeld Medien:</b> * 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	<b>Schreiben:</b> * Texte Schreiben				<b>Sachkompetenz:</b> 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	<b>Inhaltsfeld Medien:</b> * Kompetenz- bereich Rezeption				<b>Personale Kompetenz:</b> Den Wert der eigenen Persönlichkeit in Beziehung zu anderen reflektieren <b>Soziale Kompetenz:</b> Sich auf andere einlassen und ihre Perspektive einnehmen <b>Sachkompetenz:</b> Abhängigkeiten persönlicher Lebenslagen von gesellschaftlichen Problemen erkennen		
	kennen rechtliche Verpflichtungen bei Veröffentlichungen; erkennen Kostenfallen im Internet, Spam- und Phishing-Mails					<b>Sachkompetenz:</b> 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					<b>Soziale Kompetenz:</b> Bereiche sozialer Verantwortung kennenlernen <b>Sachkompetenz:</b> 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	<b>Schreiben:</b> * Schreiben als Prozess <b>Lesen:</b> * Umgang mit Sachtexten und Medien	<b>Methodische Kompetenzen:</b> Lern- und Arbeitstechniken für das selbstständige und kooperative Lernen nutzen; dabei auch digitale Medien im unterrichtlich gesteuerten Lernen einsetzen	<b>Kommunikative Kompetenzen:</b> Einfache Arbeitspläne verfassen und unterschiedliche Präsentationsformen nutzen <b>Methodische Kompetenzen:</b> Für mündliche und schriftliche Produktionen Gedanken und Ideen sammeln		<b>Soziale Kompetenz:</b> Gemeinsam Projekte planen, durchführen sowie Vor- und Nachteile von Projekten als Arbeitsform erörtern		
	erstellen selbstständig ein Medienprodukt und setzen dabei unterschiedliche Gestaltungselemente bewusst ein	<b>Schreiben:</b> * Schreiben als Prozess <b>Lesen:</b> * Produktionsorientierter Umgang mit Sachtexten und Medien			<b>Umgang mit Texten und Medien:</b> Texte in andere Textsorten umformen und Texte szenisch gestalten	<b>Soziale Kompetenz:</b> Gemeinsam Projekte planen, durchführen sowie Vor- und Nachteile von Projekten als Arbeitsform erörtern		
	präsentieren ihre Ergebnisse zielgruppenorientiert und achten auf ihre Körpersprache und Stimme	<b>Sprechen und Zuhören:</b> * Sprechen * Gestaltend Sprechen		<b>Methodische Kompetenzen:</b> Projekte durchführen und die Ergebnisse in verschiedenen Präsentationsformen vorstellen	<b>Kultur und Geschichte:</b> Informationen Referaten geordnet auswerten und präsentieren		<b>Argumentieren / Kommunizieren:</b> Lösungswege und Problem-bearbeitungen in kurzen, vorbereiteten Vorträgen präsentieren	
	geben Mitschülerinnen und Mitschülern kriteriengeleitet Rückmeldungen zum Medienprodukt und zur Präsentation	<b>Sprechen und Zuhören:</b> * Zuhören		<b>Methodische Kompetenzen:</b> 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	<b>Lesen:</b> * Umgang mit Sachtexten und Medien	<b>Methodische Kompetenzen:</b> Texterschließungstechniken auch im Umgang mit audiovisuellen Textformaten einsetzen			<b>Fragenkreis 6 – Die Frage nach Wahrheit, Wirklichkeit und Medien:</b> * Inhaltliche Schwerpunkte „Wahr“ und „falsch“, Virtualität und Schein		<b>Urteils-kompetenz:</b> Gesundheitlich vertretbare und fragwürdige Körperideale beurteilen
	analysieren und bewerten durch Medien vermittelte Rollen- und Wirklichkeitsvorstellungen	<b>Lesen:</b> * Umgang mit Sachtexten und Medien				<b>Sachkompetenz:</b> Abhängigkeiten persönlicher Lebenslagen von gesellschaftlichen Problemen erkennen <b>Fragenkreis 6 – Die Frage nach Wahrheit, Wirklichkeit und Medien:</b> * Inhaltliche Schwerpunkte „Wahr“ und „falsch“, Virtualität und Schein * Inhaltliche Schwerpunkte Vorurteil, Urteil, Wissen, Quellen der Erkenntnis		<b>Urteils-kompetenz:</b> Gesundheitlich vertretbare und fragwürdige Körperideale beurteilen
	kennen Urheberrechtsregeln für Downloadangebote, Film- und Musikbörsen, Creative-Commons-Lizenzen					<b>Sachkompetenz:</b> 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	<b>Inhaltsfeld Medien:</b> * Kompetenzbereich Rezeption				<b>Sachkompetenz:</b> 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

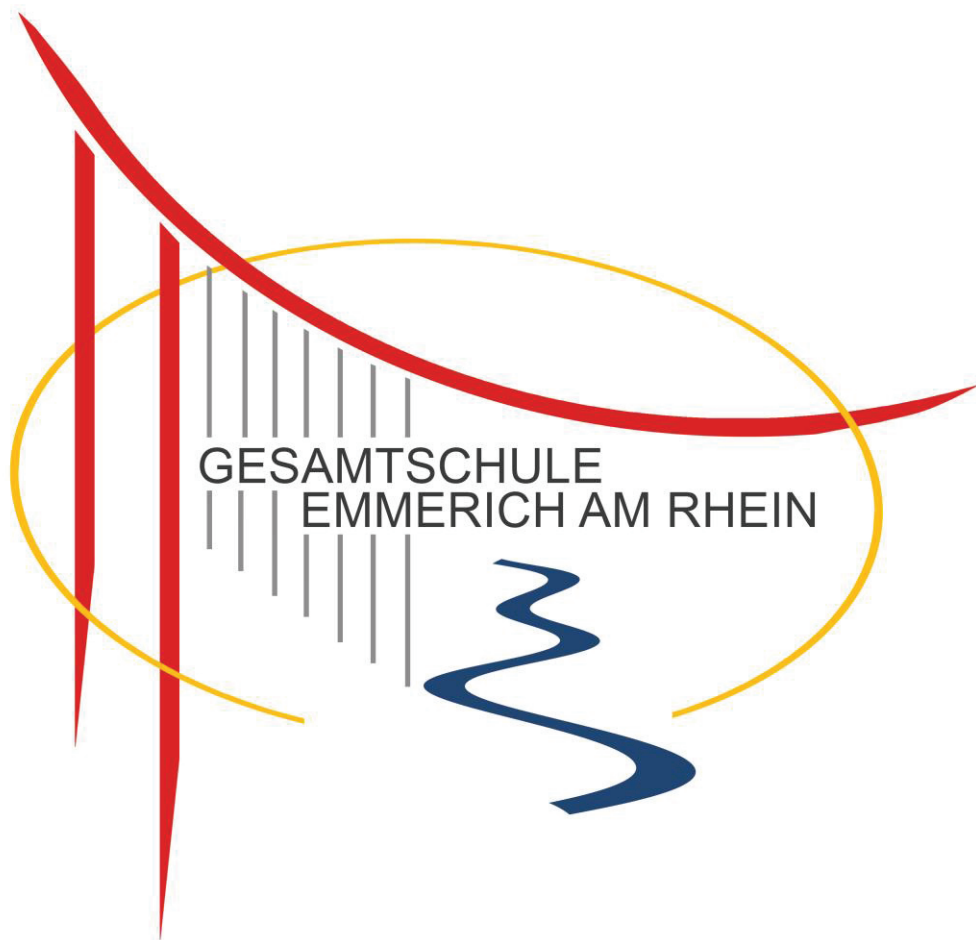
30 Tablets

Microsoft-Office

# Städt. Gesamtschule



# Medien<sub>entwicklungs</sub>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 NRW<sup>1</sup> neben dem schuleigenen Leistungskonzept die Grundlage für das schulinterne Mediencurriculum.

### Kompetenzerwartungen am Ende der Klasse 6

<b>Bedienen und Anwenden</b>	<b>Informieren und Recherchieren</b>	<b>Kommunizieren und Kooperieren</b>	<b>Produzieren und Präsentieren</b>	<b>Analysieren und Reflektieren</b>
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.

<sup>1</sup> Siehe Medienpass NRW

## Kompetenzerwartungen am Ende der Klasse 9 bzw. 10

<b>Bedienen und Anwenden</b>	<b>Informieren und Recherchieren</b>	<b>Kommunizieren und Kooperieren</b>	<b>Produzieren und Präsentieren</b>	<b>Analysieren und Reflektieren</b>
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"> <li>➤ Internet</li> <li>➤ Apps</li> <li>➤ E-Lehrwerke</li> </ul>
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"> <li>- wenden Standardfunktionen von Textverarbeitungssoftware an</li> <li>- Recherchieren unter Anleitung in Lexika, Suchmaschinen und Bibliotheken</li> <li>- vergleichen und bewerten Informationsquellen, erkennen unterschiedliche Sichtweisen bei der Darstellung eines Sachverhaltes</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Recherche zu einem Tier (Internetbrowser)</li> <li>- Verfassen eines Sachtextes zu einem Tier (MS-Word)</li> <li>- Präsentation des Sachtextes</li> </ul>
Lektüre	5	<ul style="list-style-type: none"> <li>- wenden Standardfunktionen von Textverarbeitungssoftware an</li> </ul>	Erstellung eines Portfolios mit <u>„CreateBook“</u>
Wer? Was? Wo? Über Ereignisse Berichten	6	<ul style="list-style-type: none"> <li>- wenden Standardfunktionen von Textverarbeitungssoftware an</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Verfassen eines Berichtes (MS-Word)</li> <li>- Präsentation des Berichtes</li> </ul>
Fabeln	6	<ul style="list-style-type: none"> <li>- wenden Standardfunktionen von Textverarbeitungssoftware an</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Verfassen einer eigenen Fabel (MS-Word)</li> <li>- Präsentation der Fabel</li> </ul>
Wir einigen uns Eine schriftliche Begründung schreiben	6	<ul style="list-style-type: none"> <li>- wenden Standardfunktionen von Textverarbeitungssoftware an</li> <li>- vergleichen und bewerten Informationsquellen, erkennen unterschiedliche Sichtweisen bei der Darstellung eines Sachverhaltes</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Einen Antrag in Form eines Briefes verfassen (MS-Word)</li> </ul>
Vorlesewettbewerb	6	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Recherchieren unter Anleitung in Lexika, Suchmaschinen und Bibliotheken</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Internetrecherche zu verschiedenen Autoren und ihren Werken (Internetbrowser)</li> <li>- Buchvorstellung (Präsentation)</li> </ul>

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

b) Englisch

Unterrichtsvorhaben	Jgst.	Kompetenzen Die SuS ...	Einsatz von Medien
My freetime	5/6	- wenden Standardfunktionen von Textverarbeitungssoftware an	<b>Selbstständiges und kooperatives Sprachenlernen:</b> - 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"> <li>- wenden Standard funktionen von Filmprogrammen an</li> <li>- können einen Film über ein Abenteuer in Wales verstehen</li> <li>- können einfachen authentischen, medial vermittelten szenischen Formen (u.a. Filmsequenzen) unter (detaillierter) Anleitung wesentliche Aussagen entnehmen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Filmsequenzen wiederholend sehen/hören</li> <li>- Untertitel für individuelle Förderung nutzen</li> <li>- Slow motion als Interpretationshilfe einsetzen</li> </ul>
<b>Grundlagentraining In Wiederholungsspirale</b>	<b>7/8</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- nutzen eine Vokabelapp, die BIG CHALLENGE homepage, <a href="http://www.englisch-hilfen.de">www.englisch-hilfen.de</a>, gratis Sprachlernprogramme , MEGA MEMORY</li> </ul>	<b>Selbstständiges und kooperatives Sprachenlernen:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Aktivtraining im Internet / Vokabeln, Aussprache und Grammatik</li> </ul>
Made in Scotland	7/8	<ul style="list-style-type: none"> <li>- wenden Standardfunktionen von Textverarbeitungssoftware an</li> <li>- erstellen unter Anleitung ein Medienprodukt</li> <li>- selektieren aufgabenbezogen wichtige Informationen aus dem Internet</li> <li>- können sowohl einem biografischen als auch einem dialogischen Text Informationen entnehmen und diese in einer Zeitleiste grafisch darstellen oder in einer Tabelle einordnen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- kleine Medienprodukte gestalten</li> <li>- Kurzvortrag und Grafiken über einen schottischen Erfinder und seine Zeit anhand eine PPP aufbauen</li> <li>- Internetrecherche betreiben</li> <li>- Schreibkonferenzen gestalten</li> </ul>

Welcome to Ireland	7/8	<ul style="list-style-type: none"> <li>- vergleichen und bewerten Informationsquellen, erkennen unterschiedliche Sichtweisen bei der Darstellung eines Sachverhalts</li> <li>- wenden Standardfunktionen von Textverarbeitungs-, Präsentations- und Bildbearbeitungsprogrammen an</li> <li>- können Pläne für eine Stadtrundfahrt mit öffentlichen Verkehrsmitteln erstellen und diese im Gespräch artikulieren</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- im Internet zu Northern Ireland und Ireland recherchieren</li> <li>- mündlichen Vorträge aufnehmen und abspielen</li> <li>- selbst einen Weg filmen und kommentieren oder per Karte beschreiben</li> <li>- 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)</li> </ul>
Ganzschrift	7/8	<ul style="list-style-type: none"> <li>- lesen eine Ganzschrift</li> <li>- wenden Standardfunktionen von Textverarbeitungssoftware, Präsentations- und Bildbearbeitungsprogrammen an</li> <li>- erstellen Mind Maps und cluster</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ein e-book lesen</li> <li>- ein online Portfolio erstellen</li> </ul>

### 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!“ ( <a href="http://www.gregorstaub.com/mathe/matik.html">http://www.gregorstaub.com/mathe/matik.html</a> ) 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!“ ( <a href="http://www.gregorstaub.com/mathe/matik.html">http://www.gregorstaub.com/mathe/matik.html</a> ) 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!“ ( <a href="http://www.gregorstaub.com/mathe/matik.html">http://www.gregorstaub.com/mathe/matik.html</a> ) 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!“ ( <a href="http://www.gregorstaub.com/mathe/matik.html">http://www.gregorstaub.com/mathe/matik.html</a> ) 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!“ ( <a href="http://www.gregorstaub.com/mathe/matik.html">http://www.gregorstaub.com/mathe/matik.html</a> ) 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!“ ( <a href="http://www.gregorstaub.com/mathe/matik.html">http://www.gregorstaub.com/mathe/matik.html</a> ) Vedische Mathematik - Erklärung und Wiederholung: sofaturator.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: sofaturator.com, youtube.de
Rechnen mit Dezimalbrüchen	5/6	- recherchieren unter Anleitung in Lexika, Suchmaschinen und Bibliotheken	- Training mit „mega memory® MATHE!“ ( <a href="http://www.gregorstaub.com/mathe/matik.html">http://www.gregorstaub.com/mathe/matik.html</a> ) Vedische Mathematik - Erklärung und Wiederholung: sofaturator.com, youtube.de
Rechnen mit Brüchen	7/8	- führen fundierte Medienrecherchen durch - <b>Werkzeuge:</b> Internet zur Informationsbeschaffung nutzen	- Training mit „mega memory® MATHE!“ ( <a href="http://www.gregorstaub.com/mathe/matik.html">http://www.gregorstaub.com/mathe/matik.html</a> ) 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 - <b>Werkzeuge:</b> Internet zur Informationsbeschaffung nutzen	- Training mit „mega memory® MATHE!“ ( <a href="http://www.gregorstaub.com/mathe/matik.html">http://www.gregorstaub.com/mathe/matik.html</a> ) Vedische Mathematik - Erklärung und Wiederholung: sofaturator.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!“ ( <a href="http://www.gregorstaub.com/mathe/matik.html">http://www.gregorstaub.com/mathe/matik.html</a> ) Vedische Mathematik - Erklärung und Wiederholung: sofaturator.com, youtube.de - Rechnen mit Excel

		- <b>Werkzeuge:</b> Internet zur Informationsbeschaffung nutzen	
Dreiecke	7/8	- führen fundierte Medienrecherchen durch - <b>Werkzeuge:</b> Internet zur Informationsbeschaffung nutzen	- Erklärung und Wiederholung: sofatutor.com, youtube.de
Terme und Gleichungen	7/8	- wenden Tabellenkalkulationsprogramme an - <b>Problemlösen:</b> Algorithmen zum Lösen von Standardaufgaben nutzen und bewerten <b>Stochastik:</b> Datenerhebungen planen und Tabellenkalkulationen nutzen <b>Werkzeuge:</b> Mathematische Werkzeuge nutzen - führen fundierte Medienrecherchen durch - <b>Werkzeuge:</b> Internet zur Informationsbeschaffung nutzen	- Erklärung und Wiederholung: sofatutor.com, youtube.de - Rechnen mit Excel
Prozent	7/8	- führen fundierte Medienrecherchen durch - <b>Werkzeuge:</b> 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: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=u-VvYm37b1Y">https://www.youtube.com/watch?v=u-VvYm37b1Y</a> 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 <a href="http://www.younecef.de/kinderdieserwelt.html">younicef.de/kinderdieserwelt.html</a> 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 <a href="http://www.kindersache.de/bereich/schon-gewusst/aus-aller-welt/artikel/warum-entsteht-armut">http://www.kindersache.de/bereich/schon-gewusst/aus-aller-welt/artikel/warum-entsteht-armut</a>

(Bst 6/1) Leben in Stadt und Land	5/6	<ul style="list-style-type: none"> <li>- wenden Standardfunktionen von Video- und Audioprogrammen an</li> <li>- wenden Standardfunktionen von Textverarbeitungs-, Präsentations- und Bildbearbeitungsprogrammen an</li> <li>- entwickeln einen groben Projektplan für die Erstellung eines Medienproduktes</li> <li>- erstellen unter Anleitung ein Medienprodukt</li> <li>- präsentieren ihr Medienprodukt vor Mitschülerinnen und Mitschülern</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lies dir die <b>S. 210 und 211</b> durch und bearbeite die <b>Aufgaben 1, 2, 3, 4 und 5.</b> <u>Um die Aufgabe 4 zu bearbeiten, brauchst du einen PC!</u></li> <li>- Erstelle zusammen mit einem Partner/in eine Präsentation (PPP) über eine Großstadt deiner Wahl (- bitte kurz mit deinem/er Lehrer/in absprechen).</li> </ul> <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"> <li>- vergleichen und bewerten Informationsquellen, erkennen unterschiedliche Sichtweisen bei der Darstellung eines Sachverhalts</li> <li>- gehen verantwortungsbewusst mit Meinungsäußerungen und privaten Daten im Netz um</li> <li>- entwickeln einen groben Projektplan für die Erstellung eines Medienproduktes</li> <li>- erstellen unter Anleitung ein Medienprodukt</li> <li>- präsentieren ihr Medienprodukt vor Mitschülerinnen und Mitschülern</li> <li>- diskutieren Unterschiede zwischen virtuellen und realen Welten und die Bedeutung von (Helden-) Rollen in Büchern, Fernsehen, digitalen Spielen</li> <li>- kennen Grundregeln des Urheberrechts</li> <li>- Methoden-kompetenz: Verfahren der Informations-beschaffung und -entnahme</li> </ul>	<p>- <a href="http://www.klicksafe.de/fuer-kinder/internet-abc/sichersurfen/wissen-wies-geht/">http://www.klicksafe.de/fuer-kinder/internet-abc/sichersurfen/wissen-wies-geht/</a></p> <p>Gehe mit Kommissar Eddie auf Streifzug durch das Internet. Pass gut auf und löse alle Quizfragen.</p> <p>- <a href="http://www.klicksafe.de/themen/kommunizieren/facebook/video-ratgeber-zum-schutz-der-privatsphaere-in-sozialen-netzwerken-facebook/#c14699">http://www.klicksafe.de/themen/kommunizieren/facebook/video-ratgeber-zum-schutz-der-privatsphaere-in-sozialen-netzwerken-facebook/#c14699</a></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>- <a href="https://www.ins-netz-gehen.de/check-dich-selbst/bin-ich-suechtig">https://www.ins-netz-gehen.de/check-dich-selbst/bin-ich-suechtig</a></p> <p>Nutze die Website und checke dich selbst.</p> <p>- Teste dein Wissen auf: <a href="http://www.ins-netz-gehen.de/bleib-im-netz/teste-dein-wissen">http://www.ins-netz-gehen.de/bleib-im-netz/teste-dein-wissen</a></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"> <li>- erstellen unter Anleitung ein Medienprodukt</li> <li>- präsentieren ihr Medienprodukt vor Mitschülerinnen und Mitschülern</li> </ul>	- eine Präsentation zu einem Wahlthema erstellen
(Bst 6/4) Römisches Reich	5/6	<ul style="list-style-type: none"> <li>- recherchieren unter Anleitung in Lexika, Suchmaschinen und Bibliotheken</li> <li>- Methoden-kompetenz: Verfahren der Informations-beschaffung und -entnahme</li> <li>- erstellen unter Anleitung ein Medienprodukt</li> <li>- präsentieren ihr Medienprodukt vor Mitschülerinnen und Mitschülern</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Terra X - Rom <a href="https://www.youtube.com/watch?v=VI-jg3KMrSU">https://www.youtube.com/watch?v=VI-jg3KMrSU</a></li> <li>- Leben der Römer: Bereite aus deinen Informationen über Gebäude und Bewohner eine Präsentation vor.</li> </ul>
(Bst 6/5) Mittelalter	5/6	<ul style="list-style-type: none"> <li>- recherchieren unter Anleitung in Lexika, Suchmaschinen und Bibliotheken</li> <li>- Methoden-kompetenz: Verfahren der Informations-beschaffung und -entnahme</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lies oder höre dir den Text zu Karl dem Großen auf: <a href="http://www.kiraka.de/spielen-und-hoeren/nachrichten/erklaer-mal/beitrag/b/wer-war-karl-der-grosse/">http://www.kiraka.de/spielen-und-hoeren/nachrichten/erklaer-mal/beitrag/b/wer-war-karl-der-grosse/</a> und beantworte die folgenden Fragen schriftlich.</li> </ul>
(Bst 6/6) Wasser ist Leben	5/6	<ul style="list-style-type: none"> <li>- recherchieren unter Anleitung in Lexika, Suchmaschinen und Bibliotheken</li> <li>- Methoden-kompetenz: Verfahren der Informations-beschaffung und -entnahme</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Begleite die Gummiente: <a href="http://www.wdr.de/tv/kopfball/sendungsbeitraege/2012/1021/rheinente.jsp">http://www.wdr.de/tv/kopfball/sendungsbeitraege/2012/1021/rheinente.jsp</a></li> </ul>
(Bst 7/1) Begegnungen zwischen Kulturen – miteinander, untereinander, gegeneinander?	7/8	<ul style="list-style-type: none"> <li>- filtern themenrelevante Informationen aus Medienangeboten, strukturieren sie und bereiten sie auf</li> <li>- wenden erweiterte Funktionen von Textverarbeitungs-, Präsentations- und Bildbearbeitungsprogrammen an</li> <li>- führen fundierte Medienrecherchen durch</li> <li>- erstellen selbstständig ein Medienprodukt und setzen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Präsentation die großen Religionen</li> <li>- Flyer/Broschüre</li> <li>Erstelle einen Flyer, eine Broschüre für friedvolles Miteinander an unserer Schule.</li> <li>Formuliere Regeln, damit ein tolerantes Zusammenleben funktioniert.</li> </ul>

		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"> <li>- wenden Standardfunktionen von Textverarbeitungssoftware an</li> <li>- Recherchieren unter Anleitung in Lexika, Suchmaschinen und Bibliotheken</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Recherche zum Lieblingstier (Internetbrowser)</li> <li>- Erstellung eines Steckbriefes zum Lieblingstier (MS-Word)</li> </ul>
Der menschliche Körper	6	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Nutzen Lernplattformen unter Anleitung</li> <li>- wenden Standardfunktionen von Textverarbeitungssoftware an</li> <li>- Recherchieren unter Anleitung in Lexika, Suchmaschinen und Bibliotheken</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Betrachtung des menschlichen Körpers unter verschiedenen Gesichtspunkten <a href="https://zygotebody.com/">https://zygotebody.com/</a></li> <li>- Erstellung eines Steckbriefes zu einem Körperteil oder einer Körperfunktion</li> </ul>

## f) Kunst

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

## g) Musik

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

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

## 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 ähnliche 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 manche 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	<a href="http://www.sofatutor.com">www.sofatutor.com</a> <a href="http://www.scook.de">www.scook.de</a> <a href="http://www.ge-emmerich.logineo.de">www.ge-emmerich.logineo.de</a>			<a href="http://www.sofatutor.com">www.sofatutor.com</a> <a href="http://www.scook.de">www.scook.de</a> <a href="http://www.ge-emmerich.logineo.de">www.ge-emmerich.logineo.de</a>		<a href="http://www.sofatutor.com">www.sofatutor.com</a> <a href="http://www.scook.de">www.scook.de</a> <a href="http://www.ge-emmerich.logineo.de">www.ge-emmerich.logineo.de</a>
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		<b>Brink:</b> Schulgebäude deckende W-Lan-Ausleuchtung  <b>Paaltjessteege:</b> teilweise deckende W-Lan ausleuchtung  <b>Grollscher Weg:</b> keine W-Lan ausleuchtung  -zu kraftlose Internetverbindung (Kabelgebunden)		Lan bzw. W-Lan am Grollscher Weg und Paaltjessteege	
	Breitbandinternetverbindung - G.W.				Breitbandinternetverbindung am Grollscher Weg und Paaltjessteege	
	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

<b>Schlüsselqualifikation</b> , 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)

<b>SuS entwickeln Lesefertigkeit:</b>	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	<b>Die SuS produzieren ppps, Videos...</b>	SuS erstellen Präsentationen, Filme in allen Fächern  SuS erstellen Lerntutorials	SuS schreiben Programme
---------------------------------------	--	---	---	--	---	-------------------------

<b>SuS entwickeln Sprachfertigkeit:</b>	SuS nutzen Lernprogramme zum individuellen Fremdsprachenerwerb	SuS entwickeln netzbasierte internationale Kommunikationsfertigkeit	SuS nutzen Lernprogramme und elektronische Lehrbücher	<b>Die SuS reflektieren die gesellschaftlichen Folgen:</b>	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

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

### V. Pädagogische Realisierung (Grobdarstellung)

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

## VI. Kooperationen

Kriminalpolizei: <ul style="list-style-type: none"><li>- Vorträge in Stufe 6</li><li>- Beratung /aktuelle Probleme</li></ul>	Eltern: <ul style="list-style-type: none"><li>- Elternabende</li><li>- Beratungsgespräche</li></ul>	Wettbewerbs-ausrichter, z.B. AOK	Schulträger : Ausstattung	Wirtschaft: <ul style="list-style-type: none"><li>- Praktika</li><li>- Firmenbesuche</li><li>- DIE RUNDE – Austausch mit Vorbildern</li></ul>	Hochschule Rhein-Waal	Stadtbücherei <ul style="list-style-type: none"><li>- Bücher</li><li>- e-books</li><li>- Recherche - App</li></ul>
--	---	----------------------------------	---------------------------	---	-----------------------	--

## 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 <a href="http://www.biboservice-muschiol.de">http://www.biboservice- muschiol.de</a> <a href="https://learningapps.org/">https://learningapps.org/</a>
--	---	-----------------------------------	--	---



- **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. <b>Lernen mit iPads</b>	 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		<b>Lesen – Umgang mit Texten und Medien:</b> * Lesetechniken und -strategien		<b>Methoden- kompetenz:</b> * 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		<b>Lesen – Umgang mit Texten und Medien:</b> Umgang mit Sachtexten und Medien		<b>Urteilskompetenz:</b> Zwischen Pro- und Kontra-Argumenten unterscheiden und kontroverse Sachverhalte vertreten können	<i>Geschichte:</i> <b>Methoden- kompetenz:</b> Zwischen Textquelle, Sekundärliteratur bzw. Sachtext und Bildquellen unterscheiden; entnommene Informationen vergleichen und verbinden		
	erläutern typische Merkmale verschiedener journalistischer Darstellungsformen		<b>Lesen – Umgang mit Texten und Medien:</b> Umgang mit Sachtexten und Medien					
	erkennen, beschreiben und beurteilen Strategien in medialen Produktionen		<b>Lesen – Umgang mit Texten und Medien:</b> 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		<b>Reflexion über Sprache:</b> * Sprache als Mittel der Verständigung	<b>Schreiben:</b> Kurze persönliche Alltagstexte schreiben und Sachverhalte aus dem eigenen Erfahrungshorizont beschreiben				
	gehen verantwortungsbewusst mit Meinungsäußerungen und privaten Daten im Netz um					<i>Politik:</i> <b>Inhaltsfeld 6 – Die Rolle der Medien in Politik und Gesellschaft:</b> * Medien als Informations- und Kommunikationsmittel		
	beschreiben Verhaltensmuster und Folgen von Cybermobbing, kennen Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten	<b>SchulG 2 V 9:</b> <i>Die Schülerinnen und Schüler sollen insbesondere lernen, mit Medien verantwortungsbewusst und sicher umzugehen.</i>				<i>Politik</i> <b>Inhaltsfeld 4 – Identität und Lebensgestaltung im Wandel der modernen und globalisierten Gesellschaft:</b> Lebensformen von verschiedenen Sozialgruppen in Deutschland; Umgang mit Konflikten im Alltag		
	nutzen altersgemäße Medien zur Zusammenarbeit bei schulischen Projekten				<b>Handlungskompetenz:</b> 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				<b>Handlungs- kompetenz:</b> Ein überschaubares Projekt im schulischen Umfeld organisieren			<i>Musik:</i> <b>Übergeordnete Kompetenz- erwartungen:</b> * Produktion
	diskutieren die Wirkung unterschiedlicher Gestaltungselemente							<i>Musik:</i> <b>Konkretisierte Kompetenz- erwartungen:</b> * Verwendungen von Musik – Produktion <i>Kunst:</i> <b>Übergeordnete Kompetenz- erwartungen:</b> * Produktion
	erstellen unter Anleitung ein Medienprodukt							<i>Musik:</i> <b>Übergeordnete Kompetenz- erwartungen:</b> * Produktion
	präsentieren ihr Medienprodukt vor Mitschülerinnen und Mitschülern		<b>Aufgabenschwer- punkt Sprechen:</b> 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> <b>Übergeordnete Kompetenz- erwartungen:</b> * Produktion <i>Kunst:</i> <b>Übergeordnete Kompetenz- erwartungen:</b> * 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		<b>Schreiben:</b> * Texte schreiben					
	kennen Alterskennzeichnungen für Filme und Spiele, diskutieren Auswirkungen übermäßigen Medienkonsums und Lösungsmöglichkeiten		<b>Lesen – Umgang mit Texten und Medien:</b> * Umgang mit Sachtexten und Medien					
	diskutieren Unterschiede zwischen virtuellen und realen Welten und die Bedeutung von (Helden-) Rollen in Büchern, Fernsehen, digitalen Spielen		<b>Lesen – Umgang mit Texten und Medien:</b> * Umgang mit Sachtexten und Medien					
	kennen Grundregeln des Urheberrechts		<b>Lesen – Umgang mit Texten und Medien:</b> * Lesetechniken und -strategien		<b>Methodenkompetenz:</b> * 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	<b>Schreiben:</b> * Schreiben als Prozess	<b>Methodische Kompetenzen:</b> Arbeitsergebnisse mithilfe von Textverarbeitungsprogrammen aufbereiten					
	wenden Tabellenkalkulationsprogramme an	<b>Schreiben:</b> * Schreiben als Prozess					<b>Problemlösen:</b> Algorithmen zum Lösen mathematischer Standardaufgaben nutzen und bewerten <b>Stochastik:</b> Datenerhebungen planen und zur Erfassung eine Tabellenkalkulation nutzen <b>Werkzeuge:</b> Mathematische Werkzeuge nutzen	
	wenden erweiterte Bearbeitungsfunktionen von Audio- und Videoprogrammen an	<b>Schreiben:</b> * Schreiben als Prozess <b>Lesen:</b> * 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	<b>Inhaltsfeld Medien:</b> * Kompetenzbereich Produktion	<b>Methodische Kompetenzen:</b> Internetrecherchen zu einem begrenzten Thema durchführen	<b>Methodische Kompetenzen:</b> Unter Anleitung die Möglichkeiten des Internets aufgabenbezogen für Recherchen und Kommunikation nutzen	<b>Kultur und Geschichte:</b> Zu ausgewählten Themen Informationen weitgehend selbstständig beschaffen, geordnet auswerten und präsentieren		<b>Werkzeuge:</b> Eine Formelsammlung, Lexika, Schulbücher und das Internet zur Informationsbeschaffung nutzen	
	sind vertraut mit Zitierweisen und Quellenangaben von Texten	<b>Schreiben:</b> * Texte schreiben						
	vergleichen und analysieren Inhalt, Struktur, Darstellungsart und Zielrichtung von Informationsquellen	<b>Inhaltsfeld Texte:</b> * Kompetenzbereich Rezeption <b>Inhaltsfeld Medien:</b> * Kompetenzbereich Rezeption				<b>Fragenkreis 6 – Die Frage nach Wahrheit, Wirklichkeit und Medien:</b> * Inhaltliche Schwerpunkte „Wahr“ und „falsch“, Virtualität und Schein		
	filtern themenrelevante Informationen aus Medienangeboten, strukturieren sie und bereiten sie auf	<b>Inhaltsfeld Texte:</b> * Kompetenzbereich Rezeption <b>Inhaltsfeld Medien:</b> * 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	<b>Schreiben:</b> * Texte Schreiben				<b>Sachkompetenz:</b> 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	<b>Inhaltsfeld Medien:</b> * Kompetenz- bereich Rezeption				<b>Personale Kompetenz:</b> Den Wert der eigenen Persönlichkeit in Beziehung zu anderen reflektieren <b>Soziale Kompetenz:</b> Sich auf andere einlassen und ihre Perspektive einnehmen <b>Sachkompetenz:</b> Abhängigkeiten persönlicher Lebenslagen von gesellschaftlichen Problemen erkennen		
	kennen rechtliche Verpflichtungen bei Veröffentlichungen; erkennen Kostenfallen im Internet, Spam- und Phishing-Mails					<b>Sachkompetenz:</b> 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					<b>Soziale Kompetenz:</b> Bereiche sozialer Verantwortung kennenlernen <b>Sachkompetenz:</b> 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	<b>Schreiben:</b> * Schreiben als Prozess <b>Lesen:</b> * Umgang mit Sachtexten und Medien	<b>Methodische Kompetenzen:</b> Lern- und Arbeitstechniken für das selbstständige und kooperative Lernen nutzen; dabei auch digitale Medien im unterrichtlich gesteuerten Lernen einsetzen	<b>Kommunikative Kompetenzen:</b> Einfache Arbeitspläne verfassen und unterschiedliche Präsentationsformen nutzen <b>Methodische Kompetenzen:</b> Für mündliche und schriftliche Produktionen Gedanken und Ideen sammeln		<b>Soziale Kompetenz:</b> Gemeinsam Projekte planen, durchführen sowie Vor- und Nachteile von Projekten als Arbeitsform erörtern		
	erstellen selbstständig ein Medienprodukt und setzen dabei unterschiedliche Gestaltungselemente bewusst ein	<b>Schreiben:</b> * Schreiben als Prozess <b>Lesen:</b> * Produktionsorientierter Umgang mit Sachtexten und Medien			<b>Umgang mit Texten und Medien:</b> Texte in andere Textsorten umformen und Texte szenisch gestalten	<b>Soziale Kompetenz:</b> Gemeinsam Projekte planen, durchführen sowie Vor- und Nachteile von Projekten als Arbeitsform erörtern		
	präsentieren ihre Ergebnisse zielgruppenorientiert und achten auf ihre Körpersprache und Stimme	<b>Sprechen und Zuhören:</b> * Sprechen * Gestaltend Sprechen		<b>Methodische Kompetenzen:</b> Projekte durchführen und die Ergebnisse in verschiedenen Präsentationsformen vorstellen	<b>Kultur und Geschichte:</b> Informationen Referaten geordnet auswerten und präsentieren		<b>Argumentieren / Kommunizieren:</b> Lösungswege und Problem-bearbeitungen in kurzen, vorbereiteten Vorträgen präsentieren	
	geben Mitschülerinnen und Mitschülern kriteriengeleitet Rückmeldungen zum Medienprodukt und zur Präsentation	<b>Sprechen und Zuhören:</b> * Zuhören		<b>Methodische Kompetenzen:</b> 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	<b>Lesen:</b> * Umgang mit Sachtexten und Medien	<b>Methodische Kompetenzen:</b> Texterschließungstechniken auch im Umgang mit audiovisuellen Textformaten einsetzen			<b>Fragenkreis 6 – Die Frage nach Wahrheit, Wirklichkeit und Medien:</b> * Inhaltliche Schwerpunkte „Wahr“ und „falsch“, Virtualität und Schein		<b>Urteils-kompetenz:</b> Gesundheitlich vertretbare und fragwürdige Körperideale beurteilen
	analysieren und bewerten durch Medien vermittelte Rollen- und Wirklichkeitsvorstellungen	<b>Lesen:</b> * Umgang mit Sachtexten und Medien				<b>Sachkompetenz:</b> Abhängigkeiten persönlicher Lebenslagen von gesellschaftlichen Problemen erkennen <b>Fragenkreis 6 – Die Frage nach Wahrheit, Wirklichkeit und Medien:</b> * Inhaltliche Schwerpunkte „Wahr“ und „falsch“, Virtualität und Schein * Inhaltliche Schwerpunkte Vorurteil, Urteil, Wissen, Quellen der Erkenntnis		<b>Urteils-kompetenz:</b> Gesundheitlich vertretbare und fragwürdige Körperideale beurteilen
	kennen Urheberrechtsregeln für Downloadangebote, Film- und Musikbörsen, Creative-Commons-Lizenzen					<b>Sachkompetenz:</b> 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	<b>Inhaltsfeld Medien:</b> * Kompetenzbereich Rezeption				<b>Sachkompetenz:</b> 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

## **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.“<sup>1</sup>

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.

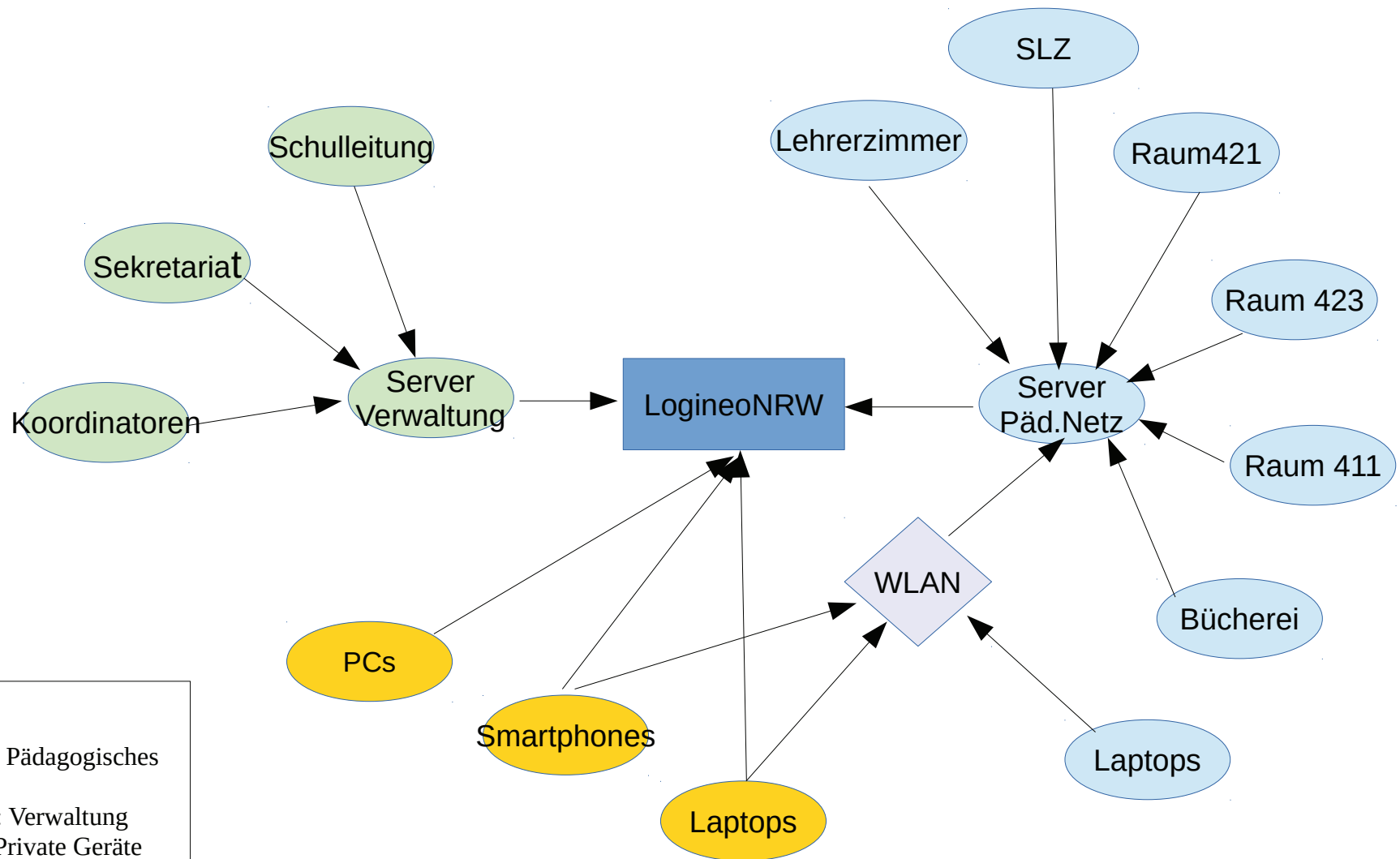
## 3) Private Endgeräte Lehrer/Mitarbeiter

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)<sup>2</sup>

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

<sup>2</sup><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



```
graph TD; A[LogineoNRW] --> B[Dienstliche Emails]; A --> C[Elektronisches Mitteilungsbuch]; A --> D[Digitale Schulbücher]; A --> E[Vertretungsplan]; A --> F[Dateien-austausch]; B --> G[Adressbuch]; C --> H[Terminplanung]; D --> I[Digitale Arbeitsblätter]; E --> J[Raumpläne]; E --> K[Lehrer-stundenpläne]; E --> L[Klassen-stundenpläne]; F --> M[Gruppen-verwaltung];
```

The diagram illustrates the structure of LogineoNRW services. At the top is the main header 'LogineoNRW'. Five arrows point down from this header to a first row of five orange boxes: 'Dienstliche Emails', 'Elektronisches Mitteilungsbuch', 'Digitale Schulbücher', 'Vertretungsplan', and 'Dateien-austausch'. From 'Dienstliche Emails', an arrow points to 'Adressbuch'. From 'Elektronisches Mitteilungsbuch', an arrow points to 'Terminplanung'. From 'Digitale Schulbücher', an arrow points to 'Digitale Arbeitsblätter'. From 'Vertretungsplan', three arrows point to 'Raumpläne', 'Lehrer-stundenpläne', and 'Klassen-stundenpläne'. From 'Dateien-austausch', an arrow points to 'Gruppen-verwaltung', which is the only box in the diagram with a light green background.

Dienstliche  
Emails

Elektronisches  
Mitteilungs-  
buch

Digitale  
Schulbücher

Vertretungs-  
plan

Dateien-  
austausch

Adressbuch

Terminplanung

Digitale  
Arbeitsblätter

Raumpläne

Gruppen-  
verwaltung

Lehrer-  
stundenpläne

Klassen-  
stundenpläne

## 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:**

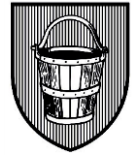
Es ist in zwei Formen mit Herausforderungen zu rechnen. Diese bestehen zum einen in einer langfristigen Organisation und Umsetzung des Projekts und zum anderen in der Akzeptanz im Kollegium und in der Schülerschaft. Schulentwicklung ist ein Prozess, der von der Schulgemeinschaft getragen und zielorientiert 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.<sup>3</sup>

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

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



TOP	
Vorlagen-Nr.	Datum

<b>Verwaltungsvorlage</b>	<b>öffentlich</b>	<b>04 - 16</b>	<b>26.02.2018</b>
		<b>1424/2018</b>	

Betreff

Bildung von Eingangsklassen an den weiterführenden Schulen der Stadt Emmerich am Rhein;  
hier: Ergebnisse der Anmeldewoche (19. bis 24. Februar 2018)

Beratungsfolge

Schulausschuss	07.03.2018
----------------	------------

**Kenntnisnahme(kein Beschluss)**

Der Schulausschuss nimmt die Ergebnisse der Anmeldewoche zur Kenntnis.

### **Sachdarstellung :**

In der Woche vom 19. bis 24. Februar 2018 hat an den beiden weiterführenden Schulen der Stadt Emmerich am Rhein die Anmeldewoche für die künftigen Schülerinnen und Schüler der fünften Klassen (Schuljahr 2018/19) stattgefunden. Nachfolgend möchte die Verwaltung über das vorläufige Ergebnis der Anmeldewoche berichten.

284 Erziehungsberechtigten der Schülerinnen und Schülern der vierten Klassen der sechs städtischen Grundschulen sind im Januar angeschrieben und aufgefordert worden, ihre Kinder an einer weiterführenden Schule anzumelden. Von diesen Kindern sind zwischenzeitlich 4 Kinder verzogen, bzw. in die dritte Klasse zurück versetzt worden.

Von den verbleibenden 280 Schülerinnen und Schülern (SuS) sind

• am Städt. Willibrord-Gymnasium	109 SuS
• an der Gesamtschule Emmerich am Rhein	120 SuS
• Gymnasium, Rees	8 SuS
• Realschule, Rees	20 SuS
• Hauptschule, Rees	2 SuS
• Gaesdonk, Goch	2 SuS
• noch nicht angemeldet worden	19 SuS

Einschließlich der Anmeldungen von außerhalb sind an den beiden weiterführenden Schulen in Emmerich angemeldet

110 SuS am Städt. Willibrord Gymnasium Emmerich am Rhein  
123 SuS an der Gesamtschule Emmerich am Rhein

Die Anmeldewoche in Emmerich endete am 24. Februar. Da diese Vorlage bereits am 26. Februar fertiggestellt werden musste, konnten nicht alle Anmeldezahlen abgeglichen werden. Von der Realschule Rees lag bisher nur eine Rückmeldung über die Anmeldezahl vor. Die Erziehungsberechtigten der Kinder, von denen aus der Anmeldewoche keine Rückmeldung vorlag, wurden am 26.02.2018 angeschrieben und um Mitteilung über die zukünftige Schule ihrer Kinder, bzw. um Nachholung der erforderlichen Anmeldung gebeten.

Weitere Erläuterungen und eine Aktualisierung der Anmeldezahlen erfolgen in der Sitzung.

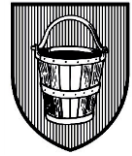
### **Finanz- und haushaltswirtschaftliche Auswirkungen :**

Die Maßnahme hat keine finanz- und haushaltswirtschaftlichen Auswirkungen.

### **Leitbild :**

Die Maßnahme steht im Einklang mit den Zielen des Leitbildes Kapitel 6.2

Peter Hinze  
Bürgermeister



TOP	
Vorlagen-Nr.	Datum

<b>Verwaltungsvorlage</b>	<b>öffentlich</b>	<b>04 - 16</b>	<b>26.02.2018</b>
		<b>1425/2018</b>	

Betreff

Information über die Schulbaumaßnahmen in Emmerich am Rhein

Beratungsfolge

Schulausschuss	07.03.2018
----------------	------------

**Kenntnisnahme(kein Beschluss)**

Der Schulausschuss nimmt die Ausführungen der Verwaltung zur Kenntnis.



## Sachdarstellung :

Als Fortführung der Sachstandberichte über die Schulbaumaßnahmen in Emmerich Rhein wird folgender kurzer Sachstand mitgeteilt:

### Leegmeerschule

- Nach Abschluss der Rohbauarbeiten konnte nun auch der Dachstuhl errichtet werden. Die Fenster sind eingebaut worden.
- Vergeben werden konnten nun die Arbeiten für Heizung, Estrich, Putz, Elektro und Außentüren.
- Anfang März werden die ersten Elektroinstallationsarbeiten beginnen.

Es liegen keine Erkenntnisse vor, dass der anvisierte Fertigstellungs- und Übergabetermin nicht eingehalten werden kann.

### Gesamtschule

hier: **Gebäude Paaltjesstege**

- Der alte Estrich konnte vollständig entfernt werden.  
Auf der Baustelle werden zurzeit Putz-, Estrich, Trockenbau- und Malerarbeiten (Spachtelarbeiten) durchgeführt. Ebenso wurde mit den ersten Arbeiten im Sanitärbereich begonnen.
- Vergeben werden konnte zwischenzeitlich die Heizungsarbeiten  
1. Im März werden die Elektroarbeiten vergeben.

Von einer Fertigstellung zum Schuljahresbeginn 2018/19 wurde zwischenzeitlich Abstand genommen. Ein Umzug der Klassen vom Brinkgebäude zur Paaltjesstege soll nun in den Herbstferien erfolgen.

Die ambitionierte Zeitplanung zur Fertigstellung des Gebäudes bereits zum Schuljahresbeginn musste zwar noch nicht zwingend verlängert werden, jedoch mehren sich die weiteren Unwägbarkeiten für die weitere Bauausführung. Da noch im Frühjahr die Ausschreibungen für die Einrichtung der Fachräume erfolgen soll, muss dabei bereits ein Zeitfenster für die Umsetzung vorgegeben werden. Im Rahmen einer vorausschauenden Planung wurde sich in Abstimmung mit der Schule darauf verständigt, den Umzugstermin zu verschieben. Die Unternehmen für die Fachraumausstattung sind zudem in den Sommerferien stark ausgelastet. Es ist davon auszugehen, dass für die Zeit nach den Ferien mehr und bessere Angebote unterbreitet werden.

Für die Umsetzung der Maßnahmen am Gebäudestandort **Brink** wird diese Verschiebung keine Auswirkungen haben.

Keine Veränderungen im Planstand bei dem Gebäude **Grollischer Weg**.

### Luitgardisschule Elten

Die Baumaßnahmen zur Schulhofgestaltung für die Grundschule sind abgeschlossen. Aufgrund der Witterungsverhältnisse konnte die abschließenden „Sandarbeiten“ mit den anschließenden Gartenbauarbeiten bisher nicht durchgeführt werden. Diese werden nachgeholt, sobald die Witterung dies zulässt.

Weitere Erläuterungen erfolgen in der Sitzung

**Finanz- und haushaltswirtschaftliche Auswirkungen :**

Die Maßnahme hat keine finanz- und haushaltswirtschaftlichen Auswirkungen.

**Leitbild :**

Die Maßnahme steht im Einklang mit den Zielen des Leitbildes Kapitel 6.2

Peter Hinze  
Bürgermeister

Ö 6