

Die Leegmeerschule auf dem Weg zur digitalen Schule



Expert-
Digital

Besuch der
Partnerschule in
`s-Heerenberg

Anschaffung von
zwei Smartboards
(SMART)

Vollausstattung

2012/13

Juni 2013

2015/16

Hospitation in
einer Grundschule
in Dortmund mit
der EDV-Abteilung

vierwöchige
Pilotstudie zum
Tableteinsatz in
der Grundschule
(Snappet NL)

2015/16

sechswöchige
Testphase
(Snappet
Deutschland)

Klassensatz mit 28
Snappet-Tablets
finanziert durch
den Förderverein

seit 2016/17

2016/17

Besuch eines
Referenten der
Uni Münster
„Informatik in
der GS“

Sep 2016

Besuch eines
Referenten der
Uni Münster
„Beebots in der
GS“



Bildungsprojekt
„Von Klein auf“ der
Gelsenwasser-Stiftung
→ **Bewilligung des
eingereichten Projekts**
„Informatik in der GS?
– Beebots machen es
möglich!“

Dez 2016

Mai 2017

Aktualisierung des
Medienkonzepts



Entwicklungsziel:
**Unterrichtsbausteine in
allen Jahrgängen**
erstellen, Integration in
die schulinternen
Arbeitspläne

2017/18

2018/19

Neubau:
Anschaffung von
drei Touchpanels
(Prowise)



Einladung vom
Schulbuchverlag
Cornelsen nach Berlin
zur Expertenrunde
„Digitale Medien
in der GS“



Dez 2018

Digitalisierte
Schülerbücherei

Dokumenten-
kamera

***mögliche Schritte
in die Zukunft...***

vollumfänglich
ausgestattete
Tablets

Virtual-Reality-
Brillen

digitale
Schülerverwaltung
für Lehrer

Medienkompetenzrahmen NRW



1. BEDIENEN UND ANWENDEN



2. INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN



3. KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN



4. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN



5. ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN



6. PROBLEMLÖSEN UND MODELLIEREN

Medienkompetenzrahmen NRW

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

Beispiele aus der Praxis

Sachunterricht:	Hanisauland - Bundesländer
Deutsch:	Flex und Flora - Software
Mathematik:	Römische Zahlen
Niederländisch:	Elena

Beispiele aus der Praxis