



Medienkonzept der GGS Bötgersbruch

Inhaltsverzeichnis

Einleitung.....	3
Unterrichtsentwicklung	5
Ziele des schulumfangfassenden Medienkonzeptes.....	5
Kompetenzbereiche des Medienkompetenzrahmens	6
1. Bedienen und Anwenden	6
2. Informieren und Recherchieren	8
3. Kommunizieren und Kooperieren	9
4. Produzieren und Präsentieren	10
5. Analysieren und Reflektieren	10
6. Problemlösen und Modellieren.....	10
Nachwort.....	11
Mediale Ausstattung der Schule.....	12
Erweiterung der medialen Ausstattung	13
Literaturangaben.....	14
Anhang.....	15
Verwendung von Apps im Unterricht	15
Verwendung von websites im Unterricht	16
Regeln im Umgang mit Tablets und Laptops	17

Einleitung

Die Förderung der Medienkompetenz gehört zweifelsfrei zu den wichtigsten Aufgaben der aktuellen Zeit. Sowohl traditionelle, als auch digitale Medien nehmen im Alltag der Schülerinnen und Schüler einen immer größer werdenden Stellenplatz ein. Die Erfahrungen der letzten Jahre haben gezeigt, dass immer mehr Kinder bereits bei Schuleintritt regelmäßigen Zugriff auf Tablets und Spielekonsolen haben. Es ist zu beobachten, dass die Nutzung digitaler Medien bei den Schülerinnen und Schülern durchweg positiv besetzt ist. Für uns als Schule ergibt sich daher die Pflicht diesen Prozess pädagogisch zu begleiten. Unser Ziel ist es den Kindern zu einer sich stetig erweiternden Medienkompetenz zu verhelfen, 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).

Die große Bedeutung der Medienbildung wird ebenfalls in den aktuell geltenden Richtlinien für die Grundschule deutlich: „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). „...Hierzu gehört auch die Berücksichtigung der Ziele des Medienkompetenzrahmens NRW in den Fachlehrplänen. Damit wird eine verbindliche Grundlage dafür geschaffen, dass das Lernen mit und über digitale Medien von der Primarstufe an zur Selbstverständlichkeit im Unterricht wird.“ (Lehrplan NRW, Grundschule, 2021, S.4) „

Für uns als Schule stellt der Einsatz digitaler Medien einen bedeutenden Beitrag zur aktuellen Entwicklung und Qualitätssteigerung des Unterrichts in den einzelnen Fächern dar. An den richtigen Stellen eingesetzt, können sie eine wichtige Stütze der verschiedenen Lernprozesse werden.

Die Nutzung der digitalen Medien versteht sich als stetig weiterentwickelnder Prozess. Somit sind wir als Schule verpflichtet die „Zentralen Entwicklungsbereiche für das Lernen in der digitalen Welt“ umzusetzen.

Wir sehen es als gemeinsame Verantwortung an, unsere Entwicklungsziele in der Schulprogrammarbeit zu erreichen. Somit wollen wir die Schülerinnen und Schüler auch im Unterricht in ihrer Persönlichkeitsentwicklung und individuellen Förderung, auch in Bezug auf Inklusion bestmöglich unterstützen. Wir sehen es als unsere Aufgabe an, unser Rollenverständnis zukunftsfähig anzupassen. (Impulspapier II. Ministerium für Schule und Bildung, 2022)

Unterrichtsentwicklung

Aus den bereits angesprochenen Richtlinien und Lehrplänen NRWs haben sich im Bereich der Medienerziehung konkrete Ziele und Themenfestlegungen ergeben, die im „Medienkompetenzrahmen NRW“ zusammengefasst wurden. Die Kinder und Jugendlichen sollen selbstbestimmt und kritisch, aber auch produktiv und kreativ mit digitalen Medien agieren und so zu einem kompetenten Umgang mit den Anforderungen der heutigen Medien befähigt werden. Die Aufgabe der Lehrkräfte ist es dabei, die Schülerinnen und Schüler auf diesem Weg bestmöglich zu unterstützen.

Konkret untergliedern sich die Ziele des Medienkompetenzrahmens NRW in sechs verschiedene Kompetenzbereiche. Für den Grundschulbereich rücken zunächst folgende Teile aus den ersten vier Kompetenzbereichen in den Mittelpunkt.

Die für uns relevanten Apps werden in den Kompetenzen nur beispielhaft aufgeführt.

Die Apps und websites, die von unser verwendet werden (wollen), können der Tabelle im Anhang entnommen werden.

Ziele des schulumfassenden Medienkonzeptes

Die GGS Börgersbruch verfolgt das Ziel, die Nutzung des medialen Lernens schrittweise und systematisch in die Unterrichtsprozesse mit einfließen zu lassen, indem die SuS im Unterricht mit Tablets und Laptops arbeiten und die digitalen Medien zu Recherchezwecken sowie für Präsentationen nutzen.

Die SuS werden durch gezielte Unterrichtseinheiten für den Umgang mit digitalen Medien sensibilisiert, indem sie Fähigkeiten im reflektierten Umgang mit digitalen Medien erwerben, um den Herausforderungen ihrer medial geprägten Lebenswelt gerecht zu werden.

Die SuS werden auf ihrem individuellen Entwicklungsweg unterstützt, indem digitale Lerneinheiten differenziert angeboten werden.

Kompetenzbereiche des Medienkompetenzrahmens

1. Bedienen und Anwenden

Kompetenzbereich	Kompetenzerwartungen Die Schülerinnen und Schüler ...	Kompetenzen	1/2	3/4
1.1 Medienausstattung (Hardware)	... kennen verschiedene digitale Geräte und wissen, wie sie angewendet werden.	SuS verwenden PC und Tablet verantwortungsvoll und sicher, indem sie die Tablet-Regeln der Schule besprechen und sich an diese halten. (s. Anhang)	x	x
1.2 Digitale Werkzeuge	... können die Apps und Programme der Geräte bedienen.	SuS schreiben eigene Texte und gestalten Geschichten, indem sie erste Wörter und Texte in Textverarbeitungsprogrammen und Apps, wie z.B. Knietsches gestalten.	x	x
		SuS formatieren eigene Texte am Laptop, indem sie ihre Texte mit Textverarbeitungsprogrammen überarbeiten.		x
		SuS wenden Textverarbeitungsprogramme an, indem sie Fotos oder Grafiken in ihre Texte einfügen und Creator-Apps verwenden, um Bücher zu kreieren.		x
		SuS kennen Lernprogramme am Laptop, indem sie eigenständig (Antolin, Buchtaucher App, Maus, Lego Education ...) nutzen.	x	x
		SuS nutzen Lern-Apps als Zusatzmaterial, indem sie eigenständig Apps für das Tablet (Buchtaucher App, Antolin, Anton, ...) auswählen und bearbeiten.	x	x
1.3 Datenorganisation	... können Daten speichern und wiederfinden.	SuS sichern Textdateien am PC, indem sie diese eigenständig speichern, einen Ordner anlegen und öffnen.		x
1.4	... kennen Gefahren der Informationspreisgabe	SuS kennen die Gefahren der Informationspreisgabe aus dem		

Datenschutz und Informationssicherheit	im Internet und wissen, wie sie sich schützen können.	Internet, indem sie den verantwortungsvollen Umgang mit Daten und dem Datenschutz mit Hilfe des „Internet-ABC“ lernen.	x	x
--	---	--	---	---

2. Informieren und Recherchieren

Kompetenzbereich	Kompetenzerwartungen Die Schülerinnen und Schüler ...	Kompetenzen	1/2	3/4
2.1 Informationsrecherche	... kennen verschiedene geeignete Suchmaschinen und wissen, was dort eingegeben werden muss.	Einführung der Suchmaschine: SuS informieren sich über die Bedeutung der Informationsrecherche im Internet, indem sie sich das Lernmodul „Suchmaschine“ (www.internet-abc.de) ansehen und sich darüber austauschen.	x	x
		SuS kennen und nutzen verschiedene, altersangemessene Suchmaschinen im Internet, indem sie Suchmaschinen wie z.B. blindekuh.de, fragfinn.de, nutzen und kurze Schlüsselwörter eingeben.	x	x
		SuS kennen verschiedene Nachschlagemöglichkeiten, indem sie Werke und Internetseiten wie z.B. Lexika, Wörterbücher, duden.de nutzen und lernen Wörter nachzuschlagen.	x	x
2.2 Informationsauswertung	... können aus den Suchergebnissen die passenden auswählen.	SuS finden themenrelevante Informationen, indem sie Suchergebnisse aus verschiedenen Suchmaschinen und anderen Nachschlagemöglichkeiten, wie z.B. Lexikoneinträge vergleichen.		x
		SuS verschriftlichen zentrale Informationen aus Nachschlagemöglichkeiten, indem zentrale Informationen gefiltert werden.		x
2.3 Informationsbewertung	... können relevante Beiträge von irrelevanten unterscheiden.	SuS bewerten Informationen kritisch, indem sie die Herkunft bewerten (Internet-ABC).		x
		SuS unterscheiden zwischen Werbung und Informationen.		x

2.4 Informationskritik	... können sich bei Gefahren aus dem Internet Unterstützung und Hilfe holen.	SuS reflektieren Informationen, indem sie sich Hilfe holen, sobald Probleme auftreten.		x
---------------------------	--	--	--	---

3. Kommunizieren und Kooperieren

Kompetenzbereich	Kompetenzerwartungen Die Schülerinnen und Schüler ...	Kompetenzen	1/2	3/4
3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse	... können digitale Medien nutzen, um sich mit anderen auszutauschen.	SuS nutzen digitale Kommunikationswege, wie z.B. Email, indem sie eine Email adressieren, schreiben und verschicken können.		x
3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln	... lernen sich im Internet angemessen zu verhalten.	SuS kennen Regeln für die sichere und angemessene Kommunikation per Email, indem sie die Regeln mit Hilfe des Internet-ABC lernen.		x
3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft	... kennen geeignete Stellen, um ihre Meinung im Internet zu äußern.	SuS präsentieren ihre Meinung, indem sie Beiträge für die Schulhomepage schreiben und gestalten.		x
3.4 Cybergewalt und -kriminalität	... kennen Verhaltensregeln um Gewalt, Beleidigungen und Drohungen im Internet zu begegnen.	SuS lernen die Gefahren im Internet kennen, indem Reaktionsmöglichkeiten mit Hilfe des Internet ABC besprochen und angewendet werden.		x

4. Produzieren und Präsentieren

Kompetenzbereich	Kompetenzerwartungen Die Schülerinnen und Schüler ...	Kompetenzen	1/2	3/4
4.1 Medienproduktion und Präsentation	... können digitale Medienprodukte gestalten.	SuS gestalten Lernergebnisse auf dem PC oder Tablet, indem sie sich für eine passende Präsentationsform entscheiden, wie z.B. mit Team Mapper, explain everything, Geschichtenwerkstatt und diese nutzen.		x
		SuS kennen und nutzen verschiedene Präsentationsformen, wie z.B. Vortrag, Lernplakat, Geschichtenwerkstatt usw. ...).	x	x
4.2 Gestaltungsmittel	... kennen verschiedene Gestaltungsmittel und wissen diese einzusetzen.	SuS nutzen Fotos, Videos, Texte oder Audiodateien für ihre Präsentationen.		x
4.3 Quellendokumentation	... können Quellen für Fotos, Texte, etc. aus dem Internet nachweisen.	SuS geben Quellen an, indem sie nach einer Recherche die Quelle am Ende der Präsentation oder auf dem Lernplakat dokumentieren.		x
4.4. Rechtliche Grundlagen				

5. Analysieren und Reflektieren

Wie in den schulumfassenden Zielen des Medienkonzeptes erwähnt, ist es das Ziel der Grundschule Börgersbruch die SuS an einen reflektierten und kompetenzorientierten Umgang mit dem Internet heranzuführen. Als Unterstützung wird hierzu die Internetseite www.internet-abc.de im Unterricht verwendet.

6. Problemlösen und Modellieren

Die Schülerinnen und Schüler bauen Fahrzeuge und andere Gegenstände, indem sie den Bauanleitungen von Lego Spike Education folgen.
Die Schülerinnen und Schüler programmieren altersgerecht gebaute Fahrzeuge und Gegenstände, indem sie mit Hilfe von Programmierprogrammen (Lego Spike Education) einen Gegenstand bewegen oder Lichteffekte einbauen.

Nachwort

Es ist uns wichtig, dass die Schülerinnen und Schüler mit wachsender Medienkompetenz erkennen, an welcher Stelle der Einsatz digitaler Medien sinnvoll ist. Sie sollen die digitalen Medien als Werkzeug betrachten, welches ihnen auf dem Weg zum Lernerfolg eine sinnvolle Hilfe sein kann. Der Weg zu einem solchen Lernerfolg stellt sich bei verschiedenen Kindern unterschiedlich dar. Der Einsatz von Tablets bietet im Rahmen der Individualisierung neue Möglichkeiten, so dass jedes Kind seinem Lernstand entsprechend herausgefordert wird. Für alle Unterrichtsfächer kann der Einsatz der Tablets einen Mehrwert darstellen. So können die Schülerinnen und Schüler beispielsweise Informationen zu einem Thema eigenständig recherchieren. Bei der Darstellung ihrer Ergebnisse bietet sich mit den Tablets eine große Bandbreite an Möglichkeiten. Fotos, Texte und ähnliches können direkt archiviert und verarbeitet werden. Mit Hilfe von eigenen Sprachaufnahmen können kleine Rollenspiele vertont oder als Video verfilmt werden. Diese Freiheit weckt bei den Schülerinnen und Schülern eine enorme Motivation.

Mediale Ausstattung der Schule

Bezeichnung	Standort	Anzahl
Lehrer-PC	Kopierraum	2
Lehrer-Laptops	mobil	Anzahl des Kollegiums
Verwaltungsrechner	Sekretariat, Schulleitung	3
Schüler-PC	einzelne Klassenzimmer	20
Tablet	mobil	55
Beamer	mobil	3
Farbdrucker	Kopierraum	1
Farbdrucker	Sekretariat	1
Kopierer (Farbe & SW)	Kopierraum	1
Bluetooth-Lautsprecher	Lehrerzimmer	1
Fernseher	mobil	2
DVD Player	mobil	2
CD-Player	Klassenräume	1 pro Raum
Verstärker-Musikanlage	Lehrerzimmer	1
Mikrophone		1
Videorekorder		1

Erweiterung der medialen Ausstattung

Die digitalen Medien wurden an unserer Schule stark erweitert, sodass nun jede Lehrkraft mit einem mobilen Laptop sowie einer Microsoft Office Lizenz ausgestattet wurde. Des Weiteren haben wir in jedem Klassenraum einen Bildschirm, der mit dem Laptop verbunden werden kann. Wir haben außerdem für die Stufen 2,3 und 4 je 5 Tablets pro Klasse im Einsatz. Ab dem kommenden Schuljahr werden die Tablets auf die Stufen 2 und 3 verteilt. Stufe 4 wird mit Chromebooks ausgestattet. Eine weitere Erneuerung ist der Ausbau der WLAN-Verbindung. Mit den aufgeführten Mitteln und Verbesserungen wurde nun ein Grundgerüst für die oben aufgeführten Inhalte geschaffen. Wir sind nun in der Lage die im Medienpass NRW aufgeführten Ziele umzusetzen.

Es ist für uns auch in Zukunft eine notwendige Grundlage, dass die Wartung und Instandhaltung der Geräte weiterhin über die Stadt Sprockhövel gewährleistet wird. Um die Tablets tagsüber nutzen zu können, brauchen wir eine Möglichkeit diese über Nacht laden zu können. Hierzu wird eine **Ladestation oder ähnliches pro Klasse** benötigt. Für den sinnvollen Einsatz der Tablets ist es wichtig, dass alle Geräte über die gleichen Apps verfügen. Für die alltägliche Nutzung müssen auch weiterhin **Lizenzen für verschiedene Apps** (s.Anhang) erworben werden.

Neben der zunehmenden Individualisierung hat auch die Arbeit im Klassenverband weiterhin eine zentrale Bedeutung.

Für alle neu angeschafften Geräte benötigt das Kollegium entsprechende **Fortbildungen**, die einen sinnvollen und effektiven Einsatz der entsprechenden Technik garantieren.

Literaturangaben

Richtlinien und Lehrpläne für die Grundschule in Nordrhein-Westfalen. Ministerium für Schule und Weiterbildung des Landes Nordrhein-Westfalen. Ritterbach Verlag: 2012
siehe hierzu auch

https://www.schulentwicklung.nrw.de/lehrplaene/upload/klp_gs/LP_GS_2008.pdf
(22.05.2019)

Richtlinien und Lehrpläne für die Grundschule in Nordrhein-Westfalen. Ministerium für Schule und Weiterbildung des Landes Nordrhein-Westfalen. Ritterbach Verlag: 2021

Medienpass NRW. LVR Zentrum für Medien und Bildung. Düsseldorf: 2018
siehe hierzu auch:

<https://medienkompetenzrahmen.nrw/medienkompetenzrahmen-nrw/>
(22.05.2019)

Anhang

Verwendung von Apps im Unterricht

Name der App	kostenfrei	Kosten	Fach FU=Förder/inkl. HA=zu Hause	Haben wir	Wunsch
Anton	x		alle	x	
Youtube kids	x		alle		x
LUK	x		alle		x
Explain everything	x		alle		x
Word		x	alle		x
Kahoot!	x		alle		x
Biparcours	x		alle		x
QR-Code Scanner	x		alle		x
Lego spike education	x		alle	x	
Zählen bis 100	x		M		x
Geobrett	x		M		x
Zebra Schreibtablette		x	D		x
Zebra lesen lernen		x	D		x
Knietsches Geschichtenwerkstatt	x		D		x
Lesestart	x		D (FU)	x	
Einfach vorlesen	x		D (FU)		x
Lies mal	x		D (FU)		x
Maus	x		SU	x	
Wo liegt das?	x		SU		x
Nabu	x		SU		x
PlantNet	x		SU		x
Stop Motion Studio	x		Kunst		x
Art Set	x		Kunst		x
Daily Art	x		Kunst		x
Die Bibel	x		Reli		x

Verwendung von websites im Unterricht

Name	Fach	Beschreibung
Team mapper	alle	Mind Map (gesamten Klasse)
Microsoft Teams	Alle (HA)	Plattform zur Kommunikation / homeschooling
Leseo	D (FU)	Lesen mit Lesestufen
Antolin	D	lesen
Fredo Buchtaucher-App	M	Lernvideos und interaktive Übungen
Geoboard	M	Geobretter

Liste für Suchmaschinen

Name	Fach	Beschreibung
www.blinde-kuh.de	alle	Reine Suchmaschine für Kinder
www.frag-finn.de	alle	
www.hanisauland.de	SU	Suchmaschine, Politik
www.helles-köpfchen.de	SU	Suchmaschine, Nachrichten, Spiel& Spaß
www.wissen-macht-ah.de	SU	Beiträge vom WDR
www.kinderzeitmaschine.de	SU	Geschichte als Zeitmaschine Zeitleiste, Erklärfilme z.B.: Mittelalter
www.naturdetektive.de	SU	Vom Bundesamt für Naturschutz Naturnews, E-Mail an Konstantin (Fragen zum Thema Naturschutz etc. stellen), Lexikon mit Suchfunktion
www.oliswildewelt.de	SU	Beiträge von ARD
www.tierchenwelt.de	SU	Tierlexikon mit Steckbriefen, Wissen über Tiere/ Haustiere. Vorbereitung für Referate und Vorträge

Regeln im Umgang mit Tablets und Laptops

