



Medienkonzept der GGS Heinrichsschule

(Stand: Februar 2020)



Inhaltsverzeichnis

1. Vorüberlegungen	2
2. Förderung der Medienkompetenz im Unterricht.....	2
2.1. Argumente für einen Computereinsatz	2
2.2. Geeignete Unterrichtsformen, Einsatzmöglichkeiten	3
3. Kompetenzerwartungen.....	4
3.1. Am Ende der Schuleingangsphase.....	4
3.2. Kompetenzerwartungen Ende der Klasse 4 – Anlehnung an den Medienpass NRW	4
4. Ausstattung der Schule.....	6
4.1. Ausstattung Ist-Zustand	6
4.1.1. Hardwarebestand.....	6
4.1.2. Vernetzungsstand	6
4.1.3. Softwarebestand	6
4.2. Ausstattungsbedarf	6
4.2.1. Ausstattungsziel Hardware.....	6
4.2.2. Ausstattungsziel Software.....	7
5. Fortbildungskonzept	8
6. Evaluationskonzept.....	8
7. Anhang	10
7.1. Planungsraster zur Medienkonzepterstellung	10



1. Vorüberlegungen

Computer sind ein zeitgemäßes Medium und haben in Schule, Arbeitswelt und Alltag einen hohen Stellenwert. Die neuen Medien sind auch für die Grundschule zu einem normalen Bestandteil des Unterrichts geworden. Kinder im Grundschulalter lernen in ihrer Alltagsumwelt wie selbstverständlich mit der technischen Seite der Medien umzugehen. Aufgabe der Grundschule ist es, Kulturtechniken (u.a. Lesen, Schreiben, Rechnen) zu vermitteln und sachgerecht anzuwenden. Dazu gehört auch die Medienkompetenz. Durch ihren fächerübergreifenden Ansatz bietet die Grundschule gute Möglichkeiten, um Schüler und Schülerinnen an medienkompetentes Handeln heranzuführen.

Es verlangt von ihnen Denken in vernetzten Zusammenhängen und dient der Erweiterung von Fähigkeiten und Fertigkeiten schon in der frühen kindlichen Entwicklung und fördert die Entwicklung aller relevanten Kompetenzen in unterschiedlichsten Bereichen.

2. Förderung der Medienkompetenz im Unterricht

2.1. Argumente für einen Computereinsatz

Medienkompetenz ist heute unabdingbar für weiteres Lernen. Es soll der sinnvolle Umgang und Nutzung vermittelt werden. Damit nicht nur Spiele im Vordergrund stehen, sollten den Kindern in der Schule Qualifikationen für eine adäquate Nutzung des PCs vermittelt werden.

- Allen Kindern gleichermaßen sollte der Zugang möglich sein (Chancengleichheit). Dabei sollten unterschiedliche Interessen von Jungen und Mädchen beachtet werden. An das Vorwissen der Kinder kann hierbei angeknüpft werden. Dies ist für einige Kinder eine Chance abseits klassischer, schulischer Themen, ihr besonderes technisches und inhaltliches Wissen und Fähigkeiten am und mit dem Computer und dem Internet zu zeigen.
- Mehrere Kinder können gleichzeitig am PC arbeiten. Erlangte Kenntnisse können ausgetauscht werden.
- Individuelles Arbeiten wird möglich. Kinder können eine eigene Übungsauswahl treffen und ihr Lerntempo ihren Fähigkeiten entsprechend selbst bestimmen (z.B. Lernwerkstatt, individuelle Förderung).
- Individuelle Lernfortschritte sind durch differenzierte Angebote dem Leistungsstand des Kindes entsprechend zu erzielen.



Ein Aufarbeiten von Defiziten wird leichter möglich, ebenso können leicht weiterführende Zusatzangebote gemacht werden.

- Informationsbeschaffung liegt zum Teil in der Hand des Kindes und fördert so die Selbständigkeit.
- Unterrichtsinhalte können veranschaulicht und Arbeitsergebnisse optisch ansprechend präsentiert werden (dazu sollen immer mehr interaktive Tafelbilder zu den Lehrwerken und zu Sachunterrichtsthemen eingesetzt werden; Möglichkeit der Speicherung der Tafelbilder für kommende Unterrichtsstunden).
- Gestaltung und Zusammenstellung individueller Arbeitsblätter wird erleichtert durch den PC.
- Der PC ist als zusätzliches Medium in den Medienecken im Klassenraum zu sehen.
- Wir wollen und werden nicht auf Primärerfahrungen der Kinder verzichten, sondern möchten den PC in sinnvollen Sachzusammenhängen nutzen.

2.2. Geeignete Unterrichtsformen, Einsatzmöglichkeiten

- Alle schülerzentrierten Unterrichtsformen eignen sich für den Einsatz eines Computers ausgezeichnet.
- Freiarbeit: Hier können Kinder bei der Auswahl der Lernsoftware mitbestimmen. Eine Liste für die Rangfolge der Nutzung erweist sich als sinnvoll.
- Aufgabe im Wochenplan
- Lernen an Stationen; PC kann als eine Station eingeplant werden.
- Projektunterricht: PC dient hier als Informationsquelle, als Schreibwerkzeug und zur Präsentation.
- Differenzierung: Individuelle Hilfen sind durch Einsatz gezielter Software möglich. Dies wird auch beim Thema Inklusion vermehrt erfolgen. Vor allem Kinder mit dem Förderschwerpunkten ‚Hören und Kommunikation‘ benötigen technische Kommunikationsunterstützungen. Defizite können abgebaut werden, ebenso können zusätzliche Wissensgebiete vertieft werden.
- Übungen: Gelerntes kann gefestigt, Kopfrechnen kann trainiert und auch hier können mögliche Defizite abgebaut werden. Aufgabentypen und Schwierigkeitsgrade können selbst bestimmt werden.
- Migrantenförderung: Geeignet für Kinder, die ohne oder mit geringen Sprachkenntnissen in die Klasse kommen und während des Klassenunterrichtes sinnvoll die deutsche Sprache lernen können.
- Schreiben: Texte abschreiben, verfassen und überarbeiten



- Recherchieren: Informationen beschaffen, auswerten und nutzen
- Üben: Kopfrechnen, Blitzrechnen, Lesetraining (Antolin), Rechtschreiben
- Präsentieren: Ergebnisse zusammenfassen, aufbereiten und ausgestalten

3. Kompetenzerwartungen

3.1. Am Ende der Schuleingangsphase

- Rechner hoch- und runterfahren
- Einführung in die Arbeit am PC mit dem Lernprogramm Lernwerkstatt und Online-Diagnose
- Lesen am PC
- Orientierung auf der Tastatur
- Wörter und Sätze schreiben im Deutsch- und Sachunterricht, für Projekte etc.
- Umgang mit der Maus
- Drucken, wenn möglich
- Schulspezifische Lernprogramme bedienen
- Antolin

3.2. Kompetenzerwartungen Ende der Klasse 4 – Anlehnung an den Medienpass NRW

<u>Kompetenzen</u>	<u>Umsetzung im Unterricht</u>
<u>Bedienen und Anwenden:</u> Schülerinnen und Schüler kennen unterschiedliche Nutzungsmöglichkeiten analoger und digitaler Medien und wenden sie zielgerichtet an.	<ul style="list-style-type: none"> • Die Schülerinnen und Schüler finden in Texten gezielt Informationen und können Sie wiedergeben. • Kennen und Bedienen unterschiedliche Medien und Anwendungen (Texte schreiben, Schrift und Zeichen formatieren, Dateien speichern und öffnen)
<u>Informieren und Recherchieren:</u> Schülerinnen und Schüler entnehmen zielgerichtet Informationen aus altersgerechten Informationsquellen.	<ul style="list-style-type: none"> • gezielte Informationsrecherche in Druck- und elektronischen Medien • Kennen und Bewerten von Informationen und ihren Quellen sowie dahinterliegenden Strategien und Absichten (Internetrecherche, Interadressen eingeben,



	<p>Umgang mit kindersicheren Suchmaschinen wie z.B. Blinde Kuh oder Hamsterkiste)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Orientierung auf Homepages
<p><u>Kommunizieren und Kooperieren:</u> Schülerinnen und Schüler wenden grundlegende Regeln für eine sichere und zielgerichtete Kommunikation an und nutzen sie zur Zusammenarbeit.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • digitale Kommunikationswege kennen wie z.B. E-Mail, SMS, Videochat • Unterschiede und Wirkung unterschiedlicher Kommunikationsmedien beschreiben und eigene Kommunikation zielgerichtet auswählen (Sicherheitsregeln zur Internetnutzung, Emailverkehr über Antolin)
<p><u>Produzieren und Präsentieren:</u> Schülerinnen und Schüler erarbeiten unter Anleitung altersgemäße Medienprodukte und stellen ihre Ergebnisse vor.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Erarbeiten von Medienprodukten indem diese zielgerichtet gestaltet und präsentiert sowie veröffentlicht werden. Diese können im Unterricht im Rahmen von schulischen und außerschulischen Veranstaltungen unter Berücksichtigung von grundlegenden Präsentationstechniken vorgestellt werden (Videofilme, Kurz- und Erklärfilme sowie Hörspiele)
<p><u>Analysieren und Reflektieren:</u> Schülerinnen und Schüler beschreiben und hinterfragen ihr eigenes Medienverhalten. Sie unterscheiden verschiedene Medienangebote und Zielsetzungen.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • kritisches Hinterfragen und Nutzen von Bildsprache und Bildinformationen visueller Medien nach ihren Aussagen und Botschaften • kritisches Untersuchen von Angeboten der Unterhaltungs- und Informationsmedien und Begründung von Regeln zum sinnvollen Umgang mit ihnen.
<p><u>Problemlösen und Modellieren:</u> Schülerinnen und Schüler entwickeln Strategien zur Problemlösung, Modellierung und Zerlegung von Teilschritten</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Verstehen der Auswirkungen der Automatisierung der digitalen Welt



4. Ausstattung der Schule

4.1. Ausstattung Ist-Zustand

4.1.1. Hardwarebestand

Alle 8 Klassenräume verfügen über einen städtischen PC, mit Betriebssystemen von Windows 10 bis XP und MS - Officepaket. Zudem hat jeder Klassenraum einen Drucker.

Der Raum 52 verfügt über 14 PC's, die alle mit Windows 10 ausgestattet sind und über einen Internetzugang verfügen. Zudem ist dort ein Beamer fest installiert.

Die Schule verfügt über vier weitere Rechner (Sekretariat, Rektor- und Lehrerzimmer). Sowohl im Erdgeschoss als auch im Obergeschoss befindet sich jeweils zwei OHP. Die CD-Player in den Klassen sind alle Privateigentum der Lehrkräfte.

4.1.2. Vernetzungsstand

Die Klassenräume sind fest vernetzt und an das Internet angebunden.

Sekretariats-, Rektor-, Konrektor- und Lehrerzimmerrechner sind fest vernetzt und verfügen über einen eigenen Internetanschluss.

4.1.3. Softwarebestand

In der Schule werden nur lizenzierte Produkte verwendet. Auf den Rechnern in den Klassen und im Computerraum befindet sich ein lizenziertes Betriebssystem sowie ein Office-Paket, wovon nur das Programm "Word" im Unterricht verwendet wird.

Darüber hinaus wird die Lernwerkstatt mit vorhandenen Schullizenzen im Unterricht verwendet.

Einige Schülerinnen haben Benutzernamen für das interaktive Leseportal „Antolin“.

4.2. Ausstattungsbedarf

4.2.1. Ausstattungsziel Hardware

Die Schule benötigt Tablets in Klassenstärke, um den Kompetenzerwartungen entsprechen zu können. Um den Medieneinsatz im Unterricht zu ermöglichen, benötigen wir außerdem digitale Tafeln (interaktive Whiteboards) in den Klassenräumen. Grundvoraussetzung für die Nutzung von Internet, Tablets und Whiteboards ist natürlich ein stabiles und leistungsfähiges WLAN in allen Bereichen des Schulgebäudes. Des



Weiteren müsste der Computerraum mit einer Leinwand ausgestattet werden und Lautsprecherboxen.

Des Weiteren benötigt die Schule – für einen zeitgemäßen Unterricht – eine ausreichende Anzahl an Dokumentenkameras, Bluetooth-Boxen und CD-Player für alle Klassen

Das Schulsekretariat und das Schulleitungszimmer sollen mit neuen und schnelleren Computern ausgestattet werden. Außerdem benötigt die Schulsekretärin für ihre tägliche Arbeit einen Scanner.

4.2.2. Ausstattungsziel Software

An allen Computern sollten folgende Programme installiert werden:

- Blitzrechnen
- Open Office 5 Kids
- Calliope Mini

Für die I Pad´s sind folgende Apps notwendig:

- Anton App
- Klötzchen App
- Stellenwerte üben
- Stellenwerttafel
- Stellenwerte üben
- Virtuelles Zwanziger-/Hunderterfeld
- Rechendreieck
- Blitzrechnen 1-4
- Fingerzahlen
- Rechnen mit Wendi
- Rechentablett
- 1st Calc
- Zahlen bis 100
- Zahlenjagd
- Zahlensucher



5. Fortbildungskonzept

Die Lehrkräfte des Kollegiums stehen einer intensiveren Arbeit mit neuen Medien positiv gegenüber. In einer schriftlichen Abfrage bezüglich der individuellen technischen Kompetenzen, stellte sich heraus, dass die Lehrkräfte über nötige Basiskenntnisse im Umgang mit dem Betriebssystem Windows, mit Word 2010 verfügen. Zudem hat im letzten Jahr eine Fortbildung für das Zeugnisprogramm Easy Grade stattgefunden. Alle Lehrkräfte nutzen das Internet im privaten und schulischen Bereich und fühlen sich damit sicher. Eine Fortbildung zur Erlangung von Basiskenntnissen ist derzeit daher nicht notwendig.

Interessant wäre für die Kolleginnen, verschiedene Unterrichtssoftware kennenzulernen, den Umgang mit diesen zu erproben, um diese in die Unterrichtsarbeit zu integrieren. Insbesondere der Umgang mit I-Pad´s und Whiteboards ist für die meisten Lehrkräfte noch unbekannt, sodass eine Fortbildung im Umgang mit dieser Hardware notwendig ist. Zudem ist auch hierfür notwendig in Fortbildungen Apps kennenzulernen, den Umgang mit diesen zu erproben zur angemessenen Integration im Unterricht. Für diesen Bereich planen wir didaktische Vorüberlegungen in einer Lehrerkonferenz.

Es besteht großes Interesse an schulinternen Fortbildungen zum Einsatz des Medienpasses im Unterricht sowie zum fächerübergreifenden Einsatz von digitalen Medien im Unterricht, gerne auch in Zusammenarbeit mit dem Kompetenzteam Krefeld.

Geplant ist, in einer Lehrerkonferenz die im Medienpass NRW genannten Kompetenzbereiche weiter mit Unterrichtsbeispielen aus den verschiedenen Fächern zu füllen.

6. Evaluationskonzept

Das Medienkonzept der Heinrichsschule soll regelmäßig evaluiert und fortgeschrieben werden. Hier liegt der Fokus insbesondere auf der Evaluation des Medieneinsatzes im Unterricht und auf dem Erreichen der Kompetenzen auf Schülerebene.

Für die Weiterentwicklung und die Evaluation des Medienkonzeptes wurde ein Team im Lehrerkollegium zusammengesetzt. Diese Arbeitsgruppe setzt sich bisher jedes Quartal zusammen, um gemeinsam das Medienkonzept dem aktuellen Stand anzupassen. Dabei führt sie jedes Halbjahr mit Hilfe von Fragebögen im Kollegium Abfragen durch, um den Einsatz der digitalen Medien sowie notwendigen Fortbildungsbedarf zu erfassen. Gleichzeitig ist es den Lehrkräften stets möglich an die Arbeitsgruppe Wünsche



hinsichtlich neuer Programme zu äußern und werden von dieses erprobt, evaluiert und in den Konferenzen vorgestellt. Des Weiteren werden aktuelle Lehrerfortbildungen zum Einsatz mit Medien in der Grundschule besucht, um die Aktualität unseres Einsatzes der neuen Medien zu gewährleisten und die Lehrkräfte in die Lage zu versetzen, die Arbeit mit dem PC und I-Pad's in den Unterricht zu integrieren.



7. Anhang

7.1. Planungsraster zur Medienkonzepterstellung

1. Bedienen und Anwenden	Konkretisierung (Jgst., Fach, Unterrichtsvorhaben)	Fortbildungsbedarf	Medien und Ausstattungswünsche
1.1 Medienausstattung (Hardware)			
Medienausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen; Medienraumordnung, Verwendung von Speichermedien, Standardfunktionen eines Betriebssystems, technische Grundlagen des Internets	<p>Fächerübergreifend ab Jgst. 1: Einführung in den Umgang mit dem Computer. Nutzen der Lernwerkstatt und anderer Lernprogramme. Die SchülerInnen kennen die wichtigsten Komponenten, Programme bzw. Anwendungen und Begriffe des Computers.</p> <p>Fächerübergreifend ab Jgst. 3: Erwerb des Computer-Führerscheins in Anlehnung an den Medienpass zur Befähigung des eigenständigen Arbeitens am Computer und iPad´s in Phasen der Freiarbeit</p>	Kenntnisse über Umgang mit Schreibprogrammen	iPad´s PC´s, Computerraum



1.2 Digitale Werkzeuge			
Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen	<p>Fächerübergreifend ab Jgst. 1: Die SuS erkennen, dass der Computer verschiedene Aufgaben erledigen kann / erkennen die unterschiedlichen Nutzungsmöglichkeiten/ erhalten Einblick in die kulturellen und gesellschaftlichen Aufgaben des Computers.</p> <p>Deutsch ab der Jgst. 3: Schreiben als Prozess: Elementare Methoden der Textplanung, -formulierung und -überarbeitung anwenden</p> <p>Mathematik, Jgst. 1/2: Übungen im arithmetischen Bereich durch unterschiedliche Apps (bspw. „Stellenwerte üben“ → s. Ausstattungswünsche), die kontinuierlich im Mathematikunterricht eingesetzt werden können und einen anderen Zugang zu den Inhalten ermöglichen.</p>		<p>Ipad´s, WLAN</p> <p>Folgende Apps: Stellenwerte üben Stellenwerttafel Virtuelles Zwanziger-/Hunderterfeld Rechendreieck Blitzrechnen 1-4 Fingerzahlen Rechnen mit Wendi Rechentablett 1st Calc Zahlen bis 100 Zahlenjagd Zahlensucher Lernwerkstatt</p>
1.3 Datenorganisation			
Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen; Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren; Tauschordner / Verzeichnisstruktur / Dateiverwaltung; Passwörter eingeben	<p>Fächerübergreifend ab Jgst. 1: Die SuS können Dateien und Ordner (im Schulnetzwerk) speichern, umbenennen, löschen, kopieren und einfügen. Die SuS orientieren sich auf dem Desktop und können Fenster (Ordner, Dateien, Programme) öffnen, schließen, minimieren/maximieren und verkleinern/vergrößern.</p> <p>Deutsch, Jgst. 3/4: Die SuS gestalten einen Bericht über einen Ausflug bzw. Tippen den handschriftlich erstellten Bericht ab.</p>	<p>Kenntnisse über Speichermöglichkeiten</p>	<p>PC´s</p>



1.4 Datenschutz und Informationssicherheit			
Verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten umgehen, Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten	Fächerübergreifend ab Jgst. 1: Recherche in Medien Sachunterricht, ab Jgst. 2: Verantwortungsvoller Umgang mit Medien		PC's Ipad's Beamer

2. Informieren und Recherchieren	Konkretisierung (Jgst., Fach, Unterrichtsvorhaben)	Fortbildungsbedarf	Medien und Ausstattungswünsche
2.1 Informationsrecherche			
Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden	Fächerübergreifend ab der Klasse 1: Die SuS verstehen, wozu das Internet gebraucht wird, erkennen dessen Möglichkeiten und kennen dessen wichtigste Begriffe. Deutsch, Jgst. 3/4: Recherche zu literarischen Texten und deren Autoren Mathematik, Jgst. 3/4: Lernvideos zu mathematischen Themen nutzen Sachunterricht, Jgst. 3/4: Bspw. zum historischen Thema „Römer“ zielgerichtet im Internet nach wichtigen Ereignissen zur Zeit des römischen Reiches recherchieren und in einer Tabelle festhalten. Auf die Internetrecherche kann zudem auch für andere Inhalte zurückgegriffen werden, wie bspw. Länder Europas oder Tiere und Bäume im Wald. Englisch, ab Jgst. 2: Englische Wörterbücher nutzen (z.B. „eflnet – Picture Vocabulary)		1 Pad's PC's (mit Internetzugang)



2.2 Informationsauswertung			
Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten	<p>Fächerübergreifend je nach Inhalt, Jgst. 3/4: Die SuS stellen eine Sammlung von für den Unterricht bedeutsamen Internetseiten zusammen.</p> <p>Sachunterricht, Jgst. 3/4: Informationsfilme schauen, bspw. zum Thema „Vom Korn zum Brot“ auf „Die Seite mit der Maus“. Wichtige Informationen aus dem Film schriftlich festhalten.</p>	Einsatz von neuen Medien im Unterricht	PC´s (mit Internetzugang) Beamer OpenOffice4Kids
2.3 Informationsbewertung			
Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten	<p>Sachunterricht, Jgst. 4: Auseinandersetzung mit dem Thema Werbung. Hierfür verschiedene Werbungen auf Youtube und den Seiten der Hersteller betrachten, vergleichen und reflektieren.</p> <p>Fächerübergreifend ab Jgst. 2: Die SuS erkennen Sinn und Zweck von Suchmaschinen und vergleichen diese mit dem Lexikon. Die SuS kennen unterschiedliche Suchmaschinen und sind in der Lage sie entsprechend zu vergleichen. Die SuS erstellen eine Präsentation.</p>		PC´s (mit Internetzugang) I Pad´s Beamer OpenOffice4Kids
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	Fächerübergreifend ab Jgst. 2: Die SuS beachten die Sicherheitsregeln (Urheberrecht, Datenschutz, Viren) für das Internet. Zudem kennen sie Regeln und Vorgehensweisen einer sicheren Kommunikation im Internet.		



3. Kommunizieren und Kooperieren	Konkretisierung (Jgst., Fach, Unterrichtsvorhaben)	Fortbildungsbedarf	Medien und Ausstattungswünsche
3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse			
Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen	<p>Fächerübergreifend ab Jgst. 3/4: Die SuS erkennen die Funktion und das Prinzip der E-Mail und vergleichen diese mit anderen Kommunikationsmitteln.</p> <p>Sachunterricht, Jgst. 3/4: In der Vorbereitung zu der Präsentation zum Thema „Aufgaben im Gemeinwesen“ wird die Klasse in Gruppen eingeteilt und jede Gruppe fokussiert einen bestimmten Inhalt (bspw. Bürgermeister/in, Polizei, Feuerwehr). Ihre Ergebnisse stellen sie in einer Präsentation (Power Point) dar.</p> <p>Englisch ab Klasse 1: Förderung der rezeptiven Kompetenzen durch Hörübungen mit Hilfe der App „Fun Easy Learn Englisch“</p>		PC´s/Ipad´s (mit Internetzugang/Wlan) Open Office 4 Kids
3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln			
Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten	Sachunterricht ab Jgst. 2: Die SuS beschreiben, wie sie Medien zur Kommunikation nutzen. Über den Einsatz des Internet-ABCs erfahren und lernen sie Regeln und Gefahren bei der Nutzung des Internets kennen.		PC´s (mit Internetzugang) I Pad´s



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	Zu bestimmten sachunterrichtlichen Themen erstellen oder überarbeiten die SuS Artikel auf einer Plattform (z.B. Grundschul-Wiki, Blinde Kuh, Frag Finn). Auf diese Weise kooperieren sie nicht nur mit SuS aus ihrer Klasse, sondern deutschlandweit. Sie erfahren dabei auch, dass alle Informationen im Internet mit Vorsicht betrachtet und genau geprüft werden müssen.		PC´s (mit Internetzugang) I Pad´s
3.4 Cybergewalt und -kriminalität			
Persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und -kriminalität erkennen sowie Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten kennen und nutzen	Fächerübergreifend ab Jgst. 3/4: Die SuS nutzen altersgemäße Medien (z.B. Grundschul-Wiki, Lernplattform) zur Zusammenarbeit bei schulischen Projekten Sachunterricht, Jgst. 4: Die SuS anhand von Fallbeispielen aus dem Internet sensibilisieren, welche Auswirkungen Cybermobbing auf betroffene Kinder und Jugendliche hat und ihnen mögliche Konsequenzen für die „Täter“ aufzeigen. Zudem mit ihnen erarbeiten, wie sie als mögliches Opfer oder Mitwisser agieren können (externe Partner).	Fortbildung bzw. Zusammenarbeit mit externen Partnern (bspw. Medientheaterpädagogik)	PC´s (mit Internetzugang) I Pad´s



4. Produzieren und Präsentieren	Konkretisierung (Jgst., Fach, Unterrichtsvorhaben)	Fortbildungsbedarf	Medien und Ausstattungswünsche
4.1 Medienproduktion und -präsentation			
Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen	<p>Sachunterricht, Jgst. 3/4: Neben dem Lernplakat lernen die SuS unterschiedliche Präsentationsarten kennen und vergleichen diese. Die Erstellung von Power-Point-Präsentationen wird ab dem dritten Schuljahr thematisiert. Beispielsweise erarbeiten die SuS im vierten Schuljahr zum Thema „Europa“ gruppenweise Präsentationen zu einzelnen europäischen Ländern.</p> <p>Mathematik, Jgst. 3/4: Podcasts und Erklärvideos zu verschiedenen mathematischen Inhalten erstellen, bspw. für Begriffserklärungen (bspw. „Was ist der Flächeninhalt einer Figur?) oder Handlungserklärungen (bspw. „Wie addiere ich schriftlich?“). Dies fordert die intensive inhaltliche Auseinandersetzung und fördert die prozessbezogene Kompetenz des Darstellens/Kommunizierens.</p> <p>Englisch, Jgst. 3/4: Englische Stücke spielen und aufnehmen</p>	Schulung zum Umgang mit Power-Point	<p>OpenOffice 4 Kids auf jeden Schüler-PC in der Schule</p> <p>Ipad´s iMovie-App</p> <p>Ipad´s iMovie-App</p>
4.2 Gestaltungsmittel			
Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen	<p>Kunst, Jgst. 3/4: Die SuS erproben bestimmte Anwendungen des Zeichenprogramms und vergleichen diese mit bekannten Zeichentätigkeiten. Zudem malen sie am Computer ein Bild zu einem gezielten Arbeitsauftrag.</p>		PC´s



4.3 Quelledokumentation			
Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden	Fächerübergreifend ab Jgst. 3: Die SuS lernen Quellenangaben beim Erstellen von Präsentationen kennen.		
4.4 Rechtliche Grundlagen			
Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- (u. a. des Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u. a. Lizenzen) überprüfen, bewerten und beachten			

5. Analysieren und Reflektieren	Konkretisierung (Jgst., Fach, Unterrichtsvorhaben)	Fortbildungsbedarf	Medien und Ausstattungswünsche
5.1 Medienanalyse			
Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren	Sachunterricht, Jgst. 3/4: Im Rahmen des Themas „Mediennutzung“ fokussieren die SuS den Aspekt der Medienentwicklung im Vergleich zu früher. Hierfür schauen sie sich verschiedene Informationsfilme an (bspw. von Planet Schule „Mit Medien leben – damals und heute“). Zudem beschreiben und diskutieren die SuS den Stellenwert von Medien als Statussymbol und hinterfragen die Bedeutung von Gruppenzugehörigkeit.		Beamer PC's (mit Internetzugang)



5.2 Meinungsbildung			
Die interessengeleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen	Sachunterricht, Jgst. 3/4: Die SuS kennen Alterskennzeichnungen für Filme und Spiele, diskutieren Auswirkungen übermäßigen Medienkonsums und Lösungsmöglichkeiten.		
5.3 Identitätsbildung			
Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen	Sachunterricht, Jgst. 3/4: Die SuS erkennen und diskutieren Unterschiede zwischen virtuellen und realen Welten und die Bedeutung von (Helden-) Rollen in Büchern, Fernsehen, digitalen Spielen.		
5.4 Selbstregulierte Mediennutzung			
Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen	Sachunterricht, Jgst. 3/4: Im Rahmen des Sachunterrichts beschreiben die SuS ihre eigene Mediennutzung in Form eines Medientagebuchs. Sie erkennen daraus resultierende Chancen und Risiken für ihren Alltag. Sie lernen Möglichkeiten beim Umgang mit Risiken kennen. Auch dies geschieht z.T. durch die Bearbeitung des Internet-ABC. Altersgemäße Medienangebote werden verglichen und bewertet. Deutsch, Jgst. 3/4: Vergleich der unterschiedlichen medialen Umsetzungsmöglichkeiten (bspw. Buch, Theater, Film), wie zum Beispiel Ronja Räubertochter oder das Sams		Beamer PC's



6. Problemlösen und Modellieren	Konkretisierung (Jgst., Fach, Unterrichtsvorhaben)	Fortbildungsbedarf	Medien und Ausstattungswünsche
6.1 Prinzipien der digitalen Welt			
Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen			
6.2 Algorithmen erkennen			
Algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten erkennen, nachvollziehen und reflektieren			
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	<p>Sachunterricht, Jgst. 3/4: Mit Hilfe eines kleinen programmierbaren Mikrokontroller lernen die Kinder z. B. eine Fahrradbeleuchtung zu programmieren. Ein Beispiel hierfür ist der Calliope mini.</p> <p>Mathematik, Jgst. 3/4: Durch die Arbeit mit der „Klötzchen-App“ können die SuS erste Erfahrungen mit dem Programmieren sammeln und ihr räumliches Vorstellungsvermögen wird mit Hilfe der App gefördert.</p>	Programmierung in der Grundschule	<p>Computerraum Calliope mini</p> <p>IPad's Klötzchen-App</p>
6.4 Bedeutung von Algorithmen			
Einflüsse von Algorithmen und Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt beschreiben und reflektieren	Sachunterricht, Jgst. 3/4: Die SuS tauschen sich über ihre Entdeckungen der Programmierung aus und entwickeln weitere Strategien.		