Medienkonzept der Pastor-Jacobs-Schule
Stand Juli 2021

Ziel: Bis zum Ende des Schuljahres 2021/22 wollen wir kollegialen Konsens über den methodisch-didaktischen Einsatz der Schüler-iPads und der Präsentationsmedien im Unterricht finden. Dazu werden sinnvolle Einsatzmöglichkeiten erarbeitet und einheitliche Apps festgelegt. Die behandelten Themen werden im Medienpass/schulinternen Medien-Lehrplan festgehalten. Dieses erste Konzept wird im Medienkonzept verankert und regelmäßig in Hinblick auf den Mehrwert evaluiert.

1 Vorüberlegungen ... 3

2 Klassifikation von Medien ... 3

2.1 Klassische/Analoge Medien: Bereitstellen und Ausstattung der Schule ... 4

2.1.1 Bücher ... 4

2.1.2 Zeitungen und Zeitschriften ... 4

2.1.3 Film, Fernsehen und Hörspiel ... 4

2.1.4 Darstellende Medien ... 5

2.1.5 Theater, Tanz, Musizieren ... 5

2.2 Digitale Medien: Bereitstellen und Ausstattung der Schule ... 5

2.2.1 Präsentationsmedien im Klassenraum und Lehrer-iPads ... 6

2.2.2 Einsatz von Präsentationsmedien ... 7

2.2.3 Tauschlaufwerk ... 7

2.2.4 Schüler-iPads und Laptops ... 7

2.2.5 Sinnvoller Einsatz der iPads im Unterricht der Grundschule ... 8

2.2.6 Auflistung der Lern-Apps und Programme auf den Schüler-iPads ... 9

2.2.7 Homepage (www.pastor-jacobs-schule.de) ... 10

2.2.8 „Logineo orange“, „Moodle“, „Big Blue Button“ und Padlet ... 10

2.2.9 Verwaltung und Wartung der iPads ... 11

3 Medienkompetenzrahmen NRW ... 11

4 Angestrebter Kompetenzerwerb in der Grundschulzeit und Mediennutzungskonzept ... 13

4.1 Bedienen und Anwenden ... 13

4.2 Informieren und Recherchieren ... 15

4.3 Kommunizieren und Kooperieren ... 17

4.4 Produzieren und Präsentieren ... 19

4.5 Analysieren und Reflektieren ... 21

4.6 Problemlösen und Modellieren ... 22

5 Fortbildungsbedarf ... 24

1 Vorüberlegungen

Kinder und Jugendliche leben in einer durch Medien wesentlich mitbestimmten Welt, wobei der Einfluss von Medien in allen Lebensbereichen weiter zunehmen wird. Diese Entwicklung stellt die Gesellschaft und das Bildungssystem vor immer neue Herausforderungen.

Medien dienen der Verbreitung von Informationen, Inhalten und Botschaften durch Sprache, Text, Töne und Bilder, unterstützen Kommunikations- und Verständnisprozesse und erweitern die individuellen Ausdrucksmöglichkeiten des Menschen. Zugleich werden durch Medien auch Werte, Normen, Orientierungen und Weltanschauungen vermittelt. Dabei schließt der im Medienkompetenzrahmen NRW verwendete Medienbegriff sowohl analoge Medien wie z.B. Bücher, Zeitungen oder Filme als auch digitale Medienarten wie z.B. Internet, soziale Netzwerke, Tablets und Computer ausdrücklich ein.

Schulische Medienbildung versteht sich über alle Schulstufen hinweg als ein dauerhafter und pädagogisch strukturierter Prozess. Hierbei kann ein kreativer, konstruktiver aber auch kritischer Umgang mit der von verschiedenen Interessen geprägten Medienwelt, ihren sich stetig verändernden Medientechnologien und -inhalten sowie der Reflexion des eigenen Mediengebrauchs angestoßen und geübt werden. Der Entwicklung eines Problembewusstseins in Bezug auf Informationssicherheit und insbesondere auf das Recht des Einzelnen, selbst über die Preisgabe und Verwendung seiner personenbezogenen Daten zu bestimmen, kommt eine hohe Bedeutung zu.

Medienbildung knüpft ausdrücklich an die Alltagserfahrungen der Schülerinnen und Schüler an. Sie eröffnet zahlreiche Gelegenheiten vielfältiger individueller und kollektiver Kompetenzentwicklung. Sie ist unverzichtbarer Bestandteil der Berufsorientierung, essenzielle Voraussetzung für Ausbildungs- und Studierfähigkeit und Grundlage lebenslangen Lernens in einer demokratischen Gesellschaft. Medienbildung ist eine bedeutsame Bildungs- und Erziehungsaufgabe, die in enger Zusammenarbeit mit dem Elternhaus bewältigt werden sollte und dabei auch die konsequente Umsetzung des Kinder- und Jugendschutzes im Interesse der Kinder und Jugendlichen einbeziehen muss.

2 Klassifikation von Medien

Um ein verständliches Medienkonzept zu erstellen sollte zunächst der Begriff „Medien“ geklärt werden. Was verstehen wir unter „Medien“?

Im Lernprozess haben die Medien eine Mittlerfunktion zwischen der Wirklichkeit und den Lernenden. Medien sind Träger von subjektiv ausgewählten und gespeicherten Informationen. Zu diesen gehören exemplarisch Buch, Zeitung, Hörfunk, Fernsehen, Film, Internet usw.

Wir werden den Begriff „Medien“ so klassifizieren, dass wir damit alle bei uns gebräuchlichen Unterrichtsmedien beschreiben und ordnen können.

Das vorliegende Konzept wird die Medien somit in zwei große Bereiche gliedern:

- KLASSISCHE ODER ANALOGE MEDIEN

- DIGITALE MEDIEN

Grundsätzlich sind beiden Gruppen im Lehr- und Lernprozess die gleichen Funktionen zuzuschreiben:

- Medien vermitteln Informationen
- Medien vermitteln methodische Fähig- und Fertigkeiten
- Medien setzen Kommunikationsprozesse in Gang
- Medien fördern Einstellungen und Haltungen
- Medien setzen Handlungsabläufe in Gang

2.1 Klassische/Analoge Medien: Bereitstellen und Ausstattung der Schule

Wir nutzen an unserer Schule folgende analoge Medien:

1. Bücher: Schulbücherei mit festgelegten Ausleihzeiten
2. Film, Fernsehen, Hörspiel: z.B. Lehrfilme, Lehr-Hörspiele
3. Darstellende Medien: Malerei, Plakate, Wandkarten, Bastelarbeiten
4. Theater, Musik und Tanz: Montag-Morgen-Treff (MoMo-Treff), Tanzpause, Aufführung von Musicals und Theaterstücken, Besuch eines Theaterstückes

2.1.1 Bücher

Zu den wichtigsten Kulturfertigkeiten gehört nach dem Schreiben das Lesen. Und dabei ist das Lesen von Buchtexten gemeint. Lesen spielt in allen Fächern eine entscheidende Rolle und das Entwickeln von Lesefertigkeiten ist ein wichtiges Lernziel in der Grundschule.

Folgende Lernangebote und Ausstattungen bieten wir unseren Kindern an, um das oben angesprochene Lernziel zu erreichen:

- Schulbücherei mit festgelegten Ausleihzeiten
- Lese-Tagebücher, die in Zusammenarbeit mit den Eltern ausgefüllt werden.
- Bereitstellen der Plattform „Antolin“, um zum häuslichen Lesen zu motivieren.
- Ausrichtung eines schulinternen Lesewettbewerbs
- Lesen von Ganzschriften im Klassenverband

2.1.2 Zeitungen und Zeitschriften

In der Jahrgangsstufe 3 oder 4 können unsere Kinder am Projekt „Texthelden“ (Rheinische Post) teilnehmen.

2.1.3 Film, Fernsehen und Hörspiel

Lernplattformen wie z.B. „Sofatutor“ bieten online eine Vielzahl von guten Erklär- und Lehrfilmen zu verschieden Fachbereichen an. Auch viele Schulbuchverlage bieten digitale Unterrichtsassistenten mit integrierten Lehrfilmen an. Wir werden diese Unterrichtsassistenten in den Unterricht integrieren. So können Unterrichtsinhalte eingeführt, vertieft oder bildlich verdeutlicht werden. Im kommenden Jahr werden alle Klassenräume mit Präsentationsmedien ausgestattet sein, so dass das Einbinden von Filmen und Hörspielen in das Unterrichtsgeschehen unproblematisch möglich sein wird. Des Weiteren wurde jedes Klassenzimmer mit Bluetooth-Boxen/CD-Playern ausgestattet. Diese werden für das Abspielen von Hörspielen und Musikstücken eingesetzt.

2.1.4 Darstellende Medien

Die darstellende Kunst wird nach Möglichkeit genutzt, um Unterrichtsergebnisse zu präsentieren und öffentlich zu machen. Hierzu dienen Ausstellungsflächen in den Klassenräumen und Schulfluren. In den Schulfluren befinden sich jedoch auch zahlreiche Glasvitrinen, in denen Schülerarbeiten ausgestellt werden können.

2.1.5 Theater, Tanz, Musizieren

Diese Bereiche werden an unserer Schule nicht nur im Unterrichtsrahmen, sondern besonders in Arbeitsgemeinschaften und Projekten gefördert. Auf der Grundlage neurowissenschaftlicher Erkenntnisse wird an unserer Schule besonderer Wert auf die Unterstützung und Fortsetzung dieser Aufgabengebiete gelegt. Die Kinder haben vor allem in diesen Disziplinen vielfältige Möglichkeiten ihren Geist, Körper und Seele zu erfahren, weiterzuentwickeln und ihre Persönlichkeit zu stärken.

Das Theaterspiel dient nicht nur der Erweiterung der Sprachkompetenz, der Wertschätzung von Disziplin, der Freude an Teamarbeit u.a., sondern die Kinder können sich vor allem in einem geschützten Raum erproben, entdecken und gemeinsam mit anderen über sich hinauswachsen.

Musik(-unterricht) leistet einen großen Beitrag zur sozialen Entwicklung der Kinder. Gemeinsames Musizieren erfordert fein abgestimmtes Aufeinander-Hören. Musik schult so auch die Wahrnehmung des Anderen und hat außerdem ein unmittelbar belohnendes Erlebnis: Wenn es passt, klingt es auch schön. So werden Motivation und Konzentration trainiert und die Kinder gelangen gemeinsam zu ansprechenden Ergebnissen. Vielfältige AG-Angebote unterstützen die musische Entwicklung der Kinder. Hier bieten wir nach Möglichkeit eine Chor-, Tanz-, Theater- und Blechbläser-AG an.

Die jährlich stattfindende Theaterwoche bietet den Kindern ein Forum ihr Können vor Kindern und Erwachsenen zu präsentieren und damit auch unsere Schulkultur transparent zu machen. Hier fließen Gesang, Tanz und Instrumentalspiel ein.

Außerdem veranstalten wir wöchentlich eine Tanzpause. Ein großes Aushängeschild unserer Schule ist der zum Wochenstart stattfindende MoMoTreff, bei dem regelmäßig gesungen, getanzt, Gedichte vorgetragen werden und die Kinder allgemein die Möglichkeit bekommen, von ihren Schulerlebnissen zu berichten und ihr Können zu zeigen.

2.2 Digitale Medien: Bereitstellen und Ausstattung der Schule

Mit der Ausarbeitung und der Bereitstellung des Medienkompetenzrahmens NRW zeigt die Landesregierung die Bedeutsamkeit der Auseinandersetzung mit digitalen Medien schon im Grundschulalter. Der Medienkompetenzrahmen NRW stellt den Lehrplan für die Medienerziehung dar.

In ihrem Alltag sind die Schüler von einer Vielzahl von Informations- und Kommunikationstechniken umgeben. Daraus ergibt sich die Notwendigkeit, mit diesen Angeboten umzugehen, um sie für sich und den eigenen Bildungsprozess wirksam werden zu lassen. Medienkompetenz bezeichnet somit die Fähigkeit, angemessen mit Medien umzugehen, sie für den eigenen Lernprozess zu nutzen, selbständig lösungsorientiert mit ihnen zu arbeiten, aber auch eine kritisch reflektierende Sichtweise einnehmen zu können. Der Umgang mit digitalen Medien in der Grundschule leistet somit einen Beitrag zur Vorbereitung auf die Anforderungen

der Lebenswelt, schafft Grundlagen für die Arbeit in den weiterführenden Schulen und sensibilisiert die Schüler für Gefahren, die mit neuen Technologien und Informationsmedien einhergehen.
Im Folgenden stellen wir dar, über welche Ausstattung unsere Schule verfügt und wie wir uns die Förderung der Medienkompetenz der Schüler, angelehnt an die Vorgaben des Medienkompetenzrahmens NRW, in unserer Schule vorstellen.

2.2.1 Präsentationsmedien im Klassenraum und Lehrer-iPads

Bis zum Ende des Jahres 2021 sollen alle 12 Klassen unserer Schule mit Präsentationsmedien (Interaktiven Displays) ausgestattet werden. Der Einsatz des interaktiven Displays birgt eine Menge an Möglichkeiten, den Unterricht interessanter, attraktiver, zeitgemäßer und abwechslungsreicher zu gestalten. Der Computer in Verbindung mit dem Display vereint die klassischen Unterrichtsmedien in einem Gerät, das permanent zur Verfügung steht und gibt zudem die Chance des aktiven Umgangs mit ihnen.
Die Kinder können durch die Präsentationsmedien aktiv in den Unterricht eingebunden werden. Die Unterrichtsstunden bekommen mehr Dynamik und Flexibilität, da die Lehrkraft z.B. durch das Einbeziehen des Internets besser auf die Fragen der Schüler und Schülerinnen eingehen und an aktuellen Beispielen seinen Unterricht gestalten kann.
Tafelbilder sind nicht mehr eindimensional und starr, sondern werden dynamisch. So ist es möglich Tafelbilder zu Hause am eigenen Computer zu entwerfen und diese im Unterricht mit den Kindern zu erweitern. D.h. der Lehrer bereitet Inhalte vor, doch ist auch flexibel, neue Inhalte einzubinden.
Schaubilder sind aktuell und können direkt an der Tafel bearbeitet und beschriftet werden. Des Weiteren hat man die Möglichkeit, die gemeinsam entwickelten Tafel- oder Schaubilder abzuspeichern, um diese den Schülern zu übermitteln, sie auszudrucken oder um sie am nächsten Schultag weiterzubearbeiten.
Die Präsentationsmedien bieten eine Palette von Grafiken und Tools an, die den Schülerinnen und Schülern im Tafelbild zur Verfügung gestellt werden können.
Für den Geometrieunterricht werden zum Beispiel digitale Lineale, Winkelmesser, Geodreiecke oder Zirkel angeboten. Mit Hilfe dieser Tools können interaktive Übungen für Aufgaben zum Messen, zum Zeichnen oder Konstruieren bereitgestellt werden. Auf einer separaten Seite werden dann die Lösungen zur Kontrolle angeboten.
Schulbücher stehen digital zur Verfügung und können in die Unterrichtsarbeit eingebunden werden.
Ein weiteres Beispiel wäre die Bearbeitung von digitalen Landkarten. Hier können die Kinder beschriften, verschieben und Kartenausschnitte vergrößern.
Bei komplexen Sachverhalten können kurze Filmsequenzen oder Animationen gute Erklärungshilfen leisten. Ist man online, so ist es möglich, die Animationen oder Filmsequenzen in das Tafelbild einbauen.
Für den Grundschulbereich im Besonderen sollte noch erwähnt werden, dass die Kinder mit Hilfe der Präsentationsmedien an die Medien „Computer“ und „iPad“ herangeführt werden und durch die Arbeit im Unterricht lernen, diese sachkundig zu bedienen.

Die Lehrer-iPads können mit dem Display gekoppelt und somit auch gespiegelt werden, so dass die Lehrkräfte Einführungen zum Bedienen der Schüler-iPads, Anweisungen zur Recherche im Internet erteilen und Unterrichtsmaterialien anschaulich präsentieren können.

2.2.2 Einsatz von Präsentationsmedien

Folgende Einsatzmöglichkeiten bieten unsere Präsentationsmedien:

- **Whiteboard/Tafelersatz:**
  - Einsatz von Lineatur
  -

- **Programme:**
  - Smart-Notebook:
    - ????
    - ????
    - ????

  - Word
  - Adobe Acrobat Reader
  - Worksheet-Crafter (zukünftig?)
  - Power Point (zukünftig?)

- **Zugriff auf das Internet:**
  - Lehrfilme, z.B. Sofatutor
  - Anton-App
  - Antolin

Um den Einsatz der Präsentationsmedien noch effektiver zu gestalten, möchten wir zukünftig an jedes Interaktive Display eine **Smart-Dokumentenkamera** anschließen, um Schülerarbeiten und Unterrichtsmaterial anschaulich zu präsentieren.
Außerdem hat sich herausgestellt, dass der Anschluss eines externen Rechners (Laptop/Computer) an das Display von Vorteil ist.

2.2.3 Tauschlaufwerk

Über unseren Schulserver können alle interaktiven Displays auf ein Tauschlaufwerk zugreifen. Hier können Dateien und Dokumente abgelegt und gespeichert werden, auf die alle Lehrkräfte Zugriff haben. Diese Tauschbörse wird zunehmend erweitert.

2.2.4 Schüler-iPads und Laptops

Alle Schülerinnen und Schüler wurden im Jahr 2021 mit einem Leih-iPad ausgestattet. Dies bedeutet für unser Medienkonzept, dass wir uns auf den Weg machen müssen, eine sinnvolle Einbindung der iPads in das Unterrichtsgeschehen zu planen. Hierbei muss überprüft werden, inwieweit der Medienkompetenzrahmen NRW durch den Einsatz der iPads abgedeckt werden kann. Es muss aber auch die Frage gestellt werden, wann der Einsatz der iPads einen Mehrwert für die schulische Ausbildung der

Grundschüler hergibt und wann analoge Medien immer noch die erste Wahl zur Vermittlung des Lernstoffes darstellen.
Wichtig erscheint uns, neben den iPads, die Arbeit mit dem Medium „Laptop“. Dieser bietet vor allen Dingen den Jahrgangsstufen 3 und 4 die Möglichkeit, mit den Hilfsmitteln „Tastatur“ und „Maus“ zu arbeiten. Die Kinder lernen außerdem, Dokumente zu erstellen und diese abzuspeichern.
Die in der Schule bislang vorhandenen Laptops sollen somit weiterhin in den Jahrgangsstufen 3 und 4 zur Textverarbeitung genutzt werden.

2.2.5 Sinnvoller Einsatz der iPads im Unterricht der Grundschule

Der Einsatz **analoger Medien** sollte in der **Grundschule Vorrang** haben. Denn das Lernen mit allen Sinnen unterstützt in dieser Altersstufe die kognitive Entwicklung der Kinder. So wird z.B. der Arithmetik-Unterricht durch den Einsatz von konkretem Material wie Plättchen oder 20-er-Rechenschiffchen unterstützt. Im Geometrieunterricht müssen die Kinder konkrete haptische Erfahrungen z. B. mit Baumaterialien sammeln, bevor sie ihr Wissen mit Hilfe einer Lern-App vertiefen.
Auch das Erlernen einer verbundenen Handschrift unterstützt die kognitive Entwicklung der Schülerinnen und Schüler. Wer sich Informationen mit der Hand notiert, kann diese besser abrufen als diejenigen, die mit dem Laptop tippen (Pam A. Mueller und Daniel M. Oppenheimer, Psychological Science June 2014).
Die Hauptfunktion der Handschrift ist das flüssige und schnelle Notieren von Informationen zu jeder Zeit. Wer schnell, flüssig und lesbar schreibt, nutzt diese Möglichkeit auch als Erwachsener (vgl. Van der Ley, 2010). Außerdem besteht ein starker positiver Zusammenhang zwischen motorischen Fähigkeiten und der optischen Differenzierungsleistung, einer kognitiven Grundfunktion also, im frühen Kindesalter (vgl. Voelcker/Rehage, 2005).
Uns erscheint es auch äußerst wichtig, dass Kinder im Grundschulalter einige Grundfertigkeiten erlernen, die bei dem Besuch der weiterführenden Schule vorausgesetzt und später nützlich beim Bedienen von digitalen Tools werden.
Dazu gehören:

- Das Erlernen einer leserlichen Handschrift, die sicher und zügig eingesetzt werden kann.
- Das Erlernen einer übersichtlichen Heftführung. Denn wenn Kinder hier lernen, strukturiert und übersichtlich zu arbeiten, können sie dies auch später auf die Anwendung von digitalen Tools übertragen.
- Das selbständige Notieren von Hausaufgaben oder wichtigen Informationen in einem Lernplaner/Hausaufgabenheft. Auch dies kann später auf ein digitales Tool übertragen werden.

Medienerziehung in der Grundschule braucht nicht zwingend digitale Medien. Wir schließen uns hier der Auffassung Prof. Gerhard Lembkes an (siehe News 4Teachers/Interview vom 14. September 2019): „*Medienkompetenz braucht nicht zwingend und automatisierend digitale Medien. Denn das, was für einen reflektierten und kritischen Umgang mit digitalen Medien benötigt wird, sind kognitive Fähigkeiten, eingebunden in vorhandenes Kontextwissen. Insofern: Medienkompetenz richtet sich zwar an Umgang mit Medien und deren aktiven Einsatz von Medien aus, ohne Frage,*

aber die Prozesse, die relevant sind, das sind doch tatsächlich basale, kognitive, intellektuelle Leistungen, die erst einmal gelernt werden müssen, damit dann Medien sinnvoll bewertet und genutzt werden können."

Folgende Frage müssen wir uns somit stellen: Wann bietet der Einsatz von iPads im Unterricht der Grundschule einen Mehrwert?

Dazu haben wir uns auf folgende Punkte geeinigt:
Jahrgänge 1 und 2:

- Interaktives und differenziertes Üben u.a. mit Lern-Apps, um Wissen zu vertiefen. Hier sind die direkte Rückmeldung und Korrektur vorteilhaft.
- Unterstützung von Kindern, die die deutsche Sprache erlernen (DAZ-Unterricht).
- Aufrufen des klasseneigenen Padlets: Aufgaben bearbeiten und Lehrfilme ansehen
- Leseaufgaben bearbeiten: Antolin
- Von der Lehrkraft bereitgestellte Texte lesen (Ausdrucken auf Papier ist nicht mehr nötig und die Umwelt wird geschont)
- Einsatz von Worksheet-Crafter (Kann mit iPad gekoppelt werden, so dass auch hier Papier gespart werden kann.)
- In Phasen des Distanzunterrichts wird das iPad für Videokonferenzen verwendet.
- Zur Motivation von Kindern mit Lernwiderständen.

Jahrgänge 3 und 4 (aufbauend auf Jahrgänge 1 und 2):

- Recherche im Netz (Kindersuchmaschinen)
- Nachschlagen von Wörtern (auch im Englischunterricht)
- Schreiben von E-Mails
- Schreiben von Texten, Erstellen von kleinen Büchern
- Filme erstellen (z.B. Schul-Nachrichten, kleine Reportage über Theaterprojekt)
- Kritische Auseinandersetzung mit digitalen Medien/Gefahren im Netz
- Programmieren
- Differenziertes Arbeiten (fördern und fordern)

2.2.6 Auflistung der Lern-Apps und Programme auf den Schüler-iPads

Allgemein:

- Anton-Lern-App
- Padlet
- Moodle
- Kahoot (Quiz erstellen)
- Sofatutor
- Jitsi Meet

Deutsch

Englisch:

- Leo Wörterbuch
- Easy Peasy
- Wizadora
- Puppet Pals 2

Programmieren:

- Scatch Jr.
- Calliope

- Pages
- Book Creator
- Buchtaucher App (Cornelsen)

Sachunterricht

- Google Earth
- Karten
- Waldfibel Klasse 4

Mathematik:

- Blitzrechnen 1-4
- Geoboard
- Geometrie
- Explain Everything
- Maßband

Internetzugang/Suchmaschinen:

- Frag-Finn
- Blinde Kuh
- Safari
- Chrome
- Firefox

2.2.7 Homepage (www.pastor-jacobs-schule.de)

Die Homepage der Schule wird als Informationsplattform für Eltern, Schülerinnen und Schüler und Lehrkräfte genutzt. Hier werden Einblicke in das aktuelle Schulleben, in Unterrichtskonzepte und aktuelle Termine gewährt. Im Downloadbereich können Mitteilungen an die Elternschaft oder auch die Jahresplanung aufgerufen werden.

2.2.8 „Logineo orange“, „Moodle“, „Big Blue Button“ und Padlet

Unsere Schule arbeitet mit der Arbeits- und Kommunikationsplattform „Logineo orange“. Diese webbasierte Plattform ermöglicht dem Nutzer nach einmaliger Anmeldung auf eine Vielzahl an Anwendungen zuzugreifen. Hier können in einem rechtssicheren Raum E-Mails versendet und empfangen, Dateien ausgetauscht und Videokonferenzen über Big Blue Button durchgeführt werden. So kann die Kommunikation auch in Phasen des Distanzlernens aufrechterhalten werden.
Die Unterrichtsmaterialien stellen wir den Schülerinnen und Schülern in Phasen des Distanzunterrichts über eine klasseneigenes Padlet oder über eine Verteilung von zusammengestellten Arbeitsmappen in Papierform zur Verfügung. Das Padlet kann auch in Phasen des Präsenzunterrichts genutzt werden.

2.2.9 Verwaltung und Wartung der iPads

- Ausgabe der iPads: Vor der iPad-Ausgabe müssen die Erziehungsberechtigten einen Leihvertrag und eine Regelkatalog zum Umgang mit den iPads unterschreiben. Der Regelkatalog wird auch mit den Kindern besprochen und von diesen unterschrieben (Siehe Anhang).
- Verwaltung und Dokumentation: Alle iPads wurden von uns mit einer Nummer versehen und wurden den Schülerinnen und Schülern mit der Klassenstufe zugeordnet. Zu jedem Schüler-iPad haben wir einen Dokumentationsbogen erstellt, in den jegliche Wartung, Fehlermeldung oder Beschädigung eingetragen wird. Der Ordner befindet sich im Sekretariat.

<u>Wartung/Fehlermeldung:</u>

Aufgaben der Lehrer:

- Lehrkräfte notieren Pin Codes für das iPad der SuS ihrer Klasse
- Klett / Cornelsen- Lern - App Lizenzen eingeben, damit SuS das E-Book auf dem iPad haben
- Wichtig: Vorab bei den Verlagen Klett und Cornelsen registrieren lassen
- Kontrolle: Haben alle SuS die Ortungsdienste eigeschaltet? (Einstellungen → Datenschutz → Ortungsdienste → Ein (auf grün))

Aufgaben der Medienbeauftragten:

- iPads zurücksetzen
- Classroom App auf Lehrer-iPads laden (zur Steuerung der iPads über die Lehrkraft)
- Apps im Schulverwaltungsamt beantragen
- Jahrgangsgruppen einrichten
- Fehlermeldungen an Herrn Effertz weitergeben

3 Medienkompetenzrahmen NRW

In dem Bild unten sind die sechs Kompetenzbereiche des Medienkompetenzrahmens NRW zu sehen. Ziel unserer Medienerziehung ist es, die Kinder so zu fördern, dass sie am Ende der Grundschulzeit Kompetenzen in allen sechs Bereichen erworben haben. Zur Dokumentation der erworbenen Kompetenzen nutzen wir den Medienpass NRW für die Grundschule und erweitern diesen sukzessive mit den Bereichen des Medienkompetenzrahmens NRW. Außerdem arbeiten wir regelmäßig mit allen Medientypen. Diese Arbeit mit analogen und digitalen Medien wird unter Punkt 4 dargelegt.

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

Herausgeber: Medienberatung NRW
Dieses Dokument steht unter CC BY ND 4.0 Lizenz
Medienberatung NRW
LVR Qualität für Menschen
LWL
LANDESANSTALT FÜR MEDIEN NRW
Die Landesregierung Nordrhein-Westfalen

4 Angestrebter Kompetenzerwerb in der Grundschulzeit und Mediennutzungskonzept

Hier finden sich konkrete Unterrichtsreihen zur Heranführung an den Umgang mit digitalen Medien:
www.lehrplankompass.nrw.de
www.internet-abc.de

4.1 Bedienen und Anwenden

	Kompetenzrahmen	Medienpass	Unterrichtsangebote	Klasse	Unterrichtsfach	Medien und Apps
1. Kompetenz	Die SuS nutzen analoge Medien (Zeitungen, Bücher, Fernsehen) zur Unterhaltung und Information	Ich weiß, wie und wofür ich Zeitungen, Bücher, Fernsehen oder Radio verwenden kann.	• Besuch der Stadtbücherei • Umgang mit Büchern im Unterricht • Lesewettbewerb in Klasse 2	1 /2	- Deutsch	- Bücher
			• Zeitungsprojekt (digital) • Buchprojekt/Lesen einer Lektüre	3+4	- Deutsch	- iPads - Bücher
	Die SuS wenden Basisfunktionen digitaler Medien (z. B. iPad) an.	Ich kann einfache Funktionen am iPad bedienen.	• Nutzung von Lern-Apps auf dem iPad wie „Anton“, „Antolin“ • Einloggen • Ausloggen	1+2	- Deutsch - Sachunterricht - Mathematik	www.lehrplankompass.nrw.de

2. Kompetenz			• Speichern • Eingabe von Passwörtern			
			• Nutzung von Lern-Apps auf dem iPad wie „Anton“, „Antolin“ • Nutzung des Internets • Internet-ABC	3+4	Siehe oben	www.internet-abc.de
3.Kompetenz	Die SuS wenden Basisfunktionen eines Textverarbeitungsprogrammes an.	Ich kann am Computer Texte schreiben, gestalten und ausdrucken.		1+2		
			• Eigene Texte am Computer schreiben, bearbeiten, speichern und drucken (Laptop) • Umgang mit der Maus • Textverarbeitungs-programm kennenlernen	3+4	- Deutsch - Sachunterricht	Laptop, Computer

4. Kompetenz	Die SuS wenden Basisfunktionen des Internets (z.B. Angabe der vollständigen URL, Nutzung von Links, Suchmaschinen) an.	Ich kann Internetseiten öffnen, eine Suchmaschine bedienen und Links nutzen.		1+2		
			• Internetseiten gezielt öffnen • Nachschlagen im digitalen Wörterbuch • Suchmaschinen nutzen • Internet-ABC erlernen	3+4	- Sachunterricht - Deutsch - Englisch	-iPads www.internet-abc.de www.leo.org

4.2 Informieren und Recherchieren

	Kompetenzrahmen	Medienpass	Unterrichtsangebote	Klasse	Unterrichtsfach	Medien und Apps
1. Kompetenz	Die SuS formulieren ihren Wissensbedarf und notieren Fragen und Antworten.	Ich kann beschreiben, welche Informationen ich brauche.	• Formulieren gezielter Fragen (mündlich) • Lap-Book • Steckbrief bearbeiten	1 /2	-Sachunterricht - Deutsch	Papier Tonkarton
			• Gestaltung einer Mind-Map • Fragebogen erstellen • Erhebung des Vorwissens • Aufbau eines Steckbriefes/Lernplakats/Lap-Book	3+4	- Sachunterricht - Deutsch - Englisch	Papier iPad Tonkarton
	Die SuS recherchieren unter Anleitung in altersgemäßen	Mit ein wenig Hilfe finde ich	• In Büchern zu Sachthemen recherchieren	1+2	- Sachunterricht - Deutsch	Display Wörterbücher

2. Kompetenz	Lexika, Kindersuchmaschinen und Bibliotheksangeboten.	Informationen in der Bücherei und im Internet	• Inhalte aus Lehrfilmen wiedergeben (Präsentation über das interaktive Display) • Besuch der Bücherei • Arbeit mit dem Wörterbuch • Orientierung und Umgang mit einem Inhaltsverzeichnis			Sachbücher
			• Im Internet zu Sachthemen recherchieren • Kindersuchmaschinen gezielt nutzen	3+4	- Sachunterricht - Deutsch - Englisch	iPad
3.Kompetenz	Die SuS entnehmen Medien gezielt Informationen und geben sie wieder.	Ich kann erzählen, was ich gelesen, gesehen oder gehört habe.	• „Antolin“ nutzen • Lern-Apps nutzen • Buchvorstellung	1+2		Antolin iPad Bücher
			• Stichworte formulieren • Lesen und Interpretieren von Tabellen und Diagrammen • Bildinterpretation • Deutung und Analyse von Musikstücken • Buchvorstellung • Zeitungsartikel lesen und wiedergeben • Recherche im Internet	3+4	- Sachunterricht - Mathematik - Kunst - Musik	Bücher iPad Papier Plakate Bücher
				1+2		

4. Kompetenz	Die SuS unterscheiden zwischen Informations- und Werbeträgern.	Ich kann zwischen Werbung und Information unterscheiden.	• Zeitungsprojekt (digital) • Gesprächskreise über Internetseiten und ihre Wirkung. • Gefahren im Internet	3+4	- Sachunterricht: Eventuell Experten einladen oder Zusammenarbeit mit weiterf. Schule	www.internet-abc.de iPad

4.3 Kommunizieren und Kooperieren

	Kompetenzrahmen	Medienpass	Unterrichtsangebote	Klasse	Unterrichtsfach	Medien und Apps
1. Kompetenz	Die SuS beschreiben ihr eigenes Kommunikationsverhalten (z.B. Telefon, Brief, SMS, E-Mail, Chat)	Ich kann beschreiben, wie ich mich mit anderen austausche.		1 /2		
			• Medienverhalten beschreiben • Themenblock: Internetsicherheit/ Chat-Verhalten, Gefahren	3+4	- Sachunterricht: Eventuell Experten einladen oder Zusammenarbeit mit weiterf. Schule	iPad
2. Kompetenz	Die SuS wenden altersgemäße Möglichkeiten der schriftlichen Kommunikation an.	Ich kann mich via E-Mail sicher verständigen.	• Kurze Briefe schreiben	1+2	- Deutsch	Papier Heft
			• E-Mails an Partnerklasse schreiben • Einen handschriftlichen Brief verfassen	3+4	- Sachunterricht - Deutsch - Englisch	Laptop iPad Briefpapier

			• Eigene Texte am Computer schreiben, bearbeiten, speichern und drucken	3+4	- Sachunterricht - Deutsch - Englisch	Laptop iPad
			• Internetseiten gezielt öffnen • Nachschlagen im digitalen Wörterbuch • Suchmaschinen nutzen	3+4	- Sachunterricht - Deutsch - Englisch	iPad
3. Kompetenz	Die SuS entwickeln Regeln und Empfehlungen für eine sichere Kommunikation im Internet.	Ich kenne geeignete Seiten, auf denen ich meine Meinung sagen kann.	• Netiquette	3+4	- Sachunterricht - Deutsch	Plakate/Tonkarotn
4. Kompetenz	Die SuS nutzen unter Anleitung altersgemäße Medien zur Zusammenarbeit bei schulischen Projekten.	Ich weiß, wie ich mich bei Gewalt, Beleidigungen und Drohungen im Internet verhalte.	• Präventionsveranstaltung Durch das Kommissariat Vorbeugung • Unterrichtsreihe zum Thema „Mobbing“		-Sachunterricht	

4.4 Produzieren und Präsentieren

	Kompetenzrahmen	Medienpass	Unterrichtsangebote	Klasse	Unterrichtsfach	Medien und Apps
1. Kompetenz	Die SuS beschreiben unterschiedliche Arten der Präsentation (z.B. Plakat, Lap-Book, Film, Theater)	Ich weiß, welche Arten von Präsentationen es gibt.	• Das Lap-Book kennenlernen	1 /2	- Sachunterricht - Deutsch - Englisch - Musik - Mathematik	Tonkarton Papier
			• Kriterien für Lernplakate aufstellen. • Mind-Maps • Analyse von verschiedenen Kinder-Internetseiten oder von Werbung	3+4	- Sachunterricht - Deutsch - Englisch - Musik - Mathematik	iPad
2. Kompetenz	Die SuS beschreiben Vor- und Nachteile unterschiedlicher Medienprodukte (Hinblick auf Zielgruppe, Gestaltungsmöglichkeiten)	Ich kenne die Vor- und Nachteile verschiedener Medienprodukte.		1+2		
			• Vergleich von analogen und digitalen Medien • Vergleich der unterschiedlichen Wirkung von Medien (Film, Buch...) • Analyse von verschiedenen Kinder-Internetseiten oder von Werbung	3+4	- Sachunterricht - Deutsch	iPad Bücher Tonkarton Papier

3.Kompetenz	Die SuS erstellen unter Anleitung ein einfaches Medienprodukt.	Mit etwas Hilfe kann ich ein einfaches Medienprodukt erstellen.	• Lap-Book • Steckbrief • Klanggeschichte • Postkarten • Bilder	1+2	- Sachunterricht - Deutsch - Englisch - Musik - Kunst	
			• Aufnahme über iPads/Video erstellen • Geburtstagskarten • Theaterstück einüben und präsentieren • Postkarten • Plakate zu Schulfesten gestalten	3+4	- Sachunterricht - Deutsch - Englisch - Musik - Kunst	iPad Tonkarton
4. Kompetenz	Die SuS stellen Arbeitsergebnisse vor.	Ich stelle in der Klasse oder in der Schule meine Ergebnisse vor.	• Bild vorstellen • Lap-Book vorstellen • Lese-Wettbewerb	1+2	- Sachunterricht - Deutsch - Englisch - Musik - Kunst	
			• PowerPoint-Präsentation • Lese-Wettbewerb • Plakate vorstellen	3+4	- Sachunterricht - Deutsch - Englisch - Musik - Kunst	

4.5 Analysieren und Reflektieren

	Kompetenzrahmen	Medienpass	Unterrichtsangebote	Klasse	Unterrichtsfach	Medien und Apps
1. Kompetenz	Die SuS beschreiben die eigene Mediennutzung und Medienerfahrung und erkennen daraus resultierende Chancen und Gefahren.	Ich kann beschreiben, wie ich Medien nutze und was gut oder schlecht daran ist.		1 /2		
			• Medientagebuch führen und Gespräch darüber • Internetsicherheit: Film, Vortrag...	3+4	- Sachunterricht - Deutsch	Papier
2. Kompetenz	Die SuS kennen Regeln zum sinnvollen Umgang mit Unterhaltungsmedien.	Ich weiß, worauf ich achten muss, um Medien gut und sicher zu nutzen.		1+2		
			• Erstellen eines Leitfadens für andere Kinder • Sicheres Passwort erstellen	3+4	- Sachunterricht - Deutsch	Plakate
3.Kompetenz	Die SuS vergleichen und bewerten altersgemäße Medienangebote und stellen die Vielfalt der Medienangebote und ihre Zielsetzungen dar.	Ich kenne verschiedene Medienangebote, ihre Unterschiede und Gemeinsamkeiten.		1+2		
			• Textarten vergleiche • Erstellung eines Vergleichsplakates (digitale - analoge Medien) • Medientagebuch	3+4	- Sachunterricht - Deutsch	Plakate/Tonkarton iPad

			• Analyse von verschiedenen Kinder-Internetseiten oder von Werbung			
4. Kompetenz	Die SuS beschreiben an ausgewählten Beispielen (z.B. Film oder Werbung) die Wirkung stilistischer Merkmale.	Ich weiß, wie Medien auf mich wirken können.		1+2		
			• Werbung analysieren • Werbeplakat erstellen • Musik: Wie wirkt Musik in Film und Werbung?	3+4	- Sachunterricht - Deutsch	

4.6 Problemlösen und Modellieren

	Kompetenzrahmen	Medienpass	Unterrichtsangebote	Klasse	Unterrichtsfach	Medien und Apps
1. Kompetenz	Die SuS identifizieren, kennen, verstehen und nutzen grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt.	Ich weiß, dass der Algorithmus ein Befehl ist. Dadurch funktionieren Geräte und Computer.		1 /2		
			• AG/Programmieren • Calliope • Scratch 2	3+4	- Mathematik	Calliope Scratch Ronjas Roboter
2. Kompetenz	Die SuS erkennen algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten, können sie nachvollziehen und reflektieren.	Ich kenne Beispiele für Algorithmen in meinem Alltag.		1+2		
			• AG/Programmieren • Schriftliche Rechenverfahren anwenden	3+4	- Mathematik	

3.Kompetenz	Die SuS können Probleme formalisiert beschreiben, Problemlösestrategien entwickeln und dazu eine strukturierte, algorithmische Sequenz planen, diese auch durch Programmieren umsetzen und die gefundene Lösungsstrategie beurteilen.	Ich kann etwas programmieren.		1+2		
			• AG/Programmieren • Calliope • Scratch 2	3+4	- Mathematik	Calliope Scratch Ronjas Roboter
4. Kompetenz	Die SuS beschreiben und reflektieren Einflüsse von Algorithmen und Auswirkungen der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt.	Ich kenne Beispiele dafür, wie digitale Geräte und Computer mein Leben beeinflussen.		1+2		
			• Planet Schule – Verdeckte Werbung im Netz	3+4	- Mathematik - Sachunterricht	

5 Fortbildungsbedarf

Damit digitale Medien auch im Unterrichtsgeschehen eingesetzt werden, müssen die Rahmenbedingungen wie z.B. die Bereitstellung eines stabilen W-Lan-Netzes stimmen.

Sehr entscheidend ist jedoch auch die Schulung der Lehrkräfte in diesem Bereich. Nur wenn sich die Lehrkräfte sicher bei der Bedienung und Anwendung der digitalen Medien fühlen, werden diese auch konsequent im Unterricht eingesetzt.

In folgenden Bereichen möchte sich das Kollegium der Pastor-Jacobs-Schule in Zukunft fortbilden und unterstützen lassen:

1. Einsatzmöglichkeiten der Smartboards im Unterricht
2. Einsatz der iPads im Unterricht und Auseinandersetzung mit fachlich sinnvollen Lern-Apps
3. Umgang mit Moodle und Big Blue Button