



Medienkonzept der Grundschule An der Pappelallee



Digitales Lernen im Unterricht

Allgemeine Voraussetzungen

Ziel alle Schülerinnen und Schüler für das Lernen und Leben mit digitalen Medien bestmöglich auszurüsten. Hierzu müssen die digitalen Medien zu einem festen Bestandteil des Unterrichts werden.

Wir verfügen über 66 iPads, die in drei Rollwagen gelagert werden und von den Kolleginnen über IServ intern gebucht werden.

Seit Sommer 2022 verfügen wir über einen WLAN-Anschluss.

Da die iPads rotierend in den Klassen eingesetzt werden, stehen diese Geräte nicht für

- spontane Recherche,
- die Nutzung als Visualizer,
- die Arbeit an Stationen
- bzw. während der Freiarbeit zur Verfügung.

Diese Nutzung wird möglich, wenn wir vom Schulträger eine weitere Ausstattung von iPads Anzahl mäßig unserer Schülerzahl entsprechend erhalten.

Jede Klasse ist mit einem fest installierten Beamer mit Apple TV und daran angeschlossenen Lautsprecher ausgestattet. Die Präsentation von auf dem iPad erarbeiteten Unterrichtsbeiträgen ist so um ein Vielfaches leichter zu handhaben. Ebenso können die Lehrerinnen und Lehrer das iPad während der Arbeit im Plenum flexibel und ohne viel Aufwand nutzen.

Einsatz im Unterricht

Die Schülerinnen und Schüler haben die Möglichkeit, mit den iPads während des Unterrichts Themenbezogen zu arbeiten. Ihre Ergebnisse können sie, in verschiedenen Apps, speichern um diese dann der Klasse vorstellen zu können. Sie können ihre Ergebnisse direkt über den Beamer auf der Tafel den Mitschülern präsentieren.

Ebenso haben die Schüler die Möglichkeit Unterrichtsunterstützende Programme in der Schule zu nutzen, wie z.B. Antolin und Anton.



Der Kompetenzrahmen

Der Medienkompetenzrahmen NRW gibt vor, welche Kompetenzerwartungen unsere Schülerinnen und Schüler am Ende der Klasse 4 erreicht haben sollen. Diese müssen schulintern mit Inhalt und Umsetzungsideen gefüllt werden. Um die Schüler in erwarteter Weise medienkompetent zu machen, muss die mediale Ausstattung unserer Schule allerdings deutlich verbessert werden.

Im Folgenden wird erläutert, wie wir die Vorgaben des Medienkompetenzrahmens umsetzen werden.

1. Bedienen und Anwenden

Medienausstattung	Medien und Aufbewahrungsorte der Schule kennen: Lesehaus, Lektüren, DVDs, CDs, PCs (alte PCs auch auseinander schrauben)
Digitale Werkzeuge	funktionsfähige PCs hoch- und herunterfahren können Tablets und installierte Apps kennen und bedienen können Lernprogramme (Antolin, Blitzrechnen,..) kennen und sinnvoll einsetzen Fotografieren und Fotos digital bearbeiten Tablets zur sprachlichen Integration Tablets zur Dokumentation nutzen Apps (Pic Collage, Anton, Book Creator,...) kreativ nutzen
Datenorganisation	In Word Texte schreiben (Verfassen von Briefen, E-Mail, Einladung, Berichten,...), bearbeiten sowie speichern und öffnen Drucker bedienen & Druckfunktionen kennen Zeichenprogrammenutzen Tabellen anlegen Bilder einfügen
Datenschutz und Informationssicherheit	Anhand von Online-Präsentationen und Online-Kommentaren Datenschutz und Informationssicherheit thematisieren (Padlet, Mentimeter...) Internet-Abc durchlaufen
Ausstattungsbedarf	Zeitungen, Bücher, Lizenzen für Computerprogramme (z.B. Worksheetcrafter, Sag es auf Deutsch...), Tablets, Computer mit Maus, Mousepad und Lautsprecher, Drucker, WLAN in der gesamten Schule, Beamer, USB Stick, Internet, Digitalkameras, CD Spieler, Kopfhörer, Apps (z.B. Anton, Pic Collage,...)



2. Informieren und Recherchieren

Informationsrecherche	Zu Themen des Unterrichts recherchieren (Infotheken) Homepage eigenständig erreichen Altersgerechte Suchmaschinen kennenlernen und nutzen Altersfreigaben kennen Klassenbibliothek nutzen Edmond Filme zu ausgewählten Themen (z.B. So flicke ich einen Fahrradschlauch) auf dem Beamer präsentieren
Informationsauswertung	Themen interessenbezogen auswählen Mit Book Creator dokumentieren Informationen (Texte und Bilder) aus dem Internet in eigene Texte kopieren Nachrichtensendungen anschauen Lexika, Zeitungstexte, Sachtexte nutzen Filmen Informationen entnehmen
Informationsbewertung	Thema Werbung in Sachunterricht und Kunst Zeitungsprojekt (z.B. Beilagen) Werbebanner im Internet
Informationskritik	Altersfreigaben kennen
Ausstattungsbedarf	Internet, Sachbücher, Zeitungen, Zeitschriften, Beamer, Tablets, WLAN

3. Kommunizieren und Kooperieren

Kommunikations- und Kooperationsprozesse	Surfschein, www.internet-abc.de Erzählkreis Klassenrat Vorträge mit digitalen Medien
Kommunikations- und Kooperationsregeln	Kontaktfunktion bei "Antolin" nutzen Handyführerschein machen Netiquette thematisieren In Mentimeter andere bewerten In Padlet Kommentare schreiben Aufbau einer E-Mail kennen lernen
Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft	Netiquette thematisieren Richtig chatten (internet-abc) interaktives Freundebuch
Cybergewalt und -kriminalität	Präventionsveranstaltung durch Kommissariat Vorbeugung (mit Elternabend) Unterrichtsreihe zum Thema Mobbing (Rudi und Wolle) (www.sicherheit-macht-schule.de)
Ausstattungsbedarf	Internetfähige Computer, Tablets, Beamer, Apple TV, Netzwerkdrucker, WLAN



4. Produzieren und Präsentieren

Medienproduktion und -präsentation	In Projektarbeit zum Thema verschiedene Medien (Plakate, Power Point, Audio, Video Clip, Book Creator, Stop Motion) nutzen Checklisten zu Präsentationstechniken anlegen Klassenzeitung, Abschlusszeitung Viertklässler anfertigen Infotheken zu ausgewählten Themen/ Plakate gestalten
Gestaltungsmittel	In Projektarbeit zum Thema verschiedene Medien untersuchen: Internet, Zeitungen, Werbung, Plakatwände... Thema Werbung (Prospekte, Fernsehen, Radio, Internet) Stop Motion, Book Creator, Comic App, I Movie, Pic Collage nutzen
Quellendokumentation	Rechtliche Vorgaben z.B. beim Verwenden von Fotos aus dem Internet, oder beim Fotografieren von fremden Personen kennenlernen
Rechtliche Grundlagen	s. Quellendokumentation
Ausstattungsbedarf	Internetfähiger Computer, Tablets, Beamer, Apple TV, Netzwerkdrucker, WLAN



5. Analysieren und Reflektieren

Medienanalyse	Mediennutzung abfragen und besprechen Statistik anlegen Montagsmorgenkreis nutzen Risiken von Mediennutzung aufarbeiten Alternativen zu Mediennutzung erarbeiten Elternpflegschaftsabende/Elterncafé für Elterninformation nutzen (über Risiken informieren, Alternativen aufzeigen) Produktplatzierungen erkennen
Meinungsbildung	Werbung mit ihren stilistischen Merkmalen als eigenes Thema Wirkung(en) auf den Zuschauer beschreiben, analysieren (versteckte Produktplatzierungen) Analyse von Dokumentationen vs. Entertainment Stilistische Merkmale in Kunst reflektieren Im Musikunterricht stilistische Merkmale beschreiben/vergleichen Elternarbeit wichtig Digitale Unterhaltungsmedien kommen im Unterricht selten vor; Regeln für zu Hause besprechen
Identitätsbildung	Jede Mediennutzung im Unterricht als Ausgangspunkt zur Reflexion nutzen Vorbereitung einer Präsentation: Vielfalt und Zielsetzungen der Medienangebote besprechen und darstellen
Selbstregulierte Mediennutzung	Handyfasten Medientagebuch
Ausstattungsbedarf	WLAN, gute Projektionsflächen in den Räumen, Beamer, Tablets, Apple TV



6. Problemlösen und Modellieren

Prinzipien der digitalen Welt	Situationen aus der Umwelt bewusst wahrnehmen und analysieren (Einkaufen, Waage, Busticketautomat, Ampel)
Algorithmen erkennen	Ampel Eckenhausen Rezept schreiben Roboter basteln und Befehle erteilen Programmieren (Haba Digitalwerkstatt)
Modellieren und Programmieren	Bearbeitung von unterschiedlichen Computerprogrammen zur Programmierung: Scratch jr., code.org Besuch der Haba Digitalwerkstatt
Bedeutung von Algorithmen	Planet Schule – versteckte Werbung im Netz
Ausstattungsbedarf	Tablets, Apple TV, Computer, Zahlenbuch, Kochbuch, WLAN



4. Kompetenzrahmen

Kompetenzerwartung	Umsetzung	Unterrichtsinhalte	1	2	3	4
Medienausstattung Schüler kennen die Medienausstattung, wählen diese aus, wenden sie reflektiert an und gehen mit dieser verantwortungsvoll um.	Laptop/I-Pad fachgerecht bedienen können	Lernwerkstatt, Antolin Akennen und anwenden lernen	x	x		
	zielgerichtet zwischen klassischen und neuen Medien auswählen	Informationen für Plakate im Sachunterricht finden und die Medienauswahl reflektieren			x	x
Digitale Werkzeuge Schüler kennen verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang wählen diese aus und setzen diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet ein.	eigene Dokumente abspeichern und Ordner anlegen	Textproduktion im Fach Deutsch, z.B. Geschichtenheft der Klasse, sowie Textproduktion im Sachunterricht, z.B. Tiersteckbriefe am Laptop				x
	Tabellen anlegen	Diagramme im Fach Mathematik Wortarten in Tabellen sortieren im Fach Deutsch			x	x
Datenorganisation Schüler können Informationen und Daten sicher speichern, sie wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen; außerdem fassen die Schüler Informationen und Daten zusammen, organisieren diese und bewahren sie strukturiert auf.					x	x
					x	x
Datenschutz und Informationssicherheit Schüler gehen verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten um und beachten die Privatsphäre und die Informationssicherheit.	Soziales Lernen	Warnung vor Gefahren im Internet				x
	Apps-und Lernprogramme	Umgang mit persönlichen Nutzernamen und Kennwörtern	x	x	x	x



4.1 Bedienen und Anwenden

4.2 Informieren und Recherchieren

Kompetenzerwartung	Umsetzung	Unterrichtsinhalte	1	2	3	4
Informationsrecherche Schüler führen Informationsrecherchen zielgerichtet durch und wenden dabei Suchstrategien an.	Kindersuchmaschinen benutzen	fragFINN, blinde-Kuh, geolino, helles-koepfchen, kidsweb, Wissen macht ah, kinder.wdr.de, wdrmaus.		x	x	x
	Filmen Informationen entnehmen	Sachunterricht (z.B. Weltall und Planeten, Brücke, Müll...), Englisch (Playway)	x	x	x	x
Informationsauswertung Schüler filtern und strukturieren themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten, wandeln diese um und bereiten sie auf.	Hörspiele, Filme am PC und Tablet	Playway, Online Übungsportal der deutschen Verkehrswacht (www.die-radfahrausbildung.de)	x	x	x	x
	Kopieren von Informationen aus dem Internet	Texte und Bilder in eigene Texte/ Dokumente kopieren und einfügen			x	x
	Plakate erstellen	Gruppenarbeit/ Partnerarbeit im Sachunterricht (z.B. Nutz- und Heimtiere, Weltall und Planeten, Länder)		x	x	x



<p>Informationsbewertung Schüler erkennen Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten und bewerten diese kritisch.</p>	<p>Kindernachrichten vergleichen</p>	<p>Bären-Blatt, Logo Kindernachrichten (Informationsgehalt, Wortwahl, Zielgruppe analysieren)</p>				x
<p>Informationskritik Schüler erkennen unangemessene und gefährdende Medieninhalte. Diese schätzen sie hinsichtlich rechtlicher Grundlagen sowie gesellschaftlicher Normen und Werte ein. Schüler kennen Jugend- und Verbraucherschutz und nutzen Hilfs- und Unterstützungsstrukturen.</p>	<p>Soziales Lernen</p>	<p>Gefahren bei In-App Käufen</p>				x

4.3 Kommunizieren und Kooperieren

Kompetenzerwartung	Umsetzung	Unterrichtsinhalte	1	2	3	4
<p>Kommunikations- und Kooperationsprozesse Schüler gestalten zielgerichtet mit digitalen Werkzeugen Kommunikations- und Kooperationsprozesse und teilen mediale Produkte und Informationen.</p>	<p>Nutzung der App „Book Creator“</p>	<p>Anlaute zu Bildern und Audiodateien einsprechen</p>	x			



<p>Kommunikations- und Kooperationsregeln Schüler kennen und formulieren Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation und halten diese ein.</p>	<p>Reflektierende Gespräche</p>	<p>Bei Bedarf Themen aufgreifen</p>	<p>x</p>	<p>x</p>	<p>x</p>	<p>x</p>
<p>Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft Schüler gestalten und reflektieren Kommunikations- und Kooperationsprozesse im Sinne einer aktiven Teilhabe an der Gesellschaft. Sie beachten ethische Grundsätze sowie kulturell-gesellschaftliche Normen.</p>	<p>Verschiedene Kommunikationsmedien</p>	<p>Kennen und Bewerten von E-MailDienste, WhatsApp - Nachrichten, Massaging- Dienste</p>				<p>x</p>
	<p>Erzählkreis</p>	<p>Wöchentlicher Austausch über Erlebnisse unter Einhaltung der Kommunikationsregeln</p>	<p>x</p>	<p>x</p>	<p>x</p>	<p>x</p>
	<p>Klassenrat</p>	<p>Wochenreflexion, positive und negative Erlebnisse/Ereignisse der Woche innerhalb der Klasse besprechen,</p>	<p>x</p>	<p>x</p>	<p>x</p>	<p>x</p>
	<p>Nonverbale Kommunikation</p>	<p>Einführung der „Halt-Stopp-Regel“ (Berger)</p>	<p>x</p>	<p>x</p>	<p>x</p>	<p>x</p>
<p>Cybergewalt und – kriminalität Schüler erkennen persönlich, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und – kriminalität. Sie</p>	<p>Vertrauenspersonen</p>	<p>Ansprechen von Eltern, Lehrern, Mitschülern oder Freunden bei Problemen und Unsicherheiten</p>	<p>x</p>	<p>x</p>	<p>x</p>	<p>x</p>



kennen und nutzen Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten.	Deeskalationstraining	Gefahren von Gerüchten und deren Verbreitung		x	x	x
---	-----------------------	--	--	---	---	---

4.4 Produzieren und Präsentieren

Kompetenzerwartung	Umsetzung	Unterrichtsinhalte	1	2	3	4
Medienproduktion und Präsentation Schüler planen, gestalten und präsentieren adressatengerecht Medienprodukte. Sie kennen und nutzen Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens.	Erstellen von Medienprodukten	Plakate, Kameranutzung des iPads, für Fotos und Videos, Portfolio, Projektarbeit, Vorträge, Referate		x	x	x
	Nutzung von Apps	„stop motion Studio“,			x	x
Gestaltungsmittel Schüler kennen Gestaltungsmittel von Medienprodukten und wenden sie reflektiert an. Sie beurteilen diese hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht.	Museumsgang	Beurteilung von Schülerergebnissen mit Hilfe von Kriterien	x	x	x	x
	Beamer	Schülerergebnisse präsentieren und beurteilen (z.B. Hausaufgaben, Heftführung, Arbeitsergebnisse)	x	x	x	x
Quelldokumentation Schüler kennen Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten und wenden diese an.	Für unsere Schule (Klasse 1-4) nicht relevant.					



<p>Rechtliche Grundlagen Schüler überprüfen, bewerten und beachten rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- (u.a. des Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u.a. Lizenzen).</p>	<p>Einbindung in den Unterricht</p>	<p>Ist Kopieren und weiterleiten erlaubt?</p>				<p>x</p>
--	-------------------------------------	---	--	--	--	----------

4.5 Analysieren und Reflektieren

Kompetenzerwartung	Umsetzung	Unterrichtsinhalte	1	2	3	4
<p>Medienanalyse Schüler kennen, analysieren und reflektieren die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen.</p>	<p>Mediennutzung der Schüler</p>	<p>Im Unterricht nach bekannten Medien fragen, Medienkonsum der Schüler gemeinsam analysieren und besprechen</p>				<p>x</p>
	<p>Unterschiedliche Medien bei Rechercheaufträgen und Präsentationen</p>	<p>In allen Unterrichtsfächern Medienangebote erkennen, nutzen, vergleichen und zielgerichtet einsetzen</p>		<p>x</p>	<p>x</p>	<p>x</p>
<p>Meinungsbildung Schüler erkennen die interessengeleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien und beurteilen diese in Bezug auf die</p>	<p>Werbung</p>	<p>Werbung mit ihren stilistischen Merkmalen als eigenes Thema im Internet, in Zeitungen, im Fernsehen etc.</p>			<p>x</p>	<p>x</p>



Meinungsbildung	Elternarbeit	Klassenpflegschaftsabend, Eltern über Risiken informieren und Alternativen aufzeigen (Informationsbroschüre „Wissen, wie es geht! Internet gemeinsam entdecken“ des MSB NRW; www.internet-abc.de/eltern)	x	x	x	x
Identitätsbildung Schüler erkennen und analysieren die Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung. Sie nutzen diese für die eigene Identitätsbildung.	Medienfasten	Verzicht auf Smartphone, Laptop, Tablet, PC, Spielekonsolen für einen festgelegten Zeitraum, Reflexion des veränderten Freizeitverhaltens			x	x
Selbstregulierte Mediennutzung Schüler beschreiben und reflektieren kritisch Medien und ihre Wirkung. Sie regulieren selbstverantwortlich deren Nutzung und unterstützen andere bei ihrer Mediennutzung.	selbstorganisiertes Lernen	Selbstständige und zielgerichtete Nutzung von Lernsoftware, Lernspielen und Förderprogrammen (Antolin und Anton)		x	x	x
	Elternarbeit	Klassenpflegschaftsabend, Eltern über Risiken informieren und Alternativen aufzeigen (Informationsbroschüre „Wissen, wie es geht! Internet gemeinsam entdecken“ des MSB NRW; www.internet-abc.de/eltern)	x	x	x	x



4.6 Problemlösen und Modellieren

Kompetenzerwartung	Umsetzung	Unterrichtsinhalte	1	2	3	4
Prinzipien der digitalen Welt Schüler identifizieren, kennen, verstehen und nutzen bewusst grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt.	Digitale Alltagssituationen	Situationen aus der Umwelt bewusst wahrnehmen und analysieren (Einkaufen, Waage, Busticketautomat, Ampel...)	x	x	x	x
Algorithmen erkennen Schüler erkennen, vollziehen nach und reflektieren algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten.	Programmierapps Schüler sollen ggf. über das Medienzentrum fortgebildet werden					
Modellieren und Programmieren Schüler beschreiben formalisiert Probleme, entwickeln Problemlösestrategien und planen dazu eine strukturierte, algorithmische Sequenz. Sie setzen diese auch durch Programmieren um und beurteilen die gefundenen Lösungsstrategien.	Für unsere Schule (Klasse 1-4) noch nicht relevant.					
Bedeutung von Algorithmen Schüler beschreiben und reflektieren Einflüsse von Algorithmen und Auswirkungen der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt.	Für unsere Schule (Klasse 1-4) nicht relevant.					