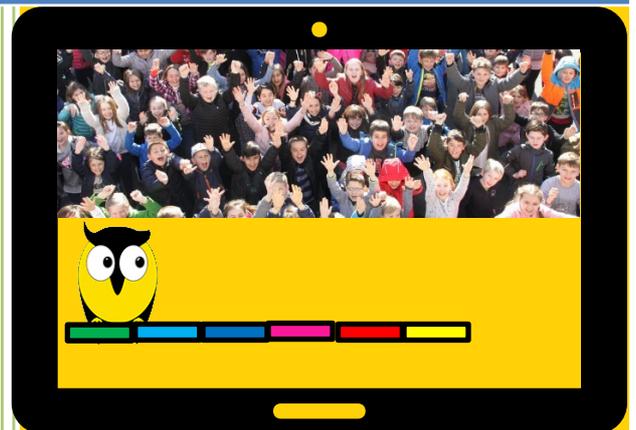


2020

Medienkonzept der Eulenschule



20.01.2020

Inhalt

1. Vorwort	3
2. Bedeutung des Medienkonzepts.....	3
3. Ziele des Medienkonzepts.....	4
4. Bestandsaufnahme der Schule.....	4
4.1 Schülerbefragung	4
4.1.1 Auswertung der Schülerbefragung	8
4.2 Lehrerinnen- und Lehrerbefragung.....	8
4.2 Auswertung der Lehrerinnen- und Lehrerbefragung	10
5. Medienkompetenzrahmen der OGGs Eulenschule.....	11
5.1 Bedienen und Anwenden	11
5.2 Informieren und Recherchieren	15
5.3 Kommunizieren und Kooperieren	17
5.4 Produzieren und Präsentieren	20
5.5 Analysieren und Reflektieren	23
5.6 Problemlösen und Modellieren.....	26
6. Software für die Umsetzung	29
7. Bestandsliste	29
8. Ausstattungsbedarf Hardware und Software.....	31
8. Quellen.....	33

1. Vorwort

Die Eulenschule OGGs Berrendorf ist eine von drei Grundschulen der Stadt Elsdorf. Unsere zwei- bis dreizügige Schule wird derzeit von 250 Schülerinnen und Schülern besucht, die ab Ostern 2020 in jahrgangsübergreifenden Lerngruppen 1-4 unterrichtet wird. In einer Erhebung innerhalb der Schülerschaft konnten wir feststellen, dass ein Großteil der Schülerinnen und Schüler über digitale Endgeräte verfügt (s. Schülervoraussetzungen), die hauptsächlich zur Unterhaltung genutzt werden. Die Eulenschule verfügt derzeit kaum über digitale Endgeräte (s. Bestandsaufnahme der Schule) und kann dem Anspruch des Medienkompetenzrahmen unter den aktuellen Gegebenheiten nicht ausreichend gerecht werden. Um die digitalen Kompetenzen im Unterricht fördern zu können, bedarf es dringend einer optimalen digitalen Ausstattung, die im schulalltäglichen Einsatz den Schülerinnen und Schülern einen adäquaten Umgang mit Medien ermöglichen.

2. Bedeutung des Medienkonzepts

„Die Förderung von Medienkompetenz ist eine der wichtigsten Bildungsaufgaben unserer Zeit. Kinder und Jugendliche sollen zu selbstbestimmtem und eigenverantwortlichem Umgang mit den Anforderungen der heutigen Medienwelt befähigt werden. Dies ist [...] eine Schlüsselqualifikation für lebenslanges Lernen.“¹

Digitale Medien sind feste Bestandteile der Lebenswirklichkeit der Erwachsenen und Kinder. Schon im frühkindlichen Alter werden Kinder mit der medialen Welt konfrontiert, können meist schon Touchscreens bedienen, bevor die Sprache ausgereift ist. Der Umgang mit diesen Geräten ist für die junge Generation völlig selbstverständlich. Medienkompetenz kann hierbei jedoch nicht zuverlässig erworben werden, dies ist autodidaktisch nicht möglich. In der beruflichen Zukunft wird ein kompetenter Umgang mit Medien allerdings vorausgesetzt. Es bedarf folglich einer umfassenden und systemischen Bildung, die in der Schule verankert sein muss. Dieser Prozess bedarf „dauerhafter, pädagogisch strukturierter und begleiteter Bildung der konstruktiven und kritischen Auseinandersetzung mit der Medienwelt, um Kenntnisse, Fähigkeiten und Fertigkeiten zu erlernen, die ein sachgerechtes, selbstbestimmtes, kreatives und sozial verantwortliches Handeln in der medial geprägten Lebenswelt zu ermöglichen“².

Um einen sinnvollen Umgang mit Medien zu erlernen, der neben Nutzen auch Gefahren aufzeigt und einen umfassenden und kompetenten Umgang zu ermöglichen, bedarf es also einer konsequent begleiteten Kompetenzerweiterung der Kinder schon im Grundschulalter.

¹ Leitfaden zum Medienpass NRW. HRSG. Von der Medienberatung NRW. Düsseldorf/Münster 2016

²

http://www.kmk.org/fileadmin/Dateien/veroeffentlichungen_beschluesse/2012/2012_03_08_Medienbildung.pdf;S.3

3. Ziele des Medienkonzepts

Das schuleigene Medienkonzept der Eulenschule umfasst die Lebenswirklichkeit der Kinder und ist mit dem Lernkonzept der Eulenschule eng verwoben. Kompetenzorientiertes Lernen ist ein Kernpunkt der Eulenschule und in den Richtlinien und Lehrplänen des Landes NRW fest verankert. Dies soll nun durch den Einsatz digitaler Medien in allen unterrichtlichen Bereichen erweitert und um die Ausbildung der Medienkompetenz ergänzt werden. Insbesondere individuelle Unterrichtsformen ermöglichen einen umfassenden und an den Bedürfnissen des Kindes angepassten Einsatz der digitalen Medien. Angelehnt an den Medienkompetenzrahmen und den Medienpass des Landes NRW zielt die pädagogische Konzeption zum Umgang mit Medien auf sechs Bereiche ab, die Kindern Medienkompetenzen ermöglichen:

- Auswählen aus verschiedenen Medienangeboten
- Bedienen und Anwenden
- Gestalten und präsentieren von eigenen medialen Beiträgen
- Verstehen und Bewerten von medialen Beiträgen
- Erkennen und Aufarbeiten von Medieneinflüssen
- Chancen und Risiken des digitalen Zeitalters

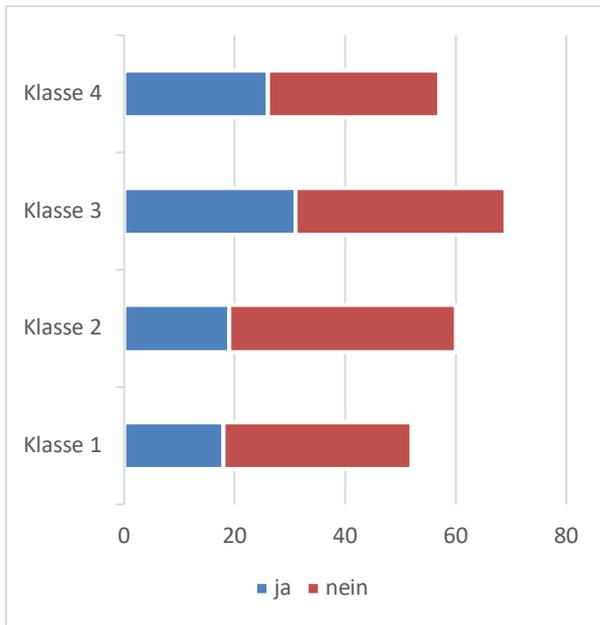
Diese Fähigkeiten bedürfen einer Verankerung im Medienkompetenzrahmen. Eine genaue Aufschlüsselung konkret für die einzelnen Schulfächer ist in Punkt 5 dargelegt.

4. Bestandsaufnahme der Schule

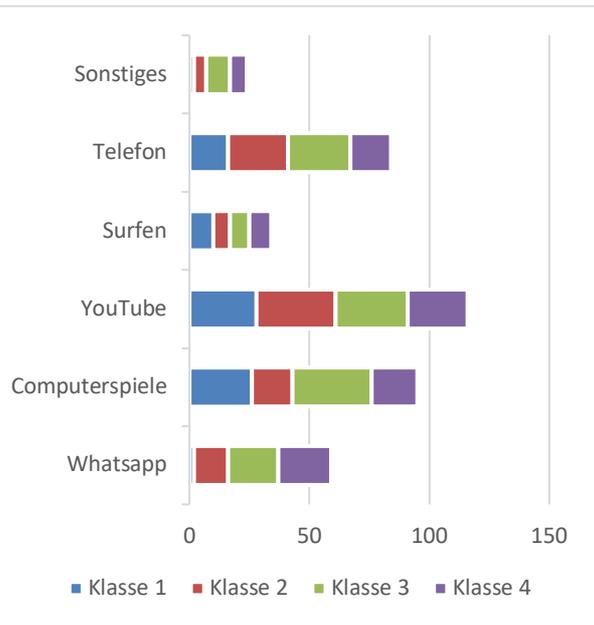
4.1 Schülerbefragung

Im Schuljahr 2019/20 wurden alle Schülerinnen und Schüler der Eulenschule zu ihrem Medienkonsum befragt. Mit Hilfe eines anonymisierten Fragebogens wurde sowohl die Qualität als auch die Quantität der Mediennutzung sowie die Möglichkeiten der Mediennutzung im häuslichen Bereich abgefragt. Im Folgenden sind die Ergebnisse der Befragung abgebildet:

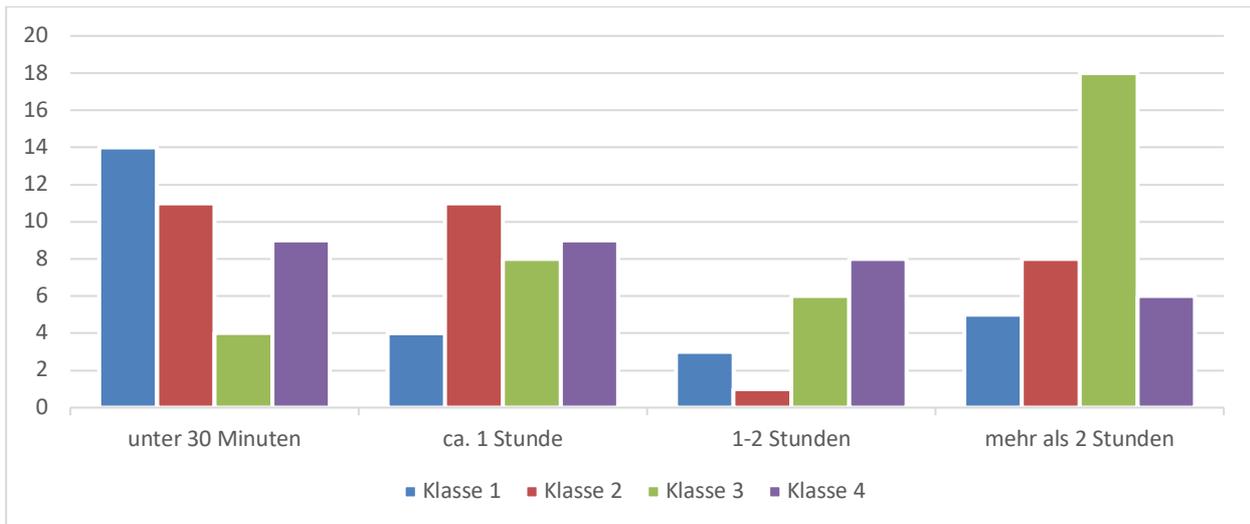
Besitz eines eigenen Smartphones



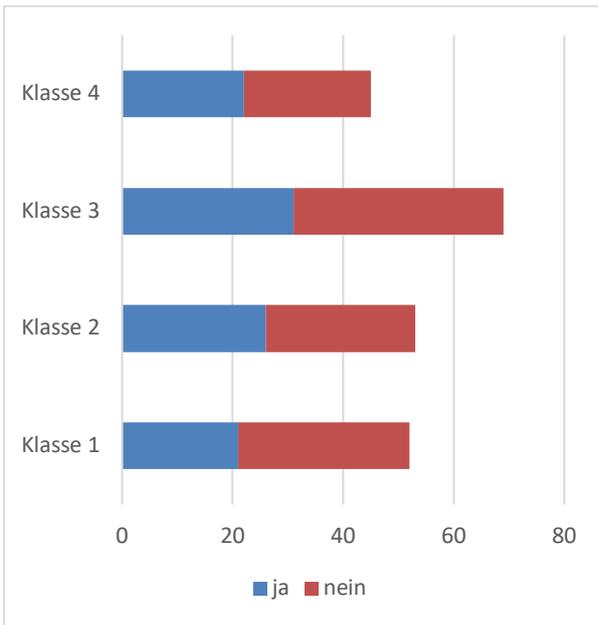
Nutzung des eigenen Smartphones



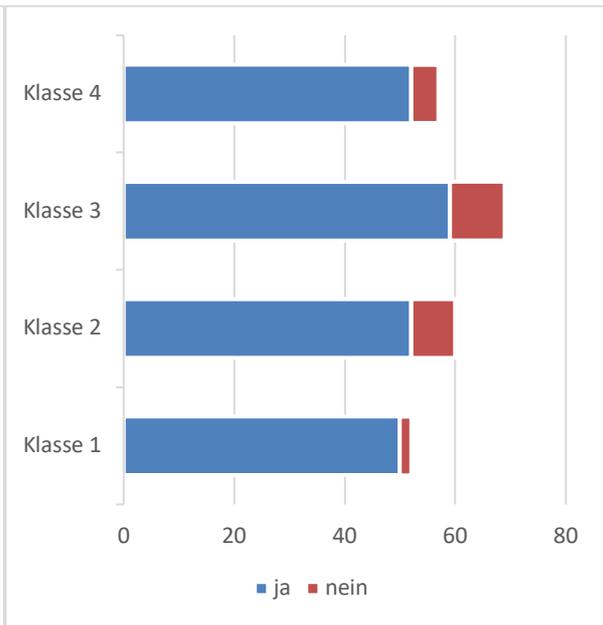
Nutzungsdauer des eigenen Smartphones pro Werktag



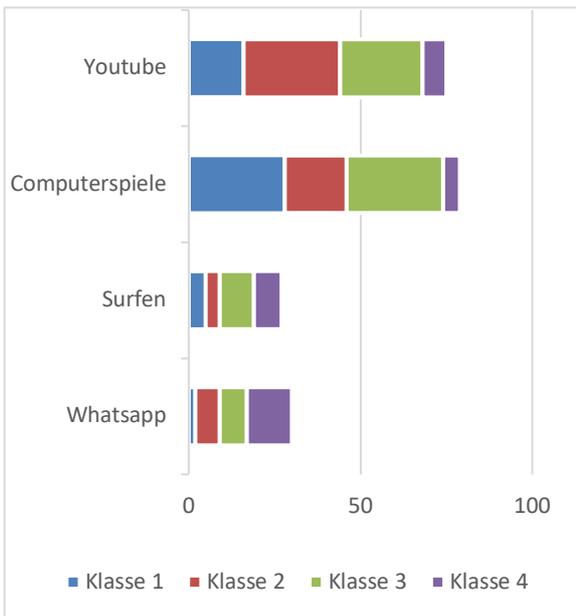
Besitz eines eigenen Tablets



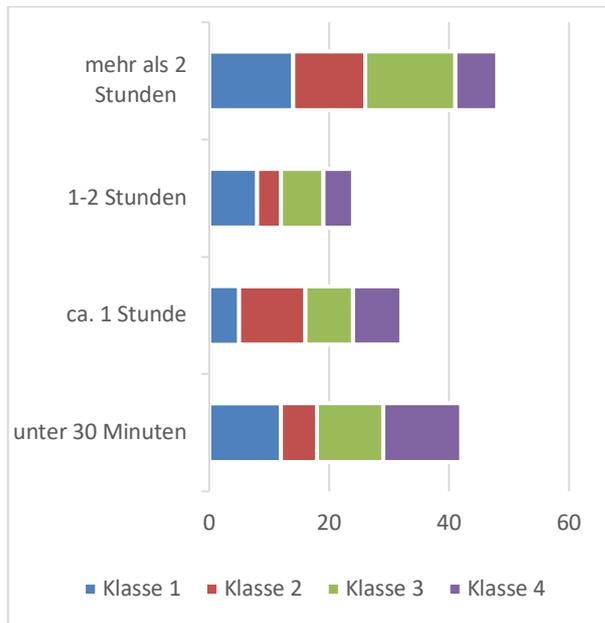
Permanenter Zugang zu einem Tablet



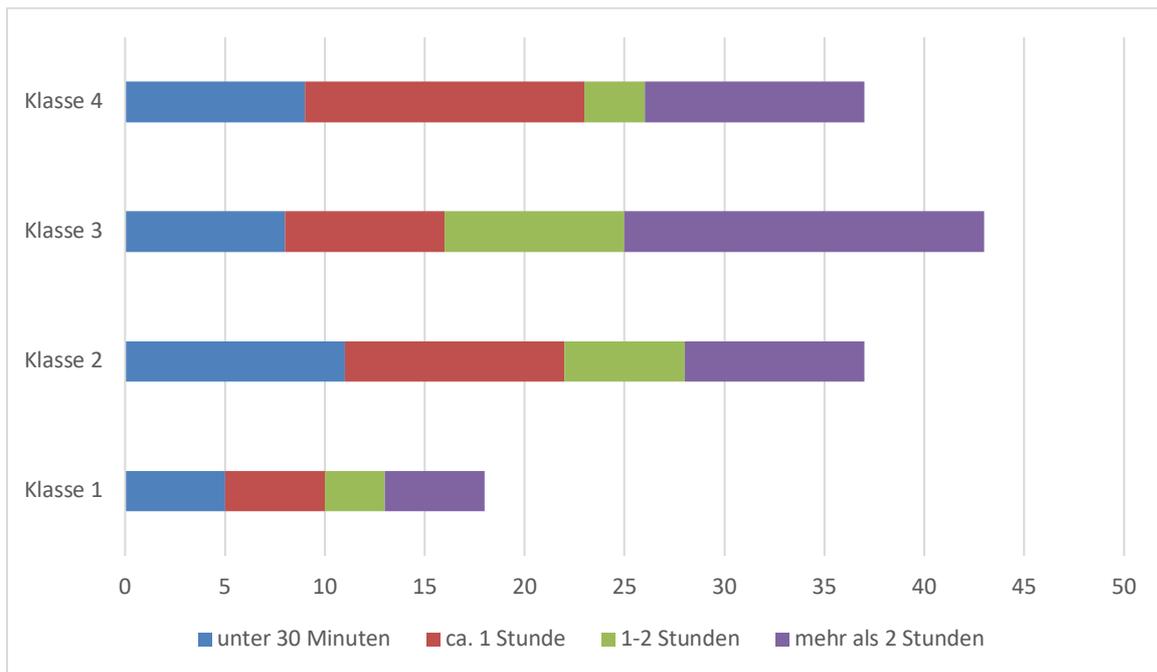
Nutzung des Tablets



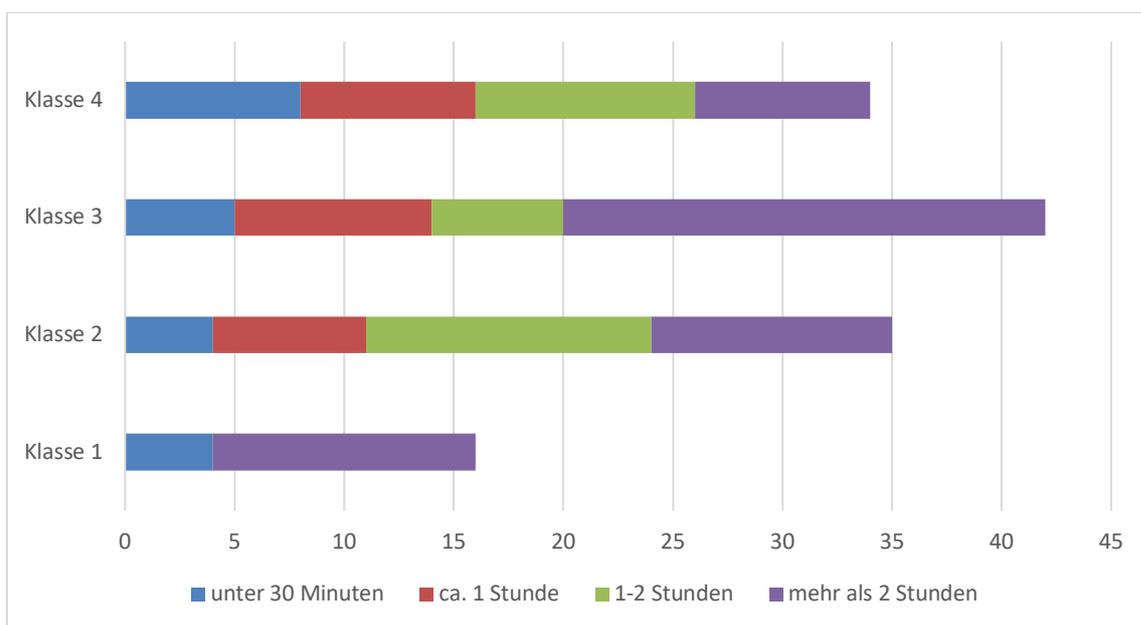
Nutzungsdauer des Tablets pro Werktag



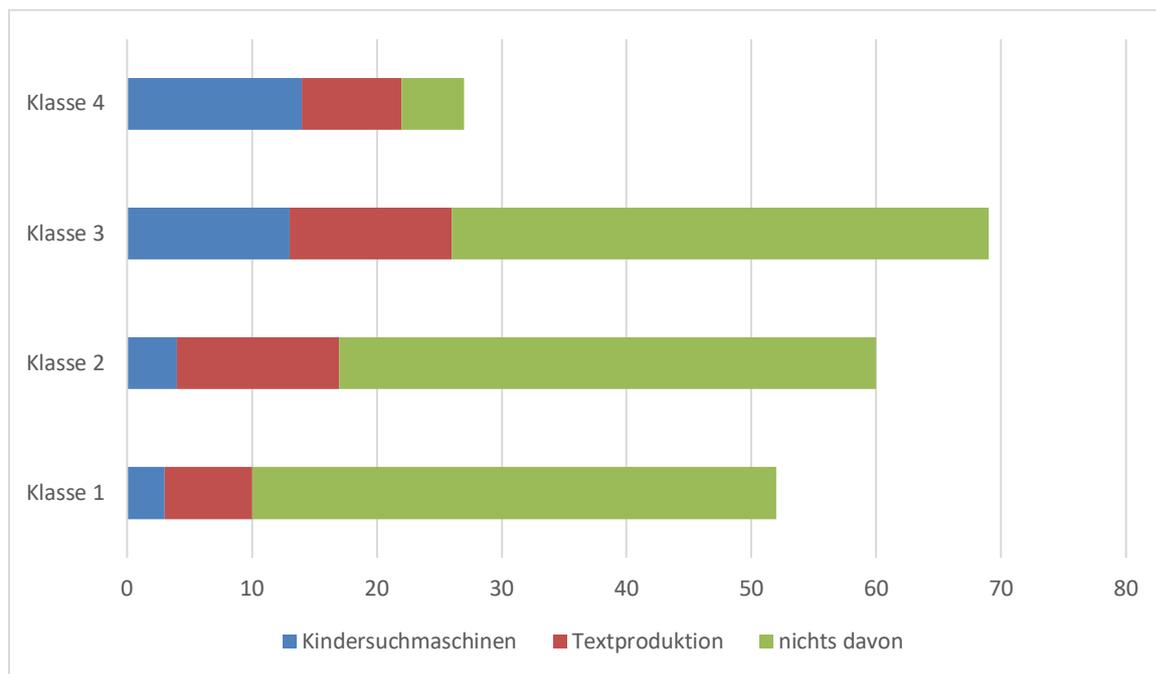
Nutzungsdauer digitaler Medien werktags



Nutzungsdauer digitaler Medien am Wochenende



Nutzung von Recherche- und Produktionsinstrumentarien



4.1.1 Auswertung der Schülerbefragung

Die Umfrageergebnisse spiegeln deutlich den bereits im Unterricht erworbenen Eindruck der Lehrerinnen und Lehrer wider. So nutzen die Kinder digitale Medien in einem hohen zeitlichen Rahmen zur Unterhaltung, ein kompetenter Umgang mit den digitalen Medien zeichnet sich allerdings nicht ab. Es wird hier besonders deutlich, wie bedeutsam und dringend notwendig eine kompetenzorientierte und damit zukunftsorientierte Medienerziehung für die Schülerinnen und Schüler der Eulenschule ist.

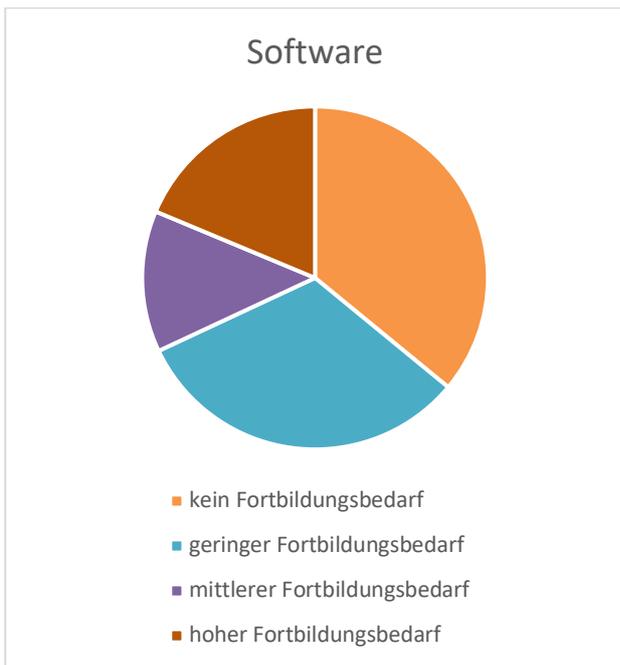
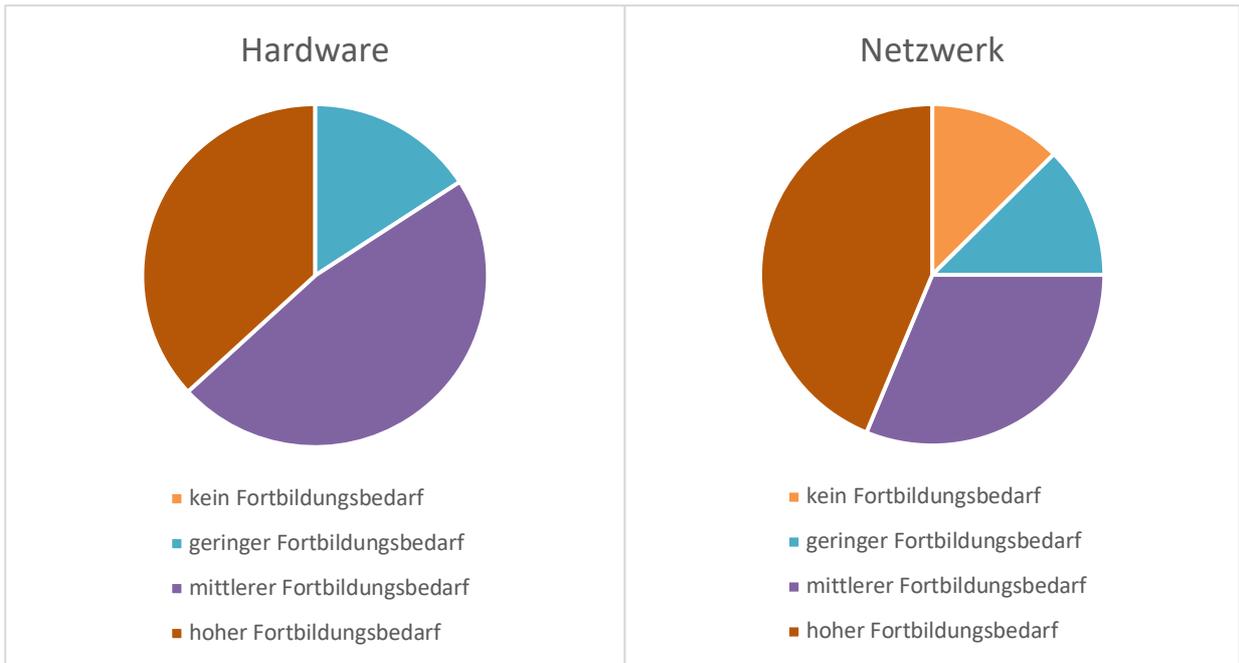
4.2 Lehrerinnen- und Lehrerbefragung

Das Kollegium der Eulenschule arbeitet insbesondere in der Unterrichtsvor- und Unterrichtsnachbereitung mit Medien. Immer öfter kommen aber auch Unterrichtseinheiten und -szenarien unter Einbezug digitaler Medien zum Einsatz. Onlinerecherchen, Textproduktionen und Lernprogramme fließen immer wieder in den Unterricht ein. Stop-Motion Produktionen, Bildergeschichten, Plakatarbeit, Schülerzeitschriften oder aber die Nutzung von Antolin sind nur einige Beispiele der alltäglichen Arbeit der Kolleginnen und Kollegen.

Auswertung der Selbsteinschätzung für Lehrer

Kategorie	Meine Kenntnisse				
	0	1	2	3	4
Hardware					
Rechner	2	4	5	1	
Tablets	4	2	5	1	
Sonstige mobile Geräte	1	3	6	2	
Sonstige Geräte	7	1	2	2	
Netzwerk					
Server	9	3			
Netzwerkhardware (Router)	8	4			
Wlan	5	4	3		
Internet	2	5	1	3	1
Sonstiges	11	1			
Software					
Lernsoftware (Name)	4	2	4	1	1
E-Mail		1	4	5	2
Internetbrowser	2	3	3	3	1
Textverarbeitung			5	6	1
Tabellenkalkulation	3	3	4	1	1
Präsentation	4	1	3	3	1
Sonstiges	10		1	1	

Sonstige Kenntnisse: Digitalkamera (1 Kollegin)



4.2 Auswertung der Lehrerinnen- und Lehrerbefragung

In der ersten Abfrage wurde deutlich, dass die Kolleginnen und Kollegen, trotz sich gegenseitig ergänzender Kompetenzen im digitalen Alltag, im eigenen Fundament der Digitalisierung mehr Unterstützung wünschen. Insbesondere in der Umsetzung der im Medienkompetenzrahmen festgehaltenen Kompetenzen möchten die Kolleginnen und Kollegen ihr Wissen noch einmal erweitern, ebenso im späteren Umgang mit interaktiven Medien im Klassenraum. Dies soll Hand in Hand mit den Medienberatern der Rhein-Erft-Kreises umgesetzt werden.

Um einen allgemeinen Fortbildungsbedarf zu ermitteln, haben die Kolleginnen und Kollegen der Eulenschule mit Hilfe eines Umfragebogens ihre Kenntnisse im digitalen Bereich selbst eingeschätzt. Die Ergebnisse sind im Folgenden dargestellt.

Die Kolleginnen und Kollegen wünschen sich eine umfassende und flexible Fortbildung im digitalen Bereich. Ein Medientag (pädagogischer Ganzttag) mit anschließender Medienwoche ist für das Schuljahr 2020/21 bereits geplant. Darüber hinaus erhalten alle Kolleginnen und Kollegen regelmäßig Fortbildungsangebote (auch Webinare).

5. Medienkompetenzrahmen der OGGs Eulenschule

Mit der Neufassung des Medienkompetenzrahmen NRW hat Nordrhein Westfalen sein bewährtes Instrument der systematischen Vermittlung von Medienkompetenz nun konsequent auf nationale und internationale Entwicklungen abgestimmt. Die sechs Kompetenzbereiche mit insgesamt 24 Teilkompetenzen zielen dabei in ihrer Gesamtheit nicht nur auf eine systematische Medienbildung entlang der gesamten Bildungskette. Sie beziehen schulische wie außerschulische Lernorte ein und bilden die Leitlinie für die anstehende schrittweise Überarbeitung aller Kernlehrpläne für die Unterrichtsfächer.

Im Folgenden die die Unterrichtsideen der Eulenschule eingefügt in den Medienkompetenzrahmen. Die hier dargestellte Version wird permanent evaluiert und erweitert. Die tagesaktuelle Version ist im Digitalpadlet der Eulenschule auf www.padlet.de hinterlegt.

5.1 Bedienen und Anwenden

1. Bedienen und Anwenden
1.1 Medienausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen
Die Schülerinnen und Schüler
<ul style="list-style-type: none"> ➤ verwenden PC und Tablet verantwortungsvoll und sicher. ➤ lernen den Umgang mit Tastatur und Maus (richtige Haltung und Sensibilität) ➤ sind in der Lage, eigenständig einen PC, Tablet oder Laptop zu starten und herunterzufahren und zu bedienen
Umsetzungsmöglichkeiten im Unterricht:
Sachunterricht:
<ul style="list-style-type: none"> ➤ „Mein erstes Internet-ABC“ Mitmachheft: ➤ Standortermittlung über Bilder u. Austausch, Bastelbogen „Meine Lieblingsmedien“ ➤ Mobil im Internet – Tablets und Smartphones, Einführung – Überblick: Mobile Geräte (S.85) ➤ Suchmaschinen verwenden: ➤ Blinde-Kuh ➤ Frag Finn ➤ Klexikon ➤ PC Führerschein
Deutsch:
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Suchmaschinen verwenden: ➤ Blinde Kuh ➤ Frag Finn

- Klexikon
- Aufsätze verfassen und anschaulich präsentieren
- Anton App verwenden (Buchstaben schreiben, Laute hören etc.)
- Schulzeitung schreiben
- Budenberg Programm (Lesetraining) bedienen
- Lernwerkstatt bedienen

Mathematik:

- Anton App verwenden
- www.einmaleinslernen.ch
- Bildersuche mit Sachaufgaben (Fragenfinder, Suchmaschinen)
- Lernwerkstatt
- Budenberg Programm (Mathematik)
- www.lehrer-schmidt.de (Erklärvideos)

Religion:

- Kindersuchmaschinen, Recherche Weltreligionen
- Bildersuche biblische Geschichten
- Bildersuche zu Gefühlen

Sport:

- Sportregeln suchen (Kindersuchmaschine)
- Parcours planen

Musik:

- Youtube nutzen
- Hörspiele erstellen

Englisch:

- Fachbegriffe der digitalen Welt und deren Bedeutung kennen
- YouTube + Cds: Songs und Gesprächssequenzen

Kunst:

- Malprogramme nutzen (z.B. Paint, Gimp)
- Fotobearbeitung
- Cliparts benutzen
- Videos herstellen

1. Bedienen und Anwenden

1.2 Digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen

Die Schülerinnen und Schüler

- schreiben Texte mit Hilfe von Textverarbeitungsprogrammen
- führen Textformatierungen durch
- nutzen Bildbearbeitung
- nutzen eigenständig verschiedene Lernprogramme/Lernapps

Umsetzungsmöglichkeiten im Unterricht:

Sachunterricht:

- „Mobil im Internet – Tablets und Smartphones“ Heft 1
- Was Smartphones oder Tablets alles können (S. 86)
- Mobil im Internet – Tablets und Smartphones, Einführung – Überblick: Mobile Geräte (S.85)
- „Mein erstes Internet- ABC“ Mitmachheft
- Mein Wunschsmartphone (Bandbreite der Funktionen herausstellen)
- PC Führerschein
- Lernprogramme kennenlernen (s. Anhang)

- Präsentationstechniken (Power Point, Bildersuche/Bilderausdruck, Schriftarten/-größe)

Deutsch:

- Textpräsentation (z.B. Comic erstellen), Formatierungen lernen (PC Führerschein)
- Anton App verwenden (Buchstaben schreiben, Laute hören etc.)
- Antolin
- Stop Motion Filme erstellen (s. App)
- Schülerzeitung

Mathematik:

- Anton App verwenden
- www.einmaleinslernen.ch
- Bildersuche mit Sachaufgaben (Fragenfinder)
- Lernwerkstatt
- Excel: Grundrechenarten in Befehle umsetzen, Tabellennutzung

Religion:

- Bilderimpulse interaktiv bearbeiten lassen (Dokumentenkamera)

Sport:

- Youtube Erklärvideos erstellen (Dokumentenkamera)
- Bewegungsanalysen erstellen
- Hallenplanung bzw. Hallenaufbau darstellen

Musik:

- Texte verklänglichen
- Musik in Text oder Bild umsetzen
- Youtube nutzen

Englisch:

- Lernapps/Lernprogramme
- Making an interview

Kunst:

- berühmte Kunstwerke digital verändern/bearbeiten
- Comics erstellen
- bewegte Kunst (Stop-Motion Filme)

1. Bedienen und Anwenden

1.3 Datenorganisation – Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen; Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren

Die Schülerinnen und Schüler

- speichern und öffnen Dateien auf diversen Medien

Umsetzungsmöglichkeiten im Unterricht:

Sachunterricht:

- „Mobil im Internet“ Heft 1
- Datenspuren S. 70
- Daten in Gefahr/Hacker am Werk S. 72
- „Internet- ABC“ Mitmachheft 3
- Sicherung eigener Daten (S. 96/97)
- PC Führerschein

Deutsch:

- Textrecherche: wichtige Informationen digital markieren/speichern oder analog herausschreiben

Mathematik:

- Speichern im eigenen Account der Lernsoftware

Religion:

Sport:

Musik:

Englisch:

Kunst:

} Arbeitsergebnisse in Dateien speichern

1. Bedienen und Anwenden

1.4 Datenschutz und Informationssicherheit – Verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten umgehen, Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten

Die Schülerinnen und Schüler

- erfahren erste Aufklärung zum verantwortungsvollen bewegen im Internet
- kennen den Datenschutz und wissen, wie sie ihre Daten im Internet schützen können

Umsetzungsmöglichkeiten im Unterricht:

Sachunterricht:

- „Mobil im Internet – Tablets und Smartphones“ Heft 1
 - Schutz für mobile Geräte und für dich (S. 91)
 - „Internet- ABC Lesen, Hören Sehen“
 - Bildrecht (S. 11-20) inkl. Elternbrief
- Datenschutz im eigenen Account in Mailingprogrammen in schulischen Intranets erproben
- „Mein erstes Internet-ABC“
 - Bildergeschichte „Peinlich, peinlich“
 - „Was teilst du mit anderen: Sicher mit eigenen Daten umgehen“
- PC Führerschein
- „Internet ABC Arbeitsheft 3“
 - Kategorisieren von Emails/Fallen erkennen (S. 19/20, 22/23)
 - Geräte und Daten schützen (S. 37/38)
 - Unterscheidung privat/öffentlich (S. 93-95)
 - Sicherer Umgang mit persönlichen Daten im Internet (S. 98-105)
 -

Deutsch:

- s. Sachunterricht (fächerübergreifend)

Mathematik:

- Datensammlungen Exkurs Urheberrecht

Religion:

Sport:

Musik:

Englisch:

Kunst:

} Hinweise auf Urheberrechte, Einsatz von Kameras nur nach Einholung des Einverständnisses

5.2 Informieren und Recherchieren

2. Informieren und Recherchieren
2.1 Informationsrecherche – Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden
Die Schülerinnen und Schüler <ul style="list-style-type: none">➤ kennen und nutzen verschiedene Suchmaschinen im Internet➤ kennen und nutzen verschiedene Nachschlagewerke
Umsetzungsmöglichkeiten im Unterricht:
Sachunterricht: <ul style="list-style-type: none">➤ „Suchen und Finden im Internet“ Internet ABC Heft 1<ul style="list-style-type: none">- Einführung: Das Internet (S. 39)- Was sind Suchmaschinen (S. 40)- Suchmaschinen richtig bedienen (S. 43)➤ Informationen aus Suchmaschinen beziehen, seriöse Suchmaschinen nutzen
Deutsch: <ul style="list-style-type: none">➤ Referate vorbereiten (Suchmaschinen nutzen: www.blinde-kuh.de, www.fragfinn.de, www.klexikon.de, www.duden.de)
Mathematik: <ul style="list-style-type: none">➤ Sachrechnen (Suchmaschinen)➤ www.klexikon.de➤ Wahlergebnisse auswerten (Suchmaschinen)
Religion: <ul style="list-style-type: none">➤ Recherche über Weltreligionen und deren Verbreitung➤ Recherche über andere biblische Themen
Sport: <ul style="list-style-type: none">➤ Sportspiele zu bestimmten Bewegungsbereichen suchen (Suchmaschinen)➤ Tanzchoreografien suchen und einstudieren (www.youtube.de , Suchmaschinen)
Musik: <ul style="list-style-type: none">➤ Leben und Werke berühmter Musiker (Suchmaschinen)
Englisch: <ul style="list-style-type: none">➤ Landeskunde (englischsprachige Länder der Welt) mit Suchmaschinen
Kunst: <ul style="list-style-type: none">➤ Leben und Werke berühmter Künstler (Suchmaschinen)➤ Arbeitstechniken➤ Anleitungen in Form von Fotos und Videos

2. Informieren und Recherchieren
2.2 Informationsauswertung – Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten
Die Schülerinnen und Schüler <ul style="list-style-type: none">➤ erfahren Eindrücke über die Informationsvielfalt und die Schwierigkeit der Auswertung➤ vergleichen Suchergebnisse aus dem Internet mit Lexikoneinträgen➤ filtern zentrale Informationen aus Interneteinträgen und schreiben sie auf
Umsetzungsmöglichkeiten im Unterricht:
Sachunterricht: <ul style="list-style-type: none">➤ „Suchen und Finden im Internet“ Internet ABC Heft 1<ul style="list-style-type: none">- Suchtipps für Profis (S. 50)- Suchergebnisse lesen und verstehen (S. 47)- 4 Punkte Plan (S. 51)

➤ Informationen aus Suchmaschinen zu gezielten Themen beziehen, filtern und strukturieren
Deutsch: ➤ Textrecherche: Instrumentarien kennen lernen (wichtige Informationen digital markieren und/oder ausschreiben)
Mathematik: ➤ Informationen gemäß einer Aufgabenstellung filtern (wichtige/unwichtige Informationen) ➤ Kapitänsaufgaben
Religion: ➤ Referate ausarbeiten
Sport: ➤ Sportspiele zu bestimmten Bewegungsbereichen anhand des äußeren Rahmens eingrenzen (Suchmaschinen) ➤ Tanzchoreografien filtern (www.youtube.de , Suchmaschinen) → äußerer Rahmen
Musik: ➤ Referate ausarbeiten
Englisch: ➤ Referate ausarbeiten
Kunst: ➤ Referate ausarbeiten

2. Informieren und Recherchieren
2.3 Informationsbewertung – Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten
Die Schülerinnen und Schüler ➤ lernen Unterscheidungen zwischen Werbung und Information kennen ➤ recherchieren die Herkunft von Informationen und bewerten sie kritisch
Umsetzungsmöglichkeiten im Unterricht:
Sachunterricht: ➤ „Das Internet zum Nach- und Weiterdenken“ Internet ABC Heft 1 - S. 75 ➤ Internet ABC Heft 3 - Gegenüberstellung virtuelle und reale Welt - Vermittlung von Fachbegriffen (z.B. Faker) - Versteckte Kostenfallen erkennen (S. 18) ➤ Medienhelden kritisch hinterfragen (bei Merchandiseprodukten) ➤ Herkunft von Informationen: Vergleich Ergebnisse seriöse/unseriöse Suchmaschinen
Deutsch: ➤ Werbung – Werbestrategien entdecken, erkennen und bewerten ➤ Fake News – Merkmale kennen lernen ➤ Quellenangaben – was ist eine Quellenangabe
Mathematik: ➤ Was ist wirklich drin? - Produkte nach Zuckergehalt einstufen, Werbeabsicht entschlüsseln
Religion: Sport: ➤ Betrug im Sport – Doping, Leistungssteigerung, Gesundheit
Musik: ➤ Musik in Werbung – welche Wirkung hat Musik bei Produktwerbung
Englisch:

Kunst:

- Kunst in der Werbung – Beispiele (Dokumentenkamera) betrachten und entwickeln
- Produkte kriterienorientiert bewerten

2. Informieren und Recherchieren

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

Die Schülerinnen und Schüler

- nehmen kritisch Stellung zu Medieninhalten
- präsentieren und reflektieren ihre Arbeitsergebnisse in der Gruppe

Umsetzungsmöglichkeiten im Unterricht:

Sachunterricht:

- Fake News erkennen
- Internet ABC Heft 3
- Vermittlung von Selbsthilfemaßnahmen (S. 16,17, S. 25-27)
- Propaganda erkennen
- Jugendschutz – wozu ist das gut?
- Einrichtung eines gemeinsamen Chats, Aufstellen von Chatregeln im Rahmen der Informationskritik

Deutsch:

- Fake News, Propaganda anhand typischer Merkmale erkennen

Mathematik:

- Statistische Erhebung zur Konfrontation mit unangemessenen Medieninhalten innerhalb der Familie/Schülerschaft etc. erstellen

Religion:

Sport:

- Berichterstattung im Sport
- Diskriminierung (Frauensport, Behindertensport)

Musik:

- Musikrechte
- Youtube Beiträge

Englisch:

Kunst:

- Propagandawerkzeuge erkennen

5.3 Kommunizieren und Kooperieren

3. Kommunizieren und Kooperieren

3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse – mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen

Die Schülerinnen und Schüler

- kennen diverse Möglichkeiten der analogen sowie digitalen Kommunikation (Brief, Email usw.)

➤ können sich per Email/Padlet/Messenger austauschen
Umsetzungsmöglichkeiten im Unterricht:
Sachunterricht: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Einrichtung eines gemeinsamen Chats ➤ Email-Anfragen an Fachleute zu verschiedenen Themen formulieren ➤ digitalen Steckbrief erstellen
Deutsch: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Gemeinschaftliche Textproduktion – Geschichtenbuch der Klasse ➤ Fortsetzungsgeschichten schreiben (per Email zur Fortsetzung an Mitschüler) ➤ digitalen Steckbrief erstellen ➤ Briefe kriterienorientiert schreiben ➤ Schreibkonferenzen analog und digital gestalten ➤ Stop Motion Geschichten gestalten ➤ Brieffreundschaft
Mathematik: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Knobelaufgabe der Woche als Email/Padlet
Religion: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Schöpfung/Gefühle über Bildergeschichte (Dokumentenkamera)
Sport:
Musik: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Komponierte Lieder versenden
Englisch: <ul style="list-style-type: none"> ➤ pen-friends mit anderen Schülerinnen/Schülern/Schulen
Kunst: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Bilder, Fotos und gestaltete Texte versenden oder ausstellen

3. Kommunizieren und Kooperieren
3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln – Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten
Die Schülerinnen und Schüler <ul style="list-style-type: none"> ➤ entwickeln Kommunikationsregeln ➤ kennen Regeln für die sichere und adäquate digitale Kommunikation ➤ reflektieren Erfahrungen und Erkenntnisse in der Gruppe
Umsetzungsmöglichkeiten im Unterricht:
Sachunterricht: <ul style="list-style-type: none"> ➤ „Mein erstes Internet-ABC“ - Bildergeschichte „Peinlich, peinlich“ ➤ Regeln im Internet – Lernplakat internet abc/Padlet ➤ Erfahrungsaustausch, Lösungsfindung ➤ Klassenrat

Deutsch:

- Wolf- und Giraffensprache – auch im Internet, Beispiele erarbeiten
- Was erzähle ich über mich im Internet? Kriterien für einen Steckbrief erarbeiten

Mathematik:

- Mathekonferenzen

Religion:

- Schöpfung/Gefühle über Bildergeschichte (Dokumentenkamera)

Sport:

Musik:

Englisch:

- That's me – mein Steckbrief für das Internet (was erzähle ich über mich)

Kunst:

3. Kommunizieren und Kooperieren

3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft – im Sinne einer aktiven Teilhabe an der Gesellschaft gestalten und reflektieren; ethische Grundsätze sowie kulturell-gesellschaftliche Normen beachten

Die Schülerinnen und Schüler

- erstellen und gestalten Beiträge für die Schulhomepage
- reflektieren Kommunikationsprozesse im Internet

Umsetzungsmöglichkeiten im Unterricht:

Sachunterricht:

- „Mein erstes Internet-ABC“
- Fakenews ermitteln
- Sachthemen ergebnisorientiert zusammenstellen, Berichte schreiben
- Filmbeiträge über Experimente bearbeiten (Filmapps)

Deutsch:

- Umgang miteinander in sozialen Netzwerken – was ist okay und was nicht

Mathematik:

- Statistiken über Schule erstellen und auf die Homepage stellen
- Tabellen für die Homepage erstellen (Excel nutzen)

Religion:

- Fairnes im Internet – Gefühle aus der digitalen Welt

Sport:

- Roboterspiel (Kommunikation über wenige Befehle)

Musik:

- Musik als Kommunikation nutzen – Deutung von musikalischen Werken

Englisch:

- Lernvideos für die Homepage erstellen (Englische Farben, Vokabeln etc.)

Kunst:

3. Kommunizieren und Kooperieren
3.4 Cybergewalt und Cyberkriminalität – Persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und -kriminalität erkennen sowie Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten kennen und nutzen
Die Schülerinnen und Schüler <ul style="list-style-type: none"> ➤ werden über Gefahren aufgeklärt ➤ kennen mögliche digitale Gefahren und wissen, wie sie darauf reagieren müssen
Umsetzungsmöglichkeiten im Unterricht:
Sachunterricht: <ul style="list-style-type: none"> ➤ „Mobil im Internet“ Internet abc - Wenn das Smartphone stresst ➤ „Mein erstes Internet-ABC“ - Betrügerische Webseiten erkennen (S.21) - Computerkrankheiten erkennen (S. 39, 40) - Hilfsmaßnahmen (S. 41,42) ➤ Cybermobbing
Deutsch: <ul style="list-style-type: none"> ➤ „Mein erstes Internet-ABC“ Heft ➤ Vermittlung von Fachbegriffen z.B. Cybermobbing (S. 76-84)
Mathematik: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Fehleranalyse: Fehler in Rechenaufgaben erkennen, analysieren und verbessern
Religion:
Sport: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Roboterspiel (Kommunikation über wenige Befehle, Virus im System)
Musik:
Englisch:
Kunst:

5.4 Produzieren und Präsentieren

4. Produzieren und Präsentieren
4.1 Medienproduktion und Medienpräsentation – Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen
Die Schülerinnen und Schüler <ul style="list-style-type: none"> ➤ lernen Arbeitsweisen zur analogen und digitalen Ergebnissicherung kennen ➤ präsentieren ihre Arbeitsergebnisse und nutzen hierfür geeignete Präsentationsformen
Umsetzungsmöglichkeiten im Unterricht:
Sachunterricht: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Präsentation von Ergebnissen aus - themengebundener Plakatarbeit (Variation in Powerpoint, digitales Plakat, interkatives Plakat) - Experimenten ➤ Lernvideos präsentieren ➤ Lernvideos auf der Homepage einstellen
Deutsch: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Geschichten präsentieren ➤ Bilderbücher vertexten ➤ Filme: Drehbücher schreiben, Filme drehen und Ergebnisse präsentieren

- Erklärvideos zu Themen des Deutschunterrichts präsentieren
- Hörspiele/Gedichte aufnehmen und präsentieren
- Fotolovestory schreiben

Mathematik:

- Erklärvideos gestalten
- Plakatarbeit über mathematische Gesetze/Regelmäßigkeiten analog oder digital präsentieren
- Sachaufgaben präsentieren (analog/digital)
- Diagramme präsentieren
- Formen und Muster präsentieren (interaktiv oder Dokumentenkamera)

Religion:

Sport:

} Ergebnisse aus Ausarbeitungen analog oder digital präsentieren (Powerpoint, Video, interaktive Plakatarbeit, Dokumentenkamera, etc.)

Musik:

- Eigene Lieder aufnehmen

Englisch:

- Englisch Theaterstück aufnehmen
- Phrases

Kunst:

- Infotafeln zu Kunstprojekten erstellen
- Kunstprojekte und Kunstobjekte auf der Schulhomepage einstellen
-

4. Produzieren und Präsentieren

4.2 Gestaltungsmittel – von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen

Die Schülerinnen und Schüler

- Kennen Gestaltungsmöglichkeiten und ihre Wirkung und können sie gezielt für anschauliche Präsentation nutzen (Fotos, Texte, Audio, Video)

Umsetzungsmöglichkeiten im Unterricht:

Sachunterricht:

- verfeinerte Präsentation von Ergebnissen aus
 - themengebundener Plakatarbeit (Variation in Powerpoint, digitales Plakat, interaktives Plakat) unter zielgerichtetem Einsatz von geeigneten Gestaltungsmitteln (s.o.)
 - Experimenten
- Lernvideos präsentieren
- Lernvideos auf der Homepage einstellen

Deutsch:

- Geschichten mit und ohne zusätzliche Gestaltungsmittel präsentieren
- Erklärvideos mit passenden Gestaltungsmitteln zu Themen des Deutschunterrichts präsentieren
- Kurznachrichten aus Chats mit Briefen vergleichen
- Emojis kennenlernen und anwenden (Emojitheater)

Mathematik:

- ansprechende Erklärvideos unter Einsatz von passenden Gestaltungsmitteln erstellen
- Plakatarbeit über mathematische Gesetze/Regelmäßigkeiten analog oder digital unter Einsatz von passenden Gestaltungsmitteln präsentieren

- Sachaufgaben unter Einsatz von passenden Gestaltungsmitteln präsentieren (analog/digital)
- Diagramme unter Einsatz von passenden Gestaltungsmitteln präsentieren
- Formen und Muster unter Einsatz von passenden Gestaltungsmitteln präsentieren (interaktiv oder Dokumentenkamera)

Religion:

Sport:

- Tanzvideos ansprechend gestalten
- Sportvideos ansprechend gestalten (Slow Motion, Musikuntermalung etc.)
- Erklärvideos zu Spielen ansprechend gestalten

Musik:

Englisch:

Kunst:

- Eigene Werbung gestalten

4. Produzieren und Präsentieren

4.3 Quellendokumentation – Standards der Quellenangaben beim Produzieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden

Die Schülerinnen und Schüler

- lernen die Bedeutung und den Begriff der Quelle kennen
- verwenden Quellenangaben bewusst

Umsetzungsmöglichkeiten im Unterricht:

Sachunterricht:

- Definition vom Quellenbegriff erlernen (Begriff und Bedeutung)
- Herkunft der Quelle ermitteln -> Glaubwürdigkeit ermitteln
- Fake News durch verschiedene Beiträge erkennen

Deutsch:

- Präsentationen um Quellenangaben ergänzen
- Quellenverzeichnis erstellen
- Definition des Urhebers

Mathematik:

- Präsentationen um Quellenangaben ergänzen

Religion:

Sport:

Musik:

Englisch:

Kunst:

4. Produzieren und Präsentieren	
4.4 Rechtliche Grundlagen – Persönlichkeits- (u.a. des Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u.a. Lizenzen) überprüfen, bewerten und beachten	
Die Schülerinnen und Schüler	
<ul style="list-style-type: none"> ➤ werden über Datenschutz und Persönlichkeitsrechte aufgeklärt ➤ kennen und beachten Persönlichkeits- und Urheberrechte 	
Umsetzungsmöglichkeiten im Unterricht:	
Sachunterricht:	
<ul style="list-style-type: none"> ➤ „Mein erstes Internet-ABC“ ➤ Bildergeschichte „Peinlich, peinlich“ ➤ Aufklärung vor Veröffentlichung der Erklärvideos ➤ Datenschutzerklärung durchleuchten (schulinterner Vordruck) 	
Deutsch:	
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Bilderrechte in Präsentationen/Erklärvideos besprechen, Einverständnis einholen 	
Mathematik:	
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Bilderrechte in Präsentationen/Erklärvideos besprechen, Einverständnis einholen 	
Religion:	
Sport:	
Musik:	Bilderrechte in Präsentationen/ Erklärvideos besprechen, Einverständnis einholen
Englisch:	
Kunst:	

5.5 Analysieren und Reflektieren

5. Analysieren und Reflektieren	
5.1 Medienanalyse – die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren	
Die Schülerinnen und Schüler	
<ul style="list-style-type: none"> ➤ kennen und bewerten analoge und digitale Medien und wählen diese aufgabenspezifisch aus 	
Umsetzungsmöglichkeiten im Unterricht:	
Sachunterricht:	
<ul style="list-style-type: none"> ➤ „Internet-ABC“ - Werkzeuge erkennen und bewerten (S. 51-60) ➤ Interaktive Medien kennenlernen und nutzen ➤ analoge Medien kennenlernen und nutzen 	
Deutsch:	
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Geschichte der Medien früher bis heute (außerschulischer Lernort Kommern und Computergeschäfte mit Schulungsangeboten) -> fächerübergreifend auch im SU ➤ Vom Stift zur Tastatur -> Vorteile des jeweiligen Mediums erkennen 	
Mathematik:	

- analog ausgeübte Rechenverfahren mit digitalen Optionen (Taschenrechner, PC Programme) vergleichen

Religion:

- die Geschichte der Bibel – schriftliche Überlieferungen

Sport:

- Veränderung des Sports durch Einsatz von Stoppuhren, Kameras etc.

Musik:

- Musik-Apps kennenlernen

Englisch:

- Übersetzungsapps kennenlernen, Vorteile ermitteln

Kunst:

- Pinsel oder Mauszeiger – Vorzüge des jeweiligen Mediums kennenlernen
- Vergleich von Skulptur/Plastik zur 3D-Darstellung digital

5. Analysieren und Reflektieren

5.2 Meinungsbildung – die interessengeleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen, sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen

Die Schülerinnen und Schüler

- nutzen Medien zielgerichtet, um sich ihre Meinung zu komplexen Themen zu bilden

Umsetzungsmöglichkeiten im Unterricht:

Sachunterricht:

- „Internet-ABC“
- Medienhelden -> überall Kommerz, reflektierter Umgang mit Merchandiseartikeln
- Reflektion der eigenen/familiären Recherchegewohnheiten
- Reflektion des eigenen Medienkonsums
- Konsumverhalten beobachten (welche Computerspiele sind geeignet, welche Gefahren gibt es)
- Fake News

Deutsch:

- Werbung – Datenspeicherung und gezielte Werbung (Algorithmen) als Chance und Gefahr

Mathematik:

- Was sind Algorithmen – vereinfachte Heranführung an Datenspeicherung und -nutzung durch Konzerne (Wenn-Dann)

Religion:

Sport:

Musik:

Englisch:

Kunst:

- Verzerrung, Karikaturen besprechen (Dokumentenkamera, interaktives Whiteboard) und erstellen
- Fotobearbeitungsprogramme kennenlernen, Risiken besprechen

5. Analysieren und Reflektieren
5.3 Identitätsbildung
Die Schülerinnen und Schüler
➤ nutzen Medien für die eigene Entwicklung
Umsetzungsmöglichkeiten im Unterricht:
Sachunterricht:
➤ „Internet-ABC“
➤ Medienhelden -> eigenen Held beschreiben und reflektieren
➤ Berufe:
- Youtuber/Influencer – Aufgaben im Job
- Homeoffice – Bedeutung und Auswirkungen (Vor- und Nachteile)
- Programmierer (Einsatz von Programmierapps)
- Journalist
- Etc
.
Deutsch:
➤ Steckbrief über Internethelden erstellen
➤ Fantasiegeschichte: Ein Leben ohne Medien/ Ein digitales Leben
➤ Lesen und Interpretieren von Kurznachrichten
Mathematik:
➤ Nutzen von Erklärvideos oder Mathematikapps
Religion:
Sport:
➤ Leichtathletik: Zeiten messen
➤ Videos zur Analyse von Bewegungsabläufen
Musik:
Englisch:
➤ Englischsprachige Videos anschauen
➤ Vokabelprogramme nutzen
➤ Translater nutzen
Kunst:

5. Analysieren und Reflektieren
5.4 Selbstregulierte Mediennutzung
Die Schülerinnen und Schüler
➤ entwickeln Regeln zur verantwortungsvollen Mediennutzung
➤ sind dazu in der Lage, die eigene Mediennutzung zu regulieren
Umsetzungsmöglichkeiten im Unterricht:
Sachunterricht:
➤ „Mobil im Internet“ Internet-ABC
➤ Wenn das Smartphone stresst (S. 93)
➤ Digitagebuch
- Dokumentation des eigenen Medienkonsums
- Reflektion des eigenen Medienkonsums
Deutsch:
➤ Regeln für die verantwortungsvolle Mediennutzung anhand von Padlet aufstellen

Mathematik:

- Taschenrechner – sinnvollen Einsatz ermitteln

Religion:

Sport:

Musik:

Englisch:

Kunst:

5.6 Problemlösen und Modellieren

6. Problemlösen und Modellieren

6.1 Prinzipien der digitalen Welt – Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen

Die Schülerinnen und Schüler

- lernen und nutzen Prinzipien der digitalen Welt

Umsetzungsmöglichkeiten im Unterricht:

Sachunterricht:

- „Internet-ABC“
 - Bildergeschichte u. Austausch: Ohne Strom nix los
- Eulex Box zum Thema Strom
- TuWas! Stromkreise
- „Surfen und Internet“ Internet ABC Heft 1
 - Der Browser – Aufbau und Bedienung (S. 12)
 - Links – Klick dich von Ort zu Ort (S. 14)
 - Aufbau einer Internetseite (S. 16)
 - Profitipps (S. 21)
- PC Führerschein

Deutsch:

- Fachwörter der digitalen Welt – das digitale Lexikon

Mathematik:

- Taschenrechneraufgaben – den Taschenrechner kennenlernen

Religion:

Sport:

Musik:

Englisch:

Kunst:

- David Hokney und seine digitalen Werke

6. Problemlösen und Modellieren

6.2 Algorithmen erkennen – Algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten erkennen, nachvollziehen und reflektieren

Die Schülerinnen und Schüler

- lernen den Begriff und die Bedeutung Algorithmus, erkennen ihn als solches und können erste Algorithmen nachvollziehen

Umsetzungsmöglichkeiten im Unterricht:

Sachunterricht:

- Wegbeschreibung für den eigenen Schulweg mit Algorithmen beschreiben
- Lernwerkstatt (Pushy) eigene Welt kreieren
- Bee-Bots programmieren

Deutsch:

- Ein Kochrezept schreiben und danach kochen
- Wegbeschreibung für Bee-Bots verfassen

Mathematik:

- Geldbeträge mit möglichst wenig Scheinen und Münzen bezahlen
- Lego nach Anleitung bauen
- Bee-Bots nutzen

Religion:

- beten

Sport:

- Abzählen im Sport – Binärsystem
- Spielregeln lesen
- Roboterspiel

Musik:

- Lieder mit Refrain singen

Englisch:

Kunst:

- Bastelanleitungen befolgen
- Malroboter (Malen nach Anweisung des Sitznachbarn)
- Minecraft Welten erstellen
- Programmierung

6. Problemlösen und Modellieren

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

Die Schülerinnen und Schüler

- machen Programmiererfahrungen (u.a. mit Bots)

Umsetzungsmöglichkeiten im Unterricht:

Sachunterricht:

- Bee-Bot nutzen
- Robotermaus nutzen
- Programmierapps nutzen
- Streitschlichterprogramme
- Lernwerkstatt Pushy Level kreieren

Deutsch:

- Pläne für Bee-Bots schreiben

Mathematik:

- Bee-Bot Pläne verfassen

Religion:

Sport:

Musik:

Englisch:

Kunst:

6. Problemlösen und Modellieren

6.4 Bedeutung von Algorithmen – Einflüsse von Algorithmen und Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt beschreiben und reflektieren

Die Schülerinnen und Schüler

- erkennen Algorithmen in der Umwelt

Umsetzungsmöglichkeiten im Unterricht:

Sachunterricht:

- Verkehrserziehung (Ampelschaltungen, Verkehrsregeln)
- Reflektion der Arbeit mit Bots

Deutsch:

Mathematik:

Religion:

Sport:

Musik:

Englisch:

Kunst:

6. Software für die Umsetzung

Apps	Anton Conni Englisch Mathe Artisten iMovie Book Creator Rechendreieck Rechentablett Padlet Geoboard DieMaus Puppet Pals Lernerfolg Grundschule
PC Führerschein	Internet ABC
Lernprogramme	Lernwerkstatt 10
Internetseiten für Kinder	www.antolin.de www.mathepirat.de www.medienwerkstatt-online.de www.blinde-kuh.de www.fragfinn.de www.geolino.de www.was-ist-was.de www.planet-schule.de www.medienwerkstatt-online.de
Fotos	www.pixabay.de www.photosforclass.com
Programme	Microsoft Office Paint
Browser	Internet Explorer

7. Bestandsliste

Es wird schnell deutlich, dass eine digitale Ausstattung für unsere Schule vonnöten ist, um Kindern Medienkompetenz zu ermöglichen. Dies beinhaltet zunächst eine schnelle und stabile Internetverbindung in den Klassenräumen, die die Eulenschule bereits hat. Darüber hinaus besteht allerdings ein hoher Bedarf an sinnvoll einsetzbaren Multimediageräten (z.B. interaktive Whiteboards, Tablets, Dokumentenkameras, etc.), um die zuvor genannten Ziele erreichen zu können. Die folgende Bestandsaufnahme dient als Überblick über die aktuelle Situation der Schule. Die Bestandsaufnahme, gekoppelt an die Kompetenzerwartungen, dient als Ausgangspunkt für den Ausstattungsbedarf.

Bestandsliste der Eulenschule

Technik	Ort	Anzahl
Computer:		
Lehrer PCs	Lehrerzimmer 2	5, davon einer defekt
Verwaltungscomputer	Sekretariat, Rektorzimmer, Laptop Konrektorin, Hausmeisterloge	4
Schülercomputer	Klassenräume (in vier Klassenräumen)	7
Laptop:		
Schüler Laptops	OGS Gruppenraum, flexibel in Klassen einsetzbar	30
Ladeschrank Laptops	OGS Gruppenraum 1. OG	1 mit 30 Ladeplätzen
Internetverbindung/Netzwerk		
Anbieter:	Klassenräume, Lehrerzimmer, Verwaltungstrakt	Netzwerkkabel und Wlan
Peripherie:		
Drucker	Lehrerzimmer 2, Sekretariat, Rektorenzimmer	4, davon einer nicht angeschlossen
Drucker und Fax	Sekretariat	1
Beamer	Rektorenzimmer, flexibel einsetzbar	1
Kopierer	Medienraum	2 (s/w und bunt)
Musikanlage (CD Spieler, Mikrofon)	Aula, flexibel einsetzbar	1
CD Spieler	Klassenräume	9
Software:		
Windows 7	1 (Lehrerzimmer 2)	
Windows 10	3 Verwaltung (Sekretariat, Schulleitung, Konrektorin)	

Microsoft Office	Version 2019 (Sekretariat, Schulleitung, Konrektorin)	
Lernprogramme	Antolin Leseförderung	

Weitere digitale Medien	Ort	Anzahl
Tiptoi Stift	Klassenräume 1a, 3a, 3c	3
Tiptoi Material	Buchstabenburg, Globus, Englisch	1
Ting Stift	Klassenräume 2b, 3c	3
Ting Material	Lexikon	1

8. Ausstattungsbedarf Hardware und Software

Die Elsdorfer Grundschulen beschäftigen sich seit Sommer 2019 intensiv mit dem aktuellen Medienkonzept in gemeinschaftlichen Arbeitskreis, zudem in Konferenzen und schulinternen Steuergruppen. Seit Anfang des Schuljahres 2019/2020 finden im dreiwöchigen Rhythmus Treffen im übergreifenden Arbeitskreis statt, in denen die Ergebnisse der schulinternen Steuergruppen, die regelmäßig tagen, sowie die Ergebnisse der Konferenzen besprochen und der Ausstattungsbedarf abgestimmt werden.

In der Zusammenarbeit der Elsdorfer Grundschulen wurde deutlich, dass für die Umsetzung der Digitalisierung an Grundschulen die Ausstattung der Schulen nach einer logischen Abfolge geschehen muss.

Es werden im **ersten Schritt** interaktive Whiteboards in allen Klassen benötigt. Nur so ist das Medienkonzept für alle Kinder schnell und jederzeit nutzbar und in den Unterricht zu integrieren. Durch diese erste Maßnahme wird es möglich, alle Kollegen in der Unterrichtsvorbereitung zu vernetzen, so eine Grundstruktur des digitalen Unterrichts zu schaffen und diese langfristig auszubauen. Die Nutzung der interaktiven Whiteboards kann so alltäglich erfolgen, denn nur so können die Ziele des Medienkompetenzrahmens für die Kinder erreicht werden.

Die Entscheidung für interaktive Whiteboards resultiert aus den räumlichen Gegebenheiten der drei Grundschulen. Um eine klare Darstellung mit Smartboards zu erlangen, müssen die Räume verdunkelt werden können – dies ist im überwiegenden Teil der Klassenräume nicht möglich, sodass die Nutzung von interaktiven Whiteboards, die keine Verdunklungsmaßnahmen an den Fenstern benötigen, die erste Wahl der Grundschulen ist.

Weiter sehen die Grundschulen die Notwendigkeit, den Kindern die Möglichkeiten der Kompetenzentwicklung im Bereich Medien durch den Einsatz mobiler Endgeräte im **zweiten Schritt** zu eröffnen. Hier sollen die Kinder insbesondere in Gruppen- und Partnerarbeiten mit diversen Lernapps und Programmen selbstständig arbeiten. Auch die Individualisierung des

Unterrichts ist hierüber wesentlich intensiver möglich und die effektive Unterrichtszeit bedeutend höher. Um die Kinder einen optimalen Prozess durchlaufen zu lassen, ist die Ausstattung von zumindest 30 I-Pads pro Grundschule im ersten Schritt der Finanzierung geplant.

In der gemeinsamen Arbeit wurde bezüglich der Systemwahl deutlich, dass die Elsdorfer Grundschulen mit Geräten arbeiten möchten, die cloudbasiert, geschlossen sicher und zukunftsorientiert sind. Die zur Verfügung gestellten Apps (Classroom Apps, Lernapps, Präsentations- und Produktionsinstrumentarien) sollen benutzerfreundlich und auf die Bildungsziele des Lehrplans und des Medienkompetenzrahmen abgestimmt sein. Wir wünschen uns ein System, das für Schülerinnen und Schüler sowie Lehrerinnen und Lehrer geschlossen nutzbar ist. Inkludiert ist hier der Wunsch nach einer regelmäßigen Teilnahme an Workshops und Fortbildungen für Kinder und das Lehrerkollegium. Die Medienberater des Rhein-Erft-Kreises stehen den Schulen hier mit Fortbildungen und Beratungsgesprächen unterstützend zur Seite. Weiter ist es uns wichtig, eine hohe Wirtschaftlichkeit der mobilen Endgeräte zu erzielen. Wir bitten dies bei der Anschaffung zu berücksichtigen. Durch eine durchgängige und einheitliche Ausstattung aller Klassenräume, Lehrerinnen und Lehrer und Schülerinnen und Schüler, können Fortbildungen und Workshops einheitlich geplant und durchgeführt werden. Durch diese pädagogische Geschlossenheit aller Elsdorfer Grundschulen können in weiterer gewinnbringender Zusammenarbeit für die Elsdorfer Schülerinnen und Schüler medienkompetente Voraussetzungen für den weiteren Lebensweg geschaffen werden.

In der nachfolgenden Tabelle sind die digitalen Medien aufgelistet, die in der angegebenen Reihenfolge für alle Elsdorfer Grundschulen zur Umsetzung des Medienkonzepts benötigt werden. Die Anzahlen der jeweiligen Geräte variieren selbstverständlich je nach Grundschule. Aus den genannten pädagogischen Gründen ist die Einhaltung der Reihenfolge für die Grundschulen besonders wichtig.

Erster Schritt: Anschaffungen digitaler Medien Klassenräume	
Produkte	Anzahl
Interaktives Whiteboard (Beamer und Board)	14
Tablet (Lehrer) inkl. Stift und Tastatur	15
Office Paket für Tablet	15
Dokumentenkamera	14

Tablet (Kinder)	30
Lade- und Synchronisationsstation für Tablets	1
Schutzhüllen Tablet	30
Zweiter Schritt: Anschaffung mobiler Endgeräte	
Produkte	Anzahl
Tablet (Kinder)	220
Lade- und Synchronisationsstation für Tablets	7
Schutzhüllen Tablets	220

*mobile Endgeräte für Schülerinnen und Schüler

8. Quellen

Leitfaden zum Medienpass NRW. HRSG. Von der Medienberatung NRW. Düsseldorf/Münster 2016

Burow, Olaf-Axel. Schule digital – wie geht das? Wie die digitale Revolution uns und die Schule verändert. Beltz Verlag 2019

Zylka, Johannes. Digitale Schulentwicklung. Das Praxisbuch für Schulleitung und Steuergruppen. Beltz Verlag 2018

http://www.kmk.org/fileadmin/Dateien/veroeffentlichungen_beschluesse/2012/2012_03_08_Medienbildung.pdf;S.3

<https://medienkompetenzrahmen.nrw/medienkonzept/>

<https://www.medienberatung.schulministerium.nrw.de/Medienberatung/Lern-IT/Prozesse-zur-Planung/Medienkonzept-Schulen/>

<https://www.internet-abc.de>

https://www.bertelsmann-stiftung.de/fileadmin/files/Bst/Publikationen/GrauePublikationen/Studie_IBChancen_Risiken_digitale_Medien_2015.pdf

<https://www.jamf.com/de/blog/digitale-medien-im-klassenzimmer/>