

-Bildung in der digitalen Welt-

Umsetzungsmöglichkeiten der Digitalisierung an der St.-Martinus-Schule

Stand: Oktober 2020

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis	2
TEIL A Digitalisierung an der St.-Martinus-Schule	4
Vorwort	4
Schaubild	6
1 Mediale Ausstattung	7
1.1 Hardware:.....	7
1.2 Software (Laptops):.....	7
1.3 Apps (I-Pads):.....	7
2 Unterricht	9
2.1 Schulinterne Arbeitspläne unter Berücksichtigung der digitalen Medien.....	9
2.2 Medienkonzept.....	10
2.3 Förder- und Forderkonzept	10
2.4 Digitale Förder- und Forderstunde unter Hinzunahme verschiedener Apps.....	11
2.5 Medienpass des Lehrwerkes „Tinto“	11
2.6 LOGINEO-LMS-AG	12
2.7 Digital-AG	12
2.8 Scratch-Junior-AG	12
2.9 Calliope-AG.....	12
2.10 Lift-Kurs	12
2.11 Lernen auf Distanz	13
2.12 Hinweise zur Leistungsbewertung.....	16
3 Präventionsprojekte	16
3.1 Projektwoche „Medienerziehung“	16
3.2 Elternabend „Medienerziehung“.....	16
3.3 Zusammenarbeit mit den Medienscouts einer weiterführenden Schule	16
3.4 S.I.N.U.S.- Netzwerk.....	17
4 Kommunikation	17
4.1 LOGINEO NRW.....	17
4.2 LOGINEO LMS	18
4.3 LOGINEO Messenger.....	18
4.4 Schulmanager	18
4.5 Homepage	19
5 Fortbildungsbedarf	19
6 Wartung und Pflege	20

TEIL B Medienkonzept der St.-Martinus-Schule unter Berücksichtigung des Medienkompetenzrahmens 21

Vorüberlegungen.....	21
7 Klassifikation von Medien	21
7.1 Klassische Medien: Bereitstellen und Ausstattung der Schule	22
7.1.1 Bücher.....	22
7.1.2 Zeitungen und Zeitschriften.....	22
7.1.3 Film, Fernsehen und Hörspiel	22
7.1.4 Darstellende Medien	22
7.1.5 Theater	23
7.2 Digitale Medien: Bereitstellen und Ausstattung der Schule	23
7.2.1 Digitale Whiteboards.....	23
7.2.2 Beamer und Dokumentenkameras	24
7.2.3 Laptops	24
7.2.4 iPads	24
8 Medienkompetenzrahmen NRW.....	25
9 Angestrebter Kompetenzerwerb in der Grundschulzeit und Mediennutzungskonzept	26
9.1 Bedienen und Anwenden.....	26
9.2 Informieren und Recherchieren	27
9.3 Kommunizieren und Kooperieren.....	28
9.4 Produzieren und Präsentieren.....	29
9.5 Analysieren und Reflektieren	30
9.6 Problemlösen und Modellieren.....	31
10 Abschließende Bemerkungen	32

TEIL A Digitalisierung an der St.-Martinus-Schule

Vorwort

Was ist mit dem oft abstrakten Begriff der „Digitalisierung“ eigentlich gemeint?

Die einfachste Definition von Digitalisierung besagt, dass analoge Inhalte oder Prozesse in eine digitale Form oder Arbeitsweise umgewandelt werden.¹ Die Bandbreite und Anknüpfungspunkte der Digitalisierung entwickeln sich aktuell aber exponentiell und durchdringen zunehmend jede Facette unseres täglichen Lebens. Diese Entwicklung gilt es in einen geeigneten Kontext zu bringen, gerade in Bezug auf unsere Bildungsstrukturen, die von ihrem Leitmodell in vielen Bereichen noch stark einer analogen Struktur folgen. Dies fokussiert sich insbesondere auf den Begriff der Allgemeinbildung, dem Ideal einer ganzheitlichen Ausbildung, die geeignet ist eine Breite an Wissen kontinuierlich zu vermitteln, auch und gerade unter Nutzung von neu verfügbaren Arbeitsweisen. Dabei handelt es sich um ein gesellschaftlich dynamisches Leitbild, dass zunehmend auch die verschiedenen Strömungen der Digitalisierung aufgreifen muss, um weiterhin diesem Bildungsideal gerecht werden zu können.

Die Digitalisierung prägt und verändert damit zunehmend das Leben der Menschen. Schulen sind zentrale Orte der Bildung und Erziehung und deshalb ist es notwendig, dass Schüler/innen Kenntnisse und Fähigkeiten erwerben, um sich reflektiert und auf einer gesicherten Informationsbasis in der Lebens- und Arbeitswelt von heute und morgen bewegen zu können. Die Fähigkeit, sich frühzeitig in den verschiedenen Strömungen der Digitalisierung sicher bewegen zu können und die Möglichkeiten die sich bieten überhaupt nutzen zu können, wird dabei eine zentrale Bedeutung haben. Diesen Weg zu initiieren, einen Anfang zu machen, immer unter Berücksichtigung der individuellen Gegebenheiten vor Ort, sowohl in Bezug auf finanzielle Mittel als im Hinblick auf das vorhandene Grundgerüst vorhandener Kenntnisse, ist dabei essentiell. Dabei wirkt die aktuelle COVID-19 Situation auf das klassische (Grund)schulsystem wie ein Brandbeschleuniger und verdeutlicht eindrucksvoll, dass eine strukturierte und individualisierte Beschäftigung mit dem Thema alternativlos und geboten ist.

Längst geht es bei der Digitalisierung der Schulen nicht mehr einzig und allein um die Technik als unterstützendes Werkzeug. Die Technik muss zwingend der Pädagogik folgen. Nur mit einem guten pädagogischen Konzept, das aktuelle Entwicklungen aufgreift und lokale Begebenheiten und Ressourcen nicht nur lediglich zur Kenntnis nimmt, sondern aktiv berücksichtigt und fördert, kann ein nachhaltiger Weg zur begleitenden Digitalisierung des Unterrichts mit einer Aussicht auf verbesserten Bildungserfolg beschritten werden.

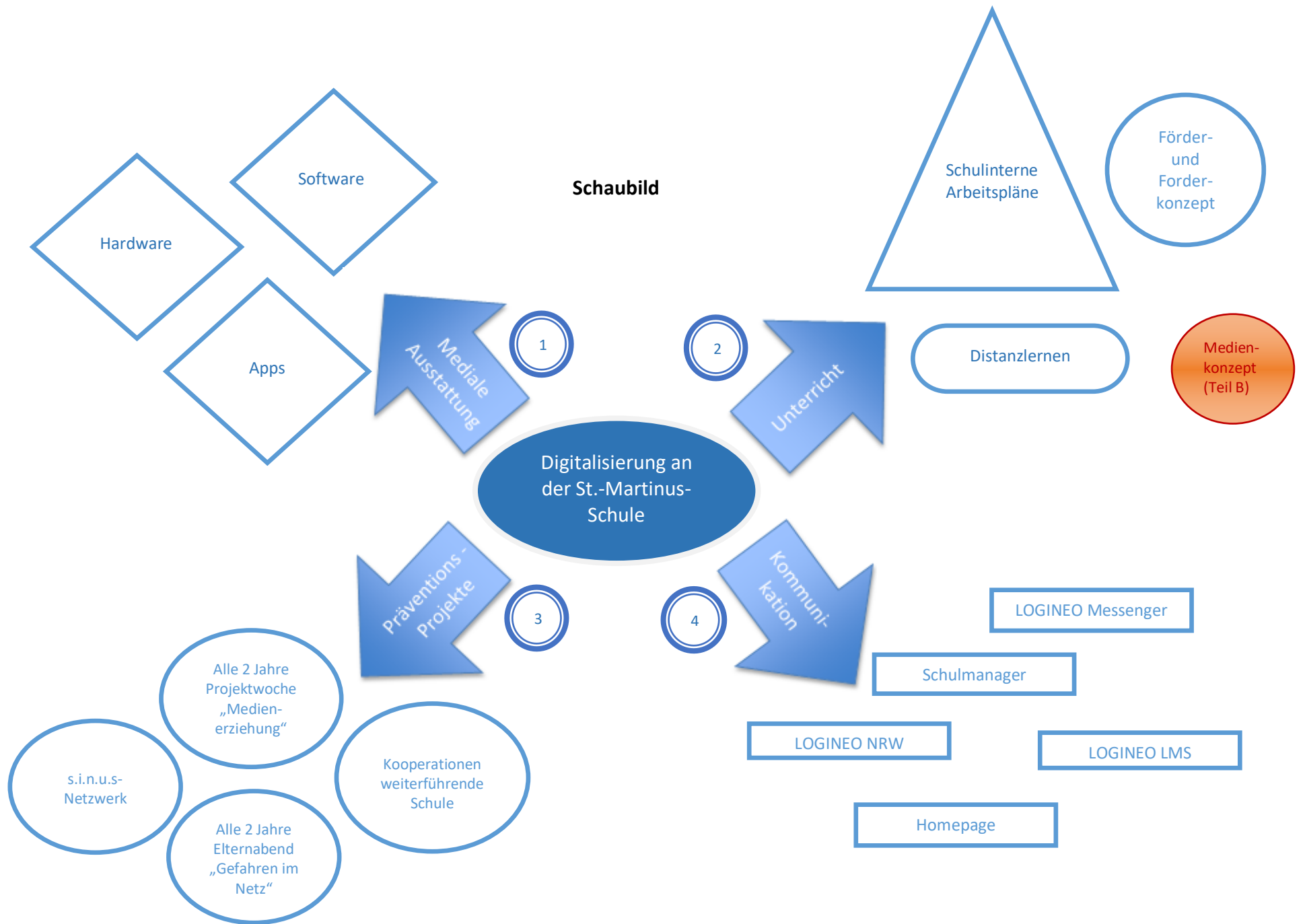
Der erste Teil A des Handouts soll einen Überblick darüber geben, wie die Digitalisierung konkret an der St.-Martinus-Schule in verschiedenen Bereichen umgesetzt wird. Neben Erläuterungen zur medialen Ausstattung der Schule steht im Fokus, wie der Unterricht mit den klassischen und digitalen Medien gestaltet wird. Da auch die Präventionsarbeit ein wichtiger Bestandteil sein muss, werden verschiedene Aktivitäten der St.-Martinus-Schule erläutert.

1 <https://digital-magazin.de>

Abschließend wird zusammengefasst, welche Kommunikationswerkzeuge von der Schule eingerichtet und genutzt werden.

Der Teil B beinhaltet das schuleigene Medienkonzept. Zur Entwicklung eines sicheren, kreativen und verantwortungsvollen Umgangs mit Medien gibt es verschiedene Kompetenzbereiche, die in Form eines Medienkompetenzrahmens zusammengefasst werden. Der Medienkompetenzrahmen NRW ist Grundlage für die Entwicklung eines schulinternen Medienkonzepts. Alle Schulen in Nordrhein-Westfalen wurden dazu verpflichtet, entsprechend ihrer pädagogischen Bedürfnisse und ausgehend von der bereits vorhandenen Ausstattung ein Medienkonzept aufzustellen, das sich am Schulprogramm orientiert und auch ein schulspezifisches Qualifizierungskonzept enthält (BASS 16-13 Nr. 4 „Unterstützung für das Lernen mit Medien“; Schulmail „Medienkompetenzrahmen NRW“ vom 26.6.2018).² So entwickelte das Team der St.-Martinus-Schule unter Leitung der Medienbeauftragten und mit Hilfestellung der Medienbeauftragten der Bezirksregierung im Schuljahr 2019/20 ein Medienkonzept, um den Kompetenzaufbau der Schülerinnen und Schüler über alle Jahrgangsstufen hinweg und in allen Fächern zu fördern.

² <https://medienkompetenzrahmen.nrw/medienkonzept/>



1 Mediale Ausstattung

1.1 Hardware:

Die St.-Martinus-Schule verfügt über folgende Digitale Medien:

- 4 digitale Whiteboards inklusive Beamer
- 4 Beamer
- 8 Dokumentenkameras
- 16 Laptops
- 56 iPads

Im Teil B des Handouts erfolgt eine Klassifikation von Medien, unterteilt in „Klassische / analoge Medien“ und „Digitale Medien“. In diesem Teil wird ausführlich erläutert, wie die oben genannten Medien im Unterricht eingesetzt werden.

1.2 Software (Laptops):

- Word
- PowerPoint
- Excel
- Firefox
- Acrobat Reader DC
- PDF Creator
- VLC media player
- Diercke Grundschul-Globus
- Google Earth
- Taschenrechner
- Lernwerkstatt
- Seterra
- Skype
- Scratch 2

1.3 Apps (I-Pads):

- Safari
- Chrome
- Pages
- Numbers
- Keynote
- Clips
- Moodle
- I Movie
- Anton

- Book Creator
- Padlet (digitale Pinwand)
- Spark Video
- Blinde-Kuh
- Kahoot (Quiz erstellen)
- Mentimeter (Umfrageergebnisse)
- Post-it
- Sock puppets (Rollenspiele vertonen)
- Garage Band
- Jitsi Meet
- Stop Motion Studio
- Scratch Jr
- Worksheet Go!
- Clear scanner (Scanner für Texte)

Deutsch

- Scook Cornelsen
- Buchtaucher APP Cornelsen
- Olchi ABC
- Wörterfresser (Beltz)
- Zebra-Schreibtablette
- Easy Peasy: Diktate für Kinder

Sachunterricht

- Die Maus
- Seterra
- Geo Deutschland
- Der menschliche Körper
- Waldfibel
- Google Earth
- Diercke Weltatlas
- Karten

Mathematik:

- Blitzrechnen 1-4
- Symmetrie
- Einmaleins
- Fierte Math Climbers (Kopfrechnen)
- Uhr lesen
- Stell die Uhr
- Geoboard
- Klötzchen

Englisch:

- Bitsboard (Englisch App) & Easy peasy (Englisch App)

2 Unterricht

2.1 Schulinterne Arbeitspläne unter Berücksichtigung der digitalen Medien

Die Arbeitspläne der St.-Martinus-Schule wurden so konzipiert, dass für jedes Thema ein konkreter Bezug zum Medienkonzept hergestellt wird. Darüber hinaus erfolgt eine Auflistung der klassischen und digitalen Medien, die im Rahmen der Unterrichtsreihe verwendet werden. So werden z.B. konkrete Apps benannt oder Hinweise zum Lernportal Edmond eingetragen. Dies hat den Vorteil, dass alle Kollegen voneinander profitieren und nicht jedes Jahr erneut eine Recherche bezüglich des Einsatzes von geeigneten Medien im Unterricht vornehmen müssen.

Am Beispiel eines Religions-Arbeitsplanes wird dargelegt, wie ein Arbeitsplan im Hinblick auf das digitale Lernen aufgebaut ist:

Fach: Katholische Religionslehre	Jahrgang: 4
Bereich des Faches: Das Wort Gottes und das Heilshandeln Jesu Christi in den biblischen Überlieferungen Schwerpunkt: Die Bibel als eine Sammlung von Büchern und als Buch der Kirche entdecken	

Bezug zum Medienkonzept der Schule / Medienkompetenzrahmen:

4.1 Bedienen und Anwenden:

Die SuS nutzen analoge Medien zur Informationsbeschaffung.

4.2 Informieren und Recherchieren:

Die SuS entnehmen Medien gezielt Informationen und geben sie wieder: Die SuS recherchieren unter Anleitung in der „Bibel“: z.B. Textstellen finden

Die SuS unterscheiden zwischen Informations- und Werbeträgern (Gezieltes Ansprechen dieser Problematik bei der ersten Einheit der Recherche unter dem Aspekt: „Wie stelle ich fest, ob ich sinnvolle Informationen erhalte?“)

4.4 Produzieren und Präsentieren:

- 1) Die SuS stellen ihre Arbeitsergebnisse (das Bibelwerkstattbuch) vor.
- 2) Die SuS erstellen unter Anleitung ein einfaches Medienprodukt - Aufnahme über iPad: Die SuS können den „Bibelsong“ mit dem iPad aufnehmen und passende Bewegungen dazu erfinden.

Einsatz von folgenden Materialien im Rahmen der Unterrichtsreihe:

- Verschiedene AB zur Erstellung des Bibelwerkstattbuches – mit Laufzettel und Regelblatt
Quelle: Die Werkstatt wurde anhand von Materialien aus einer Bibelwerkstatt-Fortbildung zusammengestellt. Grundlage waren u.a. die Bibelwerkstatt von Verlag an der Ruhr. Die meisten AB wurden selbst zusammengestellt und in Form und Inhalt abgeändert und entsprechen somit nicht mehr dem Original.
- Lösungsblätter zur Kontrolle der Stationen (selbst erstellt)
- Versch. Materialien für die Wahlstationen: Papyrus, Binsen, Tinte, Holzstäbe, Holzperlen, marmoriertes Papier etc.

Einsatz von klassischen Medien im Rahmen der Unterrichtsreihe:

- Text- und Bildmaterial aus verschiedenen Lehrwerken und Büchern / Materialsammlung aus Fortbildungsveranstaltungen

- Die Bibel: Einheitsübersetzung der Heiligen Schrift (Deutsch) Gebundenes Buch - 20. Februar 2017, Herder Verlag
- Lied „Bibelentdecker“ von Gerhard Schnitter (USB-Stick digitale Tafel)
- DVD „Botschaft für Jahrtausende - Die Entstehung der Bibel“ - Länge 28 Minuten - Jahr 2007 - ab 8 Jahren

Einsatz von digitalen Medien im Rahmen der Unterrichtsreihe:

- Digitale Tafel: Abspielen DVD / USB-Stick Lied / Um Fragen zu klären, die spontan im Rahmen der Reihe aufkamen
- Dokumentenkamera zur Visualisierung von Ergebnissen
- Einsatz der digitalen Tafel - Login über LOGINEO: Edmond NRW (EDMOND NRW bezeichnet einen Online-Mediendienst in Nordrhein-Westfalen, der allgemein- und berufsbildende Schulen mit digitalen Medien für Unterrichtszwecke versorgt.)

Folgende Online-Medienpakete können für die Unterrichtsreihe als zusätzliches Material / Differenzierung verwendet werden:

1. Aufbau der Bibel
2. Das Neue Testament
3. Die Evangelien
4. Schreiben in der Antike
5. Die Bibel: Entstehung, Aufbau, Rezeption

2.2 Medienkonzept

Wie bereits oben beschrieben gibt es zur Entwicklung eines sicheren, kreativen und verantwortungsvollen Umgangs mit Medien verschiedene Kompetenzbereiche, die in Form eines Medienkompetenzrahmens zusammengefasst werden. Wie eine konkrete Umsetzung an der St.-Martinus-Schule erfolgt, verdeutlicht das schuleigene Medienkonzept, welches Im Teil B des Handouts ausführlich dargestellt wird.

2.3 Förder- und Forderkonzept

Förder- und Fordern: Arbeitspläne

Eine zentrale Aufgabe der Grundschule ist es, jeden einzelnen Schüler / jede einzelne Schülerin gemäß seinen persönlichen Stärken und Schwächen individuell zu fordern und zu fördern. Unterricht soll so geplant und organisiert werden, dass er für die Schüler und Schülerinnen ein differenziertes Unterrichtsangebot bereithält. Die Richtlinien und die Ausbildungsordnung für die Grundschule machen an vielen Stellen deutlich, dass Fördern eine durchgehende Aufgabe der Schule ist. Individuelle Förderung ist daher Bestandteil der täglichen Unterrichtsabläufe an der St.-Martinus-Schule. Gemeint ist damit das Lernen in allen Bereichen und Lerngruppen, in den Fächern ebenso wie beim Aufbau von Lernkompetenz oder im Umgang mit traditionellen und neuen Medien. Die Förderung von Begabungen stellt dabei eine ebenso wichtige Rolle wie die Förderung von Lernschwierigkeiten. Um jedes Kind seinen individuellen Lernvoraussetzungen gemäß fördern und fordern zu können, benötigt die Schule eine Unterrichtsgestaltung, die es dem einzelnen Kind ermöglicht, eigene weiterführende Schwerpunkte zu setzen, verschiedene Interessen zu verfolgen, zusätzliche Übungsangebote zu nutzen und nach Bedarf handlungsorientiertes Material einzubeziehen. Nur in einem solchen Unterricht übernehmen die Kinder Selbstverantwortung für ihr Lernen. Sie lernen, sich selbst einzuschätzen, sind stolz auf ihre Stärken und akzeptieren ihre Schwächen. Beides ist Ansporn zum Weiterlernen.

Um die St.-Martinus-Kinder ausreichend Fördern und Fordern zu können, wurde der Bereich des „Förderns und Forderns - auch unter dem Gesichtspunkt des digitalen Lernens“ mit in die Arbeitspläne

aufgenommen. Am folgenden Ausschnitt eines Arbeitsplanes wird erläutert, wie ein Arbeitsplan aufgebaut ist:

Fach: Deutsch	Jahrgang: 4
Bereich des Faches: Sprache und Sprachgebrauch untersuchen Schwerpunkt: Sprachliche Verständigung untersuchen Thema: Wörtliche Rede	
Fördern: Anton-APP: Deutsch Klasse 3 „Wörtliche Rede und vorangestellter Begleitsatz“, Wörtliche Rede und eingeschobener Belleisatz“ und „Wörtliche Rede und nachgestellter Begleitsatz“	Fordern: Anton-APP: Deutsch Klasse 4 „Wörtliche Rede verwenden

Anzumerken ist, dass alle Kolleginnen den Bereich des „Förderns und Forderns“ in den Arbeitsplänen im Rahmen festgelegter Fachkonferenzen erweitern, indem eigene neue Ideen ergänzt werden. Verwendete differenzierte Arbeitsblätter werden abgeheftet und Hinweise im Arbeitsplan ergänzt. Mit dieser Methode wird erreicht, dass es mit der Zeit ein großes Angebot an unterschiedlichen klassischen und medialen Differenzierungsmöglichkeiten gibt, aus dem die Lehrkräfte auswählen können. Festzuhalten bleibt, dass dies ein langer Prozess ist, der an der St.-Martinus-Schule erst begonnen hat.

2.4 Digitale Förder- und Forderstunde unter Hinzunahme verschiedener Apps

Mittlerweile gibt es eine breite Palette verschiedener Lern-Apps, die Schüler/innen beim Lernen unterstützen. Neben besseren Differenzierungsmöglichkeiten bekommen die Schüler/innen beispielsweise bei der Bearbeitung von interaktiven Aufgaben ein unmittelbares Feedback und die Chance, falsch gelöste Aufgaben erneut zu bearbeiten. Aus diesem Grund werden Lern-Apps häufig im Rahmen der Förderstunde jedes einzelnen Jahrgangs verwendet. Häufig in Gebrauch ist die Anton-App. Diese App ist eine Art Alleskönner im Bereich Lern-Apps. Sie richtet sich an Schüler der Klassen 1 bis 6 und bietet Aufgaben, Übungen und Lernspiele in den Fächern Deutsch, Mathe und Sachunterricht – altersgerecht und jeweils passend zu den Lehrplänen der einzelnen Bundesländer.

Es werden aber auch Apps wie beispielsweise Antolin, Bookcreator für den Förderunterricht verwendet. Die verschiedenen Apps, die an der St.-Martinus-Schule im Gebrauch sind, wurden unter dem Punkt 1.3 gesondert aufgelistet.

2.5 Medienpass des Lehrwerkes „Tinto“

Der Medienpass zu dem Lehrwerk „Tinto“ ist eine tolle Ergänzung zum Basislehrwerk, um den Bereich Medienkompetenz zu komplettieren. Alle sechs Kompetenzbereiche der KMK-Strategie "Bildung in der digitalen Welt" werden abgedeckt - jeweils dem Niveau der Klassenstufe entsprechend. So können zahlreiche Aufgaben rund um digitale Medien und das Internet geübt werden. Hierbei werden Tipps und weiterführende Impulse durch eine surfende Krabbe an die Lernenden sympathisch vermittelt.

Im Schuljahr 2020/21 hat der 2. Jahrgang der St.-Martinus-Schule begonnen, im Rahmen des Sachunterrichtes mit dem „Tinto-Medienpass“ zu arbeiten. Diese Erprobung war so gewinnbringend, dass

auch andere Jahrgänge zeitnah mit der Erprobung des Tinto-Medienpasses für ihren Jahrgang nachziehen werden. Derzeit ist der Medienpass Tinto allerdings nur für den Jahrgang 2 und 3 erschienen.

2.6 LOGINEO-LMS-AG

Der Umgang mit der Plattform LOGINEO LMS wird unter dem Punkt 4.2 genauer beschrieben. Da Schulen in Nordrhein-Westfalen LOGINEO LMS kostenlos nutzen können, arbeiten auch viele weiterführende Schulen mit dieser Plattform. Um die Viertklässler auf die weiterführende Schule vorzubereiten, bietet die St.-Martinus-Schule seit dem Schuljahr 2020/21 erstmals eine LOGINEO-LMS-AG an, in der die Kinder den selbstständigen Umgang mit der Plattform erlernen. In Kleingruppenarbeit erlernen die Kinder Grundtechniken wie das Einloggen, das Finden von Materialien, das Hochladen von erledigten Aufgaben etc. Die AG besteht aus keinem festen Teilnehmerkreis. Im Laufe des Schuljahres sollen alle Viertklässler an dieser AG teilnehmen.

2.7 Digital-AG

Um auch die Erst- und Zweitklässler frühzeitig an das digitale Lernen heranzuführen, wird erstmals seit dem Schuljahr 2020/21 einmal wöchentlich eine „Digital-AG“ angeboten. In dieser AG werden die Kinder an Arbeitsweisen mit dem iPad oder Laptop herangeführt. In Kleingruppenarbeit werden die verschiedenen Funktionen der Geräte erläutert und ausprobiert. Diese AG besteht aus keinem festen Teilnehmerkreis. Das Ziel ist es, dass alle Kinder im Laufe des Schuljahres die grundlegenden Fertigkeiten im Umgang mit den Geräten erlernen. Dieses Wissen kann dann im Unterricht der Schuleingangsphase vertieft werden.

2.8 Scratch-Junior-AG

Seit dem Schuljahr 2018/2019 wird (bei ausreichend Lehrerkapazitäten) für alle Erst- und Zweitklässler der St.-Martinus-Schule eine Programmier-AG angeboten. Programmieren ist eine neue Art der Lese- und Schreibkompetenz. Mit ScratchJr können jüngere Kinder ihre eigenen interaktiven Geschichten und Spiele gestalten. Während sie programmieren, lernen sie Probleme zu lösen, Projekte zu entwickeln und sich mit Hilfe des Computers selbst auf eine kreative Art auszudrücken.

2.9 Calliope-AG

Für die älteren Schüler/innen der St.-Martinus-Schule wird (bei ausreichend Lehrerkapazitäten) eine Calliope-AG angeboten. Erstmals umgesetzt wurde diese AG im Schuljahr 2019/20. Über eine graphische Programmieroberfläche lernen die Schüler/innen spielerisch die Welt der Computer kennen und erhalten einen Einblick in die Funktionsweise. Mit dem Calliope mini liegen unzählige kreative Möglichkeiten in deiner Hand. Egal ob man einen Roboter bauen oder Nachrichten übertragen möchte: Mit wenigen Klicks erstellt man im Handumdrehen eigene Programme für den Mikroprozessor und bringt Sachen in Bewegung.

2.10 Lift-Kurs

Alle Viertklässler der St.-Martinus-Schule nehmen ab dem 1. Halbjahr an einem sogenannten „Lift-Kurs“ teil. In diesem Lift-Kurs werden Arbeitstechniken eingeübt und trainiert, die den Kindern helfen, auf der weiterführenden Schule selbstständiger arbeiten zu können.

Der ganzjährige Kurs findet das gesamte Schuljahr einmal wöchentlich statt und ist inhaltlich in drei Bereiche gegliedert:

1. Kooperatives Lernen
2. „Lernen Lernen - Methodenlernen“ unter Berücksichtigung der neuen Medien
3. Digitales Lernen: Erstellen von Power-Point-Präsentationen, Umgang mit dem Schreibprogramm „Word“, Erstellen von Kahoot-Umfragen

2.11 Lernen auf Distanz

Auch wenn der exakte Verlauf des aktuellen Schuljahres aufgrund des nach wie vor bestehenden Infektionsgeschehens nicht vorausgesagt werden kann, ist es das Ziel, dass der Schul- und Unterrichtsbetrieb an der St.-Martinus-Schule möglichst vollständig im Präsenzunterricht stattfindet. Sollte dies aufgrund des weiterhin notwendigen Infektionsschutzes nicht vollständig möglich sein, so findet Distanzlernen statt. In diesen Fällen ist der Distanzunterricht dem Präsenzunterricht gleichwertig.³ Festgelegt wurde für die St.-Martinus-Schule, dass Anteile von Distanzunterricht sich nicht in einzelnen Klassen oder Jahrgängen unangemessen konzentrieren. In einem rotierenden System werden alle Klassen in das Distanzlernen wechseln. Damit alle Eltern besser planen können, wird ein Notfallplan erstellt. Dieser gibt einen 14-Tage-Ausblick, welche Klassen im Notfall an welchen Tagen in den Distanzunterricht wechseln.

Die St.-Martinus-Schule hat darüber hinaus ein Konzept entwickelt, falls eine Klasse, eine Jahrgangsstufe oder die ganze Schule in Quarantäne gehen muss. Weiter wurden auf Empfehlung der „Handreichung zur lernförderlichen Verknüpfung von Präsenz- und Distanzunterricht“ Absprachen getroffen, wie Präsenz- und Distanzlernen von Beginn des Schuljahres an miteinander verknüpft werden können. So werden beispielsweise von Beginn des Schuljahres 2020/21 an wöchentliche kleine Aufgaben in die digitalen Klassenräume hochgeladen, damit der Umgang mit der Plattform erlernt wird. Wie oben erläutert, werden alle Viertklässler im Rahmen einer AG an das eigenständige Arbeiten mit der Plattform herangeführt.

Zu Beginn des Schuljahres wurde frühzeitig abgefragt, inwieweit die Familien über digitale Endgeräte und über notwendige Bedingungen zu Hause verfügen - dies ist eine wichtige Voraussetzung, damit das Konzept umgesetzt werden kann.

Folgende Absprachen wurden in einer Lehrerkonferenz vom 17. August getroffen:

Kommunikation mit der Lehrkraft:

Die Kommunikation kann je nach Anlass über E-Mail, Telefon und/oder Videokonferenz erfolgen.

Begrifflich unterscheidet man zwischen asynchroner und synchroner Kommunikation. Bei asynchroner Kommunikation besteht nicht die Erwartung einer unmittelbaren Rückmeldung. Briefe, Emails und Foren sind typische Beispiele für asynchrone Formen der Kommunikation. Bei synchroner Kommunikation sind die Beteiligten zur selben Zeit aktiv und unmittelbare Rückkoppelungen und Reaktionen sind möglich. Dies ist z.B. bei Telefonaten oder Videokonferenzen der Fall.⁴

³ vgl. Handreichung zur lernförderlichen Verknüpfung von Präsenz- und Distanzunterricht

⁴ Vgl. „Handreichung zur lernförderlichen Verknüpfung von Präsenz- und Distanzunterricht“ (4.1.4)

So kann beispielsweise der Elternsprechtag in Form einer Videokonferenz abgehalten werden. Dies hätte den Vorteil, dass sich notwendige Dokumente einblenden und gleichzeitig bearbeiten lassen. Arbeitsergebnisse oder Leistungsbögen können den Eltern somit anschaulich erläutert werden. Das LOGINEO LMS System ist ein Beispiel für eine synchrone Kommunikation und kann dafür genutzt werden, Materialien hochzuladen allen Eltern zur Verfügung zu stellen.

Den Lehrkräften wird freigestellt, ob sie zusätzlich zu den oben genannten Kommunikationswegen den LOGINEO-Messenger zum Austausch mit den Klassenpflegschaftsvorsitzenden verwenden. Nicht vorgesehen ist ein Chat mit allen Eltern der eigenen Klasse.

Übermittlung von Wochenplänen mit verschiedenen Aufgabenformaten, wie z.B. Arbeit in Büchern/Arbeitsheften, Lern-Apps, Arbeitsblätter, Videos durch die Lehrkräfte:

Dies erfolgt digital über die Plattform LOGINEO NRW LMS. Für jede Klasse wurde auf der Plattform LOGINEO LMS ein digitaler Klassenraum eingerichtet. Über diese Plattform können die Lehrer Arbeitsmaterialien, wie z.B. Wochenpläne, Arbeitspläne, Videos etc. hochladen.

Übermittlung von Arbeitsergebnissen der Kinder:

Die Kinder sollten täglich einzelne Arbeiten abgeben. Welche Arbeitsblätter das sind, teilt die Lehrkraft per Mail oder über das Klassenzimmer beziehungsweise LOGINEO NRW LMS mit. Hierzu erhalten die Kinder eine Rückmeldung der Lehrkraft.

Die Eltern oder die Kinder fotografieren oder scannen die ausgefüllten Arbeitsblätter als Mailanhang an die Lehrkraft.

Vorgehen im Falle eines Quarantänefalles für Klassen bzw. Jahrgänge:

Die Eltern werden zeitnah über den LOGINEO Messenger / per Email über Folgendes informiert:

1. Dauer der Quarantänemaßnahme.
2. Ab wann die Materialien im Klassenzimmer bzw. bei LOGINEO LMS verfügbar sind.
3. Wann welche Aufgaben abgegeben werden müssen.
4. Wann und in welcher Form (Videokonferenz, Telefonanruf, Hochladen auf Logineo NRW LMS) die Kinder Rückmeldung über ihre Arbeitsergebnisse bekommen.

Darüber hinaus wurde folgender Notfallplan erstellt, der im Falle des „Distanzlernen“ wegen einer Quarantänemaßnahme direkt von allen Lehrkräften der St.-Martinus-Schule einheitlich umgesetzt wird:

Verbindlicher Notfallplan für das „Lernen auf Distanz“ im Falle einer Quarantänemaßnahme

Zeit	Montag	Dienstag	Mittwoch	Donnerstag	Freitag
08.00 Uhr - 09.00 Uhr	8.00 Uhr Videokonferenz: Big Blue Button Erklären der Wochenpläne (Pflicht)	8.00 Uhr Videokonferenz Big Blue Button als Angebot (Freiwillig): z.B. zur Klärung von Fragen	SuS: Eigenständiges Bearbeiten des Wochenplanes	8.00 Uhr Videokonferenz Big Blue Button als Angebot (Freiwillig): z.B. zur Klärung von Fragen	SuS: Eigenständiges Bearbeiten des Wochenplanes
09.00 Uhr - 10.00 Uhr	SuS: Eigenständiges Bearbeiten des Wochenplanes	SuS: Eigenständiges Bearbeiten des Wochenplanes	10.00 Uhr Videokonferenz Big Blue Button als Angebot (Freiwillig): z.B. zur Klärung von Fragen	SuS: Eigenständiges Bearbeiten des Wochenplanes	Ab 10.00 Uhr Videokonferenz Big Blue Button Reflexion & Präsentation zur Würdigung der Ergebnisse (in Kleingruppen)
10.00 Uhr - 11.00 Uhr			SuS: Eigenständiges Bearbeiten des Wochenplanes		
11.00 Uhr - 12.00 Uhr			SuS: Eigenständiges Bearbeiten des Wochenplanes		
12.00 Uhr - 13.00 Uhr			SuS: Eigenständiges Bearbeiten des Wochenplanes		

Vereinbarungen:

- Die Wochenpläne werden jeden Sonntag hochgeladen, damit alle Eltern die Materialien in Ruhe sichten können.
- Die Wochenpläne beinhalten verschiedene Aufgabenformate, wie z.B. Videos, Arbeiten mit der Anton-App, Bearbeiten von Arbeitsblättern etc.
- Pflichtfächer im Rahmen des Wochenplanes: D / M / E / SU
- Abgabe einzelner Arbeiten pro Tag bis 20 Uhr abends. Auf der Plattform „LOGINEO LMS“ kann nachgelesen werden, welche Schülerergebnisse hochgeladen werden müssen.

2.12 Hinweise zur Leistungsbewertung

Die im Distanzunterricht erstellten Arbeitsergebnisse zählen zu den sonstigen Leistungen. Eine Einordnung der sonstigen Leistungen bzgl. der Benotung befindet sich in unserem Leistungskonzept.

Arbeiten im Distanzunterricht können zur Vorbereitung einer Lernzielkontrolle/Klassenarbeit dienen, die im Präsenzunterricht zeitnah geschrieben wird.

3 Präventionsprojekte

3.1 Projektwoche „Medienerziehung“

Im Februar 2019 führten wir zum ersten Mal eine Projektwoche zum Thema „Umgang mit analogen und digitalen Medien“ durch. Diese fand großen Anklang bei Kindern, Eltern und Lehrkräften. Aus diesem Grund hat die Schulkonferenz entschieden, die Projektwoche fest in das Schulprogramm mit aufzunehmen. Daher wird die Projektwoche alle vier Jahre stattfinden. Somit wird jede Schülerin und jeder Schüler unserer St.-Martinus-Schule im Verlauf der Grundschulzeit einmal an einer Projektwoche zum Thema „Medien“ teilnehmen.

Im Folgenden werden die Themen der letzten Projektwoche im Februar 2019 aufgeführt um einen Überblick zu geben, welche Themen im Vordergrund standen:

- Scratch Junior
- Bilderbuchprojekte
- Drohnenprojekt in Kooperation mit SchülerInnen des Gymnasiums Norf
- Internetführerschein in Kooperation mit dem Gymnasium Norf und der Janusz Korczak Gesamtschule
- Kindernachrichten (Logo TV)
- Projektzeitung
- Hörspiel
- Schulung der Viertklässler durch Medienscouts des Gymnasiums Norf
- Informationsabend für die Elternschaft zum Thema „Sicherer Umgang mit Medien“

3.2 Elternabend „Medienerziehung“

Unterstützt durch eine Medienberaterin der Bezirksregierung Düsseldorf findet alle zwei Jahre ein Elternabend zur Medienerziehung statt. Die Inhalte werden mit den Bedürfnissen der Eltern abgestimmt und an die Moderatorin weitergegeben, so dass auch die Anliegen der Eltern Berücksichtigung finden. Auf Wunsch der Elternschaft wurde diese Informationsveranstaltung als festes Element mit in das Schulprogramm aufgenommen.

3.3 Zusammenarbeit mit den Medienscouts einer weiterführenden Schule

Das 2012 initiierte Projekt „Medienscouts NRW“ der Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (LfM), zielt darauf ab, Schüler/innen in der Sekundarstufe I für die Risiken medialer Angebote zu sensibilisieren und den selbstbestimmten, kritischen und kreativen Umgang mit Medien zu fördern. Das Besondere dabei: Schüler werden mit Unterstützung der Kommunen und der LfM zu Experten in Medienfragen ausgebildet und stehen dann ihren Mitschülern bei Schwierigkeiten im Alltag zur Seite.⁵ Seit zwei Jahren unterstützen uns die Medienscouts des Norfer Gymnasiums, in dem sie einmal jährlich unsere Viertklässler für Risiken im Netz / Umgang mit dem Handy sensibilisieren. Mit Hilfe der App „Kahoot“

⁵ <http://www.gymnasium-norf.de>

entwickelten die Gymnasialschüler/innen Fragen für unsere Grundschulkinder, die im Rahmen einer 2-stündigen Veranstaltung mit allen Viertklässlern der Schule bearbeitet werden.

3.4 S.I.N.U.S.- Netzwerk

Bei der Digitalisierung in der Schule geht es nicht nur um die Bereitstellung der Hardware. Pädagogische Konzepte müssen hinter der Anwendung stehen, alle Beteiligten sind mit einzubeziehen, Medien nicht nur angemessen zu nutzen, sondern auch kritisch zu hinterfragen. Bei dieser rasanten Entwicklung ist es wichtig, Jugendlichen nicht nur die schier unbegrenzten Möglichkeiten aufzuzeigen, sondern sie auch für die damit verbundenen Gefahren und Risiken zu sensibilisieren. Die Geräte gehören so selbstverständlich zu unserem alltäglichen Leben dazu, dass die Reflexion häufig zu kurz kommt. Über Themen wie Cybermobbing, Abzocke, Sexting oder Abo-Fallen wird oft erst gesprochen, wenn es bereits zu spät ist. An dieser Stelle setzt das s.i.n.us-Netzwerk an. Es wurde bereits 2012 gegründet und Ziel ist es seitdem, dass SchülerInnen, Erziehungsberechtigte und LehrerInnen nachhaltig sicher im Netz unterwegs sind. Die s.i.n.us-Kooperationsschulen zeigen, dass sie dieses Ziel ebenfalls erfolgreich erreichen: z.B. mit AGs, Projekttagen oder Elternabenden. Ab 2020 gibt es auch für Grundschulen die Möglichkeit, Teil des Netzwerkes zu werden.⁶

Auch die St.-Martinus-Schule möchte Teil des Projektes werden und hat sich daher entschieden, sich im Schuljahr 2020/21 für das „SINUS-Siegel“ zu bewerben. Denn auch unser Ziel ist es, dass Jugendliche, Erziehungsberechtigte und LehrerInnen sicher im Netz unterwegs sind.

4 Kommunikation

4.1 LOGINEO NRW

Das Land NRW stellt den Schulen in Nordrhein-Westfalen eine digitale Arbeits- und Kommunikationsplattform zur Verfügung, die schulische Abläufe vereinfacht und dabei den Anforderungen des Datenschutzes entspricht. Mit LOGINEO NRW wurde eine webbasierte Umgebung geschaffen, bei der Nutzerinnen und Nutzer nach einmaliger Anmeldung direkten Zugriff auf eine Vielzahl von Anwendungen haben. Lehrkräfte können rechtssicher über dienstliche E-Mail-Adressen kommunizieren, Termine in gemeinsamen Kalendern organisieren und Materialien in einem geschützten Cloudbereich austauschen. Für den verantwortungsvollen Umgang mit personenbezogenen Daten steht dem Schulpersonal ein zusätzlich gesicherter Datensafe zur Verfügung.⁷

Seit Februar 2020 arbeitet die St.-Martinus-Schule mit Logineo NRW. Zunächst wurde die Plattform von den Lehrkräften erprobt. Mit Beginn des Schuljahres 2020/21 wurde aber auch das gesamte Personal (Haumeister, OGS, Sekretärin) mit eingebunden, so dass ein Austausch auf kompletter Teamebene stattfinden kann.

Es wurde verpflichtend festgelegt, dass alle Lehrkräfte täglich vor Unterrichtsbeginn Neuigkeiten (Emails, Blackboard) der Plattform abrufen.

⁶ <https://www.sinus-netzwerk.de/was-ist-s-i-n-us>

⁷ <https://www.logineo.schulministerium.nrw.de/LOGINEO-NRW/Was-ist-LOGINEO-NRW/>

4.2 LOGINEO LMS

Die digitale Lernplattform LOGINEO NRW LMS unterstützt unsere St.-Martinus-Schule bei Ihrem Unterricht und ist mit dem Schuljahr 2020/21 zur Nutzung eingerichtet worden.⁸ Für jede Klasse wurde ein eigener digitaler Klassenraum eingerichtet, so dass die Lehrkräfte Texte, Videos und andere Unterrichtsmaterialien online bereitstellen können. Alle St.-Martinus-Kinder können mit dieser Plattform und mit Hilfe der Eltern Aufgaben bearbeiten und Ergebnisse hochladen. Lehrkräfte können gezielte Rückmeldungen geben und den Lernfortschritt jedes einzelnen Schülers sehen. Um den Umgang mit der Plattform einzuüben, wird von Beginn des Schuljahres an in jeder Klasse mit der Plattform gearbeitet. So werden beispielsweise kleine Wochenübungsaufgaben hochgeladen.

4.3 LOGINEO Messenger

Der LOGINEO NRW Messenger ist ein modernes und sicheres Kommunikationssystem für Lehrer/innen, OGS-Mitarbeiter/innen und Schüler/innen. Der LOGINEO NRW Messenger zeichnet sich durch moderne Features, ein aufgeräumtes Interface sowie eine sichere Ende-zu-Ende Verschlüsselung aus. Er ermöglicht sichere Einzel- und Gruppenchats, das Hochladen von Dateien in Chaträume und perspektivisch Sprach- und Videochats.⁹

Die St.-Martinus-Schule nutzt den Messenger wie folgt:

Austausch zwischen folgenden am Schulsystem beteiligten Personen:

- Lehrerteam (als Gruppe - eingerichteter Raum)
- Gesamtes Team inklusive aller OGS-Mitarbeiter/innen (als Gruppe - eingerichteter Raum)
- Einzelchat mit allem am System Beteiligten
- Jahrgangsteam (als Gruppe - eingerichteter Raum, Falls mehrere Teamkolleginnen Absprachen treffen)
- Schulpflegschaft (Alle 16 gewählten Vertreter/innen: Austausch mit Schulleitung)
- Schulpflegschaft & Schulleitung
- Schulpflegschaft (interner Austausch: nur unter den Klassenpflegschaftsvertretern)

Vorteil des Messengers: Nachrichten können jederzeit auf „stumm“ geschaltet werden (aus Selbstschutz).

4.4 Schulmanager

Schulmanager Online ist eine Webanwendung und App, mit der Schulen organisatorische Abläufe vereinfachen und digital kommunizieren können. Die St.-Martinus-Schule arbeitet mit 6 Modulen des Schulmanagers, die im Folgenden kurz erklärt werden:

- Digitales Klassenbuch
Mit dem digitalen Klassenbuch verwalten Lehrkräfte Unterrichtsstoff, Hausaufgaben, Einträge und Fehlzeiten der Schüler. Über Schnittstellen zu den Modulen Krankmeldung entfällt der manuelle Abgleich von Absenzen und Entschuldigungen. So zeigt das digitale Klassenbuch direkt an, welche Schüler unentschuldigt fehlen.

⁸ <https://www.logineo.schulministerium.nrw.de/LOGINEO-NRW/NEU-LOGINEO-NRW-LMS-Lernmanagementsystem/>

⁹ vgl. <https://www.logineo.schulministerium.nrw.de/LOGINEO-NRW/Neu-LOGINEO-NRW-Messenger/FAQ/>

- Ressourcenbuchung
An der Schule gibt es verschiedene Ressourcen, die pro Schulstunde nur von einer Lehrkraft genutzt werden können, zum Beispiel Beamer, iPads, Laptops, Räume mit digitalen Tafeln. Mit dem Modul können Lehrkräfte diese Ressourcen bequem von jedem Computer bzw. Smartphone buchen.
- Krankmeldungen
Eltern können außerdem ihre Kinder per App krankmelden und Beurlaubungen beantragen.
- Stundenplan / Stundenplanung Vertretungsplanung (3 Module)
Über die App können Lehrkräfte auf Stunden- und Vertretungspläne zugreifen. Klassen- und Lehrerpläne können zentral ausgedruckt werden. ¹⁰

4.5 Homepage

Die Homepage der St.-Martinus-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. Außerdem bietet die Homepage unserer Schülerschaft die Möglichkeit, eigene Texte oder Schülerarbeiten online zu präsentieren.

5 Fortbildungsbedarf

Digitale Medien begünstigen offenere Unterrichtsformen und ermöglichen den Schüler/innen mehr Selbsttätigkeit. Um die besonderen Erwartungen, die mit dem Lernen mit digitalen Medien verbunden werden, erfüllen zu können, muss die Medienkompetenz der Lehrer/innen gefördert werden. Sie benötigen einerseits die Bedienkompetenz, um sich bei der Nutzung von Software und Geräten sicher zu fühlen. Gleichzeitig sollten sie fachliche Unterrichtskonzepte kennen, die es ermöglichen, den Mehrwert der digitalen Medien mit der gewohnten Unterrichtspraxis zu verbinden oder neue Unterrichtsformen zu erproben.

Unsere Medienbeauftragten stehen als Ansprechpartner im Umgang mit den digitalen Medien zur Verfügung. Diese nehmen regelmäßig an Fortbildungsveranstaltungen teil. Nimmt eine Lehrkraft an einer Fortbildungsveranstaltung teil, berichtet sie Wissenswertes als Multiplikator für das gesamte Kollegium in einer der nächsten Konferenzen.

Auf folgende Fortbildungsinhalte möchte das Kollegium seinen Fokus legen:

- Kennen lernen und Anwendung von didaktisch und fachlich sinnvollen Apps für den Unterricht in den Fächern und für die Freiarbeit
- Moodle/LMS

¹⁰ <https://www.schulmanager-online.de/module.vertretungsplan-anzeige.html>

- Exel/Power Point

Das Kollegium kann jederzeit die Angebote des Medienzentrum des Rhein-Kreis-Neuss nutzen und sich hier im Hinblick auf den Unterricht mit digitalen Medien beraten lassen. Das Fortbildungskonzept der St.-Martinus-Schule beschreibt detailliert den Umgang mit Fortbildungswünschen, Ansprechpartner und die Dokumentation der Fortbildungsprozesse.

Bereits in der letzten Woche der Sommerferien hat das gesamte Kollegium ganztätig an zwei Schulungen teilgenommen:

- Schulmanager (ganztätige Fortbildung am 05.08.2020)
- LMS (ganztätige Fortbildung am 06.08.2020)

Darüber hinaus haben einige Lehrkräfte über die Internetplattform „Fobizz“ an verschiedenen Online-Fortbildungen teilgenommen. Auch Online-Fortbildungen des Medienzentrums des RKN wurden von verschiedenen Lehrkräften besucht. Hilfreich waren auch verschiedene Video-Tutorials zu den LOGINEO-Modulen, die im Internet auf der Seite der Bezirksregierung veröffentlicht wurden.

Hinweis: Im Fortbildungskonzept der St.-Martinus-Schule werden alle schulexternen- und internen Fortbildungen aufgelistet. Einmal jährlich wird das Konzept aktualisiert.

6 Wartung und Pflege

Für die Wartung und Pflege aller Materialien wurden im Rahmen unseres Geschäftsverteilungsplans und den Fachkonferenzvorsitzenden Ansprechpartner benannt.

Für die digitalen Medien wurden weitere Ansprechpartner benannt. So gibt es feste Ansprechpartnerinnen (First-Level-Support) für die i-Pads, die sonstigen digitalen Medien und die Pflege und Wartung von LOGINEO NRW, LOGINEO NRW Messenger und den Schulmanager.

Probleme werden nach Meldung immer schnell in Angriff genommen und gegebenenfalls gemeldet. Können die Ansprechpartnerinnen die Probleme nicht beheben, werden die ITK oder andere Supportdienste kontaktiert.

TEIL B Medienkonzept der St.-Martinus-Schule unter Berücksichtigung des Medienkompetenzrahmens

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 analoge Medien (z.B. Bücher, Zeitungen und Film) und digitale Medienarten (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.

7 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. Im Alltag spricht man oft von Massenmedien, da mit diesen eine Vielzahl von Menschen erreicht werden. 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

7.1 Klassische Medien: Bereitstellen und Ausstattung der Schule

Wir nutzen an unserer Schule folgende klassische Medien:

1. Bücher: Klassenbücherei, Bücherecke in der OGS, Schulbücher
2. Zeitungen und Zeitschriften: Zeitungsprojekt/Rheinische Post
3. Film, Fernsehen, Hörspiel: z.B. Lehrfilme, Lehr-Hörspiele
4. Darstellende Medien: Malerei, Plakate, Wandkarten, Bastelarbeiten
5. Theater: Jährlicher Theaterbesuch mit der gesamten Schule

7.1.1 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:

- Kleine Klassenbücherei in den einzelnen Klassen
- Lese-Tagebücher, die in Zusammenarbeit mit den Eltern ausgefüllt werden.
- Im Stundenplan ausgewiesene Lesestunden, in denen vielfältige Textarten erschlossen und gelesen werden.
- Bereitstellen der Plattform „Antolin“, um zum häuslichen Lesen zu motivieren.
- Teilnahme am Neusser Lesewettbewerb
- Besuch der Neusser Stadtbibliothek
- Lesen von Ganzschriften
- Teilnahme am Projekt „Lese-Mentor“ der Stadt Neuss

7.1.2 Zeitungen und Zeitschriften

In der Jahrgangsstufe 3 oder 4 nehmen unsere Kinder am Projekt „Schüler lesen Zeitung“ (Rheinische Post) teil.

7.1.3 Film, Fernsehen und Hörspiel

Lehrfilme spielen besonders in den Jahrgangsstufen 3 und 4 eine große Rolle. Lernplattformen wie z.B. „Sofatutor“ bieten online eine Vielzahl von guten Erklär- und Lehrfilmen zu verschiedenen Fachbereichen an. Hier können Unterrichtsinhalte eingeführt, vertieft oder bildlich verdeutlicht werden. Aber auch zahlreiche DVDs werden in verschiedenen Fächern zur abwechslungsreichen Unterrichtsgestaltung eingesetzt. Dadurch, dass die Jahrgangsstufen 3 und 4 mit Digitalen Whiteboards ausgestattet sind und unsere Schule über eine gute und schnelle Internetverbindung verfügt, ist das regelmäßige Einbinden dieser Medien problemlos und gehört zum Unterrichtsalltag. Des Weiteren wurde jedes Klassenzimmer mit Marshall Killburn Bluetooth-Boxen ausgestattet, so dass alle Filme mit guter Tonqualität abgespielt werden können. Die Bluetooth-Boxen werden jedoch auch für das Abspielen von Hörspielen und Musikstücken (Musikunterricht) eingesetzt. Jede Klasse verfügt zusätzlich über einen CD-Player.

7.1.4 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 den Schülerarbeiten ausgestellt werden können. Sehr häufig bieten wir Kunst-Arbeitsgemeinschaften an, in denen sich die Kinder kreativ entfalten können und ihnen im Anschluss Raum für die Präsentation der Arbeitsergebnisse gegeben wird.

7.1.5 Theater

Einmal im Jahr findet ein gemeinsamer Theaterbesuch aller Schüler und Schülerinnen gemeinsam mit den Lehrkräften der Schule statt. Hier besuchen wir verschiedene Spielstätten im näheren Umfeld der Schule.

7.2 Digitale Medien: Bereitstellen und Ausstattung der Schule

Mit der Ausarbeitung und der Bereitstellung des Medienkompetenzrahmens NRW zeigt die Landesregierung die Bedeutsamkeit der Auseinandersetzung mit den „neuen“ 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 problemorientiert mit ihnen zu arbeiten, aber auch eine kritisch reflektierende Sichtweise einnehmen zu können. Der Umgang mit neuen 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.

7.2.1 Digitale Whiteboards

Die vier Klassen der Jahrgangsstufen 3 und 4 verfügen über Digitale Whiteboards. Die Digitalen Whiteboards sind mit Computern, Beamern und Dokumentenkameras ausgestattet und sind über eine W-LAN-Verbindung ans Internet angeschlossen. Der Einsatz des Digitalen Whiteboards birgt eine Menge an Möglichkeiten, den Unterricht interessanter, attraktiver, zeitgemäßer und abwechslungsreicher zu gestalten. Mithilfe des Computers sind alle bisherigen Medien wie Overhead-Projektor, CD-Spieler, DVD-Player, Tafel, Landkarte und Schaubild hinfällig. Der Computer in Verbindung mit dem interaktiven Whiteboard 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 digitalen Tafeln aktiv in den Unterricht eingebunden werden. Die Unterrichtsstunden bekommen mehr Dynamik und Flexibilität, da der Lehrer z.B. durch das Einbeziehen des Internets besser auf die Fragen der Schüler 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 interaktiven Whiteboards bieten eine Palette von Grafiken und Tools an, die den 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.

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 Whiteboards an das Medium „Computer“ herangeführt werden und durch die Arbeit im Unterricht lernen, dieses sachkundig zu bedienen und erkennen, dass dieses Medium andere Möglichkeiten bietet als Spielen, „Surfen“ und „Chatten“. Somit wird die Medienkompetenz der Kinder gefördert und sie werden für einen produktiven Umgang mit dem Computer sensibilisiert.

Darüber hinaus dürfen alle Dritt- und Viertklässler in der Frühstückspause die LOGO-Nachrichten über das Whiteboard schauen. Dieses Ritual hat sich sehr bewährt und wird seit Jahren in den fortgeschrittenen Jahrgängen täglich umgesetzt.

7.2.2 Beamer und Dokumentenkameras

In den ersten und zweiten Klassen stehen Beamer und Dokumentenkameras zur Verfügung. Die Dokumentenkameras werden bei uns in der Schule eingesetzt, um z.B. Buchseiten abzubilden. So werden Mathematikaufgaben als Übungsaufgaben großflächig an die Wand projiziert. Durch diesen Einsatz werden Kopien eingespart. Weiter besteht die Möglichkeit, Schülerarbeiten zu zeigen. Diese Arbeiten können aus vielfältigen Bereichen kommen, z.B. Kunstarbeiten, Schreibenanlässe oder auch Schülerhefte zum Vergleichen von Ergebnissen. Die Beamer werden außerdem dafür eingesetzt, um DVD-Filme anzuschauen. Über einen USB-Anschluss können auch Fotos oder andere Dokumente gezeigt werden. Darüber hinaus benötigt die Schule (wie oben beschrieben) das Gerät in Zusammenhang mit einer Dokumentenkamera in den Klassenräumen, in denen kein digitales Whiteboard installiert ist.

7.2.3 Laptops

Im Schuljahr 2018/19 entschieden wir uns dafür, den Computerraum aufzulösen und dafür 16 Laptops anzuschaffen. Folgende Überlegungen führten zu dieser Entscheidung:

- Die Arbeit in dem sehr kleinen Computerraum mit einer größeren Anzahl an Schülern war oftmals sehr ungünstig.
- Die Laptops ermöglichen eine höhere Flexibilität. Die Lerngruppen können auf verschiedene Räume verteilt werden.
- Wichtig erschien uns, neben den iPads, die Arbeit mit dem Medium „Computer“. 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.

7.2.4 iPads

Nach der erfolgreichen Durchführung eines iPad-Projektes im Jahr 2013 entschied sich das Kollegium der St.-Martinus-Schule dafür, die Computer in den Klassenräumen zu entfernen. Im Gegenzug dazu wurden im Herbst 2015 zwanzig iPads angeschafft, die im iPad-Safe im Materialraum sicher aufbewahrt und dort auch aufgeladen werden. Im Jahr 2018 hat der Schulverein der St.-Martinus-Schule weitere 20 I-Pads

angeschafft und im Jahr 2020 erhielt die Schule im Rahmen der Corona-Pandemie weitere 16 iPads von der Stadt Neuss. Die iPads verfügen über eine Vielzahl von Lern-APPs und werden somit häufig zur Vertiefung von Unterrichtsinhalten eingesetzt. Durch den Touchscreen sind die iPads sehr gut vor allem in den ersten beiden Jahrgängen zu nutzen, da dieser eine einfache Handhabung auch für Kinder mit feinmotorischen Schwierigkeiten ermöglicht.

Unsere sehr stabile und schnelle W-LAN-Verbindung ermöglicht ein unkompliziertes Recherchieren im Internet. Somit werden die iPads sehr gerne und häufig im Unterricht eingesetzt.

8 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 9 dargelegt.



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



9 Angestrebter Kompetenzerwerb in der Grundschulzeit und Mediennutzungskonzept

9.1 Bedienen und Anwenden

... beschreibt die technische Fähigkeit, Medien sinnvoll einzusetzen und ist die Voraussetzung jeder aktiven und passiven Mediennutzung.

	Kompetenzrahmen	Medienpass	Unterrichtsangebote	Klasse
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.	<ul style="list-style-type: none"> Besuch der Stadtbücherei Umgang mit Büchern im Unterricht Lesecke LesePASS Hörspiele 	1 / 2
			<ul style="list-style-type: none"> Zeitungsprojekt Buchprojekt/Lesen einer Lektüre 	3+4
2. Kompetenz	Die SuS wenden Basisfunktionen digitaler Medien (z. B. Ipad) an.	Ich kann einfache Funktionen bedienen.	<ul style="list-style-type: none"> Nutzung von Lern-Apps auf dem Ipad Nutzung Antolin 	1+2
			<ul style="list-style-type: none"> Nutzung von Lern-Apps auf dem Ipad PC starten/ herunterfahren Erste Orientierung in Windows 	3+4
3. Kompetenz	Die SuS wenden Basisfunktionen eines Textverarbeitungsprogrammes an.	Ich kann am Computer Texte schreiben, gestalten und ausdrucken.		1+2
			<ul style="list-style-type: none"> Eigene Texte am Computer schreiben, bearbeiten, speichern und drucken 	3+4
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
			<ul style="list-style-type: none"> Internetseiten gezielt öffnen Nachschlagen im digitalen Wörterbuch Suchmaschinen nutzen 	3+4

9.2 Informieren und Recherchieren

... umfasst die sinnvolle und zielgerichtete Auswahl von Quellen sowie die kritische Bewertung und Nutzung von Informationen.

	Kompetenzrahmen	Medienpass	Unterrichtsangebote	Klasse
1. Kompetenz	Die SuS formulieren ihren Wissensbedarf und notieren Fragen und Antworten.	Ich kann beschreiben, welche Informationen ich brauche.	<ul style="list-style-type: none"> • Formulieren gezielter Fragen (mündlich) • Lapbook • Steckbrief bearbeiten 	1 / 2
			<ul style="list-style-type: none"> • Gestaltung einer Mind-Map • Fragebogen erstellen • Erhebung des Vorwissens • Aufbau eines Steckbriefes/Lernplakats/Lapbook 	3+4
2. Kompetenz	Die SuS recherchieren unter Anleitung in altersgemäßen Lexika, Kindersuchmaschinen und Bibliotheksangeboten.	Mit ein wenig Hilfe finde ich Informationen in der Bücherei und im Internet.	<ul style="list-style-type: none"> • In Büchern zu Sachthemen recherchieren • In Lehrfilmen zu Sachthemen recherchieren • Besuch der Bücherei • Arbeit mit dem Wörterbuch • Orientierung und Umgang mit einem Inhaltsverzeichnis 	1+2
			<ul style="list-style-type: none"> • Im Internet zu Sachthemen recherchieren • Kindersuchmaschinen gezielt nutzen 	3+4
3. Kompetenz	Die SuS entnehmen Medien gezielt Informationen und geben sie wieder.	Ich kann erzählen, was ich gelesen, gesehen oder gehört habe.	<ul style="list-style-type: none"> • Antolin nutzen • Buchvorstellung 	1+2
			<ul style="list-style-type: none"> • Stichworte formulieren 	3+4

			<ul style="list-style-type: none"> • Lesen und Interpretieren von Tabellen und Diagrammen. • Bildinterpretation • Deutung und Analyse von Musikstücken. 	
4. Kompetenz	Die SuS unterscheiden zwischen Informations- und Werbeträgern.	Ich kann zwischen Werbung und Information unterscheiden.		1+2
			<ul style="list-style-type: none"> • Zeitungsprojekt • Gesprächskreise über Internetseiten und ihre Wirkung. • Gefahren im Internet. 	3+4

9.3 Kommunizieren und Kooperieren

... heißt, Regeln für eine sichere und zielgerichtete Kommunikation zu beherrschen und Medien verantwortlich zur Zusammenarbeit zu nutzen.

	Kompetenzrahmen	Medienpass	Unterrichtsangebote	Klasse
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
			<ul style="list-style-type: none"> • Medienverhalten beschreiben. • Themenblock: Internetsicherheit/ Chat-Verhalten, Gefahren 	3+4
2. Kompetenz	Die SuS wenden altersgemäße Möglichkeiten der schriftlichen Kommunikation an.	Ich kann mich via E-Mail sicher verständigen.		1+2
			<ul style="list-style-type: none"> • E-Mails an Partnerklasse schreiben. • Einen handschriftlichen Brief verfassen. • Eigene Texte am Computer schreiben, bearbeiten, speichern und drucken • Nachschlagen im digitalen Wörterbuch • Kontaktfunktion bei LMS 	3+4

3. Kompetenz	Die SuS entwickeln Regeln und Empfehlungen für eine sichere Kommunikation im Internet.	Ich kenne geeignete Seiten, auf denen ich meine Meinung äußern kann.		1+2
			<ul style="list-style-type: none"> • Netiquette 	3+4
4. Kompetenz	Die SuS nutzen unter Anleitung altersgemäße Medien (z.B. Lernplattform) zur Zusammenarbeit bei schulischen Projekten.	Ich weiß, wie ich mich bei Gewalt, Beleidigungen und Drohungen im Internet verhalte.		1+2
			<ul style="list-style-type: none"> • Präventionsveranstaltungen durch das Kommissariat Vorbeugung • Unterrichtsreihe zum Thema Mobbing 	3+4

9.4 Produzieren und Präsentieren

... bedeutet, mediale Gestaltungsmöglichkeiten zu kennen und diese kreativ bei der Planung und Realisierung eines Medienproduktes einzusetzen.

	Kompetenzrahmen	Medienpass	Unterrichtsangebote	Klasse
1. Kompetenz	Die SuS beschreiben unterschiedliche Arten der Präsentation (z.B. Plakat, Lap-Book, Film, Theater)	Ich weiß, welche Arten von Präsentationen es gibt.	<ul style="list-style-type: none"> • Das Lapbook kennenlernen 	1 / 2
			<ul style="list-style-type: none"> • Kriterien für Lernplakate aufstellen. • Mind-Maps • Analyse von verschiedenen Kinder-Internetseiten oder von Werbung. 	3+4
2. Kompetenz	Die SuS beschreiben Vor- und Nachteile unterschiedlicher Medienprodukte (Hinblick auf Zielgruppe, Gestaltungsmöglichkeiten)	Ich kenne die Vor- und Nachteile verschiedener Medienprodukte.		1+2
			<ul style="list-style-type: none"> • Vergleich von analogen und digitalen Medien. • Vergleich der unterschiedlichen Wirkung von Medien (Film, Buch...) • Analyse von verschiedenen 	3+4

			Kinder-Internetseiten oder von Werbung.	
3. Kompetenz	Die SuS erstellen unter Anleitung ein einfaches Medienprodukt.	Mit etwas Hilfe kann ich ein einfaches Medienprodukt erstellen.	<ul style="list-style-type: none"> • Lapbook • Steckbrief • Klanggeschichte • Postkarten • Bilder 	1+2
			<ul style="list-style-type: none"> • Aufnahme über Ipads/Video erstellen • Geburtstagskarten • Theaterstück • Postkarten • Plakate zu Schulfesten gestalten 	3+4
4. Kompetenz	Die SuS stellen Arbeitsergebnisse vor.	Ich stelle in der Klasse oder in der Schule meine Ergebnisse vor.	<ul style="list-style-type: none"> • Bild vorstellen • Lapbook vorstellen • Lese-Wettbewerb • Plakat vorstellen 	1+2
			<ul style="list-style-type: none"> • PowerPoint-Präsentation • Lese-Wettbewerb 	3+4

9.5 Analysieren und Reflektieren

... ist doppelt zu verstehen: Einerseits umfasst diese Kompetenz das Wissen um die Vielfalt der Medien, andererseits die kritische Auseinandersetzung mit Medienangeboten und dem eigenen Medienverhalten. Ziel der Reflexion ist es, zu einer selbstbestimmten und selbstregulierten Mediennutzung zu gelangen.

	Kompetenzrahmen	Medienpass	Unterrichtsangebote	Klasse
1. Kompetenz	Die SuS beschreiben die eigene Mediennutzung und -erfahrung und erkennen daraus resultierende Chancen und Gefahren.	Ich kann beschreiben, wie ich Medien nutze und was gut oder schlecht daran ist.	<ul style="list-style-type: none"> • Morgenkreis nutzen 	1 / 2
			<ul style="list-style-type: none"> • Medientagebuch führen und Gespräch darüber • Alternativen zu Mediennutzung erarbeiten • Internetsicherheit: Film, Vortrag... 	3+4

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
			<ul style="list-style-type: none"> • Erstellen eines Leitfadens für andere Kinder • Sicheres Passwort erstellen. 	3+4
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
			<ul style="list-style-type: none"> • Textarten vergleichen • Erstellung eines Vergleichsplakates (neue-alte Medien) • Medientagebuch • Analyse von verschiedenen Kinder-Internetseiten oder von Werbung 	3+4
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
			<ul style="list-style-type: none"> • Werbung analysieren • Werbeplakat erstellen • Musik: Wie wirkt Musik in Film und Werbung? 	3+4

9.6 Problemlösen und Modellieren

... verankert eine informatische Grundbildung als elementaren Bestandteil im Bildungssystem. Neben Strategien zur Problemlösung werden Grundfertigkeiten im Programmieren vermittelt sowie die Einflüsse von Algorithmen und die Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt reflektiert.

	Kompetenzrahmen	Medienpass	Unterrichtsangebote	Klasse
1. Kompetenz	Die SuS identifizieren, kennen, verstehen und nutzen grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt bewusst.	Ich weiß, dass der Algorithmus ein Befehl ist. Dadurch funktionieren Geräte und Computer.	<ul style="list-style-type: none"> • Scratch Junior 	1+2
			<ul style="list-style-type: none"> • AG/Programmieren 	3+4

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
			<ul style="list-style-type: none"> • AG/Programmieren • Schriftliche Rechenverfahren anwenden 	3+4
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.	<ul style="list-style-type: none"> • Scratch Junior 	1+2
			<ul style="list-style-type: none"> • AG/Programmieren • Calliope 	3+4
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
			<ul style="list-style-type: none"> • Planet Schule – versteckte Werbung im Netz 	3+4

10 Abschließende Bemerkungen

Unser Medienkonzept ist Teil des Schulkonzepts. Es wird immer wieder überarbeitet und angepasst. Um den Kindern unserer Schule einen kritisch-reflektierten Umgang mit Medien sowie basale Medienkompetenzen zu vermitteln ist es notwendig, über eine zeitgemäße Ausstattung mit digitalen Endgeräten sowie Hard- und Software zu verfügen. Zudem sollten die erworbenen Kompetenzen immer wieder evaluiert und überprüft werden.