

Stand 2020



Medienkonzept

der KGS Böhmerstraße

Ansprechpartner: U. Schmidt, K. Nahrstedt, I. Strauß, K. Zeuch

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung	2
1.1	Verbindung zum Leitgedanken	2
1.2	Verbindung zum Leitbild 2020 für Bildung in Zeiten der.....	3
	Digitalisierung NRW	3
1.3.1	Grundstruktur der Entwicklung einer Medienkompetenz	4
1.3.2	Meilensteine des Entwicklungsprozesses.....	6
2	Ziele des Medienkonzepts.....	11
3	Unterrichtsentwicklung	13
3.1	Öffnung des Lernraumes durch digitale Medien	13
3.2	Internes Curriculum "Medienpass an der KGS"	15
3.3	Erläuterung zum Arbeitsplan Medien	16
3.4	Arbeitsplan Medien	19
4	Ausblick / Evaluierung:.....	31



1 Einleitung

Die zunehmende Digitalisierung unseres Alltags stellt an die Grundschule neue Herausforderungen, aber auch Chancen in der täglichen pädagogischen Arbeit. Um dem schnellen Fortschritt gerecht werden zu können, ist eine reflektierte und flexible aktive Auseinandersetzung mit den Möglichkeiten der digitalen Welt notwendig. Auch die Grundschule bietet den SchülerInnen einen prozessorientierten und dynamischen Lernraum, in dem sie verantwortungsbewusst auf die Vielfältigkeit der neuen Medien vorbereitet werden. Hierbei entwickeln sich Begleiter und SchülerInnen zu fachkompetenten Mediennutzern.

1.1 Verbindung zum Leitgedanken

Zitatbezug ' Ein Kind ist aus Hundert gemacht'

... Das Kind sagt:
" Aber es gibt sie doch."

Loris Malaguzzi

Die individuelle Förderung zur Selbstverwirklichung ist nicht nur Leitgedanke der Reggio-Pädagogik, sondern ist auch Leitgedanke unserer Schule.

Als Schule, in der Gemeinsames Lernen als selbstverständlicher Bestandteil schon über Jahre gelebt wird, bilden individuelles Lernen, gemeinsames Unterstützen sowie das Wahrnehmen persönlicher Stärken

und Schwächen die Grundlage alltäglichen Miteinanders. Werte wie Wertschätzung, Respekt, Toleranz, Rücksichtnahme, Achtung, Eigenverantwortung und Nächstenliebe bilden hierfür die Grundlage. Hierbei schaffen die Eltern, die Schule, christliche Institutionen und standortnahe Unternehmen die Rahmenbedingungen, damit sich das Kind als 'aktiver Konstrukteur seiner Entwicklung' (vgl. Handlexikon der Reggio-Pädagogik; S. Lingenauber - 2004 - Projekt-Verlag) auf die sich stetig verändernde Welt vorbereiten kann.

Die Medienkompetenz bietet jedem Kind eine weitere Möglichkeit der chancengleichen Vorbereitung auf seine eigenständige Rolle in der Gesellschaft. Der verantwortungsvolle Umgang sowie die sinnstiftende und zielorientierte Nutzung von analogen und digitalen Medien spielt dabei eine wichtige Rolle. Deshalb ist der Einsatz digitaler Medien im Unterricht zur Erlangung entsprechender Schlüsselqualifikationen auch in der Grundschule von zentraler Bedeutung.

Technische Erneuerungen im digitalen Wandel öffnen den Kindern einen Lernraum mit einer Vielfalt individueller Lernwege, in welchem sie neue Ausdrucksmöglichkeiten ausprobieren, erforschen und entdecken können. Hierbei werden räumliche Grenzen überschritten, da sich dieser Lernraum nach außen öffnet (z.B. Kommunikation) und so auch die Vielfältigkeit des gesellschaftlichen Miteinanders in den Klassenraum integriert.

Dies steht in einem engen Bezug zu unserem Leitgedanken, d. h. den zentralen Elementen der Erziehungsphilosophie der Reggio-Pädagogik. Die Medien bieten in dieser für das aktive, die Welt erschließende Kind einen zusätzlichen Raum: der Raum als '3. Erzieher' mit Bildungsfunktion, in dem es sich offen und ganzheitlich entwickeln kann.

1.2 Verbindung zum Leitbild 2020 für Bildung in Zeiten der Digitalisierung NRW

Zudem stellen das Leitbild 'Lernen im digitalen Wandel' der Landesregierung NRW sowie die 'Medienkompetenz als Bildungsaufgabe' (LVR-Zentrum für Medien und Bildung, Düsseldorf) eine weitere Grundlage dieses schuleigenen Medienkonzepts.

"Bestmögliche Bildung für alle ist die zentrale Voraussetzung dafür, um jedem Mensch auf seinem Lebensweg die gleichen Chancen zu bieten und damit eine gerechte Grundlage für unser Zusammenleben zu schaffen. (...) Was sich jedoch ändert ist das Wissen, sind die Fähigkeiten und

Fertigkeiten, die jeweils erforderlich sind, um in der gegenwärtigen, aber insbesondere in der zukünftigen Welt bestehen zu können."

(vgl. Lernen im digitalen Wandel NRW 4.0; Sept. 2016)

Dieses Bestehen wird sich in Zukunft immer stärker an den digitalen Kompetenzen der Menschen ausrichten.

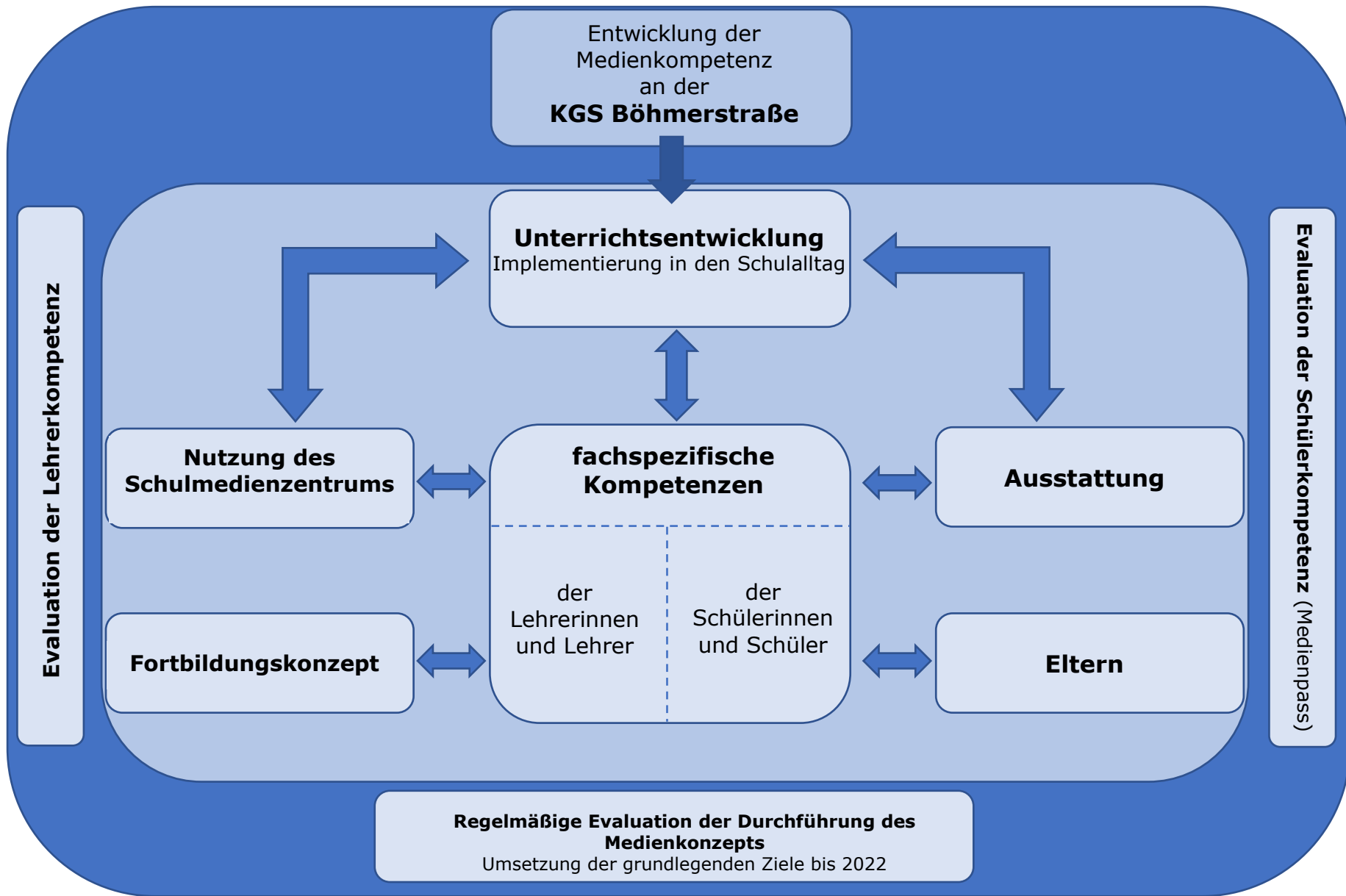
Dieses Leitbild fordert eine Bildung, in der sich Lehre nicht nur an den Voraussetzungen der Schüler, an den grundlegenden Möglichkeiten der Lehrenden und den sächlichen Voraussetzungen orientiert, sondern sich auch dynamisch an die gesellschaftlichen Entwicklungen anpassen muss. Zwei der im Folgekapitel vorgestellten Eckpfeiler dieses Medienkonzeptes bilden den Kern für eine Entwicklung in Schule, um diesen Herausforderungen gerecht zu werden: Die Unterrichtsentwicklung und der Aufbau individueller fachspezifischer Kompetenzen.

1.3 Der Weg zu einem neuen Medienkonzept

1.3.1 Grundstruktur der Entwicklung einer Medienkompetenz

Grundlegendes Fundament des evaluierten Medienkonzepts der KGS Böhmer Straße bilden die Eckpfeiler: Unterrichtsentwicklung, Ausstattung, fachspezifische Kompetenz der Schüler und Lehrer, Fortbildungsplanung, Nutzung des Medienzentrums und die Eltern.

Das nun folgende Diagramm zeigt auf, inwiefern die Eckpfeiler die Entwicklung der Medienkompetenz unterstützen.



1.3.2 Meilensteine des Entwicklungsprozesses

Eckpfeiler	<u>Durchgeführte Maßnahmen</u>	<u>Maßnahmen im aktuellen Entwicklungsprozess</u>	<u>Mögliche weiterführende Maßnahmen</u>
➤ <u>Unterrichts-entwicklung</u>	<ul style="list-style-type: none"> • Bestandsaufnahme • Konferenz: Ideensammlung zum Einsatz unterschiedlicher Medien • Beobachtung: Bedürfnisse an unterstützenden Medien im Unterricht von Lehrern und Schülern • Gremienbildung zur Sichtung der Ergebnisse 	<ul style="list-style-type: none"> • Überarbeitung der Arbeitspläne • Information über mögliche Medien 	<ul style="list-style-type: none"> • Einrichtung von E-Mail – Accounts für die Schüler
➤ <u>Fortbildungs-planung</u>	<ul style="list-style-type: none"> • "Lernen mit Neuen Medien in der GS – Grundlagen" • "Entwicklung eines Medienkonzeptes" • Leitung e-team DU • kollegiumsintern: Vorstellung und Arbeit mit den Lernprogrammen • externe Fortbildung für LAP –Team über Schul-IT Angebot, Medienzentrum, Fachberatung • Sichtung des Bedarfs an Fortbildungen • Sichtung von Fortbildungsangeboten 	<ul style="list-style-type: none"> • interne Fortbildungsmaßnahmen • Zuweisung von Zuständigkeitsbereichen • Computersprechstunden • fächerspezifische Workshops 	<ul style="list-style-type: none"> • (siehe mögliche weiterführende Maßnahmen Medienzentrum)
➤ <u>Eltern</u>	<ul style="list-style-type: none"> • zentral organisierte, versendete Elternbriefe über Homepage mit 	<ul style="list-style-type: none"> • bedürfnisorientierte Elternabende zum Thema 	<ul style="list-style-type: none"> • Einführung von Mediennutzungsver-

	<p>Einbindung der Eltern bei der Einrichtung</p> <ul style="list-style-type: none"> • Termin- und Veranstaltungskalender für Eltern (Verlinkung Handy, PC über i Cal) • Elterninformation zur Schülerbücherei, IKibU und Antolin 	<p>digitale Medien</p> <ul style="list-style-type: none"> • zu Themen wie: Gefahren im Netz, sichere Nutzung, Sucht, Gefahren bei der Handynutzung, soziale Netzwerke • Mediennutzungsverträge 	<p>trägen in engem Bezug zum Medien-nutzungsvertrag der Schule</p> <ul style="list-style-type: none"> • Einrichtung von E-Mail – Accounts für die Schüler
<p>➤ <u>Fachkompetenz Lehrer</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Einrichtung eines Schul-E-Mail-Accounts für jeden Lehrer • Einrichtung der zentralen Elternbriefversendung für jede Klasse • Einrichtung einer Klassenseite auf der Homepage • Bereitstellung, Nutzung analoger Medien • Nutzung der Angebote der Stadtbibliothek • Nutzung der Lernsoftware • Nutzung der Lernsoftwaredaten • Nutzung des Ubuntu-servers als Dokumentenablage und Datenspeicherung • AG (Kompetenzvermittlung zur Textverarbeitung, grundlegende Kenntnis von Hardware und Softwarenutzung • Filmprojekte 	<ul style="list-style-type: none"> • Verbindliche Pflege der Klassenseite auf der Homepage unter Einbeziehung der Schüler • Automatisierte Zeugnisse, Berichte, Gutachten (word, scribus, pdf als interaktives Formular • Multiplikatorensystem (Weitergabe von Wissen im Schneeballprinzip) • Nutzung der Homepage, (zentrale Elternbriefablage, Schuldokumenten – Up- und Download, Termin- und Veranstaltungskalender (Verlinkung Handy, PC über i Cal) • Nutzung des Ubuntu-servers als Ablage und Materialbibliothek 	<ul style="list-style-type: none"> • gemeinsame Vorbereitung z.B. zur Erstellung von Unterrichtsmaterialien mit/für digitale Medien • digitalisierter und zentral einsehbarer Vertretungsplan • Digitalisierung von Unterrichtsmaterialien bzw. von Planungen, Inhalten zu Elternabenden (Nutzung von Power Point) • Einsatz von interaktiven Whiteboards und Dokumentenkameras im

	<ul style="list-style-type: none"> • Nutzung des Beamers für Schülerprojekte 	<ul style="list-style-type: none"> • Erstellung und Bereitstellung digital hergestellter ansprechender Unterrichtsmaterialien mit der Möglichkeit der Differenzierung für Förderschüler bei Erhaltung des äußeren Erscheinungsbildes • Erstellung von LZK mit Differenzierungsmöglichkeit für Förderschüler • Dokumentation der Verbindung von digitalen Hilfsmitteln oder Materialien im Unterricht zu den schulinternen Arbeitsplänen. 	<p>Unterricht</p>
<p>➤ <u>Fachkompetenz Schüler</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Internetrecherche; • Erstellen von Dokumenten; • Nutzen von Lernsoftware; • Nutzen von Schreib und Malprogrammen; • Anwenderfertigkeiten; • Printmedien (Buch, Zeitung, ...) • Klassen- und Schülerbücherei • Teilnahme am Zeusprojekt • Teilnahme an einer Bibliotheksführung (Schülerbücherei, 	<ul style="list-style-type: none"> • kritische Auseinandersetzung mit sozialen Netzwerken sowie mit sinnvoller, alltags-tauglicher Nutzung; • Gefahren der unterschiedlichen Nutzungsmöglichkeiten (Sucht etc.); • Präsentation • Nutzung der Schülerzeitung auf der 	<ul style="list-style-type: none"> • Schülergruppen leiten weitere Schüler an • Zusammenführung digitaler und analoger Medien • Präsentation von digital erstellten Ergebnissen auf z.B. analog gestalteten Lernplakaten, in Lerntagebüchern

	<p>Stadtteilbibliothek) und Erwerb eines Nutzungsausweises</p> <ul style="list-style-type: none"> • Teilnahme an einer Leseaktion • Arbeit mit unterschiedlichen Printmedien (z. B. Zeus) • Nutzung von Wörterbüchern und Lexika 	<p>Homepage zur Präsentation eigener Projekte</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nutzung der Schüler- E-Mail-Accounts zum Austausch über Projektarbeitsschritte • PC als Hilfe bei Gliederungs- und Strukturierungsprozessen • Kamera und Audiogeräte • Darstellung eigener Ergebnisse und Denkvorgänge mit Hilfe der Dokumentenkamera 	<ul style="list-style-type: none"> • Präsentation von analogen Projekten unter der Dokumentenkamera • Beamer als Präsentationsmedium • Nutzen von Programmiersprachen z.B. <i>Scratch</i> • Nutzen von Augmented Reality (unity) zu Darstellung von Wissen bzw. Wissensvermittlung
<p>➤ <u>Nutzung des Medienzentrums</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Edmond Fortbildung • Nutzung Edmond • Führung durch das Schulmedienzentrum • Nutzung der Bücherei (Klassenlektüren) • IkiBu 	<ul style="list-style-type: none"> • Gremienbildung zur Informationsweitergabe hinsichtlich der Nutzung 	<ul style="list-style-type: none"> • Ausleihe des I – Pads – Koffers • Ausleihe des Hörkoffers • intensivere Nutzung der fachkompetenten Beratung • Fortbildungen oder Wünsche zur Fortbildung: • Programmieren in

			der Grundschule <ul style="list-style-type: none"> • Einsatz von Multicontroller-Boards • Einsatz interaktiver Boards
➤ <u>Ausstattung</u>	Bestand: <ul style="list-style-type: none"> • 1 PC pro Klasse • Computerraum mit 16 Schüler - PC und einem Lehrer – PC • tragbarer Beamer • private Dokumentenkamera und privater Beamer • Lehrer – PC • Ubuntu – Server • 1 tragbarer OHP • 6 OHP • 1 PC Differenzierungsraum • 2 digitale Fotoapparate • 1 digitale Filmkamera • 2 easy – Speaker für die Inklusion • private Bluetooth-Boxen • CD –Player • Power – Box mit Micro • Lautsprecher Anlage im PC Raum zur Anbindung an Beamer • seit 2020 5 Dokumentenkeras 8 festinstallierte Beamer sowie 3 mobile Beamer 	<ul style="list-style-type: none"> • Einsatz privater Dokumentenkeras PC Mikroskop, • privater Surface-PC zur Simulation eines interaktiven Whiteboards • digitale Kameras und private Handys zur digitalen und analogen Schülerdokumentation und Präsentation • neue Beamer wurden mit Klassen PC und Dokumentenkamera verbunden (leider unzureichende Steckdosen gesetzt) wobei Netzwerkverkabelung in ; in den Klassen aktuell von der hinteren Front in 6 von 9 Klassen zur Tafelseite verlegt werden sollen, in drei Klassen können ehemalige Dosen genutzt werden 	<ul style="list-style-type: none"> • 5 zusätzliche Dokumentenkeras • interaktive Whiteboards sollen dieses Jahr montiert werden • 10 I-Pads • WLAN Infrastruktur • Software • Tipp-toy • Easy-talk • Mikroskopaufsatz für den PC mit Software • Bluetooth-Boxen • Drucker in den Klassen

2 Ziele des Medienkonzepts

'Wir wissen aus der Forschung, dass Ansätze zur digitalen Bildung nur funktionieren, wenn pädagogische Konzepte dahinterstehen. Schulen brauchen Menschen, die sich mit dem Thema beschäftigen wollen und das gilt nicht nur für die Schulleitung und die Lehrkräfte, sondern auch für die Eltern und Schüler. Das ist ein wesentlicher Punkt: Die digitale Bildung muss – damit sie funktionieren kann – Teil der Schulentwicklung sein.'
(PROF. DR. CHRISTOPH IGEL Leiter des Educational Technology Lab am Berliner Standort des Deutschen Forschungszentrums für Künstliche Intelligenz. Aus dem Interview: Digitalisierung der Schulen darf kein Flickenteppich sein, von didacta DIGITAL (Andrej Priboschek) 19.10.2017)

Im Fokus des Medienkonzepts der KGS Böhmer Straße steht das Ziel, dass die SchülerInnen sich in einem ganzheitlichen, offenen Konzept, angelehnt an das Konzept der Reggio-Pädagogik mit dessen flexibel handhabbaren Praxiselementen

- Das Bild vom Kind
- Die Bedeutung von Identität
- Die Vorstellung von Bildung und Lernen
- Die Bedeutung von Projekten
- Die Rolle Erwachsener
- Die Bildungsfunktion von Räumen

zu verantwortungsvollen Nutzern von Medien entwickeln.

Das Kind wird am Ende seiner Schullaufbahn in ein digital strukturiertes Arbeitsumfeld, aber auch in ein digital bestimmtes Alltagsleben entlassen. Das Ziel des Medienkonzeptes bildet die Basis der dazu notwendigen Ausbildung von Schlüsselqualifikationen.

Hierzu gehört ein Lernklima, in dem jedes Kind individuell gemäß seiner Möglichkeiten

- sich ausprobieren,
- erforschen und
- mit individuellem Erfolg
- miteinander und voneinander
- verantwortungsvoll
- kompetent je nach Ressource
- in einem 'guten Unterricht'

lernen kann.

Die LehrerInnen müssen ebenso ihre Medienkompetenzen erweitern. Als Lernbegleiter stehen sie beratend, begleitend und anleitend den SchülerInnen zur Seite. Dazu ist es unabdingbar, über ein hohes Maß an Wissen sowie Anwendungsfertigkeiten zu verfügen.

Die LehrerInnen können so:

- Vorbild im Umgang mit Medien sein
- die SchülerInnen behutsam und differenziert an Medien heranzuführen
- die SchülerInnen an die Nutzung von Medien heranzuführen
- das Lernen um einen weiteren Lernraum erweitern
- die SchülerInnen auf die Vor- und Nachteile von Medien heranzuführen

Ebenso kann der Einsatz von Medien die LehrerInnen unterstützen,

- die effektive Lernzeit der SchülerInnen zu erhöhen
- den Lerninhalt zu individualisieren
- ihre Unterrichtsplanung besser zu strukturieren
- ihren Unterricht interessengeleitet zu öffnen
- die Schule als Lernraum an die Alltagserfahrungen der SchülerInnen anzupassen
- Präsentationen von Arbeitsergebnissen zu erleichtern und demnach auch einen besseren Austausch im Plenum zu ermöglichen

In Zusammenarbeit mit den Eltern schaffen LehrerInnen und SchülerInnen gemeinsam eine Grundlage, einen angemessenen Umgang mit Medien zu entwickeln.

Eltern nehmen vorrangig die Rolle des Lernbegleiters außerhalb der Schule ein und benötigen insbesondere entsprechende Kompetenzen sowie das Wissen über digitale Medien. Elternabende zu den Themen "verantwortungsvolle Nutzung neuer Medien" sowie "soziale Netzwerke" können dazu beitragen, dass Eltern einen ganzheitlichen kritischen Blick hinsichtlich des Umganges ihrer Kinder mit Medien entwickeln. Die Zusammenarbeit mit den Eltern bietet dem heranwachsenden Kind eine ganzheitliche Begleitung im Aufbau von Medienkompetenzen. Während in der Schule die Medien als Ressource für Recherche, Darstellung und Produktion genutzt werden, übernehmen die Eltern die Aufgabe, den Kindern auch beim Nutzen von Medien zur Unterhaltung beratend zur Seite zu stehen.

3 Unterrichtsentwicklung

3.1 Öffnung des Lernraumes durch digitale Medien

Um die in Kapitel 2 genannten Ziele zu erreichen, ist es unabdingbar, sich mit dem Umgang der bereits vorhandenen Medien im Unterricht sowie den Möglichkeiten neuer Medien auseinanderzusetzen. Die folgende Auflistung zeigt auf, welche Möglichkeiten die KGS Böhmerstraße sieht, um den Lernraum mit Hilfe digitaler Medien angelehnt und an den Kompetenzrahmen des Medienpasses NRW zusätzlich zu erweitern.

1. Bedienen und Anwenden

- interaktiver Beamer/Smartboard: Abspielen von Videosequenzen, Aufrufen digitaler Zeitungen, Aufbau einer Zeitung
- Nutzen der Lernwerkstatt, Budenberg, Elfe-Training, Tinto Lernsoftware
- in Verbindung mit Dokumentenkamera: bessere Darstellung einer Zeitung als Printmedium für die gesamte Klasse mit Hilfe einer Dokumentenkamera
- bspw. Arbeiten mit Apps anhand des interaktiven Smartboards in der Klasse erarbeiten
- Anschließen eines Laptops an das interaktive Smartboard, um das erste Bedienen eines Computers anzuleiten
- Gestalten einer Zeitung (Abschlusszeitung) im Plenum: Diskussion über Aufbau der Zeitung/der Artikel mit Hilfe von Textbausteinen mit Hilfe eines interaktiven Smartboards

2. Informieren und Recherchieren

- Orientierung auf Internetseiten, in Lexika, Artikeln, Wörterbüchern (z.T. mit Hilfe von Dokumentenkameras)
- Erarbeitung am Smartboard: Wie wähle ich meine Suchbegriffe aus? Wie spezifiziere ich meine Suche?
- Aufbau/Gestaltung eines Posters zu einem selbst recherchierten Thema anhand eines interaktiven Schaubildes am Smartboard erstellen
- Visualisieren verschiedener Beispiele von den SuS rausgesuchten Internetseiten, um die Unterscheidung von Werbung und Information zu schulen

3. Kommunizieren und Kooperieren

- Anleiten zum selbstständigen Nutzen (Einloggen, etc.) bei Antolin
- E-Mails schreiben an PCs
- Statt Email der Partnerschule auszudrucken, Visualisierung über Beamer/Smartboard
- Argumentieren, Diskutieren, Erläutern durch Darstellung (Dokumentenkamera und gleichzeitige Möglichkeit der Textunterlegung)
- Reportagen, gemeinsam redigieren (Gemeinsame Erstellung einer Schülerzeitung für die Homepage)

4. Produzieren und Präsentieren

- als weiteres Präsentationsmedium: Power-Point Präsentation → mit Smartboard Präsentation im Klassenraum möglich
- Demonstration eigener Experimente
- Ergebnisdarstellung von Arbeiten: Lösungsansätze etc. mit gleichzeitiger Möglichkeit der Erörterung und Veranschaulichung durch direkte Kennzeichnung (Beschriften etc.)
- Gegenüberstellung von unterschiedlichen Ergebnissen, Lösungswegen

5. Analysieren und Reflektieren

- regelmäßiger Umgang mit digitalen Medien wie dem Smartboard als Lerngegenstand, Kommunikationsmittel
- stetiger, aber verantwortungsbewusster Umgang im Unterricht überträgt sich auf Mediennutzung in der Freizeit der SuS → digitale Medien nicht nur als Beschäftigungsmöglichkeit
- Aufrufen von Texten aus sozialen Netzwerken zwecks Reflektion von Gefahren und sozialer Manipulation

6. Problemlösen und Modellieren

- Darstellen und Entwickeln von Algorithmen z.B. Türme von Hanoi, Rezepte,
- Die Roboterbiene Bee-Bot: Aufbau eines Verständnisses von Programmiersprachen

- analoges und digitales Lernen verbinden (Bee-Bot mit Verbindung zu *scratch*)

7. Bezug zur Inklusion:

- Möglichkeit, Tafelbilder vorab zu konzipieren, besser zu strukturieren → gerade bei SchülerInnen mit Raumorientierungsproblemen wichtig
- Möglichkeit, dynamische Vorgänge besser zu visualisieren (kleinschrittige Erarbeitung von Vorgängen, Arbeitsanweisungen)
- Visualisierung von Strukturbildern für Autisten, Kinder mit Förderbedarf Sprache oder Hören und Kommunikation
- Wiederholbarkeit von Vorgängen/Prozessen für Schüler mit Förderbedarf Lernen
- Reflexion von Arbeitsschritten, Denkvorgängen besser nachvollziehbar
- Bedienung der Technik ermöglicht strukturierte Darstellung und ersetzt feinmotorische Anforderungen und kompensiert Fokussierungsprobleme
- mit der Dokumentenkamera Arbeitsblätter in Farbe projizieren → bessere Orientierung auf Arbeitsblättern
- gute Einbindung in der Arbeitsergebnisse der Schüler mit Förderbedarf Lernen in Gruppenarbeiten
- gute Förderung durch Lernsoftware
- Internetrecherche auch in Gruppenarbeit differenziert optimal möglich

Beim Einsatz aller dargestellten Möglichkeiten digitaler aber auch analoger Medien im Unterricht wird bei der getroffenen Auswahl die sinnvolle, effiziente und zielgerichtete Nutzung dieser Medien in den Vordergrund gestellt, um eine Reizüberflutung und Abhängigkeit von Medien bei den Schülern zu vermeiden. Der verantwortungsvolle und kompetente Umgang der Lehrer mit Medien dient der Vorbildfunktion.

3.2 Internes Curriculum "Medienpass an der KGS"

Seit 2014 nutzt die KGS Böhmer Straße den Medienpass NRW. Nach einer Übergangsphase von 2014 bis 2016 wurde der Medienpass Duisburg gänzlich von dem Medienpass NRW abgelöst. Während bis 2014 der Schwerpunkt noch vorwiegend auf den analogen Medien lag, erwerben die Schüler nun auch ihre digitalen Medienkompetenzen im täglichen

Unterricht. Die Medienkompetenz wird unterrichtsimmanent entwickelt. Inhalte des Medienpasses fließen mehrheitlich in den fächerübergreifenden Unterricht mit ein und werden spiralcurriculär erweitert. So können Kompetenzen jahrgangsübergreifend erworben und gefestigt werden.

3.3 Erläuterung zum Arbeitsplan Medien

Der Arbeitsplan Medien orientiert sich an dem Medienpass NRW und dessen Kompetenzrahmen. Um den Einsatz von Medien zu erleichtern, ist dieser Arbeitsplan als Ergänzung zu den schulinternen fachspezifischen Arbeitsplänen zu verstehen. Diese Übersicht verdeutlicht jedem Kollegen den Einsatz und die Umsetzung der digitalen Medien im täglichen Unterricht.

In Bezug zum verantwortungsvollen Umgang mit den Medien dient der "Arbeitsplan Medien" als Übersicht und Sammlung möglicher Einsatzideen von digitalen Medien, die von jedem Kollegen je nach Bedarf individuell eingesetzt, verändert und evaluiert werden kann.

Die farblich untergliederte Darstellung der Kompetenzerwartungen im schuleigenen Arbeitsplan orientiert sich an der Farbgebung des Kindermedienpasses NRW und vereinfacht somit die schnelle Bezugnahme zu den einzelnen Kompetenzen im Kindermedienpass.

Der neue Bereich Problemlösen und Modellieren wird durch die Farbe violett repräsentiert.

Dieser Arbeitsplan ist ein dynamisches und somit stetig wachsendes Werkzeug, das vom Kollegium bei der alltäglichen Nutzung modelliert und evaluiert wird.

Bedienen und Anwenden			
Medienausstattung (Hardware) Medienausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen	digitale Werkzeuge Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen	Datenorganisation Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen; Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren	Datenschutz und Informationssicherheit Verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten umgehen, Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten
Informieren und Recherchieren			
Informationsrecherche Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden	Informationsauswertung Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten	Informationsbewertung Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten	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
Kommunizieren und Kooperieren			
Kommunikations- und Kooperationsprozesse Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen	Kommunikations- und Kooperationsregeln Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten	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	Cybergewalt und -kriminalität Persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und -kriminalität erkennen sowie Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten kennen und nutzen

Produzieren und Präsentieren			
Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen	Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen	Quellendokumentation Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden	Rechtliche Grundlagen Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- (u. a. des Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u. a. Lizenzen) überprüfen, bewerten und beachten
Analysieren und Reflektieren			
Medienanalyse Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren	Meinungsbildung Die interessen geleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen	Identitätsbildung Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen	Selbstregulierte Mediennutzung Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen
Problemlösen und Modellieren			
Prinzipien der digitalen Welt Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen	Algorithmen erkennen Algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten erkennen, nachvollziehen und reflektieren	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	Bedeutung von Algorithmen Einflüsse von Algorithmen und Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt beschreiben und reflektieren

3.4 Arbeitsplan Medien


Einsatz von neuen Medien themenorientiert

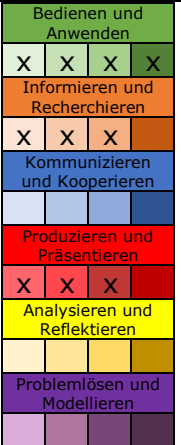
Thema	Fach	mögliche Umsetzung	Medium	Kompetenzerwartung (Medienpass)																																																
Verkehrserziehung	Sachunterricht	<ul style="list-style-type: none"> • Google earth/maps als Reflexion des abgegangenen Weges zur Schulsicherheit • Edmond Online Medienpaket zur Verkehrserziehung • Interaktive Übungen zur Verkehrserziehung (Radfahren aber richtig) 	PC, Beamer, Edmond, Medienwerkstatt-online.de, Computerraum	<table border="1"> <tr><td colspan="4">Bedienen und Anwenden</td></tr> <tr><td>X</td><td>X</td><td></td><td></td></tr> <tr><td colspan="4">Informieren und Recherchieren</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td colspan="4">Kommunizieren und Kooperieren</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td colspan="4">Produzieren und Präsentieren</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td colspan="4">Analysieren und Reflektieren</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td colspan="4">Problemlösen und Modellieren</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </table>	Bedienen und Anwenden				X	X			Informieren und Recherchieren								Kommunizieren und Kooperieren								Produzieren und Präsentieren								Analysieren und Reflektieren								Problemlösen und Modellieren							
Bedienen und Anwenden																																																				
X	X																																																			
Informieren und Recherchieren																																																				
Kommunizieren und Kooperieren																																																				
Produzieren und Präsentieren																																																				
Analysieren und Reflektieren																																																				
Problemlösen und Modellieren																																																				
Jahreszeiten	Sachunterricht	<ul style="list-style-type: none"> • Animation - Veränderung der Bäume • Hamsterkiste – Hamsterkistenprüfung • Recherche interkulturelle (länderspezifische oder religiöse Besonderheiten) und geschichtliche Hintergründe zu den Jahreszeiten und zu Neujahr • Kalendereinteilung am Smartboard – Symbole den für die Kinder relevanten Tagen zuordnen und gestalten • Kalender vergleichen – klassenindividuellen Kalender gestalten 	PC, Smartboard, Drucker	<table border="1"> <tr><td colspan="4">Bedienen und Anwenden</td></tr> <tr><td>X</td><td>X</td><td></td><td></td></tr> <tr><td colspan="4">Informieren und Recherchieren</td></tr> <tr><td>X</td><td>X</td><td></td><td></td></tr> <tr><td colspan="4">Kommunizieren und Kooperieren</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td colspan="4">Produzieren und Präsentieren</td></tr> <tr><td>X</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td colspan="4">Analysieren und Reflektieren</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td colspan="4">Problemlösen und Modellieren</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </table>	Bedienen und Anwenden				X	X			Informieren und Recherchieren				X	X			Kommunizieren und Kooperieren								Produzieren und Präsentieren				X				Analysieren und Reflektieren								Problemlösen und Modellieren							
Bedienen und Anwenden																																																				
X	X																																																			
Informieren und Recherchieren																																																				
X	X																																																			
Kommunizieren und Kooperieren																																																				
Produzieren und Präsentieren																																																				
X																																																				
Analysieren und Reflektieren																																																				
Problemlösen und Modellieren																																																				

		<ul style="list-style-type: none"> • Geburtstagskalender gestalten 																																																		
Wald	Sachunterricht	<ul style="list-style-type: none"> • Recherche • Naturwerkstatt – Waldforscherkiste • Fotografieren, Filmen der Forscherergebnisse zur Dokumentation und Darstellung eigener Referate, • Recherche zu Klimabedrohungen 	PC, Kamera, Fotoapparat	<table border="1"> <tr><td colspan="4">Bedienen und Anwenden</td></tr> <tr><td>X</td><td>X</td><td>X</td><td></td></tr> <tr><td colspan="4">Informieren und Recherchieren</td></tr> <tr><td>X</td><td>X</td><td></td><td></td></tr> <tr><td colspan="4">Kommunizieren und Kooperieren</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td colspan="4">Produzieren und Präsentieren</td></tr> <tr><td>X</td><td>X</td><td></td><td></td></tr> <tr><td colspan="4">Analysieren und Reflektieren</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td colspan="4">Problemlösen und Modellieren</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </table>	Bedienen und Anwenden				X	X	X		Informieren und Recherchieren				X	X			Kommunizieren und Kooperieren								Produzieren und Präsentieren				X	X			Analysieren und Reflektieren								Problemlösen und Modellieren							
Bedienen und Anwenden																																																				
X	X	X																																																		
Informieren und Recherchieren																																																				
X	X																																																			
Kommunizieren und Kooperieren																																																				
Produzieren und Präsentieren																																																				
X	X																																																			
Analysieren und Reflektieren																																																				
Problemlösen und Modellieren																																																				
Schülerzeitung	Fächerübergreifend: Deutsch und Sachunterricht	<ul style="list-style-type: none"> • Eigene Projektideen am Computer planen • gezielt Informationen im Internet sammeln • kopieren gefundener Informationen (Texte und Bilder) in ein Textdokument kopieren, einfügen und bewerten • Inhalte ansprechend dokumentieren, sich über diese Inhalte austauschen • gemeinsames kooperieren der Arbeitsgruppen auch über E-Mail Austausch • Erfassen des Aufbaus des E-Mailprogramms • Verständnis Urheberrecht und Datenschutz 	PC, Beamer	<table border="1"> <tr><td colspan="4">Bedienen und Anwenden</td></tr> <tr><td>X</td><td>X</td><td>X</td><td>X</td></tr> <tr><td colspan="4">Informieren und Recherchieren</td></tr> <tr><td>X</td><td>X</td><td>X</td><td></td></tr> <tr><td colspan="4">Kommunizieren und Kooperieren</td></tr> <tr><td>X</td><td>X</td><td>X</td><td></td></tr> <tr><td colspan="4">Produzieren und Präsentieren</td></tr> <tr><td>X</td><td>X</td><td>X</td><td>X</td></tr> <tr><td colspan="4">Analysieren und Reflektieren</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td colspan="4">Problemlösen und Modellieren</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </table>	Bedienen und Anwenden				X	X	X	X	Informieren und Recherchieren				X	X	X		Kommunizieren und Kooperieren				X	X	X		Produzieren und Präsentieren				X	X	X	X	Analysieren und Reflektieren								Problemlösen und Modellieren							
Bedienen und Anwenden																																																				
X	X	X	X																																																	
Informieren und Recherchieren																																																				
X	X	X																																																		
Kommunizieren und Kooperieren																																																				
X	X	X																																																		
Produzieren und Präsentieren																																																				
X	X	X	X																																																	
Analysieren und Reflektieren																																																				
Problemlösen und Modellieren																																																				


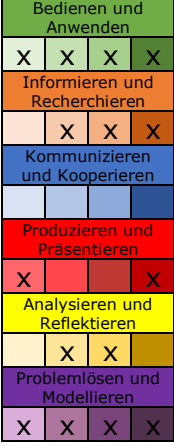
		<ul style="list-style-type: none"> • Bearbeiten der Texte und Präsentation der Ergebnisse auf der Homepage • Umgang mit der Homepage. 																																																		
Zeitung, Medien	Fächerübergreifend Deutsch, Mathematik, Sachunterricht (ggfs. Kunst)	<ul style="list-style-type: none"> • Zeitung als Print- sowie immer häufiger auch als Onlinemedium, Aufbau einer Zeitung/eines Artikels • (Bausteine eines Artikels/einer Zeitung interaktiv verschieben/zusammenstellen) • Der Weg zur fertigen Zeitung (Ausflug zu einem Zeitungsverlag) • Eigene Artikel am Computer planen, gezielt Informationen im Internet sammeln, kopieren gefundener Informationen (Texte und Bilder) in ein Textdokument kopieren und einfügen und bewerten, Inhalte ansprechend dokumentieren, sich über diese Inhalte austauschen, gemeinsames kooperieren der Arbeitsgruppe • Merkmale einer Zeitung hinsichtlich ihrer Rolle als neutrales Informationsmediums, Beeinflussbarkeit anhand von Diagrammen (Matterhorneffekt) thematisieren, Wahl geeigneter Skalierungen für eigene Diagramme, Erstellen der Diagramme • Urheberrecht (Nutzen von Fotos und das Recht am eigenen Artikel) 	PC, Beamer, interaktives Smartboard	<table border="1"> <tr><td colspan="4">Bedienen und Anwenden</td></tr> <tr><td>X</td><td>X</td><td>X</td><td>X</td></tr> <tr><td colspan="4">Informieren und Recherchieren</td></tr> <tr><td>X</td><td>X</td><td>X</td><td></td></tr> <tr><td colspan="4">Kommunizieren und Kooperieren</td></tr> <tr><td>X</td><td></td><td>X</td><td></td></tr> <tr><td colspan="4">Produzieren und Präsentieren</td></tr> <tr><td>X</td><td>X</td><td></td><td>X</td></tr> <tr><td colspan="4">Analysieren und Reflektieren</td></tr> <tr><td>X</td><td>X</td><td>X</td><td>X</td></tr> <tr><td colspan="4">Problemlösen und Modellieren</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </table>	Bedienen und Anwenden				X	X	X	X	Informieren und Recherchieren				X	X	X		Kommunizieren und Kooperieren				X		X		Produzieren und Präsentieren				X	X		X	Analysieren und Reflektieren				X	X	X	X	Problemlösen und Modellieren							
Bedienen und Anwenden																																																				
X	X	X	X																																																	
Informieren und Recherchieren																																																				
X	X	X																																																		
Kommunizieren und Kooperieren																																																				
X		X																																																		
Produzieren und Präsentieren																																																				
X	X		X																																																	
Analysieren und Reflektieren																																																				
X	X	X	X																																																	
Problemlösen und Modellieren																																																				

<p>Layout</p>	<p>Fächerübergreifend Deutsch und Kunst</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Werbung hinsichtlich des Textes, der Gestaltung und Farbgebung analysieren • Eigenen Flyer/Plakat zur Vervielfältigung erstellen (z.B. für den Tag der offenen Tür, eigene Plakate für St. Martin, Schulfest, etc.): • Textauswahl, Wahl der Schriftgröße, Schriftart und Umsetzung am PC • Zusammenstellen der einzelnen Komponenten eines Flyers/Plakates über Touchscreen • Farbauswahl (gut lesbare Farben, Farbzusammenstellung) • Versprechen der Werbung – kritischer Umgang mit Werbung und Erarbeitung eigener Normen und Werte bezogen auf selbsterstellte Werbung 	<p>PC, Tablet oder interaktives Smartboard</p>	
----------------------	---	---	--	--

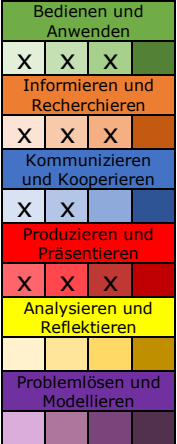
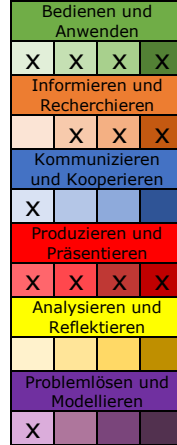
Strom überall	Sachunterricht, Kunst	<ul style="list-style-type: none"> • Erstellen eines interaktiven Tafelbildes zur Hervorhebung von Energieverbrauchern • Zuordnen der Bilder zu den drei Wirkungsbereichen durch ziehen des Bildes unter den Begriff • (kann immer wieder geöffnet werden und zur Erinnerung betrachtet werden) • Erstellen eines Tafelbildes zuordnen der Begrifflichkeiten zur Glühlampe und zur Batterie <p>Darstellung des Aufbaus unter der Dokumentenkamera, sodass jeder Schüler und jede Schülerin gut sehen kann.</p> <ul style="list-style-type: none"> • nach handlungsorientierter Einheit, übertragen auf eine symbolische Ebenen durch entwickeln eines digitalen Stromkreises • Uhr mit Zeitangabe (Zeittransparenz) • Verschiedene Satzanfänge zur Hilfe für die Reflexion • Recherche zu Kraftwerkstypen • die Kinder erarbeiten eine kurze Präsentation am PC • Bau eines Schuhkartons mit Beleuchtung • Schritte der Verkabelung transparent über Dokumentenkamera vorgemacht 	Smartboard/ Beamer, Dokumenten- kamera	
----------------------	--------------------------	---	---	---

Wetter	Sachunterricht Deutsch/ Englisch	<ul style="list-style-type: none"> • Internetrecherche auf unterschiedlichen Internetplattformen zur Erstellung eines Wetterlexikons (analoge Vorlage Unterrichtsvorhaben " So-ein-Wetter" Auszug aus: Hinweise und Erläuterungen zum Rahmenplan Sachunterricht, Hamburg 2011). Kann auch digital als word-Datei umgewandelt von den Kindern am PC bearbeitet werden. • Präsentation der Experimente mit analogen Medien, Experimentaufbauten und deren Entwicklung z.B. auf dem interaktiven Board • Gruppenvorträge zu Wetterphänomenen durch Sichtung analoger Medien. Parallel dazu dienen die digitalen Inhalte des Vortrag (Filmsequenzen und Power-Point) Meteorologe vom DWD am PC zur Aufarbeitung der eigenen Gruppenvorträge. (Snap-shot Bilder oder Filmsequenzen) • Nutzen einer Wetter- App • eigene Wettervorhersagen schreiben und präsentieren → zum Schluss eine Wettersendung mit Kamera aufnehmen (weather around the world), bei der zu den verschiedenen Korrespondenten geschaltet wird. (Kamera, evtl. Ordnen/Schneiden der Videos mit Schnittprogramm) • Einüben der Wettervorhersage mit dem Easi-speak • Thematisieren von negativen Zahlen im 	PC, Handy, Fotoapparat, Filmkamera, digitale Messgeräte aus der Klimakiste, Easi-speak	 <table border="1"> <tr><td colspan="4">Bedienen und Anwenden</td></tr> <tr><td>X</td><td>X</td><td>X</td><td>X</td></tr> <tr><td colspan="4">Informieren und Recherchieren</td></tr> <tr><td>X</td><td>X</td><td>X</td><td></td></tr> <tr><td colspan="4">Kommunizieren und Kooperieren</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td colspan="4">Produzieren und Präsentieren</td></tr> <tr><td>X</td><td>X</td><td>X</td><td></td></tr> <tr><td colspan="4">Analysieren und Reflektieren</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td colspan="4">Problemlösen und Modellieren</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </table>	Bedienen und Anwenden				X	X	X	X	Informieren und Recherchieren				X	X	X		Kommunizieren und Kooperieren								Produzieren und Präsentieren				X	X	X		Analysieren und Reflektieren								Problemlösen und Modellieren							
Bedienen und Anwenden																																																				
X	X	X	X																																																	
Informieren und Recherchieren																																																				
X	X	X																																																		
Kommunizieren und Kooperieren																																																				
Produzieren und Präsentieren																																																				
X	X	X																																																		
Analysieren und Reflektieren																																																				
Problemlösen und Modellieren																																																				

	Mathe	<p>Zusammenhang mit Temperaturen (Thermometer als grafische Darstellung)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nutzen eines digitalen Thermometer/Hygrometer zur Aufzeichnung einer Verlaufskurve, zur Aufzeichnung des Temperatur bzw. Feuchtigkeitsentwicklung • Infrarotthermometer zum Messen und Vergleichen der Außen- und Innentemperatur • Darstellung von Balkendiagrammen am Computer (Datensammlung der täglichen Niederschlagsmenge) 																																																		
Kartoffel	Sachunterricht	<ul style="list-style-type: none"> • Experimente analog dokumentieren und in Expertenkonferenz Beobachtungen und Begründungen mit Hilfe der Dokumentenkamera reflektieren. • Stärkekörner unter Mikroskop beobachten (evtl. Aufsatz Dokumentenkamera oder PC Mikroskop). • Snapshot Stärkekörner mit Beamer individuelle Bilder vergleichen (Smartboard Möglichkeit der Gegenüberstellung, Einkreisen der Körner auf dem Tablet oder mit Smartboard. 	Beamer, Smartbord, Dokumenten-Kamera, Tablet, Mikroskop	<table border="1"> <tr><td colspan="4">Bedienen und Anwenden</td></tr> <tr><td>X</td><td>X</td><td>X</td><td>X</td></tr> <tr><td colspan="4">Informieren und Recherchieren</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td colspan="4">Kommunizieren und Kooperieren</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td colspan="4">Produzieren und Präsentieren</td></tr> <tr><td>X</td><td>X</td><td></td><td></td></tr> <tr><td colspan="4">Analysieren und Reflektieren</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td colspan="4">Problemlösen und Modellieren</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </table>	Bedienen und Anwenden				X	X	X	X	Informieren und Recherchieren								Kommunizieren und Kooperieren								Produzieren und Präsentieren				X	X			Analysieren und Reflektieren								Problemlösen und Modellieren							
Bedienen und Anwenden																																																				
X	X	X	X																																																	
Informieren und Recherchieren																																																				
Kommunizieren und Kooperieren																																																				
Produzieren und Präsentieren																																																				
X	X																																																			
Analysieren und Reflektieren																																																				
Problemlösen und Modellieren																																																				

<p>Soziales Lernen/ Gruppen-dynamik/ Mediale Beeinflussbarkeit (Reflexion – von Manipulation)</p>	<p>Mathematik, Sachunterricht (in verschiedenen Jahrgangsstufen einsetzbar)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Umfragen unter verschiedenen Bedingungen durchführen und grafisch darstellen: • Erstellen von Umfragen (vorgegebene Antwortmöglichkeiten, Feld „sonstige“) • Überlegung der Umfragedurchführung (anonym, im Gruppenverband) • Durchführung unter verschiedenen Bedingungen • Präsentation der Umfrageergebnisse (Balken-, Säulen-, Kreisdiagramm) • Gegenüberstellen der Umfrageergebnisse • Variablen, die eine Umfrage beeinflussen, erarbeiten • Konsequenzen für den Umgang mit Umfrageergebnissen sammeln • Manipulation im Netz thematisieren 	<p>PC, Smartboard</p>	 <p>Das Diagramm zeigt die Kompetenzbereiche mit folgenden Markierungen (X):</p> <ul style="list-style-type: none"> Bedienen und Anwenden: X, X, X, X Informieren und Recherchieren: X, X, X Kommunizieren und Kooperieren: X Produzieren und Präsentieren: X, X, X, X Analysieren und Reflektieren: X, X Problemlösen und Modellieren: X, X, X, X
<p>Wahrscheinlichkeit Algorithmus erstellen, verstehen, übertragen</p>	<p>Mathe Sport</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Strummitiere mit Legos legen, unterschiedliche Variationsmenge überlegen • Bauroboter Vorgangsbeschreibung zum Bauen dieser Türme • Im Sportunterricht zunächst Führungsspiele und Absprache der dazu benötigten Zeichen; danach Teppichfliesenspielfeld erstellen • unterschiedliche Aktionsfelder sowie Zeichen festlegen • Versuchsläufe starten, • Funktionsprinzip reflektieren, • im Matheunterricht mit Bee-bot 	<p>Legosteine Teppichfliesen zu befestigende Abbildungskarten Symbolkarten zum Ablaufplan Material zu Erstellung eines Modellautomaten</p>	 <p>Das Diagramm zeigt die Kompetenzbereiche mit folgenden Markierungen (X):</p> <ul style="list-style-type: none"> Bedienen und Anwenden: X, X, X, X Informieren und Recherchieren: X, X, X Kommunizieren und Kooperieren: X Produzieren und Präsentieren: X, X, X, X Analysieren und Reflektieren: X, X Problemlösen und Modellieren: X, X, X, X

		<p>weiterführen.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Planung eines Süßigkeiten-Automaten, Erstellung eines Ablaufplanes unter Einbeziehung der DIN festgelegten Symbole. Zunächst Ausprobieren durch farbig differenzierte Symbolkarten je nach Eingabe Verarbeitung oder Interaktion. • automatisierten Ablauf reflektieren • kritische Auseinandersetzung durch Gegenüberstellung: Kiosk und Süßigkeitenautomat 																																																		
Schule/Berufe	Sachunterricht / Deutsch	<ul style="list-style-type: none"> • Interview mit unterschiedlichen Personen führen und mit dem Easyspeak aufnehmen. Inhalte später gemeinsam auswerten, Inhalte dokumentieren und reflektieren. (Berufe in der Schule) • Fotos zu den befragten Personen • Schulheftchen erstellen 	Aufnahmegeräte Fotokamera	<table border="1"> <tr><td colspan="4">Bedienen und Anwenden</td></tr> <tr><td>X</td><td>X</td><td>X</td><td>X</td></tr> <tr><td colspan="4">Informieren und Recherchieren</td></tr> <tr><td>X</td><td>X</td><td></td><td></td></tr> <tr><td colspan="4">Kommunizieren und Kooperieren</td></tr> <tr><td>X</td><td>X</td><td></td><td></td></tr> <tr><td colspan="4">Produzieren und Präsentieren</td></tr> <tr><td>X</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td colspan="4">Analysieren und Reflektieren</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td colspan="4">Problemlösen und Modellieren</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </table>	Bedienen und Anwenden				X	X	X	X	Informieren und Recherchieren				X	X			Kommunizieren und Kooperieren				X	X			Produzieren und Präsentieren				X				Analysieren und Reflektieren								Problemlösen und Modellieren							
Bedienen und Anwenden																																																				
X	X	X	X																																																	
Informieren und Recherchieren																																																				
X	X																																																			
Kommunizieren und Kooperieren																																																				
X	X																																																			
Produzieren und Präsentieren																																																				
X																																																				
Analysieren und Reflektieren																																																				
Problemlösen und Modellieren																																																				

<p>Europa</p>	<p>Sachunterricht Musik Englisch</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Die Kinder stellen in Form eines Referats ein Land ihrer Wahl vor. • Erstellen einer kurzen PowerPoint-Präsentation. • Die Kinder lernen den Europa Rap und nehmen diesen auf. • Austausch/"Briefverkehr" per Mail mit der Partnerschule in England. (Comenius-Projekt) • Vorstellen der eigenen Schule durch Bilddokumentation für die Partnerschule • Austausch von Rezepten 	<p>PC Beamer</p> <p>Aufnahmegerät, Bluetooth Box Fotokamera</p>	
<p>Wasser</p>	<p>Sachunterricht</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Wasserkreislauf: • Arbeitsergebnisse von "Wasser in der Umwelt" (z.B. Erfahrungen aus dem Urlaub) bildlich darstellen. • Bilder werden mit Hilfe der Dokumentenkamera im Plenum in Kategorien eingeteilt, (Fluss, Meer, Boden...), digitalisiert und später auf dem Smartboard als Gruppenbild visualisiert. • Einzelne Gruppenbilder werden dann in Gruppenarbeit in eine zeitlich logische Abfolge gebracht. (Wolke, Regen, Versickern, Fluss...) • Die Wirkung der treibenden Kraft der Sonne (Verdunstung – Wind – Wolke) als verbindende graphische Elemente auf 	<p>PowerPoint, Smartboard, Handy, PC</p> <p>Dokumenten- kamera BDEW-Aktion "Wasser macht Schule"/vier "Wasser-</p>	

	<p>Deutsch</p> <p>Mathe</p>	<p>dem Smartboard dargestellt.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Versuche und Experimente können von den Kindern mit dem Handy oder der Filmkamera gefilmt werden. Diese Filme oder Edmond-Filme, BDEW – Foliensätze werden genutzt, um durch Videosequenzen und Bilder die Sinnzusammenhänge zu verdeutlichen und mit den erstellten Gruppenergebnissen in Verbindung zu setzen. • In Gruppenarbeit/Partnerarbeit werden kurze Texte am PC zu den Gruppen verfasst, um später als digitales <i>Post-it</i> neben die Bilder platziert zu werden. • Wasser im Alltag: Wasserressourcen. Trinkwasser, Wassergebrauch, Abwasser, Abwassereinleitung • Wasserwörter: Bilddarstellung Suchfensterpappe auf Bild (Tinto Klasse 1) mit Dokumentenkamera, Wörter finden, dokumentieren • Erstellung von Diagrammen (Tortendiagramm zum Süßwasser/Salzwasservorkommen) • Subtraktionsdarstellung: Einführung des Balkendiagrammes am Beispiel der Regenwassermenge (Volumenberechnung). Durch Stapeln kubischer Körper für die Teilmengen am Smartboard entsteht automatisch ein Balkendiagramm. (Teilmengen 	<p>Geschichten" für die Grundschule"/ "Wasser macht Schule"</p> <p>Frau Lange, Tel.: 0228 9191-413</p>	
--	-----------------------------	---	--	--

		<p>Verdunstung Pflanze/Boden, direkter Ablauf in den Fluss subtrahieren zur Berechnung der Grundwasserbildung nutzbares Wasser)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wasserverbrauch recherchieren und dokumentieren 																																																		
Schmetterling	Deutsch	<ul style="list-style-type: none"> • Stabpuppenspiel • Entwickeln von Sprechrollen und Szenen zum Buch "Die Werkstatt der Schmetterlinge" von Gioconda Belli • Auswahl von Musik • Erstellen der Kulissen in Gruppenarbeit • Aufnahme der einzelnen Szenen mit der Filmkamera; gemeinsame Szenenauswahl und Reflektion der Einstellungen mit der Kamera • Zusammenschnitt der Szenen zu einem Film durch den Lehrer • Malen von gemeinsamen Bildern für die Einladungen • Einscannen oder Fotografieren der Bilder • Text und Bildzusammenführung am Computer (PowerPoint oder Word) • Vorführung und Präsentation des Puppenspiels mit dem Beamer 	Filmkamera, PC, Drucker, Beamer	<table border="1"> <tr><td colspan="4">Bedienen und Anwenden</td></tr> <tr><td>X</td><td>X</td><td>X</td><td>X</td></tr> <tr><td colspan="4">Informieren und Recherchieren</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td colspan="4">Kommunizieren und Kooperieren</td></tr> <tr><td>X</td><td>X</td><td></td><td></td></tr> <tr><td colspan="4">Produzieren und Präsentieren</td></tr> <tr><td>X</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td colspan="4">Analysieren und Reflektieren</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td colspan="4">Problemlösen und Modellieren</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </table>	Bedienen und Anwenden				X	X	X	X	Informieren und Recherchieren								Kommunizieren und Kooperieren				X	X			Produzieren und Präsentieren				X				Analysieren und Reflektieren								Problemlösen und Modellieren							
Bedienen und Anwenden																																																				
X	X	X	X																																																	
Informieren und Recherchieren																																																				
Kommunizieren und Kooperieren																																																				
X	X																																																			
Produzieren und Präsentieren																																																				
X																																																				
Analysieren und Reflektieren																																																				
Problemlösen und Modellieren																																																				

4 Ausblick / Evaluierung:

„Medienbildung ist ein verbindlicher Teil der Inhalte der Lehrpläne aller Schularten und Jahrgangsstufen.“

Die gemeinsame Erklärung „Schule in der digitalen Welt“ benennt vier Handlungsfelder (1. Medienkompetenz, 2. curriculare Entwicklung, 3. Infrastruktur und Ausstattung, digitale Lernmittel und 4. Beratung und Qualifizierung), in denen die Kommunen und das Land gemeinsame Ziele formulieren und dafür die entsprechenden Ressourcen bereitstellen. (Pressemitteilung: Gute Schule 2020 aus dem Jahr 2016)

Um die Inhalte des schulinternen Mediencurriculums umsetzen zu können, bedarf es neben einem kompetenten Kollegium einer an dieses Curriculum angepasste technische Ausstattung.

Die medienkompetenten Lehrer der Schule verpflichten sich, die neuen Medien effektiv zu nutzen und deren Einsatz im Unterricht zu dokumentieren sowie bei der Planung von Unterricht mit diesen Medien weitere Kollegen mit einzubeziehen, um zukünftig ein reibungslos funktionierendes Multiplikatorensystem zu installieren. Hierzu sollte langfristig eine Aufstockung der digitalen Medienausrüstung erfolgen, um dem digitalen Wandel nachhaltig gerecht werden zu können.

Im Zuge dessen werden die verbindlichen Regeln und die Nutzung der Medien durch einen Medienvertrag erweitert, der verantwortungsvollen Nutzung der bereitgestellten Ausstattung gerecht zu werden. Bei der Festlegung der Inhalte dieses Vertrages können Schüler und Eltern einbezogen werden. (Schulgesetz § 2 Abs. 4 und 5) (Beispiel www.mediennutzungsvertrag.de)

Neben dem aktuellen wird ein weiterer Systemadministrator in die Pflege und Wartung der IT miteinbezogen. Den Kollegen wird ermöglicht, durch eine Computersprechstunde einen effizienteren Umgang mit den neuen Medien zu erhalten.

Für den Fall der Anschaffung von interaktiven Boards wird die Arbeitsgruppe Medien an einer Fortbildung zu den jeweiligen Boards teilnehmen. Nach Erprobung und Dokumentation können interne Fortbildungen stattfinden sowie bedarfsorientierte Fortbildungen gebucht werden. Damit können Kollegen auf dem jetzigen Entwicklungsstand abgeholt und zur Nutzung neuer Techniken motiviert werden.

Wie im vorangegangenen Kapitel erwähnt, wird der Einsatz der Medien in regelmäßigen Abständen in der Tabelle s.o. dokumentiert, kritisch begutachtet und somit der Arbeitsplan Medien ergänzt oder modifiziert. Ebenso soll das interne Fortbildungskonzept hinsichtlich des Medienkompetenzerwerbs reflektiert bzw. evaluiert werden.

Externe Experten werden zu Elternabenden geladen, um über den Einsatz digitaler Medien und ihre Gefahren sowie über Datenschutz zu referieren. Diesen Abenden soll eine Bedarfsanalyse in Form einer Umfrage vorangestellt werden. Die Eltern lernen den Sinn und die Umsetzung des Medienvertrags kennen.

Wiedereinführung der PC-AG als verpflichtende halbjährliche Veranstaltung:

1. Klasse – Einführung Hardware und Lernprogramm, eigenständiges Bedienen
2. Klasse – Einführung Schreibprogramme; Lernwerkstatt; E – Mail (Deutsch – Briefe verfassen) Medienvertrag einführen
3. Klasse – Umgang mit digitalen Medien (Gefahren, Umgangsformen, Datenschutz, Adressatenbezogenheit), Recherche
4. Klasse – Präsentation, Programmieren (einfache Algorithmen), Daten filtern hinsichtlich des Wahrheitsgehalts (*fake news, social bots*)

Dieses Medienkonzept skizziert einen Prozess für Schüler und Lehrer, der auf vorhandene Ressourcen aufbaut und sich auf der Basis neuer digitaler Medien weiterentwickeln wird. Dessen zyklische Konzeption stellt sicher, dass der unterschiedlichen Ausgangslage der Medienkompetenz bei Lehrern und Schülern sowie dem Zeitmanagement im Alltag Rechnung getragen wird. Eine stetige Evaluierung ermöglicht eine gemeinsame Auseinandersetzung und individuelle Anpassung bzw. Neuausrichtung im Umgang mit den neuen Medien, um die Freude und den Nutzen beim täglichen Umgang mit diesen Medien zu erhalten und zu fördern.

Evaluation 2020:

- Kollegium implementiert Beamer und Dokumentenkameras in kürzester Zeit in den Unterricht.
- Schüler nutzen verlässlich Beamer und Dokumentenkamera zur Präsentation ihrer Ergebnisse, ihrer Power-Point Präsentationen
- Die Umstellung der Zeugnisse auf Easy-Grade und die damit verbundene Einbindung in die Quartalsleistungsdokumentation recht komplikationsfrei vollzogen
- Scratch als Instrument zur Einbindung in die Vermittlung von "Ersten Schritten" der Programmierung teilweise erfolgreich, da in Ermangelung von Tablets Scratch-Junior nicht nutzbar ist.
- Einsatz von I-Pads für Inklusionsschüler, aber auch für Schüler mit
 - Sprachbeeinträchtigungen
 - Wahrnehmungsbeeinträchtigungen der Motorik
 - Dyskalkulie
 - LRS

könnten auch während des Unterrichts hervorragend zur Einzelförderung durch Nutzung von Lernsoftware als Ersatz von haptischem Anschauungsmaterial verwandt werden.

- Lehrer vermissen WLAN insbesondere in den Teilstandorten, um Internetrecherche und Zugriff auf Ubuntu-Server zwecks Datenablage der Lernsoftwareergebnisse realisieren zu können.
- Förderkurs Schülerzeitung ersetzt aufgrund Lehrermangels derzeit die PC-AG. Vermittlung von Basismedienkompetenzen ist momentan ausschließlich im Unterricht oder in Projekten implementiert.
- Zwei Klassen besitzen weder Beamer und Dokumentenkameras, da fehlende abgesprochene Ausstattung dieser Klassen mit Interaktiven Boards
- Lehrer bilden sich privat und im Schneeballsystem hinsichtlich der Erstellung von Padlets zur Veröffentlichung eigener Lernvideos weiter
- Einrichtung von Iserv durch LAPs
Einarbeitung aller Kollegen in Dateiablage und Nutzung von Iserve um eine schnelle Nutzung zu gewährleisten:
Zuständigkeit pro Jahrgang Schulleitung und je ein LAP