

# Medienkonzept der Regenbogenschule Möllen

Verfasserinnen: Frau Hartmann, Frau Missong

Beschluss der Lehrerkonferenz: 03.02.2020

Beschluss der Schulkonferenz: 12.03.2020

Evaluation: Ende Schuljahr 2020/21

# Inhaltsverzeichnis

## **1. Leitbild**

1.1 Landesseitige Vorhaben

## **2. Pädagogisches Konzept**

2.1 Unterrichtsbezogene Entwicklungsziele

2.2 Integration des Medienkompetenzrahmens NRW in das schulinterne Curriculum

## **3. Technisches Konzept**

3.1 Ist-Zustand

3.2 Ausstattungsplanung

Kurzfristige Planungen

Langfristige Planungen

3.3 Zusammenfassung der Ausstattungsbedarfe

Kurzfristige Ausstattungsbedarfe

Langfristige Ausstattungsbedarfe

## **4. Fortbildungskonzept**

4.1 Fortbildungsbedarf

4.2 Kooperationspartner

## **5. Prozessbeschreibung**

5.1 Evaluation

5.2 Planungsschritte

5.3 Verantwortliche

*“Da die Digitalisierung auch außerhalb der Schule alle Lebensbereiche und – in unterschiedlicher Intensität – alle Altersstufen umfasst, sollte das Lernen mit und über digitale Medien und Werkzeuge bereits in den Schulen der Primarstufe beginnen. Durch eine pädagogische Begleitung der Kinder und Jugendlichen können sich frühzeitig Kompetenzen entwickeln, die eine kritische Reflektion in Bezug auf den Umgang mit Medien und über die digitale Welt ermöglichen.”*

KMK Strategiepapier, 12/2016<sup>1</sup>

## **1 Leitbild**

Die Regenbogenschule hat das Ziel, ihre Schülerinnen und Schüler in einer positiven Lern- und Lebensatmosphäre erforderliche Schlüsselqualifikationen für eine erfolgreiche schulische Orientierung, eine gesellschaftliche Partizipation sowie ein selbstbestimmtes Leben zu vermitteln. Wir legen besonderen Wert darauf, die Gesamtpersönlichkeit der Kinder zu entwickeln und dabei Heterogenität und individuelle Lernvoraussetzungen zu berücksichtigen. Die Digitalisierung und der damit einhergehende dynamische Wandel der Lebenswelt, der Gesellschaft, des Berufs- sowie des Privatlebens durch Innovationen und Weiterentwicklungen bringt immer neue Chancen und Herausforderungen mit sich. Unsere Schule möchte durch ein zeitgemäßes Bildungsangebot dazu beitragen, den Kindern zu ermöglichen, die in einer digitalen Gesellschaft erforderlichen Kompetenzen zu erwerben. Dabei beachtet die Schule die Bedürfnisse von Schülerinnen und Schülern bei den Schulübergängen und bildet im Sinne der Chancengleichheit Netzwerke mit anderen Schulen in der Region. Unsere Schule bemüht sich um die Schaffung schulübergreifender Standards im Bereich des Arbeitens mit digitalen Medien.

### **1.1 Landesseitige Vorgaben**

In den aktuellen Lehrplänen des Landes NRW<sup>2</sup> ist bereits die Einbeziehung digitaler Medien und Werkzeuge in nahezu allen Fächern intendiert. Auch die angehenden Lehrkräfte werden dazu verpflichtet, Unterrichtsbesuche mit digitalen Medien zu gestalten. In der gemeinsamen Erklärung der Landesregierung, des Städtetages NRW, des Landkreistages NRW und des Städte- und Gemeindebundes NRW<sup>3</sup> „Schule in der digitalen Welt“ verpflichten sich die Schulträger den Digitalisierungsprozess der Schulen zu unterstützen. Der Medienkompetenzrahmen Medienpass

---

<sup>1</sup> Bildung in der digitalen Welt - KMK.“ 8. Dez. 2016  
[https://www.kmk.org/fileadmin/Dateien/pdf/PresseUndAktuelles/2016\\_Bildung\\_digitale\\_Welt\\_Webversion.pdf](https://www.kmk.org/fileadmin/Dateien/pdf/PresseUndAktuelles/2016_Bildung_digitale_Welt_Webversion.pdf). Aufgerufen am 19. November 2019

<sup>2</sup> "Lehrplannavigator - Schulentwicklung NRW." 8 Mai. 2017, <https://www.schulentwicklung.nrw.de/lehrplaene/>. Aufgerufen am 19. November 2019.

<sup>3</sup> „Schule in der digitalen Welt“  
[https://www.schulministerium.nrw.de/docs/bp/Ministerium/Presse/Pressekonferenzen/Archiv/2016/2016\\_12\\_20-Umsetzung-GuteSchule2020/02c-Gemeinsame-Erklärung.pdf](https://www.schulministerium.nrw.de/docs/bp/Ministerium/Presse/Pressekonferenzen/Archiv/2016/2016_12_20-Umsetzung-GuteSchule2020/02c-Gemeinsame-Erklärung.pdf) Aufgerufen am 19. Juli 2019

NRW<sup>4</sup> ist als Grundlage für die Unterrichtsentwicklung mit digitalen Medien und Werkzeugen vom Land vorgesehen. In der im Oktober 2017 veröffentlichten Version ist der Medienkompetenzrahmen NRW durch eine Schulmail vom 26.06.2018 für alle Schulen verpflichtend eingeführt worden.

Auf der Basis des Medienkompetenzrahmens NRW werden in den kommenden Jahren auch die Kernlehrpläne der Fächer die Nutzung digitaler Medien und Werkzeuge im Fachunterricht deutlich stärker als bisher verankern. Für die Grundschulen ist die Schulung von Kompetenzen nach dem Medienkompetenzrahmen NRW verbindlich. Ihre Aufgabe wird es sein, die Grundlagen im Bereich Medienkompetenz bei den Schülerinnen und Schülern zu schaffen.

## **2 Pädagogisches Konzept**

### **2.1 Unterrichtsbezogene Entwicklungsziele**

Die Regenbogenschule wird die Unterrichtsentwicklung mit digitalen Medien und Werkzeugen auf der Grundlage des Medienkompetenzrahmens NRW in den kommenden Jahren vorantreiben und die Nutzung digitaler Medien und Werkzeuge und die Entwicklung der Medienkompetenz der Schülerinnen und Schüler in dem schulinternen Curriculum verankern. Hierdurch sollen folgende Ziele erreicht werden:

- Die Lehrkräfte nutzen digitale Medien und Werkzeuge in allen Fächern regelmäßig zur Gestaltung des Unterrichts.

Das meint unter anderem:

- die anschauliche Darstellung von Inhalten, Präsentation von Medien, etwa Videoclips, Fotos, Animationen, interaktive Inhalte usw.
  - die individuelle Förderung der Schülerinnen und Schüler durch Nutzung passgenauer Übungsangebote (z.B. Apps zum Üben bei Sprachproblemen)
  - die Diagnose von Lernständen durch digitale Testformate
  - das möglichst unmittelbare Feedback zu Lernprozessen der Schülerinnen und Schüler, etwa durch spielerische Abfrageformate
  - zur Gestaltung von Lernangeboten durch interaktive Online-Übungen (z.B. Learning Apps und ähnlichem)
  - zur Vermittlung von Medienkompetenz im Sinne des Lehrens mit und über Medien
- Die Schülerinnen und Schüler nutzen regelmäßig digitale Medien und Werkzeuge in allen Fächern. Dabei geht es nicht primär um die Medien und Werkzeuge selbst, sondern ihre gewinnbringende lösungsorientierte Nutzung. Schülerinnen und Schülern soll so ermöglicht werden, die grundlegenden Kompetenzen des 21. Jahrhunderts (4K: Kritik, Kommunikation, Kreativität, Kollaboration) zu erwerben und zu nutzen, um

---

<sup>4</sup> "Medienpass NRW." <https://www.medienpass.nrw.de/>. Aufgerufen am 19. März 2019.

- Lernprozesse zu gestalten
- Medienkompetenz, in der begleiteten Nutzung digitaler Medien, zu erwerben
- Lernprozesse zu dokumentieren
- gemeinsam / kollaborativ mit anderen Schülerinnen und Schülern zu arbeiten
- in selbstgesteuerten Lernangeboten eigenständig zu arbeiten
- Medienprodukte zu erstellen
- Die Lehrkräfte nutzen digitale Medien und Werkzeuge darüber hinaus, um
  - sich untereinander zu vernetzen und dadurch die Teamarbeit zu stärken
  - sich in ihrer Nutzung digitaler Medien weiter zu professionalisieren
  - gemeinsam Unterrichtsmaterialien zu erarbeiten, zu teilen und zu nutzen
  - die Kommunikation innerhalb der Schule und darüber hinaus effizienter zu machen
  - schulorganisatorische Prozesse zu vereinfachen
- Die Lehrkräfte sind einheitlich mit digitalen Endgeräten (iPads) ausgestattet, um auf einer gemeinsamen Basis zu arbeiten, welche die gegenseitige Unterstützung erleichtert.
- Der Einsatz von digitalen Medien und Werkzeugen soll möglichst flexibel und nicht an feste Orte innerhalb der Schulgebäude oder Klassenräume gebunden sein. Damit soll es möglich werden, den Einsatz den Unterrichtsszenarien anzupassen (z. B. individuelles Arbeiten, Partner- oder Gruppenarbeit).
- Es sollen mobile Schulgeräte (iPads) für Schülerinnen und Schüler vorhanden sein. Diese Geräte bilden die Basis für die Nutzung digitaler Medien und Werkzeuge durch Schülerinnen und Schüler.
- In der Unterrichtsgestaltung mit digitalen Medien und Werkzeugen sollen online verfügbare Angebote, Apps und Programme unter Berücksichtigung datenschutzrechtlicher Vorgaben genutzt werden.
- Um eine Kontinuität der Arbeit mit digitalen Medien und Werkzeugen zu gewährleisten, soll es möglich sein, Inhalte, Arbeitsstände etc. über einen Speicher verfügbar zu machen (Logineo NRW).
- Die Nutzung digitaler Medien und Werkzeuge wird für Schülerinnen und Schüler wie Lehrkräfte zu einem ganz normalen Bestandteil des schulischen Alltags, nicht anders als heute die Nutzung von Heft und Buch, Tafel und Overheadprojektor oder CD- und DVD-Player. Überwiegend werden die digitalen Medien und Werkzeuge gegenwärtig genutzte Medien ergänzen, zum Teil auch ersetzen.

## 2.2 Integration des Medienkompetenzrahmens NRW in das schulinterne Curriculum

Durch die Integration des Medienkompetenzrahmens NRW in unsere schulinternen Lehrpläne wird eine systematische, fächerübergreifende Vermittlung von Medienkompetenzen ermöglicht. Der Medienkompetenzrahmen NRW besteht aus sechs Kompetenzbereichen mit insgesamt 24 Teilkompetenzen, deren Oberpunkte im Folgenden zusammenfassend dargestellt werden.

- 1. „Bedienen und Anwenden** beschreibt die technische Fähigkeit, Medien sinnvoll einzusetzen und ist die Voraussetzung jeder aktiven und passiven Mediennutzung.
- 2. Informieren und Recherchieren** umfasst die sinnvolle und zielgerichtete Auswahl von Quellen sowie die kritische Bewertung und Nutzung von Informationen.
- 3. Kommunizieren und Kooperieren** heißt, Regeln für eine sichere und zielgerichtete Kommunikation zu beherrschen und Medien verantwortlich zur Zusammenarbeit zu nutzen.
- 4. Produzieren und Präsentieren** bedeutet, mediale Gestaltungsmöglichkeiten zu kennen und diese kreativ bei der Planung und Realisierung eines Medienproduktes einzusetzen.
- 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.
- 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.“<sup>5</sup>

---

<sup>5</sup> Quelle: Medienberatung NRW (Hrsg.). 2018. Informationsbroschüre zum Medienkompetenzrahmen NRW. Online unter:  
[https://www.medienpass.nrw.de/sites/default/files/media/LVR\\_ZMB\\_MKR\\_Broschuere\\_Final\\_1.pdf](https://www.medienpass.nrw.de/sites/default/files/media/LVR_ZMB_MKR_Broschuere_Final_1.pdf)

1. BEDIENEN UND ANWENDEN	2. INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN	3. KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN	4. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN	5. ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN	6. PROBLEMLÖSEN UND MODELLIEREN
<b>1.1 Medienausstattung (Hardware)</b> Medienausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen	<b>2.1 Informationsrecherche</b> Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden	<b>3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse</b> Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen	<b>4.1 Medienproduktion und Präsentation</b> Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen	<b>5.1 Medienanalyse</b> Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren	<b>6.1 Prinzipien der digitalen Welt</b> Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen
<b>1.2 Digitale Werkzeuge</b> Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen	<b>2.2 Informationsauswertung</b> Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten	<b>3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln</b> Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten	<b>4.2 Gestaltungsmittel</b> Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen	<b>5.2 Meinungsbildung</b> Die interessengeleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen	<b>6.2 Algorithmen erkennen</b> Algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten erkennen, nachvollziehen und reflektieren
<b>1.3 Datenorganisation</b> Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen; Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren	<b>2.3 Informationsbewertung</b> Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten	<b>3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft</b> Kommunikations- und Kooperationsprozesse im Sinne einer aktiven Teilhabe an der Gesellschaft gestalten und reflektieren; ethische Grundsätze sowie kulturell-gesellschaftliche Normen beachten	<b>4.3 Quellendokumentation</b> Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden	<b>5.3 Identitätsbildung</b> Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen	<b>6.3 Modellieren und Programmieren</b> Probleme formalisiert beschreiben, Problemlösestrategien entwickeln und dazu eine strukturierte, algorithmische Sequenz planen; diese auch durch Programmieren umsetzen und die gefundene Lösungsstrategie beurteilen
<b>1.4 Datenschutz und Informationssicherheit</b> Verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten umgehen; Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten	<b>2.4 Informationskritik</b> Unangemessene und gefährdende Medieninhalte erkennen und hinsichtlich rechtlicher Grundlagen sowie gesellschaftlicher Normen und Werte einschätzen; Jugend- und Verbraucherschutz kennen und Hilfs- und Unterstützungsstrukturen nutzen	<b>3.4 Cybergewalt und -kriminalität</b> Persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und -kriminalität erkennen sowie Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten kennen und nutzen	<b>4.4 Rechtliche Grundlagen</b> Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- (u.a. des Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u.a. Lizenzen) überprüfen, bewerten und beachten	<b>5.4 Selbstregulierte Mediennutzung</b> Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen	<b>6.4 Bedeutung von Algorithmen</b> Einflüsse von Algorithmen und Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt beschreiben und reflektieren



(Abb. entnommen aus: <https://medienkompetenzrahmen.nrw>)

Langfristiges Ziel ist es, die 24 Teilkompetenzen des Medienkompetenzrahmens NRW mehrfach und verbindlich in den Fächern und Unterrichtsvorhaben abzubilden. Die schulinternen Lehrpläne werden nach und nach durch die Fachkonferenzen gesichtet und die Förderung von Teilkompetenzen aus dem Medienkompetenzrahmen NRW integriert. Es wird erfasst, wie einzelne Teilkompetenzen bereits in der Schule vermittelt werden und welche Inhalte in der Zukunft geplant sind. Dabei findet der Grundsatz des Primats der Pädagogik vor der Technik Berücksichtigung: Die Vermittlung von Medienkompetenz dient als Voraussetzung einer erfolgreichen und selbstbestimmten Teilhabe am kulturellen und gesellschaftlichen Leben sowie zur Weiterentwicklung des Lernens durch die Nutzung digitaler Medien.

Die folgende Übersicht liefert eine Zusammenfassung der bisher vorgenommenen Zuordnungen der Unterrichtsvorhaben zu den Zielen des Medienkompetenzrahmens NRW. Da die Integration der Kompetenzen ein durch praktische Erfahrungen zu reflektierender Prozess ist, ist diese Auflistung als erster Entwicklungsschritt anzusehen, der mittel und langfristig weiterentwickelt wird. Die aufgeführten Unterrichtsvorhaben sind in den schulinternen Lehrplänen konkreter dargestellt.

Medienkompetenz / Ziel	Klassenstufe(n)	Inhalt / Methode	Material
<b>1. BEDIENEN UND ANWENDEN</b> 			
<b>1.1 Medienausstattung (Hardware)</b> Medienausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen	ab Klasse 1/2	- Praktische Arbeit am PC: Kennenlernen der Hardware einschl. aller Begrifflichkeiten (SU/Deutsch); erste Erfahrungen mit der Software (mit dem Computer malen (Kunst), lesen (Antolin), schreiben (z.B. lautieren im AU) (Deutsch); erste kleine Recherchen im Internet (Tiersteckbriefe (SU)); Sichere Regeln im Umgang mit dem PC besprechen (tägliche Zeitvorgaben in Absprachen mit den Eltern, immer in Anwesenheit eines Erwachsenen (SU))	WLAN, PC's, Präsentationstechnik, „PC-Führerschein“ für Kinder, Heft 1  <a href="http://www.toniklix.de/">http://www.toniklix.de/</a> >> Maus-, Tastentraining
	ab Klasse 3/4	- Kinderwebsites einsetzen zur kurzfristigen Recherche einzelner Themen (z.B. im SU)	WLAN, PC's, Präsentationstechnik <a href="http://www.seitenstark.de">http://www.seitenstark.de</a>
		Basiswissen: - Rechtschreibhilfe (Word) - Bilder kopieren - Einfügen von Grafiken - Druckfunktion	WLAN, PC's, Präsentationstechnik,
<b>1.2 Digitale Werkzeuge</b> Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen	ab Klasse 3/4	- Arbeit mit dem Medienpass NRW	-WLAN, PC's, Präsentationstechnik, möglichst Medienpass NRW
<b>1.3 Datenorganisation</b> Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen; Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren	ab Klasse 3/4	- Praktische Arbeit am PC: Erlernen von Ordnerstrukturen, erstellen und löschen von Ordnern, abspeichern von Dokumenten	WLAN, PC's, Präsentationstechnik, „PC-Führerschein“ für Kinder, Heft 1
<b>1.4 Datenschutz und Informationssicherheit</b> Verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten umgehen, Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten	Klasse 4	- Internet Fibel - Medienkoffer der Internauten (vorbereitete Unterrichtseinheit zum Umgang mit personenbezogenen Daten)	
		- einen Mediennutzungsvertrag erstellen, Beispiele geben und die Möglichkeit der Erstellung ans Elternhaus weiterleiten	<a href="http://www.mediennutzungsvertrag.de">www.mediennutzungsvertrag.de</a>
		- Unterrichtseinheit „Jugend und Internet“ (Persönliche Daten, Kommunikation im Netz, Sicheres Suchen)	<a href="http://www.medien-in-dieschule.de/unterrichtseinheiten/jugend-und-internet/jugend-und-internet-moduluebersicht/">http://www.medien-in-dieschule.de/unterrichtseinheiten/jugend-und-internet/jugend-und-internet-moduluebersicht/</a> >> Aufbau der Unterrichtseinheit und dazugehörige Arbeitsmaterialien

Medienkompetenz / Ziel	Klassenstufe(n)	Inhalt / Methode	Material
<b>2. INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN</b> 			
<b>2.1 Informationsrecherche</b> Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden	ab Klasse 1/2	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Suchen und Finden in Wörterlisten, in Lexikas, im Internet</li> <li>- Bibliotheksangebote nutzen</li> </ul>	WLAN, PC's, Präsentationstechnik, Fibel, Wörterlisten, Wörterbuch, Lernbox, Lexika, Lernprogramme z.B. Lernwerkstatt, Internetplattformen z.B. Antolin, Internet ABC, Blinde Kuh, Frag Finn, kidsville, Seitenstark, wikipedia, googlemaps
	ab Klasse 3/4	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Nachschlagen im Wörterbuch, in Lexika</li> <li>- Suchmaschinen – Wie finde ich was?</li> <li>- Internetrecherche zu Unterrichtsthemen</li> </ul>	
<b>2.2 Informationsauswertung</b> Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten	ab Klasse 1/2	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lernplakate auf Basis der Informationsrecherche</li> <li>- Informationen strukturieren, ordnen z.B. Mindmap</li> <li>- Medienführerschein</li> </ul>	WLAN, PC's, Präsentationstechnik, Schulbücher, Arbeitsblätter, Plakate, CDs, CD-Player, DVDs, DVD-Player, Bluray, Bluray-Player, Fernseher, Powerpoint
	ab Klasse 3/4	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lernplakate oder Vorträge auf Basis der Informationsrecherche</li> <li>- Medienführerschein</li> </ul>	
<b>2.3 Informationsbewertung</b> Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten	ab Klasse 1/2	<ul style="list-style-type: none"> <li>- PC Führerschein durchführen</li> </ul>	WLAN, PC's, Präsentationstechnik, PC-Führerschein für Kinder, Internetführerschein, Werbematerial aus Zeitungen, Prospekten, Fernsehen, Internet AJS Medien Arbeitshilfe Internauten.de
	ab Klasse 3/4	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Internetführerschein durchführen</li> <li>- Onlinewerbung analysieren</li> <li>- Regeln zum sinnvollen Umgang mit Unterhaltungsmedien</li> <li>- eigene Mediennutzung hinterfragen</li> </ul>	
<b>2.4 Informationskritik</b> Unangemessene und gefährdende Medieninhalte erkennen und hinsichtlich rechtlicher Grundlagen sowie gesellschaftlicher Normen und Werte einschätzen; Jugend- und Verbraucherschutz kennen und Hilfs- und Unterstützungsstrukturen nutzen	ab Klasse 1/2	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Gespräche, Bilder und Rollenspiele</li> </ul>	WLAN, PC's, Präsentationstechnik, AJS Medien Arbeitshilfe, Klicksafe Lernmodule, Internet ABC, Planet Schule-Unbekannte im Netz, Internauten.de
	ab Klasse 3/4	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lügner und Betrüger im Internet</li> </ul>	

Medienkompetenz / Ziel	Klassenstufe(n)	Inhalt / Methode	Material
<b>3. KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN</b> 			
	ab Klasse 3/4	- Seitenstark Chats - Chatten, Teilen, Schützen	WLAN, PC's, Präsentationstechnik, <a href="http://www.seitenstark.de">www.seitenstark.de</a> , <a href="http://www.bmfsfj.de">www.bmfsfj.de</a>
<b>3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln</b> Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten	ab Klasse 3/4	- Respekt im Netz - Netiquette	WLAN, PC's, Präsentationstechnik, <a href="http://www.planet-schule.de">www.planet-schule.de</a> (Immer cool bleiben - Respekt im Internet)
<b>3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft</b> Kommunikations- und Kooperationsprozesse im Sinne einer aktiven Teilhabe an der Gesellschaft gestalten und reflektieren; ethische Grundsätze sowie kulturell-gesellschaftliche Normen beachten	Klasse 4	- Medienscouts NRW	WLAN, PC's, Präsentationstechnik, <a href="http://www.medienscouts-nrw.de">www.medienscouts-nrw.de</a>
<b>3.4 Cybergewalt und -kriminalität</b> Persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und -kriminalität erkennen sowie Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten kennen und nutzen	Klasse 4	- Cybermobbing ist nicht cool	WLAN, PC's, Präsentationstechnik, <a href="https://bildungsserver.nrw.de">https://bildungsserver.nrw.de</a> (Themen, Medienbildung, Jugendmedienschutz, Sicherheit im Internet und beim Handy, Cybermobbing ist nicht cool)

Medienkompetenz / Ziel	Klassenstufe(n)	Inhalt / Methode	Material
<b>4. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN</b> 			
<b>4.1 Medienproduktion und Präsentation</b> Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen	ab Klasse 3/4	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Plakate zu verschiedenen Themen erstellen und gestalten (zu Literaturprojekten, SU-Themen)</li> <li>- Gestalten von Hörspielen</li> </ul>	WLAN, PC´s, Präsentationstechnik, <a href="http://www.auditorix.de">www.auditorix.de</a> , EasiSpeak-Mikro, <a href="http://www.ohrenspitzer.de/ohrenspitzerkoffer">www.ohrenspitzer.de/ohrenspitzerkoffer</a> , Mini-Tonstudio aus dem Auditorix-Hörkoffer
<b>4.2 Gestaltungsmittel</b> Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen	ab Klasse 3/4	- Videos im Unterricht	WLAN, PC´s, Präsentationstechnik, Ipad/Tablet oder Digitalkamera mit Videofunktion
<b>4.3 Quellendokumentation</b> Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden	Klasse 4	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Was ist eine Quellangabe? (Autoren, Urheber kennenlernen sowie deren Nutzung und Angabe)</li> <li>- Kopieren und einfügen</li> <li>- eigene Ergebnisse kennzeichnen</li> <li>- Lizenzen beachten</li> </ul>	WLAN, PC´s, Präsentationstechnik
<b>4.4 Rechtliche Grundlagen</b> Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- (u.a. des Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u.a. Lizenzen) überprüfen, bewerten und beachten	Klasse 4	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Persönlichkeitsrechte wahren</li> <li>- Fotos und Videos nur mit Zustimmung veröffentlichen</li> </ul>	WLAN, PC´s, Präsentationstechnik

Medienkompetenz / Ziel	Klassenstufe(n)	Inhalt / Methode	Material
<b>5. ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN</b>			
<b>5.1 Medienanalyse</b> Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren	ab Klasse 1/2	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Morgenkreis: Mediennutzung am Wochenende ansprechen</li> <li>- verschiedene Medien kennen lernen und damit umgehen</li> <li>- eine schulinterne Bibliothek kennen- und nutzenlernen</li> </ul>	WLAN, PC's, Präsentationstechnik, Bilder, Bücher, Filme, Hörspiele, Spiele, Fernsehen
	ab Klasse 3/4	<ul style="list-style-type: none"> <li>- UE: Schule früher und heute: Wandel der Medien</li> <li>- UE: Werbung in verschiedenen Medien erkennen</li> </ul>	
<b>5.2 Meinungsbildung</b> Die interessengeleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen	ab Klasse 3/4	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Werbung, Nutzen von (Bildschirm-) Medien kritisch hinterfragen</li> <li>- Zeitung: Untersuchen von Artikeln und kritische Analyse (Mediacampus)</li> </ul>	WLAN, PC's, Präsentationstechnik, Tageszeitung, Zeitschriften, Werbeflyer
<b>5.3 Identitätsbildung</b> Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen	Klasse 4	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Wie beeinflusst die Werbung die eigene Identität?</li> <li>- UE: „Fiktive Wirklichkeit“ in Medien erkennen und von der Realität abgrenzen, bekannte Medienidentitäten (z.B. Youtube-Stars) kritisch hinterfragen</li> </ul>	WLAN, PC's, Präsentationstechnik, Computerspiele / Youtube
<b>5.4 Selbstregulierte Mediennutzung</b> Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen	Klasse 4	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Den eigenen Medienkonsum von Bildschirmmedien kritisch hinterfragen (Beobachtungsbogen, Tagebuch führen, Fragebogen)</li> <li>- Den schulischen PC-Raum immer selbstständiger nutzen (z.B. Recherche, Antolin, Lernwerkstatt, Suchmaschinen)</li> <li>- Smartphone und Soziale Medien: Individuelle Nutzung ermitteln, kritisch hinterfragen, Gefahren benennen</li> <li>- Selbstständige Nutzung der Schülerbibliothek</li> </ul>	WLAN, PC's, Präsentationstechnik, Bücherei

Medienkompetenz / Ziel	Klassenstufe(n)	Inhalt / Methode	Material
<b>6. PROBLEMLÖSEN UND MODELLIEREN</b> 			
<b>6.1 Prinzipien der digitalen Welt</b> Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen	Klasse 2/3/4	Minibiber (www.minibiber.ch) Aufgabensammlung, inkl. AB, KV und Material KV zum Ausdrucken	WLAN, PC's, Präsentationstechnik, ausgedruckte AB und Materialien
	ab Klasse 3/4	Planet Schule (https://www.planetschule.de/sf/spezial/grundschule/medienbildung.php) Sendereihe „Elli Online“ (Trickfilme) und „Knietsche“	WLAN, PC's, Präsentationstechnik
<b>6.2 Algorithmen erkennen</b> Algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten erkennen, nachvollziehen und reflektieren	ab Klasse 3/4	Bundeswettbewerb Informatik Biber (https://www.bwinf.de/biber/) Übungen der vergangenen Wettbewerbe, App (Biber App, kostenlos)	WLAN, PC's, Präsentationstechnik, Übungen: Tablet (App)
<b>6.3 Modellieren und Programmieren</b> Probleme formalisiert beschreiben, Problemlösestrategien entwickeln und dazu eine strukturierte, algorithmische Sequenz planen; diese auch durch Programmieren umsetzen und die gefundene Lösungsstrategie beurteilen	Klasse 3/4	UE „Programmieren“ UE „Programmieren mit den Ozobots“	WLAN, PC's, Präsentationstechnik, schuleigene Ozobots
<b>6.4 Bedeutung von Algorithmen</b> Einflüsse von Algorithmen und Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt beschreiben und reflektieren	ab Klasse 3/4	Fake News im Internet Unterrichtsreihe „Praxis Grundschule“ 03-2018 Westermann Verlag: Lernen mit digitalen Medien	WLAN, PC's, Präsentationstechnik, Ipad/Tablet mit Internetzugang KV M1-M7

Bei den Angaben zur technischen Ausstattung beschränken wir uns auf die allgemeine Beschreibung zur Anzahl der verfügbaren, noch sinnvoll im Unterricht nutzbaren Geräte.

- 4 Activboards (R104, R107, R201, R205)
- 4 Laptops
- 10 Schüler-Tablets
- 11 PCs
- 2 transportable Beamer
- 1 Dokumentenkamera
- 1 PC (Lehrerarbeitsplatz)
- 1 netzwerkfähiger Drucker
- 10 Ozobots

### **3.2 Ausstattungsplanung**

Um die oben aufgeführten Kompetenzen in der geplanten Weise im Schulalltag umsetzen zu können, bedarf es einer an die pädagogischen Ziele angepassten technischen Ausstattung.

#### **Kurzfristige Planungen**

In der unmittelbaren Zukunft sollen durch eine grundlegende IT-Ausstattung unter Einbeziehung bereits vorhandener Strukturen die Grundlagen für die weitere Entwicklung gelegt werden. Zu einer lernförderlichen, alltagstauglichen IT-Infrastruktur gehören demnach im ersten Schritt:

- Ein möglichst breitbandiger, verlässlicher Internetzugang für das komplette Schulgebäude, welcher
  - von den Klassenräumen, den Fachräumen sowie dem Lehrerzimmer aus zugänglich ist.
  - mehreren Lehrkräften gleichzeitig ermöglicht digitale Inhalte aus dem Internet abzurufen und im Fall von Videos zu streamen (z.B. über EDMOND NRW<sup>6</sup>).
  - einer größeren Zahl von Schülerinnen und Schülern erlaubt, gleichzeitig onlinegestützte Angebote zu nutzen.
- Eine Möglichkeit für Lehrkräfte, im gesamten Gebäude über WLAN mit mobilen Geräten auf das Internet zuzugreifen, um im Klassenraum und darüber hinaus ohne Anbindung beweglich zu bleiben.
  - Um die Arbeit der Lehrkräfte zu vereinfachen, sollte dieses ein geschlossenes WLAN sein, welches nur für die Lehrkräfte und Schulpersonal zugänglich ist.
- In allen noch fehlenden Räumen sollte es Präsentationsmöglichkeiten geben in Form eines Activboards, welches mit den Endgeräten der Lehrkräfte über Kabel oder WLAN verbunden werden kann.

Des Weiteren sollte es Präsentationsmöglichkeiten geben:

---

<sup>6</sup> "EDMOND NRW." <http://www.edmond-nrw.de/>. Aufgerufen am 15 Mai. 2018.

- über Dokumentenkameras, welche mit dem Endgerät der Lehrkraft oder dem Activboard gekoppelt werden können.
- über eine Nutzung des Lehrergerätes (iPad) in Kombination mit Apple TV als Dokumentenkamera (angebunden über Kabel oder WLAN).
- Zunächst nutzen Lehrkräfte digitale Medien und Werkzeuge für die Gestaltung von Unterricht, um
  - mit der Nutzung vertraut zu werden und Selbstsicherheit zu gewinnen.
  - verschiedene Möglichkeiten auszutesten und in den eigenen Unterricht zu integrieren.
- Schülerinnen und Schüler werden in die Nutzung digitaler Medien und Werkzeuge einbezogen.
- Schaffung der infrastrukturellen Voraussetzungen für die Einführung und Nutzung von Logineo NRW für die Lehrkräfte der Schulen.
- Bereitstellung von mobilen Endgeräten (iPads) für alle Lehrkräfte.
- Die Schule beginnt, auf der Grundlage des Medienkompetenzrahmens NRW die schulinternen Lehrpläne zu überarbeiten und entwickelt auf dieser Basis das Medienkonzept weiter. Dabei werden auch externe Partner wie Bibliotheken, die Polizei, die Jugendhilfe etc. mit einbezogen, da diese die Arbeit der Lehrkräfte sinnvoll ergänzen können.

### **Langfristige Planungen**

- Alle Lehrkräfte nutzen digitale Medien und Werkzeuge weiterhin regelmäßig in ihrem Unterricht.
- Es sollen Sätze mit Geräten für eine 1:1 Ausstattung der Schülerinnen und Schüler angeschafft werden.
- Die Entwicklung der schuleigenen Lehrpläne auf der Grundlage des Medienpass NRW wird abgeschlossen.
- Der Einsatz von digitalen Medien und Werkzeugen ist an der Schule systemisch verankert in den Fachlehrplänen auf der Basis des Medienkompetenzrahmens NRW.
- Es ist in allen Klassenstufen möglich, mobile digitale Geräte in die Unterrichtsgestaltung zu integrieren.
- EDMOND NRW wird genutzt,
  - von Lehrkräften, um Medien im Unterricht zu präsentieren und bereitzustellen.
  - von Schülerinnen und Schülern, um Medien im Unterricht rezeptiv und produktiv zu nutzen (z.B. mittels EDU ID<sup>7</sup>).
- Die Schulen verfügen über einen Back-Up-Internetzugang, der zumindest einen Zugang für Lehrkräfte erlaubt, so dass sie mit ihren Planungen und Unterrichtsvorbereitungen nicht in der Luft hängen.

---

<sup>7</sup> "EDMOND NRW | EDU IDs Beschreibung | EDMOND NRW - Medien ..." [http://www.edmondnrw.de/wp/323-EDU\\_IDS\\_Beschreibung](http://www.edmondnrw.de/wp/323-EDU_IDS_Beschreibung). Aufgerufen am 15. Mai. 2017.

### **3.3 Zusammenfassung der Ausstattungsbedarfe**

#### **Kurzfristige Ausstattungsbedarfe**

- 50 iPads (inklusive Hüllen und Ladekoffer)
- 7 Lehrer iPads (inklusive Hüllen)
- 2 Scanner
- 1 Dokumentenkamera
- 1 netzwerkfähiger Drucker
- 10 Ozobots
- 20 elektronische Mikroskope
- 1 iMac
- 3 PCs
- 4 Laptops
- 1 Lautsprecheranlage für die Aula
- 1 Beamer für die Aula mit großer Leinwand
- 5 Activboards
- Betriebssoftware
- Apple TV

#### **Langfristige Ausstattungsbedarfe**

- 50 weitere iPads (inklusive Hüllen und Ladekoffer)
- 5 weitere Lehrer iPads (inklusive Hüllen)
- 1 weiterer netzwerkfähiger Drucker
- 2 weitere Laptops
- 1 weiteres Activboard

## **4 Fortbildungskonzept**

### **4.1 Fortbildungsbedarf**

Lernen mit digitalen Medien und Werkzeugen bedeutet auch, dass Lehrkräfte selbst die Kompetenzen dazu erwerben müssen. Ein wichtiger Bestandteil davon besteht in eigenen Erfahrungen aus der Unterrichtspraxis. Die Qualifizierung der Lehrkräfte erfolgt schrittweise und unterrichtsbegleitend.

- Die Schule erhält Fortbildungen, u. a. durch die Medienberater des Kompetenzteams des Kreis Wesel (KT Wesel)
  - zum Einsatz von digitalen Medien und Werkzeugen im Unterricht.
  - zu Arbeitsformen mit digitalen Werkzeugen.
  - zu beispielhaften digitalen Medien und Werkzeugen.
  - zum Thema Urheberrecht bei der Nutzung digitaler Medien.
  - zum Thema Datenschutz beim Arbeiten mit digitalen Plattformen, mit Apps usw.
  - zur Nutzung von Logineo NRW (Vernetzung im Kollegium und zur Organisation schulischer Prozesse).

- zur Gestaltung von Lernprozessen mit digitalen Medien und Werkzeugen.
- Zur fachlichen Unterrichtsentwicklung mit digitalen Medien und Werkzeugen nutzt die Schule Angebote der Fachmoderatoren des KT Wesel.
- Das Kollegium vernetzt sich mit den Grundschulen des Kreises Wesel und institutionalisiert dadurch einen regelmäßigen Austausch von Erfahrungen zur Unterrichtsgestaltung mit digitalen Medien und Werkzeugen.
- Im Kollegium wird das Format der Mikrofortbildung genutzt, um beispielsweise in Pausen im Zeitrahmen von 15 Minuten, Erfahrungen zur Nutzung einzelner digitaler Medien und Werkzeuge auszutauschen und weiterzugeben.
- In Form von pädagogischen Tagen zum Thema Unterrichtsentwicklung mit digitalen Medien und Werkzeugen werden größere Entwicklungsschritte angestoßen. Zu diesen pädagogischen Tagen wird zusätzlicher Input von außen geholt.
- Nach organisatorischen Möglichkeiten nutzt das Kollegium auch gegenseitige Hospitationen, um an gemachten Erfahrungen teilzuhaben.
- Einzelne Lehrkräfte werden darüber hinaus über entsprechende Foren und Kanäle (z.B. EDU Camps) neue Anregungen zur Weiterentwicklung in die Schule zu holen.

#### **4.2 Kooperationspartner**

- Elternabenden zur Handynutzung in der Jahrgangsstufe 3/4
- MINT freundliche Schule
- Haus der kleinen Forscher
- Stadtbibliothek Voerde
- Bibliothek Möllen
- BIPARCOURS
- Offener Ganzttag
- Klasse 2000

## **5 Evaluation und Prozessbeschreibung**

### **5.1 Evaluation**

Um den Erfolg der schulischen Entwicklung zu sichern, ist es sinnvoll, in regelmäßigen Abständen die Zielsetzungen und ihre Umsetzung einander gegenüberzustellen.

- Dazu sollen Befragungen der verschiedenen vom Entwicklungsprozess betroffenen Personengruppen (Lehrkräfte, Schülerinnen und Schüler, Eltern) vorgenommen werden.
- Geeignete Instrumente für Befragungen könnten sein:
  - Edkimo (für Lehrkräfte in NRW)
  - Fragebögen auf Papier
  - Google Forms<sup>8</sup>

---

<sup>8</sup> "Google Formulare: Kostenlos Umfragen erstellen und analysieren." <https://www.google.com/intl/de/forms/about/>. Aufgerufen am 12 Mai. 2019.

- Homepage der Schule
- Logineo NRW
- In späteren Phasen der Entwicklung kann auch der Medienpass NRW selbst als Indikator für den Erfolg des schulischen Entwicklungsprozesses genutzt werden.
- Zusätzlich werden Leistungsüberprüfungen unter Einbeziehung von Kompetenzen, welche Schülerinnen und Schüler im Zusammenhang mit der Nutzung von digitalen Medien und Werkzeugen erwerben sollen, Aufschluss über den Erfolg der schulischen Entwicklung geben.
- Darüber hinaus können von Schülerinnen und Schüler angelegte digitale Portfolios zur Überprüfung des Erfolges genutzt werden.

Aus den Ergebnissen der Befragungen wird dann abgeleitet, wo im schulischen Entwicklungsprozess nachgesteuert werden muss. Entsprechend sind die fachliche Unterrichtsentwicklung mit digitalen Medien und Werkzeugen und daraus folgend das Medienkonzept anzupassen.

## **5.2 Planungsschritte**

Die Entwicklung und Umsetzung des Medienkonzepts ist eine gesamtschulische Aufgabe. Die Gesamtkoordination wurde durch die Medienbeauftragte sowie die Schulleitung der Schule ausgeführt.

Die Fachkonferenzen arbeiten regelmäßig an den schulinternen Fachlehrplänen, um Medienkompetenzen gemäß dem Medienkompetenzrahmen NRW zu erweitern.

Die Leiter der Fachkonferenzen tragen die Informationen in der Lehrerkonferenz zusammen und erfassen auf der Basis der pädagogischen Grundlagen den Bedarf an technischer Ausstattung und Fortbildung. Das Medienkonzept wird regelmäßig evaluiert und fortgeschrieben.

## **5.3 Ansprechpartner**

Medienbeauftragte: Frau Battorra

Fortbildungskoordinatorin: Frau Missong