



Medienkonzept

Stand 2017



Inhalt

1. Einleitung.....	3
2. Unterrichtliche Verankerung.....	9
3. Ausstattung	14
3.1 Ist-Stand.....	14
3.2 Ziel	15
4. Außerunterrichtliche Verankerung	17
5. Fortbildung	17
5.1 Ist-Stand.....	17
5.2 Fortbildungsplanung	17
Literatur.....	17

1. Einleitung

Einleitung

Die neuen Informations- und Kommunikationstechniken, insbesondere die Verknüpfung leistungsfähiger multimedialer Computersysteme mit weltweiten mobilen Kommunikationsnetzen, bestimmen in jüngster Zeit die Diskussionen und Argumentationen auf politischer, wirtschaftlicher und gesellschaftlicher Ebene. „Internet“ und „Telekommunikation“ sind zu Schlüsselbegriffen in der Diskussion um den Wandel von der Industriegesellschaft hin zur Informations- und Kommunikationsgesellschaft geworden. Der schnelle und umfassende Zugriff auf Informationen wird zunehmend zum entscheidenden Wettbewerbsfaktor in einer von Globalisierung gekennzeichneten Gesellschaft. Damit wird der kompetente und verantwortungsbewusste Umgang mit den neuen Möglichkeiten der Telekommunikation neben der Informationsrecherche, -bewertung und -selektion zu einer Schlüsselqualifikation.

Vor dem Hintergrund dieser zunehmenden Vernetzung und Mobilität ergeben sich notwendigerweise auch veränderte und erweiterte Anforderungen an Schule und Bildung. Um diesen Rechnung zu tragen, *erweitert das vorliegende Konzept das Medienkonzept der Grundschule Loxten-Bockhorst von 2016* (vgl. Medienkonzept 2016) um die entsprechenden Aspekte. Eine zunehmend wichtigere Aufgabe von Schule und Unterricht ist es, Schülerinnen und Schülern einen Raum zur Entwicklung *handlungsorientierter und kritischer Medienkompetenz* anzubieten, um in der zukünftigen Medienwelt verantwortungsbewusst und kompetent mit und in Medien handeln zu können. Hierfür sind eine Reihe grundlegender Informations- und Kommunikationskompetenzen erforderlich:

- Die Fähigkeit, *gezielt Informationen zu recherchieren* und Suchstrategien problemadäquat anzuwenden;
- Die Fähigkeit, *Informationen zu bewerten* und zu selektieren;
- *Eigene Informationen mediengerecht aufzubereiten* und einer Öffentlichkeit verfügbar zu machen;
- *Medienvermittelt mit anderen Menschen zu kommunizieren* und dabei die Konventionen und Regelungen der Kommunikation im jeweiligen Medium einhalten;

Für Schule und Unterricht stellt sich in diesem Zusammenhang die Herausforderung, Kinder und Jugendliche auf diese gesamtgesellschaftlichen Herausforderungen vorzubereiten und die entsprechenden Informations- und Kommunikationskompetenzen im Unterricht angemessen umzusetzen. Der *Medienpass NRW* bietet hierfür einen adäquaten *Kompetenzrahmen* mit dem Ziel, „alle Kinder und Jugendlichen zu einem sicheren, kreativen und verantwortungsvollen Umgang mit Medien zu befähigen und neben einer umfassenden Medienkompetenz auch eine informatische Grundbildung zu vermitteln“ (LVR 2017). Dabei sollen die neuen Medien die traditionellen Medien in der Schule *nicht substituieren, sondern sinnvoll ergänzen*. Medienkompetenz darf sich im schulischen Kontext nicht ausschließlich auf 'Multimedia' und 'Internet' fokussieren, sondern muss die traditionellen Medien immer mit berücksichtigen. Dies schließt sowohl die *Medienkunde* (das Wissen über Medien, die „Sachkompetenz“), die *Medienrezeption* (das Verständnis der ästhetischen, politischen und sozialen Dimensionen des Medienangebots, die „Rezeptionskompetenz“), als auch die konsequente *handlungsorientierte Mediennutzung* (die eigene Produktion medialer Angebote als Artikulationsinstrumente, die „Partizipationskompetenz“) mit ein.

Dabei müssen Kinder und Jugendliche in einer Weise mit den neuen Informations- und Kommunikationsmöglichkeiten vertraut gemacht werden, die weder Angst vor einer unkontrollierten Macht der neuen Technik erzeugt, noch eine unreflektierte Technik-Euphorie unterstützt. Kinder und Jugendliche müssen lernen, mit den neuen technischen Möglichkeiten und Informations- bzw. Kommunikationsangeboten sachkompetent und verantwortungsbewusst umzugehen. Einerseits ist damit eine große Herausforderung an die Grundschule von heute formuliert, andererseits ergeben sich damit aber auch neue *Chancen und Möglichkeiten der Gestaltung von Lernprozessen* im Unterricht.

Damit verbunden ist natürlich auch eine Wandlung der Lehrerrolle und eine neue Beschreibung der Funktionen des Lehrers/der Lehrerin im Lernprozess. Die klassische Rolle als Wissensvermittler tritt zunehmend in den Hintergrund zugunsten einer Lehrerrolle als Berater für die Lernprozesse der Schülerinnen und Schüler.

Dieses gewandelte Rollenverständnis soll langfristig auch im Bewusstsein und im täglichen didaktischen Handeln der Lehrerinnen und Lehrer an der Grundschule Loxten-Bockhorst verankert werden.

Der Arbeitskreis „Schule und Computer“¹ hat in diesem Zusammenhang einige Leitideen für die Rolle der Neuen Medien in diesem Prozess unter dem Motto „Statt Technisierung der Bildung - Bilden für eine zunehmend technisierte Lebenswelt“ aufgestellt, welche auch als Eckpfeiler für die Medienbildung an der Grundschule Loxten-Bockhorst gelten:

- „Schule muss als Erfahrungs-, Entwicklungs- und Lebensraum gestaltet und darf nicht nur als Ort des Wissenserwerbs betrachtet werden. Dazu muss sie vielfältige Arbeits- und Kommunikationsformen ermöglichen: das freie Gespräch und den Erfahrungsaustausch sowie das selbstgesteuerte und kooperative Arbeiten in geeigneten Lernumgebungen.
- Lernen ist als sozial eingebetteter und inhaltlich motivierter Prozess der Auseinandersetzung mit bedeutsamen Aufgaben zu gestalten und soll zu Problemlöse-, Entscheidungs-, Gestaltungs- und Beurteilungskompetenz führen. Erst in einem solchen Rahmen wird die Verwendung von Multimedia und Computernetzen sinnvoll.
- Aufgrund der enormen Möglichkeiten des Zugriffs auf Wissensbestände müssen neue Formen der Strukturierung von Information und des erwägenden Umgangs mit Wissensvielfalt entwickelt werden.
- Die Qualität neuer Medien kann sich erst in der Auseinandersetzung mit hinreichend komplexen Problemstellungen entfalten. Es müssen größere Spielräume für die Unterrichtsgestaltung im Sinne fach- und schulübergreifender Projekte geschaffen werden.
- Gleichzeitig müssen die Informations- und Kommunikationstechnologien selbst zum Gegenstand der Analyse, Gestaltung und Reflexion gemacht werden: im Sinne des Verstehens und Bewertens der durch sie vermittelten Informationen, des Auswählens, Auswertens und sinnvollen Nutzens ihrer Angebote, der eigenen Entwicklung oder der Mitgestaltung von Soft- und Hardware, der Analyse, Kritik und Einflussnahme im Rahmen des jeweiligen sozialen bzw. gesellschaftlichen Kontextes.
- Lehrerinnen und Lehrer müssen mehr als bisher befähigt werden, Lernprozesse als Auseinandersetzung mit bedeutsamen Aufgaben anzuregen und an geeigneten Stellen mit Informations- und Kommunikationstechniken zu unterstützen. Darüber hinaus müssen sie in die Lage versetzt werden, im Sinne der informationstechnischen Grundbildung bzw. einer erweiterten Medienpädagogik und einer allgemeinen technischen Bildung die Informations- und Kommunikationstechnologien im Unterricht zu thematisieren.“ (Schuco o.J.)

Um zu einer langfristigen und nachhaltigen Nutzung der Potentiale von Multimedia und Internet an der Grundschule Loxten-Bockhorst und zu einer Überführung in einen dauerhaften Regelbetrieb zu gelangen, müssen unseres Erachtens darüber hinaus mittelfristig Strukturen geschaffen werden, in denen

(1) die Schule bei der entsprechenden Ausstattung mit Hard- und Software weiterhin unterstützt wird;

¹ Der interdisziplinäre Arbeitskreis "Schule & Computer" (SchuCo) wurde 1993 von Lehrenden, Praktikern, Studierenden und Wissenschaftlern an der Universität-GH Paderborn gegründet und setzt sich mit Fragen der Rolle neuer Medien in Erziehung und Bildung auseinander. Neben der kritischen Bewertung der öffentlichen Diskussion werden Positionspapiere zum Themenfeld Bildung und Computer erarbeitet und gemeinsame Lehrveranstaltungen für Studierende verschiedener Fachrichtungen durchgeführt.

(2) die Schule bei der aktiven Mitwirkung an Schulentwicklungsprozessen durch Neue Medien unterstützt wird, wobei auch Aufgaben der Schulkoordination und des Schulmanagement zu lösen sind;

(3) schließlich praktikable und übertragbare Modelle für die Finanzierung und effektive didaktische Umsetzung sowie Lehrer-Qualifizierung (z.B. im Rahmen von Public-Private-Partnerships) entwickelt werden.

Medienkompetenz

Die Grundschule Loxten-Bockhorst orientiert sich in dem vorliegenden Medienkonzept an dem Begriff der Medienkompetenz, wie er von Dieter Baacke definiert und im Rahmen des Kompetenzrahmens Medienpass NRW operationalisiert wurde.

Laut Dieter Baacke umfasst Medienkompetenz die folgenden vier Dimensionen:

Medien-Kunde, bezieht sich auf das Wissen *über* heutige Medien und Mediensysteme:

- In einer *instrumentell-qualifikatorischen Dimension* ist damit die Fähigkeit gemeint, die neuen Geräte bedienen zu können, also z.B. das sich Einarbeiten in die Handhabung einer Computer-Software, das sich Einloggen-Können in ein Netz.
- Die *informative Dimension* umfasst klassische Wissensbestände über Medien (z.B.: Was ist ein "duales Rundfunksystem"? Wie arbeiten Journalisten? Welche Programmgenres gibt es? Wie kann ich auswählen? Wie kann ich einen Computer für meine Zwecke effektiv nutzen?)

Die **Medien-Nutzung** bezeichnet die Fähigkeit, Medien zielgerichtet anwenden und für eigene Zwecke einsetzen zu können. Auch dieses kann wiederum in doppelter Weise geschehen: *rezeptiv* anwenden (Programm-Nutzungskompetenz); *interaktiv*, anbieten (auch antworten können, vom Tele-Banking bis zum Tele-Shopping oder zum Tele-Diskurs).

Medien-Gestaltung ist zum einen zu verstehen als *innovativ* (Veränderungen, Weiterentwicklungen des Mediensystems) und als *kreativ* (ästhetische Varianten, das Über-die-Grenzen-der-Kommunikationsroutine-Gehen).

Medienkritik umfasst die folgenden drei Dimensionen:

- **Analytisch** sollten problematische gesellschaftliche Prozesse (z.B. Konzentrationsbewegungen im Medienbereich, Selektive Informationsauswahl) angemessen erfaßt werden können;
- **Reflexiv** sollte jeder Mensch in der Lage sein, das analytische Wissen auf sich selbst und sein Handeln anwenden zu können;
- **Ethisch** schließlich ist die Dimension, die analytisches Denken und reflexiven Rückbezug als sozial verantwortet abstimmt und definiert.

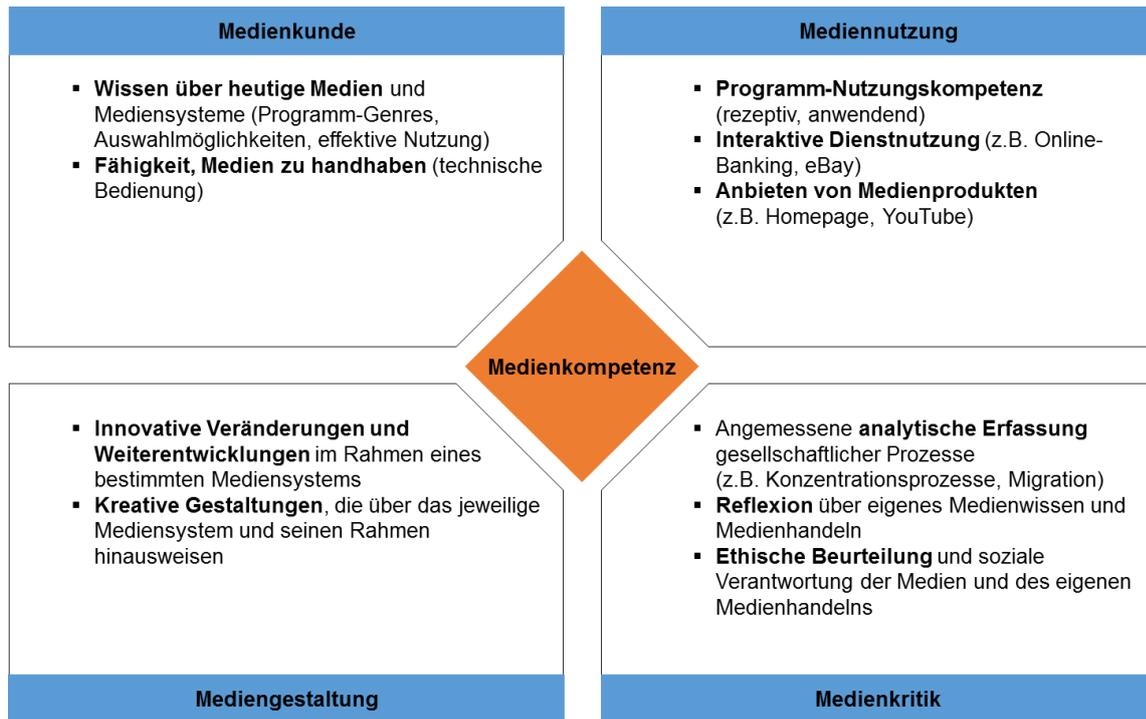


Abb. 1: Vier Kompetenzbereiche von Medienkompetenz (vgl. Baacke)

Verknüpfung mit dem Kompetenzrahmen Medienpass NRW

Im Kompetenzrahmen des Medienpass NRW werden diese Kompetenzbereiche konkretisiert und für den Gebrauch im Unterricht operationalisiert.

Um den technischen Neuerungen gerecht zu werden wurde der Kompetenzrahmen Medienpass NRW im Oktober 2017 aktualisiert. „Neben der Ausweitung von fünf auf sechs Kompetenzbereiche ist eine der wichtigsten Änderungen, dass es nur noch einen einzigen Rahmen für alle Stufen gibt. Die Differenzierung, abhängig von Schulform und Altersstufe, erfolgt durch die Komplexität der jeweiligen Unterrichtsbeispiele zu den einzelnen Teilkompetenzen.“ (Medienpass NRW)

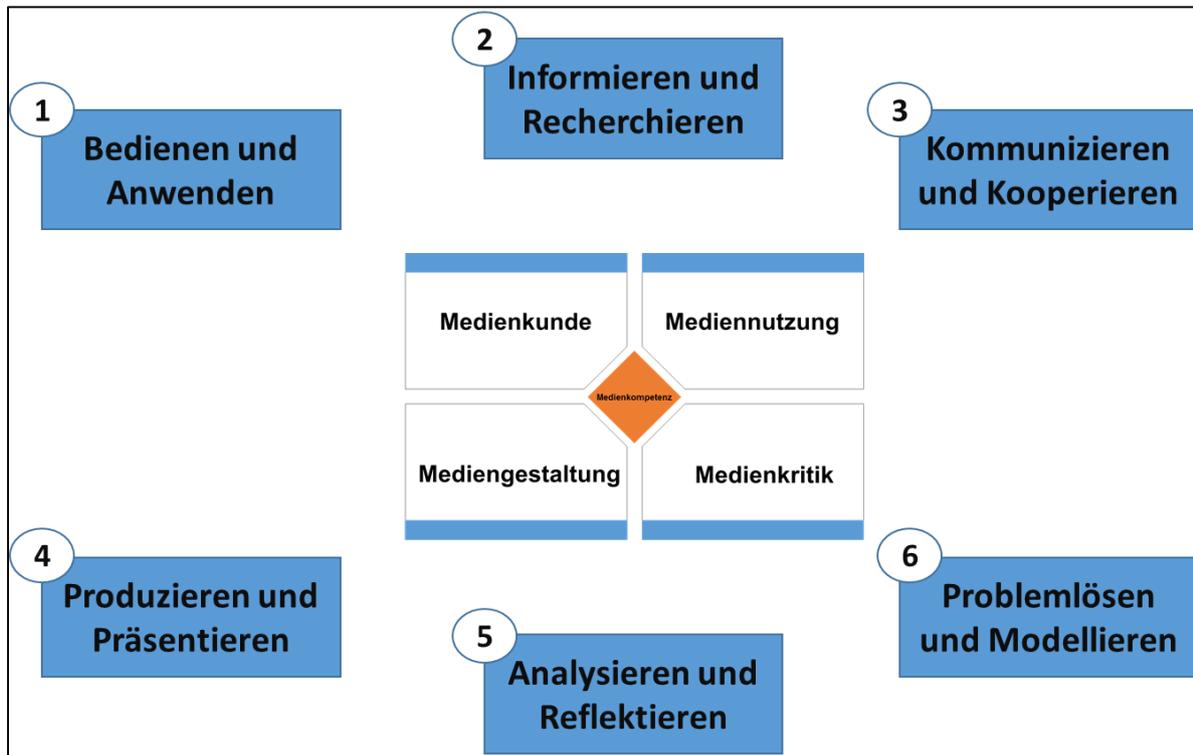


Abb. 2: Operationalisierung von Medienkompetenz durch den Kompetenzrahmen Medienpass NRW

Als Grundlage für die konkreten Planungen an der Grundschule Loxten-Bockhorst werden nachfolgend die einzelnen Kompetenzfelder in Auszügen aus dem Kompetenzrahmen dargestellt:

1. Bedienen und Anwenden

... umfasst den sinnvollen Einsatz von Medien als Voraussetzung jeder aktiven und passiven Mediennutzung.

Grundschul Kinder am Ende der Klasse 4 nutzen sowohl Hardware als auch verschiedene digitale Werkzeuge. Sie kennen und bedienen unterschiedliche Medien und Anwendungen, z. B. für Textverarbeitung, Präsentation, Video-, Audio-, Bildbearbeitung, Programmierumgebungen, Lernanwendungen und Lernplattformen. Sie wählen aus Hardware und digitalen Werkzeugen zielgerichtet aus und nutzen diese in verschiedenen Zusammenhängen. Informationen und Daten auf den Geräten bzw. in den Anwendungen organisieren sie und wenden sie in unterschiedlichen Dateiformaten an. Dabei kennen sie Sicherheitsmaßnahmen sowie Grundlagen des Datenschutzes und gehen verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten um.

2. Informieren und Recherchieren

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

Grundschul Kinder am Ende der Klasse 4 führen hierzu Informationsrecherchen zielgerichtet durch, z. B. über Kindersuchmaschinen im Internet, auf partizipativen Onlineplattformen, in Bibliotheksangeboten oder in Lexika und wenden dabei geeignete Suchstrategien an.

Themenrelevante Informationen und Daten filtern, strukturieren und bereiten sie aus vorhandenen Medienangeboten auf. Sie erkennen und bewerten Informationen und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten, z. B. von Nachrichten und Werbung.

Insbesondere erkennen Grundschul Kinder unangemessene Medieninhalte und gehen mit diesen sachgerecht um. Sie kennen Hilfs- und Unterstützungsstrukturen und nutzen diese bei Bedarf.

3. Kommunizieren und Kooperieren

... umfasst die Fähigkeit, Regeln für eine sichere und zielgerichtete Kommunikation zu beherrschen und Medien zur Zusammenarbeit zu nutzen.

Grundschul Kinder am Ende der Klasse 4 kennen digitale Kommunikationswege, z. B. E-Mail, SMS, Messaging-Dienste oder Videochats. Sie beschreiben Unterschiede und Wirkungen verschiedener Kommunikationsmedien und wählen diese für die eigene Kommunikation zielgerichtet aus. Grundschul Kinder kennen und entwickeln Regeln des Umgangs für eine sichere, an ethischen Grundsätzen und kulturell-gesellschaftlichen Normen orientierte Kommunikation und beachten diese, auch bezogen auf angehängte Foto- und Videodateien.

Sie wissen, dass z. B. Drohungen und Beleidigungen auch bei der Nutzung digitaler Medien unangemessen sind und rechtliche Konsequenzen nach sich ziehen können. Sie kennen Erscheinungsformen und Auswirkungen von Cybermobbing sowie entsprechende Hilfsangebote.

Grundschul Kinder nutzen Kooperationswerkzeuge zur Zusammenarbeit, erproben dabei unterschiedliche Formen der Kooperation und führen verschiedene Arbeitsergebnisse zu einem gemeinsamen digitalen Produkt, z. B. zu einer Klassenzeitung oder einem Klassenblog, zusammen.

4. Produzieren und Präsentieren

... bedeutet, mediale Gestaltungsmöglichkeiten zu kennen und kreativ bei der Planung, Realisierung und Präsentation eines Medienprodukts zu nutzen.

Grundschul Kinder am Ende der Klasse 4 erarbeiten Medienprodukte, indem sie diese zielgerichtet gestalten und präsentieren, veröffentlichen oder teilen. Diese können beispielsweise Bild-, Audio- und Videoprodukte sein, z. B. digitale Collagen, Hörspiele, Kurz- und Erklärfilme oder Animationen, die aus der Beschäftigung mit einem Thema entstehen. Diese stellen Grundschul Kinder im Unterricht, im Rahmen von schulischen oder außerschulischen Veranstaltungen oder im Webauftritt der Schule unter Berücksichtigung von grundlegenden Präsentationstechniken vor. Grundschul Kinder nutzen hierfür bewusst Gestaltungsmittel, deren Wirkung sie kennen und zielgerichtet einsetzen.

Bei der Produktion beachten sie Standards der Quellendokumentation und rechtliche Rahmenbedingungen hinsichtlich der Verwendung verschiedener Quellen, wie z. B. Abbildungen, Videos, Musik und Texte.

5. Analysieren und Reflektieren

... umfasst das Wissen um die wirtschaftliche, politische, ökologische und kulturelle Bedeutung von Medien sowie die kritische Auseinandersetzung mit Medien und dem eigenen Medienverhalten.

Grundschul Kinder am Ende der Klasse 4 nehmen Medienangebote wahr, tauschen sich über die Vielfalt der Medien und ihre Entwicklung aus und gleichen diese mit eigenen Erfahrungen ab. Sie erkennen und vergleichen die Zielsetzung einzelner Medienangebote und nutzen diese reflektiert und zielgerichtet für einen bewussten Umgang mit ihnen. In der Auseinandersetzung mit dem eigenen Mediennutzungsverhalten erkennen Grundschul Kinder die Wirkung und die Folgen ihres Medienhandelns und entwickeln Regeln für eine sinnvolle Mediennutzung, z. B. im Sinne von Strategien der Selbstregulierung.

Grundschul Kinder entdecken die Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung und lernen, diese für ihre eigene Identitätsbildung zu nutzen. Sie reflektieren beispielsweise die vielfältigen Videoformate auf Onlineplattformen oder die Unterschiede von digitalen und analogen Spielen, und leiten daraus Wege ab, wie das Spielen sie im Unterricht bzw. beim Lernen unterstützen kann. Sie kennen Alterskennzeichnungen für Medienangebote und reflektieren deren Sinnhaftigkeit.

6. Problemlösen und Modellieren

... bezieht sich auf das Entwickeln von Strategien zur Problemlösung, Modellierung und Zerlegen in Teilschritte (beispielsweise mittels Algorithmen). Es wird eine informatische Grundbildung als elementarer Bestandteil im Bildungssystem verankert, wie etwa die Vermittlung von Fähigkeiten im Programmieren, die Reflektion der Einflüsse von Algorithmen und die Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt.

Grundschul Kinder am Ende der Klasse 4 erkennen algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten, z. B. bei Verkehrsschaltungen auf dem Schulweg, und können diese nachvollziehen und reflektieren. Sie formalisieren und beschreiben Probleme und entwickeln Problemlösestrategien. Dazu planen und nutzen sie Algorithmen und Modellierungskonzepte auch in einfachen Programmierumgebungen, z. B. bei Robotern, Microcontroller-Boards oder Programmier-Apps. Sie beurteilen die gefundenen Lösungsstrategien.

Grundschul Kinder beschreiben und reflektieren die Einflüsse von Algorithmen auf die digitalisierte Gesellschaft sowie die Auswirkungen der Automatisierung für die eigene Lebenswirklichkeit, z. B. in Bezug auf Abläufe im Alltag.

2. Unterrichtliche Verankerung (derzeit in Überarbeitung)

Eine Computer-AG findet für die Kinder im Computerraum beider Standorte statt. Die PC-AG verfolgt insbesondere das Ziel, die im Medienpass NRW aufgeführten Kompetenzen zu erarbeiten bzw. zu vertiefen.

Folgend findet sich der ausgefüllte Medienkompetenzrahmen des Landes NRW bezogen auf die schulinternen Curricula der Grundschule Loxten-Bockhorst. Dabei werden die einzelnen Kompetenzen den Jahrgangsstufen zugeordnet.

1. Bedienen und Anwenden
1.1 Medienausstattung (Hardware)
Medienausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen <u>Jahrgangsstufe/Hardware</u> Ab Klasse 1 – CD-Player; Dokumentenkamera; iPads, Overheadprojektor, Tafel, Bücher, Zeitschriften; Computer ein- und ausschalten; Umgang mit Tastatur und Maus
1.2 Digitale Werkzeuge
Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen <u>Jahrgangsstufe</u> Ab Klasse 1 – Ab Klasse 2 – Open Office als Textprogramm; Paint als Malprogramm; Storyboard (App) Ab Klasse 3 – Open Office als Tabellenprogramm; BookCreator (App) Ab Klasse 4 – PuppetPalls (App)
1.3 Datenorganisation
Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen; Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren <u>Jahrgangsstufe</u> Ab Klasse 2 – Texte speichern und drucken Ab Klasse 3 – Ordnersysteme anlegen
1.4 Datenschutz und Informationssicherheit

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

Jahrgangsstufe

Ab Klasse 3 – sicheres Handeln im Netz; Projekt: Mein Körper gehört mir

2. Informieren und Recherchieren

2.1 Informationsrecherche

Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden

Jahrgangsstufe

Ab Klasse 1 – Bücherkisten; Büchertische; Schulbücherei

Ab Klasse 2 – Bibliotheksbesuch; Einführung in Suchmaschinen (Blinde Kuh, Frag Finn)

Ab Klasse 3 – Google; vorgegebene Internet-Adressen aufrufen

2.2 Informationsauswertung

Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten

Jahrgangsstufe

Ab Klasse 2 – Erstellung von Lernplakaten

2.3 Informationsbewertung

Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten

Jahrgangsstufe

Ab Klasse 4 – Kriterien zur Bewertung von Texten erstellen

2.4 Informationskritik

Unangemessene und gefährdende Medieninhalte erkennen und hinsichtlich rechtlicher Grundlagen sowie gesellschaftlicher Normen und Werte einschätzen; Jugend- und Verbraucherschutz kennen und Hilfs- und Unterstützungsstrukturen nutzen

Jahrgangsstufe

Ab Klasse 3 – Projekt: Mein Körper gehört mir; Sozialer Lerntag; Kontakt zum Jugendzentrum und den Schulsozialarbeitern

Ab Klasse 4 –

3. Kommunizieren und Kooperieren
3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse
<p>Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen</p> <p><u>Jahrgangsstufe</u> Klasse 1 – Klasse 2 – Textnachrichten in der Klasse (Antolin-Portal) Klasse 3 – Erstellung einer eigenen E-Mail Klasse 4 –</p>
3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln
<p>Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten</p> <p><u>Jahrgangsstufe</u> Klasse 1 – Teamarbeit-Regeln Klasse 2 – Klasse 3 – Klasse 4 –</p>
3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft
<p>Kommunikations- und Kooperationsprozesse im Sinne einer aktiven Teilhabe an der Gesellschaft gestalten und reflektieren; ethische Grundsätze sowie kulturell-gesellschaftliche Normen beachten</p> <p><u>Jahrgangsstufe</u> Klasse 1 – Stille Post Spiel; Klasse 2 – Klasse 3 – Unterschiede zwischen SMS, Email, Chat Klasse 4 –</p>
3.4 Cybergewalt und –kriminalität
<p>Persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und -kriminalität erkennen sowie Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten kennen und nutzen</p> <p><u>Jahrgangsstufe</u> Klasse 1 – Klasse 2 – Sicherheit im Netz Klasse 3 – Thematisierung von Risiken Klasse 4 –</p>

4. Produzieren und Präsentieren
4.1 Medienproduktion und –präsentation
Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen <u>Jahrgangsstufe</u> Klasse 1 – Erstellung von Plakaten Klasse 2 – Klasse 3 – digitale Präsentationen Klasse 4 –
4.2 Gestaltungsmittel
Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen <u>Jahrgangsstufe</u> Klasse 1 – Klasse 2 – Klasse 3 – Computer: Power Point Präsentation Apps: Storyboard; Photo Booth Klasse 4 – Apps: Book Creator
4.3 Quelldokumentation
Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden <u>Jahrgangsstufe</u> Klasse 1 – Klasse 2 – Klasse 3 – Zitierstandards Klasse 4 –
4.4 Rechtliche Grundlagen
Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- (u. a. des Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u. a. Lizenzen) überprüfen, bewerten und beachten <u>Jahrgangsstufe</u> Klasse 1 – Klasse 2 – Klasse 3 – Klasse 4 –

5. Analysieren und Reflektieren
4.1 Medienanalyse
Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren <u>Jahrgangsstufe</u> Klasse 1 – Klasse 2 – Klasse 3 – Klasse 4 –
5.2 Meinungsbildung

Die interessengeleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen

Jahrgangsstufe

- Klasse 1 –
- Klasse 2 – Werbung in Zeitschriften
- Klasse 3 – Werbung im Internet
- Klasse 4 – fake news; Einfluss von Bild, Ton und Text bei Werbung

5.3 Identitätsbildung

Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen

Jahrgangsstufe

- Klasse 1 –
- Klasse 2 –
- Klasse 3 –
- Klasse 4 – Computerspiele – real/virtuell;

5.4 Selbstregulierte Mediennutzung

Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen

Jahrgangsstufe

- Klasse 1 –
- Klasse 2 –
- Klasse 3 –
- Klasse 4 – Diskussionsthemen: Handyfasten, Gruppenzwang; Mediennutzungsvertrag

6. Problemlösen und Modellieren

6.1 Prinzipien der digitalen Welt

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

Jahrgangsstufe

- Klasse 1 –
- Klasse 2 –
- Klasse 3 –
- Klasse 4 –

6.2 Algorithmen erkennen

Algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten erkennen, nachvollziehen und reflektieren

Jahrgangsstufe

- Klasse 1 –
- Klasse 2 – Abläufe in nicht digitalen Medien – kochen, Tagesplan
- Klasse 3 –
- Klasse 4 –

6.3 Modellieren und Programmieren

Probleme formalisiert beschreiben, Problemlösestrategien entwickeln und dazu eine strukturierte, algorithmische Sequenz planen, diese auch durch Programmieren umsetzen und die gefundene Lösungsstrategie beurteilen

Jahrgangsstufe

- Klasse 1 –
- Klasse 2 –
- Klasse 3 –
- Klasse 4 – Programmierprogramm

6.4 Bedeutung von Algorithmen

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

Jahrgangsstufe

Klasse 1 –

Klasse 2 –

Klasse 3 –

Klasse 4 –

3. Ausstattung

3.1 Ist-Stand

Die Grundschule Loxten-Bockhorst nutzt Standard- und Lernsoftware sowie in allen Klassen das Internet.

Medienecken sind in vielen Klassen mit vielfältigen Medien und anregenden Lernmaterialien ausgestattet. In dieser Lernumgebung arbeiten und lernen die Kinder selbstständig in Gruppen- Partner- oder Einzelarbeit. Die Medienecken sind jeweils mit bis zu vier Rechnern ausgestattet. Sie werden themenabhängig durch Bücherkisten aus der Stadtbibliothek Versmold und aus der schuleigenen Bibliothek, aus dem Medienzentrum des Kreises GT und mit Gegenständen die die Schülerinnen und Schüler von zu Hause aus mitbringen, ergänzt.

Die Grundschulstandort Loxten ist wie folgt ausgestattet:

- Ein Computerraum mit 18 Computern steht allen Lehrkräften und SchülerInnen zur Verfügung.
- Die ersten bis vierten Klassen sind jeweils mit zwei PC ausgestattet.
- Vernetzung aller Medienecken in den Klassenräumen und Computerräume (Cat 4)
- Physische Trennung des Schüler- und des pädagogischen Netzwerks
- Jeder PC ist mit jahrgangsgerechter Software ausgestattet.
 - Antolin, Alfons, Lernwerkstatt 9, Digitaler Lernatlas, Open Office
- Druckerzeugnisse werden über einen Farblaserdrucker über das Netzwerk im Computerraum ausgedruckt.
- In der Aula steht ein 50“ TV für Filme und Internetvideos mit DVD Player ebenfalls zur Verfügung.
- Wlan

Der Grundschulstandort Bockhorst ist wie folgt ausgestattet:

- Ein Computerraum mit 17 Computern steht allen Lehrkräften und SchülerInnen zur Verfügung.
- Ein HD Beamer projiziert Arbeitsschritte großflächig an die Wand
- Dokumentenkamera Elmo L- 12iD und Tablet Elmo Kra-1
- Die ersten bis vierten Klassen sind jeweils zwischen zwei bis vier PC ausgestattet.
- Vernetzung aller Medienecken in den Klassenräumen und Computerräume (Cat 4)
- Physische Trennung des Schüler- und des pädagogischen Netzwerks
- Jeder PC ist mit jahrgangsgerechter Software ausgestattet.
 - Antolin, Alfons, Lernwerkstatt 9, Digitaler Lernatlas, Open Office
- Druckerzeugnisse werden über einen HP Farblaserdrucker über das Netzwerk im Computerraum ausgedruckt.
- Im Musikraum steht ein 50“ TV für Filme und Internetvideos mit DVD Player ebenfalls zur Verfügung.

- 100 Mbit Internet (DSL und LTE Richtfunk)
- WLAN, Access Point und Apple TV (4. Generation) am Standort Bockhorst
- 8 iPads zu Testzwecken am Standort Bockhorst

Die Kombination aus Computerraum und Medienecken in den Klassen hat sich als sinnvoll erwiesen. Im Computerraum können Schülergruppen im Förderunterricht und in Arbeitsgemeinschaften arbeiten. Die Rechner in den Klassenräumen werden im Rahmen der inneren Differenzierung und des offenen Unterrichtes für Lernprogramme, Textprojekte und für die Recherche im Internet eingesetzt.

3.2 Ziel

Aktuell (November 2017) gibt es folgende Überlegungen:

- Implementierung der iPads (technisch und pädagogisch)
- nach Absprachen festgelegte Fortbildungen zum Einsatz von iPads im Unterricht
- WLAN, Access Points und Apple TV am Standort Loxten
- Trollec T2: mobile Aufbewahrungswagen inklusive Beamer, Soundsystem und iPadschubladen
- schrittweise Anschaffung von Smartboards durch Schulträger
- weitere Dokumentenkameras Elmo L-12iD mit Tablet
- neue Projektionsflächen in allen Klassen
- Erneuerung der Netzwerkstruktur von aktuell Cat 4 auf Cat 7

Der Einsatz von Tablets im Unterricht

Für uns „sind Tablet-Computer weder Laptops ohne Tastatur noch etwas größere mobile phones, sondern eine völlig neue Art von Computer. Bei allen Ähnlichkeiten erschließt sich die Andersartigkeit erst in der Benutzung. Die Geräte werden fast ausschließlich direkt haptisch bedient, d. h. ihr Interface und die Programme (Apps) werden durch direkte Manipulation mit den Fingern des oder der Benutzer bedient und verändert.

Die Tablet-Technologie ist bereits jetzt zum einem alltäglichen Werkzeug des Menschen in seinem medial geprägten Alltag geworden und somit ist es die Aufgabe unserer Schule, den Schülern die technische und inhaltliche Handhabung dieser neuen Technologie zu erschließen.

Tablets können den problemorientierten und explorativen Unterricht stärken. Denn diese Geräte sind zunächst einmal nicht Schulbücher oder Wiedergabegeräte für Lehrfilme, sondern Werkzeuge, um sich mit etwas auseinanderzusetzen, Themen zu erkunden, zu recherchieren, auszuprobieren und die Ergebnisse zu dokumentieren und zu präsentieren.

Aufgrund ihrer Mobilität und der hohen individuellen Anpassungsmöglichkeit an den Nutzer sowie dessen Nutzungsbedürfnissen, sehen wir unzählige produktive Einsatzmöglichkeiten für Tablets in unserem Unterricht:

- Mit einem Tablet können die Kinder mit individualisierten Anwendungen lernen, sie können mobile Internetrecherchen (auch in Gruppen) durchführen, Texte, Bilder, Videos und Tondateien wiedergeben oder es als elektronische Musikinstrument einsetzen.
- Durch unzählige Apps, sind vielfältige Erweiterungen und Nutzungsoptionen gegeben. Sie können aus dem Tablet zum Beispiel eine Videokamera, ein Präsentationsinstrument, einen Wörter-Trainer oder eine Wetterstation machen.
- Eine weitere Besonderheit der Tablet-Technologie ist die äußerst unkomplizierte Integration in die Unterrichtsorganisation: Das Tablet dient dem Schüler als Arbeitswerkzeug am seinem Platz. Er muss diesen nicht mehr verlassen, um an einem Computer zu arbeiten, bzw. es muss sich nicht mehr die ganze Lerngruppe zum Computerraum hinbewegen, denn das Tablet integriert sich in die äußere Lernumgebung.

Konkret sehen wir zurzeit folgende Einsatzmöglichkeiten von Tablets an unserer Schule:

- Mobile Recherche, am Arbeitsplatz des Schülers, in Gruppen an Gruppenarbeitsplätzen oder an Lernorten außerhalb des Klassenraums
- Darstellung und Modellierung von Lernergebnissen
 - App Storyboard

- App Photo Booth
- Im Deutschunterricht können Rollenspiele vertont und mit einem Comic verfilmt werden. Zudem können digitale Wörterbücher zur Rechtschreibung genutzt werden.
 - App Puppet Pals
- Im Sachunterricht, z.B. als Aufnahmegerät für Bilder, Videos, Audiodateien, als Rechercheinstrument vor Ort und als Präsentationsmittel
 - App Bundesländer
- Im Musikunterricht, als mobiles Aufnahmegerät für Töne und Bilder
- Im Sportunterricht als Aufnahme- und Präsentationswerkzeug, z.B. bei der Einübung und Reflexion von Bewegungsabläufen oder zur Visualisierung gruppenspezifischer Bewegungsprozessen bei Mannschaftsspielen
- Bei der Einbindung in unser Leseförderungskonzept zur mobilen Nutzung des Online-Portals Antolin
- Im Englischunterricht können Übersetzungsapps, Lernapps und Lernspiele genutzt werden
- Im Mathematikunterricht können Lernapps, Apps zur Darstellung geometrischer Formen und Lernspiele genutzt werden
 - App Hunderterfeld
 - App Math Fight
 - App Geometrieapp
- Individualisiertes Fördern und Fordern, z.B. durch spezielle auf den Lernstand des Schülers abgestimmte Übungen vor allem in den Fächern Deutsch, Mathematik und Englisch
- Mittelfristig werden drei Schülerinnen und Schüler ein iPad nutzen
- Langfristig soll eine 1:1 Ausstattung angestrebt werden

Der Einsatz von Smartboards

Smartboards sind der zeitgemäße Ersatz für Tafeln.

Langfristig sollen alle unsere Klassen mit Smartboards ausgestattet werden.

Per Definition sind Smartboards eine Verbindung aus Whiteboard, Beamer, Computer und Tafel. Zu Beginn soll jede Stufe ein SMART-Board bekommen, da auf diese Weise die Nutzung durch die anderen Kolleginnen am einfachsten realisiert werden kann, Absprachen sind einfach zu treffen. Eine Expertin/Ansprechpartnerin wird pro Stufe benannt. Das Kollegium hat einstimmig beschlossen, eine gemeinsame Fortbildung des Kompetenzteams zum Umgang mit SMART-Boards durchzuführen. Auf diese Weise gelingt eine Integration der SMART-Boards in die bestehende Schulstruktur und alle Klassen haben die Möglichkeit diese flexibel zu nutzen.

Als Verwendungszwecke für die Smartboards sind vorgesehen:

- Nutzung als Tafel und Whiteboard mit elektronischem Stift und Schwamm,
- Speicherung und Wiedergabe von Tafelbildern zu jeder Zeit auch in anderen Klassen. Tafelbilder können auch ausgedruckt werden.
- anschauliche Präsentation der Schulsoftware, interaktive Tafelbilder
- Video/Film/Foto/Bildmaterial ohne Raumwechsel
- Internetanbindung für alle sichtbar im Klassenraum (z.B. Kindersuchmaschinen)
- Lautsprecher: Musikdateien und Englisch-Hörspiele sind verfügbar
- Präsentationen durch Kinder möglich – fordert Medienkompetenz
- Die Einführung des Medienpasses in den Stufen 2 - 4 geht damit einher
- Mit dem Schulträger wäre noch abzustimmen, welches SMART-Board-Modell angeschafft werden soll
- Mit Hilfe der Landesinitiative „Gute Schule 2020“ soll die digitale Infrastruktur der Schule weiter ausgebaut werden

4. Außerunterrichtliche Verankerung

-

5. Fortbildung

5.1 Ist-Stand

Das gesamte Kollegium der Grundschule Loxten-Bockhorst verfügt über grundlegende Fähigkeiten, um den Schülerinnen und Schülern Medienkompetenzen zu vermitteln. Dazu werden kollegiumsinterne Fortbildungen durch den Medienbeauftragten, Herrn Finke, regelmäßig durchgeführt (z.B. Beamereinsatz, Dokumentenkamera, iPads im Unterricht).

5.2 Fortbildungsplanung

Des Weiteren werden, gemeinsam mit den Fortbildungskoordinatoren unserer Schule, Fortbildungsveranstaltungen (z.B. Bertelsmann Stiftung, Medienzentrum GT) in unser Fortbildungskonzept aufgenommen und durchgeführt.

Ausgehend von der weiteren technischen Ausstattung wird sich das gesamte Kollegium, mit den Eltern, der OGS, den Fördervereinen und den Schülerinnen und Schülern auf den Weg machen, weitere neue Medien (iPads und Whiteboards) an unserer Schule einzuführen. Der Einsatz von Medien im Unterricht im Zusammenhang mit den Standards der neuen Richtlinien und Lehrpläne ist immer wieder Thema in Fach- und Lehrerkonferenzen. Neben der Nutzung sind uns auch die Vermittlung des kritischen Umgangs mit den Medien und die Kenntnis der damit verbundenen Gefahren wichtige Ziele bei der Vermittlung von Medienkompetenz.

Literatur

- (FTE info) FTE info 18, März/April 98: Lernen in der Informationsgesellschaft: Eine Stiftung für Multimedia und audiovisuelle Lehrmittel.
- (LVR 2017) Kompetenzrahmen Medienpass NRW.
Online im World Wide Web unter der URL:
<https://www.medienpass.nrw.de/de>
- (Medienkonzept 2016) Medienkonzept der Grundschule Loxten-Bockhorst aus dem Jahr 2016.
- (Schuco o.J.) Interdisziplinärer Arbeitskreis "Schule und Computer" an der Universität-GH Paderborn: Zur Rolle neuer Informations- und Kommunikationstechnologien im Bildungswesen: Statt Technisierung der Bildung – Bilden für eine zunehmend technisierte Lebenswelt.
Online im World Wide Web unter der URL:
<http://www.uni-paderborn.de/fachbereich/AG/iug/dokumente/schuco/BildungTechnik.html>