Medienkonzept der GGS Steinkaul

Stand: 07.09.2020

1. Leitbild / Vision

Die GGS Steinkaul möchte für ihre Kinder den bestmöglichen Grundstein für das Leben legen – auf analoger und digitaler Ebene. Neue Medien sind schon seit längerer Zeit in unser Leben integriert, beeinflussen die soziale Kommunikation und stellen Chancen, aber auch Risiken dar. Da bereits Grundschulkinder direkt und indirekt im Kontakt mit neuen Medien und sozialen Plattformen stehen ist es wichtig, möglichst früh mit der Vermittlung von Medienkompetenzen zu beginnen.
Daher möchten wir unseren Schülerinnen und Schülern in einer positiven Lern- und Lebensatmosphäre alle erforderlichen medialen Kompetenzen für eine erfolgreiche schulische Orientierung, eine gesellschaftliche Partizipation sowie ein selbstbestimmtes Leben vermitteln. Dabei spielen Heterogenität und individuelle Lernvoraussetzungen eine besondere Rolle.

2. Landesseitige Vorgaben

Das Land NRW sieht in allen aktuellen Lehrplänen eine Inklusion digitaler Medien und Werkzeuge in den schulischen Fächern vor. Der Medienkompetenzrahmen Medienpass NRW dient als Grundlage für die Unterrichtsentwicklung mit digitalen Medien und Werkzeugen vom Land.
In der im Oktober 2017 veröffentlichten Version ist der Medienkompetenzrahmen NRW für alle Schulen verpflichtend eingeführt worden.

3. Unterrichtsentwicklung und Curriculare Verankerung

Die GGS Steinkaul möchte die medialen Kompetenzen aller Beteiligten auf der Grundlage des Medienkompetenzrahmens NRW in den kommenden Jahren vorantreiben. Im Zuge dessen werden die hier formulierten Ziele in den Fachlehrplänen verankert. Hierdurch sollen folgende Ziele erreicht werden:

- Die Lehrkräfte unserer Schule nutzen digitale Medien und Werkzeuge in fast allen Fächern regelmäßig zur Gestaltung des Unterrichts. Das meint unter anderem die anschauliche Darstellung von Inhalten, Präsentation von Medien, Videos, Fotos, Animationen, interaktive Inhalte usw., ferner die Gestaltung von Lernangeboten durch interaktive Online Übungen (Learning Apps, Antolin,…).
- Es steht nicht die Nutzung von Medien und Werkzeugen selbst im Vordergrund, sondern ihre gewinnbringende, lösungsorientierte Anwendung. Den Schülerinnen und Schülern soll so ermöglicht werden, die grundlegenden Kompetenzen des 21. Jahrhunderts zu nutzen, um
  - in selbstgesteuerten Lernangeboten eigenständig zu arbeiten.
  - gemeinsam mit anderen Schülerinnen und Schülern zu arbeiten.
  - Lernprozesse zu gestalten.
  - Lernprozesse zu dokumentieren.
  - Medienprodukte zu erstellen.

- Die Lehrkräfte nutzen digitale Medien und Werkzeuge (z.B. Logineo, Itslearning, Teams) 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 mit anderen Lehrkräften und darüber hinaus mit Eltern oder externen Partnern effizienter zu machen.
  - schulorganisatorische Prozesse zu vereinfachen.

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 für Schülerinnen und Schüler vorhanden sein. Diese Geräte bilden die Basis für die Nutzung digitaler Medien und Werkzeuge und können je nach Unterrichtsvorhaben auch noch durch eigene Geräte der Schüler ergänzt werden.
- Das schuleigene Austattungsverhältnis sollte idealerweise 1:3 sein (ein Gerät auf drei Schüler), um Arbeit in Kleingruppen zu ermöglichen.
- Eine Kombination der Geräte untereinander soll möglich sein, um für Projekte in einzelnen Lerngruppen eine 1:1-Ausstattung umsetzen zu können.
- In der Unterrichtsgestaltung mit digitalen Medien und Werkzeugen sollen online verfügbare Angebote, Apps und Programme unter Berücksichtigung datenschutzrechtlicher Vorgaben genutzt werden.
- Eine Sicherung von Inhalten oder Arbeitsständen soll über einen Speicher gewährleistet sein, um eine Kontinuität der Arbeit gewährleisten zu können.
- Die Nutzung digitaler Medien und Werkzeuge wird für Kinder wie Lehrkräfte zu einem ganz normalen Bestandteil des schulischen Alltags, nicht anders als heute die Nutzung von Heft und Buch, Tafel und Overheadprojektor oder DVD Player. Die digitalen Medien und Werkzeuge sollen die gegenwärtig genutzten Medien ergänzen und zum Teil auch ersetzen.

4. Integration des Medienkompetenzrahmens NRW in die schulinternen Lehrpläne

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**n 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.“

Langfristiges Ziel ist es, die 24 Teilkompetenzen des Medienkompetenzrahmens NRW mehrfach und verbindlich in den Fächern und Unterrichtsvorhaben abzubilden. Die schulinternen Lehrpläne sind als Übersicht durch Arbeitsgruppen bereits vorbereitet und werden regelmäßig evaluiert.

Im Folgenden sind die Unterrichtsvorhaben nach Jahrgängen aufgezählt, den jeweiligen Teilkompetenzen zugeordnet und abschließend als Umsetzungsvorschlag notiert.

GGS Steinkaul

1. Bedienen und Anwenden		
Fach	**Jahrgang / Halbjahr**	**Thema**
1.1 Medienausstattung (Hardware)		
Sachunterricht Kunst	Klasse 1-1	Malen mit Malprogramm
Sachunterricht	Klasse 1-2	Fotos machen
Deutsch	Klasse 2-1	Texte schreiben
Deutsch	Klasse 2-2	E-Mail schreiben
Fächerübergreifend	Klasse 3-1	Lehrfilm
Fächerübergreifend	Klasse 3-2	Programmieren mit Lego
Deutsch Sachunterricht	Klasse 4-1	Präsentieren
Fächerübergreifend	Klasse 4-2	Werbung
1.2 Digitale Werkzeuge		
Sachunterricht Kunst	Klasse 1-1	Malen mit Malprogramm
Sachunterricht	Klasse 1-2	Fotos machen
Deutsch	Klasse 2-1	Texte schreiben
Deutsch	Klasse 2-2	E-Mail schreiben
Fächerübergreifend	Klasse 3-1	Lehrfilm
Fächerübergreifend	Klasse 3-2	Programmieren mit Lego
Deutsch Sachunterricht	Klasse 4-1	Präsentieren
Fächerübergreifend	Klasse 4-2	Werbung
1.3 Datenorganisation		
Sachunterricht Kunst	Klasse 1-1	Malen mit Malprogramm
Sachunterricht	Klasse 1-2	Fotos machen
Deutsch	Klasse 2-1	Texte schreiben
Fächerübergreifend	Klasse 3-1	Lehrfilm
Fächerübergreifend	Klasse 3-2	Programmieren mit Lego
Deutsch Sachunterricht	Klasse 4-1	Präsentieren
Fächerübergreifend	Klasse 4-2	Werbung
1.4 Datenschutz und Informationssicherheit		
Deutsch	Klasse 2-2	E-Mail schreiben
Fächerübergreifend	Klasse 3-1	Lehrfilm
Deutsch Sachunterricht	Klasse 4-1	Präsentieren
Fächerübergreifend	Klasse 4-2	Werbung

2. Informieren und Recherchieren		
Fach	**Jahrgang / Halbjahr**	**Thema**
2.1 Informationsrecherche		
Fächerübergreifend	Klasse 3-1	Lehrfilm
Deutsch Sachunterricht	Klasse 4-1	Präsentieren
2.2 Informationsauswertung		
Fächerübergreifend	Klasse 3-1	Lehrfilm
Deutsch Sachunterricht	Klasse 4-1	Präsentieren
2.3 Informationsbewertung		
Fächerübergreifend	Klasse 3-1	Lehrfilm
Deutsch	Klasse 2-2	E-Mail schreiben
Fächerübergreifend	Klasse 4-2	Werbung
2.4 Informationskritik		
Deutsch	Klasse 2-2	E-Mail schreiben
Fächerübergreifend	Klasse 4-2	Werbung

3. Kommunizieren und Kooperieren		
Fach	**Jahrgang / Halbjahr**	**Thema**
3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse		
Fächerübergreifend	Klasse 3-1	Lehrfilm
Deutsch	Klasse 2-2	E-Mail schreiben
3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln		
Deutsch	Klasse 2-2	E-Mail schreiben
3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft		
3.4 Cybergewalt und Kriminalität		
Deutsch	Klasse 2-2	E-Mail schreiben
Fächerübergreifend	Klasse 4-2	Werbung

GGS Steinkaul

4. Produzieren und Präsentieren		
Fach	**Jahrgang / Halbjahr**	**Thema**
4.1 Medienproduktion und Präsentation		
Sachunterricht Kunst	Klasse 1-1	Malen mit Malprogramm
Sachunterricht	Klasse 1-2	Fotos machen
Deutsch	Klasse 2-1	Texte schreiben
Fächerübergreifend	Klasse 3-1	Lehrfilm
Deutsch Sachunterricht	Klasse 4-1	Präsentieren
Fächerübergreifend	Klasse 4-2	Werbung
4.2 Gestaltungsmittel		
Deutsch	Klasse 2-1	Texte schreiben
Fächerübergreifend	Klasse 3-1	Lehrfilm
Deutsch Sachunterricht	Klasse 4-1	Präsentieren
Fächerübergreifend	Klasse 4-2	Werbung
4.3 Quellendokumentation		
Fächerübergreifend	Klasse 3-1	Lehrfilm
Deutsch Sachunterricht	Klasse 4-1	Präsentieren
Fächerübergreifend	Klasse 4-2	Werbung
4.4 Rechtliche Grundlagen		
Fächerübergreifend	Klasse 3-1	Lehrfilm
Deutsch Sachunterricht	Klasse 4-1	Präsentieren
Fächerübergreifend	Klasse 4-2	Werbung

5. Analysieren und Reflektieren		
Fach	**Jahrgang / Halbjahr**	**Thema**
5.1 Medienanalyse		
Fächerübergreifend	Klasse 4-2	Werbung
5.2 Meinungsbildung		
Fächerübergreifend	Klasse 4-2	Werbung
5.3 Identitätsbildung		
Fächerübergreifend	Klasse 4-2	Werbung
5.4 Selbstregulierte Mediennutzung		
Fächerübergreifend	Klasse 4-2	Werbung

6. Problemlösen und Modellieren		
Fach	**Jahrgang / Halbjahr**	**Thema**
6.1 Werkzeuge der digitalen Welt		
Fächerübergreifend	Klasse 3-2	Programmieren mit Lego
6.2 Algorithmen erkennen		
Fächerübergreifend	Klasse 3-2	Programmieren mit Lego
6.3 Modellieren und Programmieren		
Fächerübergreifend	Klasse 3-2	Programmieren mit Lego
6.4 Bedeutung von Algorithmen		
Fächerübergreifend	Klasse 4-2	Werbung

GGS Steinkaul

Malen mit Malprogramm (Klasse 1/1. Halbjahr)

(Schlagwörter: Regeln, Dateien speichern und wiederfinden, Malprogramm)

Das Malen mit dem Malprogramm ist im ersten Halbjahr vorgesehen. Da die Handhabung sehr einfach ist, dient dieses Thema als Einstieg in die Arbeit mit iPads. Durch die relativ leichte Durchführung kann hier bereits eine erste Präsentation in einfacher Form entstehen.

Wichtig: Wörtersammlung mit den Kindern anlegen (Datei, Dateinamen, speichern, öffnen, entsperren, App, Homebutton, Malprogramm, iPad, Akku)

Medien:
- iPads
- Beamer
- Apple TV

Abgedeckte Bereiche:
1.1, 1.2, 1.3
4.1

<u>1. Einführung</u>
- Wortsammlung: „Welche Wörter beim iPad kennst du schon?“
- Begriffe klären
- via Apple TV am Beamer zeigen

<u>2. Regeln</u>
- Brainstorming: „Wie gehe ich richtig mit dem iPad um?“
- Kinder lernen den Umgang und die dazugehörigen Regeln mit dem iPad kennen („Was darf ich, was darf ich nicht mit dem iPad?“).
- Jedes Kind unterschreibt ein Regelplakat, das in der Klasse ausgehängt wird.

<u>3. Übung/zeichnen</u>
- Übungen in 2er/3er Gruppen (kennen lernen der Begriffe: „Entsperre das iPad, öffne Malprogramm, drücke den Homebutton, zeichne ein Bild.“)
- via Apple TV am Beamer Demo-Bild zeichnen

<u>4. Ergebnisse sichern/abrufen</u>
- „Wer weiß schon, wie man speichert/etwas öffnet?“
- Lehrer zeigt via Beamer, wie/wo die Bilder gespeichert werden.
- Lehrer zeigt, wie/wo die Bilder geöffnet werden.
- Kinder speichern/öffnen ihre Bilder.
- Thematisierung, wem die Bilder gehören und dass man andere nicht löscht/verändert.

<u>5. Ergebnisse präsentieren</u>
- Ablauf der Präsentation und der positiven Rückmeldung klären
- Gruppen präsentieren freiwillig („Beschreibe, was du gemalt hast.“)

GGS Steinkaul

Fotos machen (Klasse 1/2. Halbjahr)

(Schlagwörter: Regeln, Fotos machen, App Keynotes)

Inhaltlich sind Frühblüher im zweiten Halbjahr der ersten Klasse im Sachunterricht vorgesehen. Durch die einfache Erstellung von Fotos sowie die schnell zu erklärende Handhabung der App „Keynotes“ lässt sich bereits eine kurze Präsentation erstellen.

Medien:

- iPads
- Beamer
- Apple TV

Abgedeckte Bereiche:

1.1, 1.2, 1.3

4.1

1. Einführung

- Brainstorming: „Was sind Frühblüher?“, Pflanzen kennenlernen
- Abgrenzung zu anderen Pflanzen (Knolle, Zwiebel, Blühzeitraum)
- Bildung von Partnerteams oder Kleingruppen (2-3 Kinder)

2. Fotografieren

- „Wer kann schon fotografieren?“
- Kind oder Lehrer zeigt, wie mit dem iPad fotografiert wird.
- Kinder fotografieren mit dem iPad die Frühblüher (inner-/außerhalb der Klasse)
- Mit der App *„Keynotes“* unter die Bilder Namen der Blumen schreiben
- Kinder speichern ihre Ergebnisse

3. Präsentation erstellen

- „Was ist eine gute Präsentation?“ (Bildfolge überlegen, Lesbarkeit prüfen, Bilder gut erkennbar, Hintergrund überall gleich, wer stellt was vor, Blumennamen vorlesen, feststellen, ob Fragen kommen)
- Kinder erstellen eine kleine Präsentation
- Vortrag in Gruppen üben

4. Ergebnisse präsentieren

- Ablauf der Präsentation und der positiven Rückmeldung klären
- Kinder stellen ihre Präsentation mit dem Beamer der Klasse vor. Die Kinder berichten dazu.

GGS Steinkaul

Texte schreiben (Klasse 2/1. Halbjahr)

(Schlagwörter: Tastatur, abtippen, formatieren, App „Notes“, speichern und abrufen von Dokumenten)

Die Kinder lernen das Schreiben und Erstellen von Texten am iPad kennen. Die Formatierung der Texte ist ein wichtiger Bestandteil der Arbeit.

Wichtig: Wörtersammlung mit den Schülern anlegen (Überschrift, Absätze, Schriftgrößen, Schriftarten, Textformatierungen (fett, kursiv, unterstrichen), Leerzeichen)

Medien:
- iPads
- Beamer
- Apple-TV

Abgedeckte Bereiche:
1.1, 1.2, 1.3
4.1, 4.2

<u>1. Einführung</u>
- Wie nutze ich die App *„Notes“*? Lehrer demonstriert mittels Beamer und Beispieltext die Arbeit mit Notes und erste Gestaltungsmöglichkeiten (Änderung der Schriftart, Schriftgröße, Schriftfarbe, Absätze, Leerzeichen, Formatierungen (fett, kursiv, unterstrichen)).
- Thematisierung der Rechtschreibprüfung („Nicht jedes Wort, das rot unterstrichen angezeigt wird ist wirklich falsch geschrieben“. Kritischer Umgang mit der Prüfung, Nutzung von Wörterbüchern)
- Thema für eigene Texte wird festgelegt. Ein Text wird mit der Hand vorgeschrieben und kann dann abgetippt werden. (In Partnerarbeit, damit die Kinder sich austauschen und gegenseitig helfen können.)

<u>2. Schreiben von Texten</u>
- Kinder schreiben ihre Texte auf dem iPad und überlegen sich sinnvolle Formatierungen (Überschrift, Absätze, Schriftgrößen, Leerzeichen → gute Lesbarkeit).

<u>3. Ergebnisse präsentieren</u>
- Die digitalen Texte werden im Theaterrundgang von der Klasse angesehen (evtl. mehrere Durchgänge).
- Nachdem die Kinder Rückmeldungen und Tipps erhalten haben, verbessern sie ihre Texte.
- Lehrer druckt die Texte aus. So entsteht ein Buch (je nach Thema: Geschichtenbuch, Märchenbuch, …), das in der Klasse ausgelegt, aber auch in anderen Klassen vorgestellt werden kann oder den Eltern digital zugänglich gemacht werden kann (z.B. über die Homepage, E-Mail).

GGS Steinkaul

E-Mail schreiben (Klasse 2/2. Halbjahr)

(Schlagwörter: Kriterien einer E-Mail, E-Mailadresse erstellen, Texte situations- und adressatengerecht verfassen, kritischer Umgang mit E-Mails)

Der Umgang mit E-Mails gehört heutzutage zum Standard. Ein möglichst frühes Auseinandersetzen hiermit kann den Kindern helfen, in einer Flut von technischen Möglichkeiten erste Kenntnisse und Sicherheiten zu erlangen.

Wichtig: Wörtersammlung mit den Schülern anlegen (Merkmale: Empfänger, Betreff, Inhalt, Anrede, Grußformel)

Medien:
- iPads
- Beamer
- Apple-TV

Abgedeckte Bereiche:
1.1, 1.2, 1.4
2.3, 2.4
3.1, 3.2, 3.4

<u>1. Einführung</u>
- Lehrer zeigt über den Beamer eine E-Mail, (Merkmale: Empfänger, Betreff, Inhalt, Anrede, Gruß)
- Gemeinsam wird eine Klassen-E-Mailadresse erstellt
- Besprechung eines kritischen Umgangs mit E-Mails:
  Was sollte in einer E-Mail stehen und was nicht?
  Was bedeutet „Spam“ und wie ist damit umzugehen?

<u>2. E-Mails verfassen</u>
- Kinder schreiben eigenständig E-Mails an vorher besprochene Adressaten („An wen möchte ich eine E-Mail schreiben?“, „Was möchte ich mitteilen?“, „Was möchte ich wissen?“)

<u>3. optional: E-Mail-Kontakt mit Personen außerhalb der Klasse</u>
- Z.B mit anderer Klasse, anderen Lehrern, dem Klassentier, einer anderen Schule, Eltern,…

GGS Steinkaul

Lehrfilm (Klasse 3/1. Halbjahr)

(Schlagwörter: Video erstellen mit App „iMovie“, Dateien speichern und abrufen, Datenschutz und Urheberrechte)

Die Kinder erstellen ein eigenes Lernvideo. Dies greift viele Vorerfahrungen auf, z.B. von YouTube und ist sehr motivierend. Das Ergebnis kann später veröffentlicht werden (z.B. Homepage, Klassenseite, YouTube, Vernetzung mit anderen Schulen).

Medien:

- iPads
- Beamer
- Apple-TV

Abgedeckte Bereiche:

1.1, 1.2, 1.3, 1.4
2.1, 2.2, 2.3
3.1
4.1, 4.2, 4.3, 4.4

1. <u>Einführung</u>

- Lehrer stellt App *„iMovie“* an einem Beispiel vor (z.B. Video „Richtiges Händewaschen“)
- Verschiedene Themen für Lernvideos werden gesammelt (z.B. Händewaschen, Corona-Regeln, Papierflieger/Origami falten, Matheaufgaben erklären, Tiere zeichnen, …)
- Zielgruppe festlegen (wer soll das Video ansehen und daraus lernen)
- Stil besprechen (nur zeichnen/zeigen, Handlung mit Schrift oder Icons unterlegen oder mit Sprache vertonen)
- Datenschutz und Urheberrecht besprechen (z.B. Musik und Bilder aus dem Internet)
- Bildung von Kleingruppen (2- 4 Kinder)

2. <u>Umsetzung</u>

- Kinder erstellen ein Lernvideo unter Berücksichtigung der vorher besprochenen Kriterien

3. <u>Präsentation</u>

- Kinder präsentieren ihren Klassenkameraden das erstellte Lernvideo via Apple TV mit dem Beamer

4. <u>Rückmeldungen und Reflektion</u>

- Kinder geben Tipps und Rückmeldungen zu dem gezeigten Lehrfilm an die Gruppe
- Klasse reflektiert den Umgang mit dem Datenschutz und dem Urheberrecht (Wurden alle besprochenen Punkte eingehalten?)

5. <u>Veröffentlichung</u>

- Kinder überlegen, ob und wie die erstellten Projekte veröffentlicht werden können (z.B. Homepage, YouTube,…)

GGS Steinkaul

Programmieren (Klasse 3/2. Halbjahr)

(Schlagwörter: App „WeDo 2.0“, einfache Programmierung)

Computer aller Art verwenden schon seit langer Zeit Algorithmen, um Probleme zu lösen. Durch vielseitig kombinierbare Baukästen wie das Lego Education WeDo 2.0 Set lassen sich einfache, bewegte Maschinen konstruieren. Die Programmierung erfolgt dabei mit optischen Bausteinen, die kindgerecht miteinander kombiniert werden können.

Medien:

- iPads
- Beamer
- Apple TV

Abgedeckte Bereiche:

1.1, 1.2, 1.3
6.1, 6.2, 6.3

1. Einführung

- Kinder sehen im Theaterkreis einen mit Lego gebauten Kran. Dieser hebt einen Gegenstand, schwenkt zur Seite und lässt den Gegenstand wieder ab.
- Kindern wird der Programmcode mit den Blöcken gezeigt. Einige Funktionsweisen von Blöcken werden erklärt. Kinder werden nochmals nach der Funktionsweise von einigen Blöcken befragt.

2. Konstruieren

- Kinder bauen in Kleingruppen eine funktionierende Maschine.

3. Programmieren

- Kinder erstellen einen Programmcode mit der Lego App *„WeDo 2.0“*
- Wichtig: Funktioniert unsere Maschine so, wie wir es uns vorgestellt hatten?

4. Präsentation

- Gruppen präsentieren ihre Maschine (auch mittels Beamer möglich)
- Alle raten, wie der Programmcode sein könnte
- Kinder geben positive Rückmeldung

GGS Steinkaul

Präsentieren (Klasse 4/1. Halbjahr)

(Schlagwörter: recherchieren, Suchseiten, Dateien speichern und wiederfinden, App „Pages“, Verbindung mit Beamer)

Das Thema Düsseldorf ist im Lehrplan der Klasse 4 vorgesehen. Es bietet sich an, zu diesem Thema im Internet zu recherchieren und die Ergebnisse digital zu erarbeiten und zu präsentieren.

Medien:

- iPads
- Beamer
- Apple TV

Abgedeckte Bereiche:

1.1, 1.2, 1.3, 1.4
2.1, 2.2
4.1, 4.2, 4.3, 4.4

<u>1. Einführung</u>

- „Was weiß ich schon über Düsseldorf?“
- „Was möchte ich noch wissen?“
- Themensammlung an der Tafel (z.B.: Stadtgründung, berühmte Künstler, Sportvereine, Produkte der Stadt, Sehenswürdigkeiten, usw.)
- Bildung von Kleingruppen und Wahl der Themen (2-4 Kinder, max. 2 Gruppen mit demselben Thema)

<u>2. Recherche</u>

- Informationen zum Thema der Gruppe im Internet recherchieren (Erlaubt sind nur Kindersuchseiten wie frag-finn.de, blindekuh.de)
- Evtl. Ausflug in die Stadt um vor Ort zu recherchieren
- Kinder können von zu Hause/aus der Bibliothek Bücher, Zeitschriften, Material mitbringen, um dies zu fotografieren

<u>3. Präsentation erstellen</u>

- Brainstorming: „Was ist wichtig?“
- Äußere Form überlegen und anpassen: Übersichtlichkeit, Schriftart, Schriftgröße, Farbe, Übergänge, Bilder, Quellenangaben, usw.
- Gruppe erstellt eine Präsentation mit der App *„Pages“*

<u>4. Ergebnisse präsentieren</u>

- Gruppen stellen ihre digitalen Präsentationen mittels des Beamers der Klasse vor

<u>5. Rückmeldung</u>

- Kinder erhalten von der Klasse Rückmeldungen (Lob, Tipps, Kritik) zu Inhalt, Präsentationen und Gestaltung

GGS Steinkaul

Werbung (Klasse 4/2. Halbjahr)

(Schlagwörter: Werbung erkennen, Zweck von Werbung, Einfluss von Werbung, verschiedene Webeformen, Werbung reflektieren)

Kinder und Erwachsene sind gleichermaßen umgeben von alltäglicher Werbung. Bewusst und unbewusst erreicht uns diese über verschiedene Kanäle, wie z.B. Soziale Medien. Das bewusste Erleben und eine erste Reflexion über Inhalte und Ziele sollen hier genauso angebahnt werden, wie Gefahren und Möglichkeiten von Werbung.

Medien:

- iPads
- Beamer
- Apple TV

Abgedeckte Bereiche:

1.1, 1.2, 1.3, 1.4
2.3, 2.4
3.4
4.1, 4.2, 4.3, 4.4
5.1, 5.2, 5.3, 5.4
6.4

<u>1. Einführung</u>

- „Welche Werbungen kennst du?“/„Was ist der Zweck von Werbung?“/„Welchen *Einfluss hat Werbung auf dich?“*
- *Verschiedene Werbeformen unterscheiden (Produktwerbung, Wahlwerbung, Werbung von Hilfsorganisationen)*
- Unterschiedliche Werbungen gemeinsam über den Beamer anschauen und (kritisch) besprechen

<u>2. Anwendung</u>

- „Suche dir ein Produkt aus. Erstelle eine eigene Werbung. Überlege dir, wen die Werbung ansprechen soll.“
- Die Kinder erstellen alleine oder in Gruppen ein Werbebild oder einen kurzen Werbeclip.

<u>3. Präsentation</u>

- Die Kinder präsentieren ihre Werbung über den Beamer
- Die Kinder erhalten Rückmeldungen und Tipps

<u>4. kritische Auseinandersetzung mit Werbung</u>

- Werbung in sozialen Medien
- Wer profitiert von Werbung
- Wo „versteckt“ sich Werbung?

5. Technische Ausstattung

Ist-Zustand (Juni 2018)

Geräte

22 Mobile Endgeräte (iPads)
3 Rechner in Klassenräumen (Apple PCs)
1 Präsentationsgerät (mobiler Beamer)

Sonstiges Ausstattung

Austausch- und Speichermöglichkeiten für Lehrkräfte (Laufwerk Schulverwaltungsamt)
W-LAN
Homepage (www.ggs-steinkaul.de)

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 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).
  - es allen Lehrkräften erlaubt, sich mit eigenen, privaten Endgeräten in das W-LAN einzuwählen, um zu Hause erstellte Arbeiten nutzen zu können (BYOD)
  - einer größeren Zahl von Schülerinnen und Schülern erlaubt, gleichzeitig onlinegestützte Angebote zu nutzen.
  - eine Möglichkeit für Lehrkräfte bietet, im gesamten Gebäude über W-LAN mit mobilen Geräten auf das Internet zuzugreifen, um im Klassenraum und darüber hinaus ohne Anbindung beweglich zu bleiben.
  - als geschlossenes W-LAN nur für die Lehrkräfte und Schulpersonal zugänglich ist.
- Präsentationsmöglichkeiten in den Klassen in Form eines Projektors, eines großformatigen Fernsehers oder eines Smartboards, welche mit den Endgeräten der Lehrkräfte über Kabel, drahtlos oder über W-LAN verbunden werden können.
- Die Möglichkeit, in Kombination mit den Anzeigegeräten analoge Inhalte darzustellen (z.B. mit dem Endgerät der Lehrkraft koppelbare Dokumentenkamera oder Nutzung eines Tablets mit Stativ).
- Die Schaffung der infrastrukturellen Voraussetzungen für die Einführung und Nutzung einer Lernplattform (z.B. Logineo NRW) für die Lehrkräfte der Schulen.
- Die Bereitstellung von mobilen Endgeräten für die Lehrkräfte, welche die Entwicklung von Unterricht mit digitalen Medien und Werkzeugen pilotieren wollen.

Die Schule beginnt, auf der Grundlage des Medienpasses NRW die schulinternen Lehrpläne zu überarbeiten und entwickelt auf dieser Basis das Medienkonzept weiter.

Mittelfristige Planungen

In absehbarer Zeit sollen die aufgebauten Strukturen schrittweise erweitert werden. Pilotprojekte sollen auf alle Klassen ausgeweitet werden. Um den flächendeckenden Einsatz von digitalen Medien und Werkzeugen zu gewährleisten, werden folgende Strukturen benötigt:

- Ausstattung aller Klassen mit mobilen Schülergeräten, die einen Zugang zum Internet haben. Nach Möglichkeit sollte je Klasse eine iPad-Ausstattung von 1:3 bis 1:5 angeschafft werden. Klassensätze ermöglichen es im Gegensatz zu Sätzen für eine Klassenstufe, in den Klassen jederzeit Geräte zur Verfügung zu haben und sie wirklich in jedem Unterricht einsetzen zu können.
- Abschaffung der Computer in den Medienecken der Klassenräume, wenn die jeweiligen Klassen mit mobilen Schülergeräten ausgestattet sind.
- Die Schule fährt fort, die schulinternen Lehrpläne anzupassen. Es werden auch externe Partner wie Bibliotheken, die Polizei, die Jugendhilfe und weitere mit aufgenommen, da diese die Arbeit der Lehrkräfte sinnvoll ergänzen können.
- Bei der Entwicklung berücksichtigt die Schule die Erfahrungen aus der bisherigen Unterrichtspraxis sowie der bis dahin stattgefundenen Fortbildungen.

Langfristige Planungen

Durch die konsequente Umsetzung des Medienkonzepts an der Schule stellen sich langfristig sichtbare und messbare Veränderungen ein:

- Alle Lehrkräfte nutzen digitale Medien und Werkzeuge regelmäßig in ihrem Unterricht.
- 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 Medienpasses NRW.
- Es ist in allen Klassenstufen möglich, mobile digitale Geräte in die Unterrichtsgestaltung zu integrieren.
- Lernplattform (z.B. Logineo NRW) wird auch im Unterricht genutzt,
    - von Lehrkräften, um Inhalte für Schülerinnen und Schüler bereitzustellen, auszuteilen und einzusammeln, um mit Schülerinnen und Schülern zu kommunizieren.
    - von Schülerinnen und Schülern, um Inhalte abzuspeichern, wieder aufzurufen, auszutauschen und bereitzustellen, um mit Mitschülern gemeinsam an Unterrichtsvorhaben zu arbeiten, um ein digitales Portfolio anzulegen.
- EDMOND NRW wird von Lehrkräften genutzt, um Medien im Unterricht zu präsentieren und bereitzustellen.

GGS Steinkaul

Zusammenfassung der Ausstattungsbedarfe

Ausstattung	**Bezug zu den Unterrichtsvorhaben**
60-100 iPads (1:5 bis 1:3 Verhältnis)	Arbeiten in allen Klassen möglich
Admin iPad	Administration der iPads (Apps etc.)
12 Beamer / Fernseher / Smartboards 12 Apple TV	Präsentation und gemeinsame Nutzung von Schülerergebnissen in der Klasse
1 Dokumenten-Kamera	Nutzung analoger Materialien
15 Lego Education WeDo 2.0 Sets	Programmierung von Geräten
30 Apple Pencils	Zur genaueren Bedienung von Tastatur und Malprogrammen am iPad
flächendeckende W-LAN-Ausstattung	Onlinenutzung in allen Räumen
Lernplattform	Digitales Lernen

6. Fortbildungsbedarfe und Konzepte

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 der Stadt Düsseldorf
  - 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 Lernplattformen (z.B. Logineo NRW) zur Vernetzung im Kollegium und zur Organisation schulischer Prozesse.
- Zur fachlichen Unterrichtsentwicklung mit digitalen Medien und Werkzeugen nutzt die Schule Angebote der Fachmoderatoren der Kompetenzteams.
- Im Kollegium wird das Format der Mikrofortbildung genutzt, um 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.
- Gegenseitige Hospitationen sollen nach Möglichkeit durchgeführt werden, um an gemachten Erfahrungen teilzuhaben („Best practice Beispiele“).
- Einzelne Lehrkräfte werden darüber hinaus über entsprechende Foren und Kanäle (z.B. Twitter, EDU Camps, ...) neue Anregungen zur Weiterentwicklung in die Schule zu holen.

7. Evaluation

Um den Erfolg der schulischen Entwicklung zu sichern, muss eine regelmäßige Überprüfung von Zielsetzung und Umsetzung stattfinden:

- Im Medienteam
- In Dienstbesprechungen und Lehrerkonferenzen
- Mittels des Medienpasses NRW
- Durch Leistungsüberprüfungen unter Einbeziehung von Kompetenzen, welche Schülerinnen und Schüler im Zusammenhang mit der Nutzung von digitalen Medien und Werkzeugen erwerben sollen
- Durch digitale Portfolios der Schülerinnen und Schüler

Die Ergebnisse lassen dann Schlussfolgerungen zu, wo im schulischen Entwicklungsprozess nachgesteuert werden muss. Entsprechend sind die fachliche Unterrichtsentwicklung mit digitalen Medien und Werkzeugen und daraus folgend das Medienkonzept anzupassen.

Die Entwicklung und Umsetzung des Medienkonzepts ist eine gesamtschulische Aufgabe. Die Gesamtkoordination wurde durch die Schulleitung der Schule ausgeführt. Diese beriefe für die schulweite Koordination des Prozesses einen Arbeitskreis ein, der aus der Schulleitung, dem Medienbeauftragten und dem Medienkoordinator besteht.
Das Lehrerkollegium arbeitet regelmäßig an den schulinternen Fachlehrplänen, um Medienkompetenzen gemäß des Medienkompetenzrahmens NRW zu erweitern.
Das Medienkonzept wird regelmäßig evaluiert und fortgeschrieben.

8. Ansprechpartner

Medienbeauftragter:	Herr Arnold
Medienkoordinator:	Herr Wehrenfennig
Fortbildungskoordinator:	Frau Huber

Dieses Medienkonzept wurde auf der Lehrerkonferenz am ……. und auf der Schulkonferenz am …… verabschiedet.

Datum Unterschrift der Schulleitung