



Medienkonzept

Grundschule Berchum-Garenfeld
Auf dem Blumenkampe 3
58093 Hagen
Telefon: 02334 / 5 35 22
Fax: 02334 / 57645
E-Mail: gs.berchum@gmx.de
<http://gs-berchum-garenfeld.de/>

Inhaltsverzeichnis

1. PÄDAGOGISCHE GRUNDÜBERLEGUNGEN	2
1.1 WAS SIND MEDIEN ÜBERHAUPT?.....	2
1.2 NUTZUNG DIGITALER MEDIEN IM ALLTAG	2
1.3 NOTWENDIGE MEDIENKOMPETENZEN	4
1.4 ANSPRUCH AN LEHRKRÄFTE UND ELTERN	5
2. TECHNISCHE AUSSTATTUNG	6
2.1 HARDWARE IST-ZUSTAND	6
2.1.1 <i>Mobile Endgeräte für die Schüler</i>	6
2.1.2 <i>Mobile Endgeräte für die Lehrpersonen</i>	7
2.2 NETZWERKE IST-ZUSTAND	7
2.2.1 <i>Bildungsnetzwerk für die Kinder</i>	7
2.2.2. <i>Verwaltungsnetz für die Schulleitung und das Sekretariat</i>	7
2.3 SOFTWARE IST-ZUSTAND	8
2.3.1 <i>Software für Schüler</i>	8
2.3.2 <i>Software für Lehrpersonen</i>	8
2.4 INTERNETPRÄSENZ DER GS BERICHEM-GARENFELD.....	8
2.5 AUSBlick und ZUKUNFTSVORSTELLUNGEN.....	9
3. UNTERRICHTSENTWICKLUNG UND CURRICULARE VERANKERUNG	10
3.1 EINSATZ DER DESKTOP-COMPUTER IM SCHULISCHEN ALLTAG DER GS BERICHEM-GARENFELD	10
3.2 MOMENTANE SITUATION.....	11
3.3 UMSETZUNG DES MEDIENKOMPETENZRAHMENS AN DER GS BERICHEM - GARENFELD.....	12
4. NUTZUNG DIGITALER MEDIEN IM LEHRERKOLLEGIUM	19
4.1 VORHANDENE KOMPETENZEN.....	19
4.2 FORTBILDUNGSBEDARF DER LEHRKRÄFTE	19
4.3 BISHER DURCHGEFÜHRTE FORTBILDUNGEN.....	20
5. ELTERNBERATUNG UND -MITWIRKUNG	21
6. PROZESSBESCHREIBUNG.....	22
6.1 AUSSTATTUNGSBEDARF FÜR DIE LEHRER	22
6.2 AUSSTATTUNGSBEDARF FÜR DIE SCHÜLER	22
6.3 FORTBILDUNGSBEDARF FÜR DIE LEHRKRÄFTE.....	22
6.4 MEDIENNUTZUNG IM UNTERRICHT.....	22
6.5 VERBINDLICHER ARBEITSPLAN FÜR ALLE SCHULJAHRE	24
6.6 KOOPERATIONSPARTNER	24

1. Pädagogische Grundüberlegungen

1.1 Was sind Medien überhaupt?

In der Mehrzahl spricht man von "Medien" und meint damit meist die Massenmedien der modernen Gesellschaft, durch welche Informationen einer Vielzahl von Menschen zugänglich gemacht werden können - das können Zeitungen, Magazine, Bücher und Flugblätter sein ("Printmedien"), Hörfunk, Film und Fernsehen als auch die so genannten "Neuen Medien", unter denen digitale Medien wie das Internet, E-Books oder Mobiltelefone zusammengefasst werden. Ebenso zählt man Speichermedien wie CDs oder DVDs zu den Massenmedien. Auch das Wort "Presse" wird im weiteren Sinne für die Gesamtheit der Massenmedien verwendet. Im engeren Sinne bezeichnet es vor allem Zeitungen, Zeitschriften und das Nachrichtenwesen.⁴

Im folgenden Medienkonzept liegt der Schwerpunkt auf den „Neuen Medien“ oder auch digitalen Medien.

1.2 Nutzung digitaler Medien im Alltag

„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, S. 11²

Die Grundschule Berchum-Garenfeld nimmt sich dieser Aufgabe an und stellt im Rahmen des vorliegenden Medienkonzeptes dar, wie die Medienkompetenzen der Schüler³ entwickelt werden sollen. Nach den Grundüberlegungen zur Mediennutzung, den für einen reflektierten und selbstregulierten Umgang mit Medien nötigen Kompetenzen und den sich daraus ergebenden Anforderungen an Lehrkräfte und Eltern, wird die Verankerung der Medienkompetenzentwicklung im Unterricht dargestellt.

Dem schulischen Leitbild entsprechend ist eine konzeptionelle Verankerung des systematischen Einsatzes von digitalen Medien unumgänglich. Eine umfassende Begabungsförderung bedeutet auch, dass Medienkompetenzen erweitert werden, um so

¹ <https://www.helles-koepfchen.de/?suche=was+sind+medien>

² "Bildung in der digitalen Welt - KMK." 8 Dez. 2016, https://www.kmk.org/fileadmin/Dateien/pdf/PresseUndAktuelles/2016/Bildung_digitale_Welt_Webversion.pdf. Aufgerufen am 19. März 2018.

³ Im Verlauf nennen wird für eine bessere Lesbarkeit das generische Maskulinum verwendet. Die in dieser Arbeit verwendeten Personenbezeichnungen beziehen sich, sofern nicht anders kenntlich gemacht, auf alle Geschlechter.

die Schüler auf eine reflektierte, konstruktive und selbstbewusste Teilhabe an der Gesellschaft vorzubereiten. Es wird das Ziel verfolgt, sie mit der Handhabung, effektiven, lernunterstützenden und kreativen Nutzung und den möglichen Gefahren vertraut zu machen, um dem Bildungs- und Erziehungsauftrag Rechnung zu tragen. Zudem bieten digitale Medien die Möglichkeit, den Unterricht weitreichend zu differenzieren und zu individualisieren, um fachliche Begabungen umfassender fördern zu können.

Bereits Kinder im Vorschulalter sind mit der Nutzung digitaler Medien in Form von Computer, Tablet, Smartphone etc. vertraut: Fotos mit dem Smartphone aufnehmen und/ oder ansehen, ein Spiel auf dem Tablet/ PC/ Smartphone spielen usw. Die Kinder nehmen hierbei zumeist jedoch die Rolle des unreflektierten Nutzers von digitalen Medien ein.

Je älter die Kinder werden, desto häufiger nutzen sie digitale Medien. Der Medienpädagogische Forschungsverbund Südwest (mpfs) dokumentiert mit der Studienreihe „KIM“ (Kinder, Internet, Medien) Basisdaten zum Medienumgang 6- bis 13-Jähriger in Deutschland.⁴

„Die Ergebnisse der KIM-Studie 2016 zeigen, dass in der Altersgruppe der Grundschüler weiterhin das Fernsehen die Medientätigkeit mit der größten Bedeutung ist. Computer, Internet und Smartphone gewinnen weiterhin erst ab ca. zehn Jahren und mit dem Wechsel auf eine weiterführende Schule an Alltagsrelevanz. Für Kinder ab zehn Jahren erweitert sich das genutzte Medienrepertoire allerdings rasch um eben diese Tätigkeiten. Zunehmend werden dann Computer, Internet und Smartphone zur Recherche und Kommunikation eingesetzt. Wenn auch inzwischen mehr jüngere Kinder das Internet nutzen, werden technische Jugendschutzlösungen von der Mehrheit der Eltern bislang nicht eingesetzt. Ein Grund könnte die Unkenntnis über das Angebot zum technischen Jugendschutz sein. Manche Eltern sehen aber auch keinen Bedarf. Obwohl viele Kinder angeben, zuhause bereits das Internet für die Schule zu nutzen, findet bislang mehrheitlich keine praktische Befassung mit dem Thema Computer und Internet an der Schule statt. Es stellt sich also die Frage, wer Kindern Kriterien an die Hand gibt, um Suchergebnisse einzuordnen und zu bewerten. Wer erschließt Kindern die Potentiale des Internets als Medium für Bildung und Information und wer vermittelt Regeln und Grenzen der Kommunikation über Internet und Smartphone? Die ersten ernsthaften Schritte im Internet erfolgen für die meisten Kinder im Grundschulalter. Diese Phase stellt einen guten Zeitpunkt dar, Kinder begleitet mit den Grundlagen dieses Mediums vertraut zu machen – bevor es bald zum Alltagsmedium und mit dem Smartphone dann auch zum ständigen Begleiter wird.“ (KIM-Studie 2016, S. 84)

⁴ Die vollständige Erhebung ist hier zu finden: https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/KIM/2016/KIM_2016_Web-PDF.pdf.
Letzter Aufruf: 22.09.2018

Diese Ergebnisse machen deutlich, dass die Förderung von Medienkompetenz, also dem reflektierten Umgang mit Medien, spätestens ab dem Grundschulalter einsetzen muss, damit die Kinder auf das Leben in der digitalen Welt vorbereitet werden.

1.3 Notwendige Medienkompetenzen

Im Dezember 2016 wurde die Strategie der Kultusministerkonferenz (KMK) „Bildung in der digitalen Welt“ verabschiedet, wodurch der Bildungsauftrag erweitert wurde.

„Der Bildungs- und Erziehungsauftrag der Schule besteht im Kern darin, Schüler angemessen auf das Leben in der derzeitigen und künftigen Gesellschaft vorzubereiten und sie zu einer aktiven und verantwortlichen Teilhabe am kulturellen, gesellschaftlichen, politischen, beruflichen und wirtschaftlichen Leben zu befähigen. Dabei werden gesellschaftliche und wirtschaftliche Veränderungsprozesse und neue Anforderungen aufgegriffen.“ (KMK 2016, S. 10)

In dieser Strategie der KMK werden **sechs Kompetenzbereiche** benannt:

1. Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren
2. Kommunizieren und Kooperieren
3. Produzieren und Präsentieren
4. Schützen und sicher agieren
5. Problemlösen und Handeln
6. Analysieren und Reflektieren

(KMK 2016, S. 15 ff.)

Der von Landesregierung, Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (LfM) und Medienberatung NRW konzipierte Medienkompetenzrahmen NRW bildet die Grundlage für das vorliegende Medienkonzept.

„Ziel ist es, sie [die Schüler] zu einem sicheren, kreativen und verantwortungsvollen Umgang mit Medien zu befähigen und neben einer umfassenden Medienkompetenz auch eine informative Grundbildung zu vermitteln.“⁵

Die von der KMK benannten Kompetenzbereiche werden vollständig mit dem Medienkompetenzrahmen NRW abgedeckt:

Bedienen und Anwenden „Ich weiß, wie man Medien nutzt.“

Informieren und Recherchieren „Ich finde, was ich wissen will.“

⁵ <https://www.medienpass.nrw.de/de/inhalt/ziele> Letzter Aufruf: 22.09.2018

Kommunizieren und Kooperieren „Ich trete in Kontakt mit anderen.“

Produzieren und Präsentieren „Ich gestalte mit digitalen Medien.“

Analysieren und Reflektieren „Ich denke über meine Mediennutzung nach.“

Problemlösen und Modellieren „Ich lerne Programmieren.“

1.4 Anspruch an Lehrkräfte und Eltern

Wollen Lehrkräfte und Eltern nicht den Blick auf die Lebenswirklichkeit der Kinder verschließen, müssen sie sich auch mit der fortschreitenden Digitalisierung auseinandersetzen. Dies bedarf einer intensiven Auseinandersetzung mit den Möglichkeiten, die sich den Kindern eröffnen. Aufgrund der rasanten Entwicklung sind hier Unterstützungsangebote unumgänglich, damit dies annähernd geschehen kann. Besonderen Blick müssen Erwachsene für die möglichen Gefahren z.B. im Umgang mit dem Internet haben und die Kinder solange schützen, bis sie selbst sicher mit dem Medium umgehen können.

Die veränderte Rolle der Lehrkräfte vom Vermittler zum Lernbegleiter nimmt vor allem bei der Förderung der Medienkompetenz einen großen Stellenwert ein.

2. Technische Ausstattung

2.1 Hardware Ist-Zustand

Raum	Hardware	Beschreibung
Sekretariat	1 PC Faxgerät	
Computerraum	6 PCs 1 Netzwerkdrucker 1 Scanner	
Lehrerzimmer	1 PC, Laptop (nur für Lehrkräfte) 1 Drucker	Kyocera Laserdrucker (bunt)
Schulleitung	1 PC	
Lehrmittelraum	Serverschrank	
Bücherei	Schulkopierer/Drucker	
Pausenhalle	Medienschrank mit TV, Videoplayer, DVD-Player W-LAN-Router ⁶	
Klassenräume ⁷		
EG 10	2 PC's, 1 Smart-TV	
EG 14	0 PC's (Auf Wunsch der Lehrerin), 1 Smart-TV	
EG 15	3 PC's (im Nebenraum), 1 Smart-TV	
OG 18	2 PC's (im Nebenraum), Smart-TV	
OG 19	2 PC's , Smart-TV	

2.1.1 Mobile Endgeräte für die Schüler

Für die Kinder stehen iPads zum Ausleihen zur Verfügung. Vereinzelt wird dies auch genutzt. Momentan ist noch keine Eins-zu-Eins-Zuordnung der iPads vorhanden, dies ist jedoch in Planung.

⁶ WLAN-Router seit Dezember 2019

⁷ PC's seit März 2017

2.1.2 Mobile Endgeräte für die Lehrpersonen

Da auch die technische Ausstattung der Lehrpersonen gewährleistet sein muss, wurden für die vier Klassenlehrer im Dezember 2019 Laptops angeschafft, mit denen die Lehrer ihren Unterricht vorbereiten können und nicht personenbezogene Daten bearbeiten können.

Zudem steht seit dem Schuljahr 2020/ 21 für jede Lehrkraft ein iPad mit Tastatur und Maus als Dienstgerät zur Verfügung. Diese Geräte können über Apple-TV mit den jeweiligen Smart-TV's in den Klassenräumen verbunden werden.

2.2 Netzwerke Ist-Zustand

2.2.1 Bildungsnetzwerk für die Kinder

Die GS Berchum–Garenfeld ist leider nicht an das Hagener Bildungsnetzwerk angeschlossen, da es Probleme mit der Verbindung gab. Jedoch hat HABIT⁸ eine Lösung gefunden, wie auch die Schüler der doch eher ländlichen GS Berchum-Garenfeld in den Genuss kommen, sich mit neuen Medien mit PCs auseinander zu setzen.

Alle PCs in den Klassen sind vernetzt. Der Master-Rechner steht im PC-Raum vor dem Fenster links. Die Rechner werden von HABIT an- und ausgeschaltet und sie haben auch von außen Zugriff auf die Rechner, so können sie gewartet oder neue Software kann aufgespielt oder aktualisiert werden. Der Netzwerkdrucker im PC-Raum kann von allen PCs angesprochen werden, sodass auch aus allen Klassen Dokumente und Bilder in schwarz-weiß ausgedruckt werden können.

2.2.2. Verwaltungsnetz für die Schulleitung und das Sekretariat

Die PCs im Verwaltungsnetz (Sekretariat, Schulleitung) können den Kopierer im Lehrmittelraum sowie den Farbdrucker im Lehrerzimmer ansteuern, sodass Dokumente von den genannten PCs ausgedruckt werden können. Ebenso können Dokumente mit dem iPad über WLAN an den Drucker im Lehrerzimmer gesendet werden. Das Kollegium hat Zugriff auf einen PC mit angeschlossenem Drucker, der sich im Lehrerzimmer befindet. Aus dem Schülernetzwerk kann von den PCs in den Klassen aus auf den schwarz-weiß-Drucker im Computerraum zugegriffen werden, sodass auch die Schüler Dokumente ausdrucken können.

Personenbezogene Daten werden auf dem „Network Attached Storage“ (kurz: NAS), einem Netzwerkspeicher, abgespeichert.

⁸ HABIT = Der Hagener Betrieb für Informationstechnologie

2.3 Software Ist-Zustand

2.3.1 Software für Schüler

An den PC's (Internetverbindung) in den Klassen stehen den Schülern folgende Programme zur Verfügung:

- MS-Office
- Lernwerkstatt 9
- Internetbrowser (Recherche, Anton, Antolin, usw.)

Auf den iPads sind viele Apps installiert, welche die Kinder zum Lernen und Üben von Lerninhalten benutzen können, beispielsweise die Anton(plus)-App, Sag es auf Deutsch, u.v.a.m.

Als Kommunikationsmittel mit Eltern dienen einerseits die Dienst-Mail-Adressen der Lehrkräfte als auch die Lernplattform LOGINEO NRW LMS (Moodle).

2.3.2 Software für Lehrpersonen

Die Lehrkräfte verfügen alle über eine vom Schulträger zur Verfügung gestellte **Office 365**-Lizenz. Hier steht auch den Lehrkräften eine Bildungscloud zur Verfügung.

Zudem haben alle Lehrkräfte die Möglichkeit, die vom Bildungsnetzwerk zur Verfügung gestellte Lizenz des **Worksheet Crafters** zu nutzen. Für die Seite des **Zauber-einmaleins** und der Internetplattform **Lernstübchen** hat die GS Berchum-Garenfeld ebenfalls einen Zugang, um sich mit Lerninhalten, wie Lapbooks, Mini-Heftchen, Lobkärtchen etc. zu bedienen.

Die **LOGINEO-NRW**-Schulplattform ermöglicht den Lehrkräften eine rechtssichere Kommunikation über E-Mail und einen Datenaustausch per Cloud. Mithilfe der Lernplattform LOGINEO NRW LMS (Moodle) können den Schüler Unterrichtsmaterialien online zur Verfügung gestellt werden. Die Lehrkräfte kommunizieren untereinander mit dem LOGINEO NRW Messenger, in dem sicher und schnell Textnachrichten geschrieben oder auch Videokonferenzen gehalten werden können.

2.4 Internetpräsenz der GS Berchum-Garenfeld

Die Webseite der Schule wird momentan (Stand 2023) von Frau Wittstock (Schulleitung) und Frau Müller (Grundschullehrerin) gepflegt und regelmäßig aktualisiert. Auf diese Weise wird Eltern und Interessierten ermöglicht, das Schulleben zu verfolgen, anstehende Termine einzusehen und sich umfassend über die Schule zu informieren. Für den Inhalt, die Wartung und die Pflege der Webseite ist die Schulleitung verantwortlich. Die Wartung und Pflege der Internetseite wird momentan von der Lehrkraft Lisa Müller übernommen. Ggf. wird sie demnächst unterstützt von Personen, die sich mit Links, Aktualisierungen, Cookies, Datenschutz, dem richtigen Format, dass

man die Seite z.B. auch im Mobiltelefon ganzheitlich angeschaut werden kann. Zukünftig soll die Internetseite über die Moodle-Plattform laufen, da sie kostenlos ist.

2.5 Ausblick und Zukunftsvorstellungen

Die Grundschule Berchum-Garenfeld wünscht sich für die Zukunft eine Modernisierung der technischen Landschaft. Es wird angestrebt, flächendeckend WLAN im Schulgebäude auszubauen. Ebenso soll in Zukunft eine 1:1-Zordnung der iPads stattfinden, sodass die Schüler sowohl zuhause als auch im Unterricht mit ihrem Leih-iPad arbeiten können. Eine sinnvolle Arbeit mit den iPads im Unterricht, kann allerdings erst dann stattfinden, wenn eine stabile Internetverbindung mit WLAN gewährleistet ist. In Zukunft könnte dann gemeinsam im Klassenverband beispielsweise mit der „Classroom-App“ gearbeitet werden. Wünschenswert wäre ebenso, auf diesem Wege Papier einsparen zu können, indem beispielsweise Arbeitsblätter digitalisiert werden. Zudem soll die Medienkompetenz der Lernenden im Unterricht mehr gefördert werden, indem sie selbstständig mit ihren iPads arbeiten und die nötige Unterstützung durch die Lehrkraft erhalten.

Zukünftig werden in differenzierten Arbeitsplänen vermehrt digitale Medien eingebaut.

3. Unterrichtsentwicklung und curriculare Verankerung

3.1 Einsatz der Desktop-Computer im schulischen Alltag der GS Berchum-Garenfeld

Organisation

Die Klassenräume verfügen über zwei bzw. drei Desktop-Computer mit Internetanschluss (LAN). Diese befinden sich allesamt im Schülernetzwerk der Schule, allerdings noch nicht im Bildungsnetzwerk der Stadt Hagen. Wenn im Unterricht der Einsatz von mehr als den in der Klasse zur Verfügung stehenden Computer erforderlich ist, nutzen die Schüler nach Absprache der beteiligten Lehrkräfte die Computer anderer Klassen oder die des PC-Raumes mit.

Datenschutz

Alle Desktop-Computer befinden sich im Schülernetzwerk der Schule. Dokumente, die hier gespeichert werden, gelangen somit nicht nach außen. Das webbasierte Programm „Antolin“ wird von der Westermann Druck- und Verlagsgruppe betrieben. Zwischen der Schule und dem Bildungshaus Schulbuchverlage Westermann Schroeder Diesterweg Schöningh Winklers GmbH wurde ein Vertrag über Auftragsverarbeitung nach Art. 28 Abs. 3 und den weiteren Bestimmungen der Verordnung 2016/79 EU (EU Datenschutz-Grundverordnung) [i.F.: „EU-DS-GVO“], sowie sonstiger anwendbarer datenschutzrechtlicher Bestimmungen geschlossen. Für die Schüler, die dieses Programm nutzen, haben die jeweiligen Erziehungsberechtigen eine datenschutzrechtliche Einwilligungserklärung in die Veröffentlichung von personenbezogenen Daten für dieses Programm gem. Art. 13 EU-DSGVO in Verbindung mit § 3 (2) VO-DV I NRW unterschrieben und freiwillig eingewilligt, dass für die Anmeldung der Schüler Vorname und ggf. der erste Buchstabe des Nachnamens, Geschlecht, Klassenstufe und Schule angegeben werden dürfen.

First-Level-Support

Für die Eingabe und Pflege der Daten bei Antolin und in der Lernwerkstatt sind die unterrichtenden Lehrkräfte verantwortlich.

Die Gruppenleitungen prüfen selbst die Funktionsfähigkeit der Computer in ihren Klassen und nehmen bei Bedarf selbst Maßnahmen zur Fehlerbehebung vor (z.B. Einsticken von losen Kabeln, Bildschirmanpassungen). Unterstützt werden sie hierbei von der Medienbeauftragten. Bei schwerwiegenderen Problemen sind die Gruppenleitungen dafür verantwortlich, ein Ticket zur Fehlerbehebung bei HABIT öffnen zu lassen.

3.2 Momentane Situation

In der 4. Klasse wird eine Medien-AG angeboten, in der die Schüler die sinnvolle Nutzung des Mediums PC kennen und nutzen lernen.

Die AG ist in vier verschiedene Themenbereiche⁹ eingeteilt¹⁰:

1. Surfen und Internet – so funktioniert das Internet	2. Mitreden und Mitmachen – selbst aktiv werden	3. Achtung, die Gefahren! – So schützt du dich	4. Lesen, Hören, Sehen – Medien im Internet
<ul style="list-style-type: none">- Unterwegs im Internet – so geht's!- Suchen und Finden im Internet- So funktioniert das Internet – die Technik- Mobil im Internet – Tablets und Smartphones	<ul style="list-style-type: none">- E-Mail und Newsletter – Post für dich- Chatten und Texten – WhatsApp und mehr- Soziale Netzwerke – Facebook und Co.- Online-Spiele – sicher spielen im Internet	<ul style="list-style-type: none">- Lügner und Betrüger im Internet- Viren und andere Computerkrankheiten- Werbung, Gewinnspiele und Einkaufen- Cybermobbing – kein Spaß!- Datenschutz – das bleibt privat!	<ul style="list-style-type: none">- Text und Bild – kopieren und weitergeben- Filme, Videos und Musik – was ist erlaubt?

⁹ Lernmodule des Internet-ABC (www.Internet-ABC.de)

¹⁰ Leider findet diese AG momentan nur im 4. Schuljahr statt und auch nur in Gruppen mit fünf Kindern, da die Ausstattung der GS Berchum-Garenfeld (s. Punkt 2.1.1) nicht erlaubt, mit allen Kindern flächendeckende Unterrichtsreihen durchzuführen.

3.3 Umsetzung des Medienkompetenzrahmens an der GS Berchum - Garenfeld

1. Bedienen und Anwenden

1.1 Medienausstattung (Hardware)

Medienausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen

Unterrichtliche Umsetzung

- SuS lernen die Bestandteile eines PC kennen (Monitor, Tastatur, Maus, PC, Drucker,...)
- SuS sollen in Zukunft ab der ersten Klasse einen iPad-Führerschein ablegen, um den verantwortungsvollen Umgang zu erlernen und die Basisfunktionen kennenzulernen.

1.2 Digitale Werkzeuge

Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen

Unterrichtliche Umsetzung

- SuS lernen verschiedene Apps einerseits beim iPad-Führerschein kennen, andererseits bei von der Klassenlehrkraft durchgeföhrten Einführungen
- Wie lernen die SuS denn den Umgang am PC vor der Medien-AG?
- In der Medienkompetenzwoche erlernen die Lernenden zusätzlich verschiedene digitale Werkzeuge kennen

1.3 Datenorganisation

Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen; Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren

Unterrichtliche Umsetzung

- SuS speichern ihre Daten unter entsprechenden Namen und Speicherorten
- SuS öffnen ihre gespeicherten Daten

1.4 Datenschutz und Informationssicherheit

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

Unterrichtliche Umsetzung

- SuS lernen in der PC-AG, dass sie mit ihren persönlichen Daten, Kennwörtern, usw. vertraulich umgehen müssen
- Arbeiten anderer Kinder bleiben unaufgetastet

2. Informieren und Recherchieren
2.1 Informationsrecherche
Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden
<u>Unterrichtliche Umsetzung</u>
<ul style="list-style-type: none"> - Im Rahmen des Unterrichts suchen die SuS mit dem Computer oder dem iPad selbstständig Informationen zu den aktuellen Themen (z.B. SU, Musik, etc.) mithilfe von Kindersuchmaschinen wie beispielsweise fragfinn.de oder auch blinde-kuh.de - SuS können mithilfe der Checkliste¹¹ Informationen gezielt und sicher suchen sowie finden
2.2 Informationsauswertung
Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten
<u>Unterrichtliche Umsetzung</u>
<ul style="list-style-type: none"> - Gesammelte Informationen werden gesichtet und auf ihre Nutzbarkeit geprüft - Ausgewählte Infos werden auf Lernplakate übertragen
2.3 Informationsbewertung
Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten
<u>Unterrichtliche Umsetzung</u>
<ul style="list-style-type: none"> - im Rahmen von unterrichtlichen Inhalten können mit den SuS Themen wie beispielsweise „Fake News“ oder „Werbung“ (Influencer) bearbeitet werden
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
<u>Unterrichtliche Umsetzung</u>
<ul style="list-style-type: none"> - Im Rahmen der Medien-AG und der Themen im Unterricht lernen die SuS gefährdende Inhalte und Werbungen kennen und werden in ihrem Umgang mit ihnen geschult

¹¹ www.checkliste....

3. Kommunizieren und Kooperieren

3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse

Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen

3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln

Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten

Unterrichtliche Umsetzung

- "Internet-Knigge" - wie benimmt man sich im Internet (Verhaltensregeln bei Kommentaren etc.)
- Keine Beleidigungen, Hetze etc.
- Zusammenarbeit mit den Mediencouts, die den SuS die Gefahren von digitaler Anonymität und Mobbing im Internet näherbringen

3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft

Kommunikations- und Kooperationsprozesse im Sinne einer aktiven Teilhabe an der Gesellschaft gestalten und reflektieren; ethische Grundsätze sowie kulturell-gesellschaftliche Normen beachten

3.4 Cybergewalt und -kriminalität

Persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und -kriminalität erkennen sowie Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten kennen und nutzen

Unterrichtliche Umsetzung

- Lehrkräfte und Mediencouts weisen auf Gefahren im Netz hin
- "Mein Körper gehört mir"-Situation mit fiktiver Person (Junge mit Hund = Mann ohne Hund), Aufarbeitung der Szene im Rahmen des SU
- SuS werden aufgeklärt, dass falsche Identitäten im Netz sehr einfach zu erfinden sind

4. Produzieren und Präsentieren

4.1 Medienproduktion und -präsentation

Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen

Unterrichtliche Umsetzung

- Klassenzeitung, Geschichten abschreiben und gestalten, Geburtstagseinladungen erstellen, Kunst – mit Paint gemalt, etc.
- Präsentationen mit dem iPad erstellen (Keynote)
- Weitere Möglichkeiten mit Apps wie beispielsweise Bookcreator

4.2 Gestaltungsmittel

Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen

Unterrichtliche Umsetzung

- Gestaltungsmittel bei einem Werbeplakat anwenden, Werbung analysieren (Wirkung)

4.3 Quellendokumentation

Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden

Unterrichtliche Umsetzung

- Im Rahmen des Förder-Forder-Projektes (FFP) sind die SuS angehalten, bei der Ausarbeitung zu dem jeweiligen Thema, ein Quellenverzeichnis anzulegen und der Arbeit anzuhängen

4.4 Rechtliche Grundlagen

Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- (u. a. des Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u. a. Lizenzen) überprüfen, bewerten und beachten

Unterrichtliche Umsetzung

- In der Medien-AG wird bei der Bearbeitung des Internet-Führerscheins, diese Thematik behandelt

5. Analysieren und Reflektieren

5.1 Medienanalyse

Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren

Unterrichtliche Umsetzung

- z.B. Printmedien: Mediacampus - der Funke-Mediengruppe (<https://mediacampus-projekt.de/>)
- Bücher, Schulbücher, Schulbücherei,
- Einsatz der iPads
- Smart-TV z.B. im Rahmen des Englischunterrichts (Filme mit Mr. Mad, Trickfilme), Erklärvideos, zeigen von Bildern z.B. in Kunst, Sachunterricht
- Einsatz von CD's , z.B. im Englisch- oder Musikunterricht

5.2 Meinungsbildung

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

Unterrichtliche Umsetzung

5.3 Identitätsbildung

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

Unterrichtliche Umsetzung

5.4 Selbstregulierte Mediennutzung

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

Unterrichtliche Umsetzung

- Edkimo¹² Umfrage zur Mediennutzung in Klasse 3 und 4 (Schulen im Team)
- Elternabend zum Thema Mediennutzung und ihre Gefahren
- Besprechen der aktuellen Medienlage (z.B. Corona)
- Elterngespräche (intensive Beratung der Eltern hinsichtlich des Medienkonsums)

¹² Edkimo ist die führende digitale Kommunikationsplattform für Feedback, Partizipation und Evaluation im Lernprozess. (<https://edkimo.com>)

6. Problemlösen und Modellieren
6.1 Prinzipien der digitalen Welt
Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen
<u>Unterrichtliche Umsetzung</u>
6.2 Algorithmen erkennen
Algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten erkennen, nachvollziehen und reflektieren
<u>Unterrichtliche Umsetzung</u>
<ul style="list-style-type: none"> - Arbeit mit den Bluebots in Form von Programmieren - Offline-Coding im SU - Arbeit mit der App „Scratch Junior“
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
<u>Unterrichtliche Umsetzung</u>
<ul style="list-style-type: none"> - Programmieren von Beebots - Offline-Coding
6.4 Bedeutung von Algorithmen
Einflüsse von Algorithmen und Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt beschreiben und reflektieren
<u>Unterrichtliche Umsetzung</u>
<ul style="list-style-type: none"> - Möglichkeiten: Bezug zu Instagram (Werbung), Google-Verhalten (Shopping)

4. Nutzung digitaler Medien im Lehrerkollegium

4.1 Vorhandene Kompetenzen

Die Kompetenzen der Lehrkräfte im Umgang mit digitalen Medien sind erwartungsgemäß sehr heterogen. Alle Lehrkräfte der Schule haben sich in die Arbeit mit Office 365, sowie in die Nutzung des iPads mithilfe verschiedener Fortbildungen eingearbeitet.

Durch regelmäßigen Austausch innerhalb des Kollegiums werden Kompetenzen im Bereich der Mediennutzung der einzelnen Lehrkräfte kommuniziert, sodass die Lehrkräfte sich gegenseitig unterstützen können. Auf diese Weise werden die vorhandenen Ressourcen effektiv genutzt.

Im Schuljahr 2018/2019 wurde ein pädagogischer Tag zur Weiterentwicklung des Medienkonzeptes der Schule durchgeführt. An diesem Tag gab jede Lehrkraft ihr Wissen über die Funktion und den möglichen unterrichtlichen Einsatz einer iPad-App an das Kollegium in schriftlicher und mündlicher Form weiter. Die Lehrkräfte fungieren im weiteren Verlauf als Experten und Ansprechpartner für ihren Bereich.

Das Thema sensibler Umgang mit personenbezogenen Daten und Datenschutz wird fortlaufend in Konferenzen diskutiert. Dieses Wissen stellt eine wichtige Grundlage dar, das auch an die Schüler weitergegeben werden kann.

4.2 Fortbildungsbedarf der Lehrkräfte

Die Medienbeauftragten (Frau Schüttke, Frau Rohloff, Frau Wittstock, **Frau Müller**) der GS Berchum-Garenfeld wählen geeignete außerschulische Fortbildungsmaßnahmen aus, und fungieren im Rahmen von Lehrerkonferenzen als Multiplikatorinnen. Sie sind zudem neben den beschriebenen Aufgaben im Rahmen des First-Level-Supports Ansprechpartner für das Lehrerkollegium für Fragen bzgl. des pädagogischen Einsatzes der digitalen Medien.

Das Kollegium hat sich darauf verständigt, dass in jeder Lehrerkonferenz ein „digitaler Snack“ der protokollführenden Lehrkraft vorgestellt wird, um neue Apps und Tipps an das Kollegium weiterzugeben.

Alle Lehrkräfte haben einen Zugang (Fortbildungsflatrate) zu dem digitalen Fortbildungszentrum „Fobizz“, bei dem Online-Fortbildungen mit Zertifikat durchgeführt werden können. Zudem besteht die Möglichkeit der Nutzung digitaler Tools für digitales Unterrichten und des Austauschs von Unterrichtsmaterialien.

4.3 Bisher durchgeführte Fortbildungen

Titel	Dozent	Stattgefunden am
Office 365 und Sharepoint	Frau Holberg	03.04.2019
Worksheet-Crafter	Jana Mathis	11.12.2019
Netzwerktreffen	Frau Holberg (GS Overberg) von 2018 bis 2019 Herr Dr. Thurn (Gymnasium THG)	Regelmäßige Treffen
Fobizz	unterschiedliche Dozenten	regelmäßig, eigenständig
Medienberatung	Frau Fuchs, Herr Büsing	8.11.2023

5. Elternberatung und -mitwirkung

Die aktive Mitarbeit der Eltern ist in der Förderung aller Schlüsselkompetenzen sinnvoll, natürlich auch in der Entwicklung der Medienkompetenz. Im Rahmen von Klassenpflegschaftssitzungen werden zukünftig regelmäßig Aspekte des kompetenten Umgangs mit digitalen Medien thematisiert, wie z.B. der sichere Umgang mit dem Internet und den sich daraus ergebenden Verantwortlichkeiten für die Eltern. Außerdem finden themenorientierte Elternabende zur Nutzung digitaler Medien statt.

Alle Eltern der Schule sind dazu eingeladen, die Lehrkräfte bei der Medienkompetenzentwicklung der Schüler zu unterstützen.

Der Förderverein der Schule unterstützt die Schule bei der Ausstattung mit mobilen Endgeräten. Aus diesem Grund wird der Vorstand des Fördervereins regelmäßig über die aktuellen Entwicklungen des unterrichtlichen Einsatzes von digitalen Medien informiert.

6. Prozessbeschreibung

In der Prozessbeschreibung wird der gewünschte zukünftige Zustand der Medien und alles, was sie mit sich bringen, beschrieben. Es wird durchdacht und beschrieben, was für die GS Berchum-Garenfeld alles getan und angeschafft werden muss, damit Lehrer und Schüler reibungslos mithilfe der neuen Medien arbeiten können.

6.1 Ausstattungsbedarf für die Lehrer

- flächendeckendes und flüssiges WLAN in der gesamten Schule

6.2 Ausstattungsbedarf für die Schüler

Um den Anforderungen des Medienkompetenzrahmens gerecht werden zu können, benötigt die Grundschule Berchum-Garenfeld zunächst ein flächendeckendes, funktionierendes WLAN. Zudem werden im Computerraum neue, schnellere Computer benötigt.

In naher Zukunft soll eine 1:1-Zuordnung der iPads für alle Kinder stattfinden.

6.3 Fortbildungsbedarf für die Lehrkräfte

- Bedienung des Tablets
- Übertragung von Daten des PC's auf das Tablet
- Geeignete (datensichere) Apps und Programme sicher nutzen (für die Unterrichtsvorbereitung und für die konkrete Arbeit mit den Kindern)
- Möglichkeiten der digitalen Technik kennenlernen und anwenden (z.B. Erklärvideos erstellen, Präsentationen, Filme usw.)
- Fortbildungen bei Fobizz

6.4 Mediennutzung im Unterricht

Die Schüler arbeiten aktuell je nach Unterrichtssituation und Thema an den vorhandenen PC's oder an den iPads. Angedacht ist, die Kinder ab der ersten Klasse an den Umgang mit dem iPad (iPad-Führerschein) heranzuführen. Zudem soll der Medienpass NRW¹³ in den Klassen 1-4 eingeführt und bearbeitet werden.

Außerdem haben wir uns im Kollegium auf verbindliche Unterrichtsinhalte, die die Medienkompetenz in vielen Bereichen in den einzelnen Klassenstufen schulen, geei-

¹³ www.medienberatung.schulministerium.nrw.de

nigt (s. Kapitel 6.5). In der Medienwoche werden pro Halbjahr vorgegebene Themen bearbeitet (s. TaskCard).

6.5 Verbindlicher Arbeitsplan für alle Schuljahre

Medienwoche

(Taskcard: <https://www.taskcards.de/#/board/6b1fe04a-33c2-4e0a-b1ba-5f599e67f44d/view>)

In Überarbeitung:

Klasse 1	Klasse 2	Klasse 3	Klasse 4
Medienführerschein	Informatik entdecken	Umgang mit dem Programm Word	Internet-ABC
Anton-App	Immer und überall spielen?	Medienkoffer der Internauten	Filmbildung www.planet-schule.de

- Umgang mit dem I-Pad (I-Pad Führerschein) muss vorgeschaltet werden
- Programmieren mit den Bee-Bots

6.6 Kooperationspartner

Feste Kooperationspartnerschaften existieren derzeit noch nicht. Es gilt zu prüfen, mit welchen Institutionen solche Partnerschaften eingegangen werden können.