

# Medienkonzept

## OGGS Breinig



# Medienkonzept der Grundschule Breinig

<b>1. EINLEITUNG</b>	<b>4</b>
<b>2. COMPUTEREINSATZ IN DER GRUNDSCHULE – BEGRÜNDUNG</b>	<b>4</b>
<b>3. AUSSTATTUNG DER SCHULE</b>	<b>5</b>
3.1 Computerraum	5
3.2 Schule	6
3.3 Klassenräume	6
3.4 Selbstlernzentrum (Bücherei)	6
<b>4. KONZEPTION DER MEDIENKOMPETENZ</b>	<b>7</b>
4.1 Einbindung in den Unterricht	7
4.2 Lehrplanbezug	10
4.2.1 Sachunterricht	10
4.2.2 Deutsch	11
4.2.3 Mathematik	12
4.2.4 Englisch	14
4.2.5 Evangelische Religionslehre	14
4.2.6 katholische Religionslehre	15
4.2.7 Kunst	15
4.2.8 Musik	16
4.2.9 Praktische Philosophie	16
4.3 Medienpass NRW	17
4.3.1 Projekttag	23
4.4 Wichtigste Software/Programme	24
<b>5. PÄDAGOGISCHE BEDÜRFNISSE</b>	<b>25</b>
5.1 Ausblick	26
5.2 Ausstattungsbedarf	26
5.3 Vereinbarte Ziele	27



## 1. Einleitung

Medien werden in verschiedenen Formen in unterschiedlichen Unterrichtssituationen in der Schule eingesetzt. Hierbei beinhaltet der Begriff Medien nicht nur die sogenannten „neuen digitalen Medien“, sondern auch die traditionellen Medien wie Bücher, Zeitungen oder Tafeln.

Das folgende Medienkonzept konzentriert sich auf den Einsatz und Umgang mit „neuen Medien“ (Computer, Internet, Beamer, elektronische Tafeln etc.).

Aufgrund der konstanten Entwicklung der neuen digitalen Medien, ist dieses Konzept in einem fortlaufenden Prozess und wird in regelmäßigen Abständen überarbeitet.

## 2. Computereinsatz in der Grundschule – Begründung

Die rasante Entwicklung der Informations- und Kommunikationstechnologien hat dazu geführt, dass die heranwachsende Generation zu einem großen Teil diese als Selbstverständlichkeit erlebt. Die Erlangung einer umfassenden Medienkompetenz ist in der heutigen medialen Welt eine Grundvoraussetzung, um am gesellschaftlichen Leben teilzunehmen. Der Umgang mit neuen Medien und Technologien wird immer mehr zur Bedingung und Voraussetzung. Schule muss sich daher als Ziel machen, den SchülerInnen Kenntnisse, Fähigkeiten und Fertigkeiten beizubringen, die sie nutzen können, um den Herausforderungen in einer von Medien beeinflussten Welt gerecht zu werden.

In den meisten Elternhäusern unserer SchülerInnen existieren – spätestens seit dem Homeschooling unter Corona – Computer oder mobile Endgeräte. Kinder nutzen diese oft unreflektiert für Computerspiele, aber kaum für eine gezielte Anwendung. Der Umgang mit Handy, Chat und Internet ist für viele selbstverständlich, die Hemmschwelle mit dem Gerät umzugehen ist für die meisten gering. Dabei sind die Kinder sich meist über die Tragweite und Konsequenzen ihrer Handlungen nicht bewusst.

Wir als Schule sehen hier den Auftrag zu zeigen, welche Möglichkeiten aber auch Gefahren der Computer für das tägliche Lernen birgt.

Kinder kommen mit unterschiedlichen Lernvoraussetzungen in die Schule. Sie kommen aber auch mit unterschiedlichen Vorkenntnissen über den Gebrauch digitaler Endgeräte in die Schule. Schule schafft hier einen sozialen Ausgleich und Chancengleichheit. Allen SchülerInnen wird die Möglichkeit geboten, mit diesen Geräten umzugehen. Unterschiedliche Lernvoraussetzungen erfordern individuelle Übungsmöglichkeiten. Den SchülerInnen wird ein Medium zur Verfügung gestellt, das es ermöglicht, Lücken

schrittweise zu schließen und entwicklungsstandgemäß zu arbeiten. Der Computer und das Internet soll dabei aber immer nur eine Möglichkeit der Wissensvermittlung unter vielen sein. Dabei sollen SchülerInnen immer mehr „das Lernen lernen“ und es gilt die Informationsflut zu steuern und auszuwählen.

Im Unterricht sollen so nicht nur neue Informationsquellen genutzt, sondern auch neue Lernwege erschlossen werden. Dies kann zum hybriden Lernen führen. Weiterhin können die Schülerinnen und Schüler Gruppenarbeiten online gestalten. So verschwimmt der Lernort Schule mit dem Lernort zu Hause.

Die SchülerInnen sollen durch einen kreativen, aber auch kritischen Umgang mit den neuen Informationstechniken Grundlagen der Medienkompetenz erwerben. Es soll gewährleistet sein, dass den SchülerInnen unabhängig von den Voraussetzungen im Elternhaus ein diskriminierungsfreier Zugang zu den neuen Medien ermöglicht wird. Der Erwerb von Kriterien zum eigenständigen Beurteilen, Entscheiden und Handeln in allen Lebenssituationen, in denen die Informations- und Kommunikationstechnologien eine bedeutsame Rolle spielen und damit das Aufbauen eines rationalen Verhältnisses zu diesen, ist ein wichtiges Ziel für die Arbeit mit den neuen Medien auch schon in der Grundschule.

### 3. Ausstattung der Schule

#### 3.1 Computerraum

Unsere Schule verfügt derzeit über einen Computerraum, der mit 6 Schülerarbeitsplätzen und 1 Lehrerarbeitsplatz (Fujitsu Siemens Esprimo Edition P2511 mit Windows 7) ausgestattet ist. Alle PCs haben einen Internetzugang. Durch die Einrichtung eines Servers (pädagogischer Server) sind diese PCs miteinander vernetzt. Weiterhin findet man dort 8 Arbeitsplätze mit HP convertible Laptops und 24 Dell convertible Laptops. Zusätzlich gibt es einen iPad Koffer mit 10 iPads, deren Administration derzeit eingeschränkt ist. Aktuell wurden noch 10 weitere iPads angeschafft, deren Einbindung derzeit stattfindet. Diese Gerätschaften sind in das WLAN eingebunden. Die Laptops arbeiten mit der MNS pro cloud, so dass die Kinder darüber miteinander verknüpft sind. Kopfhörer ermöglichen den Kindern Audiodateien (z.B. bei Anweisungen oder Fremdsprachen) zu nutzen, ohne die anderen SchülerInnen zu stören. In dem Raum ist ein DIN A 4 Drucker installiert, auf den die Desktop PCs zugreifen können. Ein Beamer, der fest an der Decke angebracht ist, ermöglicht das

Zeigen von Bildern, Filmen, Texten, Arbeitsflächen und Demonstrationen auf einer Großleinwand.

### 3.2 Schule

Es stehen jeder Etage des Hauptgebäudes ein Medienwagen, ausgestattet mit Beamer und Laptop, zum klasseninternen Einsatz zur Verfügung.

Des Weiteren verfügt die Schule über eine Dokumentenkamera, welche undurchlässige Medien auf die Wand projizieren kann. Diese verfügt über einen VGA Anschluss, so dass sie ausschließlich auf älteren oder umfangreicher ausgestatteten Medien (Tafel, älterer Laptop) zu nutzen ist. So können Schülerarbeiten aus Heften oder Büchern ohne Vorbereitung direkt an die Wand geworfen werden, um darüber zu diskutieren.

In Raum 11 befindet sich eine Interaktive Tafel (White Board), die über einen Laptop steuerbar ist. Das White Board kann von LehrerInnen und SchülerInnen zu Demonstrationen, gemeinsamen Aktivitäten oder zur Vorführung von Präsentationen und Filmen genutzt werden.

### 3.3 Klassenräume

Jeder Klassenraum ist mit einem Internetzugang ausgestattet. Mittlerweile verfügen 11 von 12 Klassen über einen eigenen Computer. Diese PCs in den Klassen sind über das schulinterne Netzwerk mit dem pädagogischen Server verbunden. Dies bietet den SchülerInnen die Möglichkeit auch in den Klassen an Projekten „aus“ dem Computerraum weiterzuarbeiten und abzuspeichern. Der Computer kann in den laufenden Unterricht einbezogen, als Freiarbeitsmedium genutzt oder in einen Stationenlauf als feste Station eingebaut werden. Weiterhin können die Laptops und iPads bei Verfügbarkeit aus dem PC Raum ausgeliehen werden.

Sofern Overheadprojektoren benötigt werden, können diese im Sekretariat entliehen werden.

Weiterhin verfügen drei Klassenräume (Raum 10, 7 und 15) über interaktive Tafeln mit einem PC Modul.

### 3.4 Selbstlernzentrum (Bücherei)

Im SLZ haben die SchülerInnen der 3. und 4. Schuljahre die Möglichkeit unter Anleitung (Mithilfe von Lehrern und Eltern) Referate in Gruppen- oder Partnerarbeit zu selbst gewählten Themen zu erstellen und sie anschließend zu präsentieren.

Dazu stehen ihnen zahlreiche Bücher sowie die Computer des Computerraumes zur Verfügung.

## 4. Konzeption der Medienkompetenz

Das Ziel eines schulumfassenden Medienkonzeptes ist es, Lernen mit Medien systematisch in Lernprozesse zu integrieren und so zu einem kritischen und kompetenten Umgang mit dem Computer und Internet zu befähigen.

### 4.1 Einbindung in den Unterricht

Durch die Verankerung der Medienkompetenz in den Lehrplänen NRW wird die Notwendigkeit des Umgangs mit neuen Medien deutlich. Hier wird explizit darauf hingewiesen die Schüler dazu zu befähigen „mit Medien verantwortungsbewusst und sicher umzugehen“<sup>1</sup>

Des Weiteren heißt es, dass „die elektronischen Informations- und Kommunikationstechnologien ebenso wie die traditionellen Medien Hilfsmittel des Lernens und Gegenstand des Unterrichts sind. Der Unterricht in der Grundschule vermittelt den Kindern eine Orientierung über wichtige Informationsmöglichkeiten und leitet sie an, vorhandene Informations- und Kommunikationsmedien sinnvoll zu nutzen. Indem die Medien selbst zum Gegenstand der Arbeit im Unterricht werden, erfahren die SchülerInnen Möglichkeiten und Beschränkungen einer durch Medien geprägten Lebenswirklichkeit. Die systematische Arbeit mit Medien trägt dazu bei, die Medienkompetenz der SchülerInnen zu entwickeln.“<sup>2</sup>

Die Einbindung in den Unterricht kann auf unterschiedliche Weise ablaufen und kommt auf die jeweilige Klassen-, Unterrichts- und Lehrersituation an. So kann der Umgang mit dem Computer in einzelnen „Methodenstunden“ von Klassen- oder Fachlehrern erfolgen und/oder in laufende Unterrichteinheiten eingebunden werden.

Zum Hochfahren des Computers müssen LehrerInnen und SchülerInnen sich mit einem persönlichen Passwort anmelden und können so über das schulinterne Netzwerk (Desktop PCs) oder auf die Cloud (Laptops) von den jeweiligen digitalen Endgeräten aus auf ihre Dateien zugreifen.

---

<sup>1</sup> vgl. Richtlinien und Lehrpläne für die Grundschule in Nordrhein-Westfalen, S. 11

<sup>2</sup> vgl. Richtlinien und Lehrpläne für die Grundschule in Nordrhein-Westfalen, S. 15

Der Einsatz des Computers bringt dem Unterricht als neues Medium zusätzliche Möglichkeiten wie:

- gezielt mit geeigneter Lernsoftware Schülergruppen zu fördern (Förderaspekt)  
Im Förderunterricht kann jedes Kind seinem eigenen Leistungsstand entsprechend mit Übungsaufgaben rechnen (z.B. im Fach Mathematik) oder am Grundwortschatz arbeiten (z.B. im Deutschunterricht). Dabei kann der Lernfortschritt abgerufen werden und ist somit für die Lehrkraft kontrollierbar. Die Übungen sind nachhaltig und gezielt. Dabei kann die Kontrolle als Eigenkontrolle oder als Lehrerkontrolle erfolgen.
- Konzepte zur Förderung von Kindern mit dem Förderschwerpunkt „Lernen“ bzw. Fördermaßnahmen nach Feststellung sonderpädagogischen Förderbedarfs
- Unterstützung für Kinder ohne bzw. mit geringen Deutschkenntnissen (auch TipToi)
- als Schreib- und Gestaltungsmittel sowie als Mittel der Kommunikation mit Anderen (Kreativitäts- Kooperations- und Kommunikationsaspekt)
- Üben mit Lernprogrammen (Möglichkeit der Differenzierung)
- Unterstützung selbstständigen Lernens
- Veranschaulichung von Unterrichtsinhalten und Themen
- Förderung der Lernmotivation

Der motivierende Charakter eines digitalen Endgerätes ist nicht zu unterschätzen. Moderne Software ist so ausgestattet, dass der Schüler direkte Rückmeldung über sein Handeln erhält. Durch die farbliche Darstellung, unmittelbare Rückmeldung, bewegte Bilder und nicht zuletzt durch die Ansprache sind SchülerInnen meistens hoch motiviert

- Förderung des sozialen Lernens  
Oft werden Aufgaben wie Recherchen oder Vorbereitungen auf ein Referat in Partner- oder Gruppenarbeiten bewerkstelligt. Hier wird in der Klassenstufe 3 und 4 Teams als Kommunikations- und Arbeitsplattform genutzt.
- Einsatz als multimediale Infothek mit Zugriffsmöglichkeiten auf elektronische Lexika und das Internet.

Die SchülerInnen suchen unter Anleitung Informationen in elektronischen Medien, recherchieren zu Themen und Aufgaben und nutzen Medien als Anreiz zum Sprechen, Schreiben und Lesen.<sup>3</sup>

Durch die übergeordneten Querschnittsaufgaben ist die Medienerziehung noch einmal mehr in den Fokus und damit auch in die Lehrpläne der Landes NRW gerückt.

Der Sachunterricht, um ein Fach aus unserem Fächerkanon herauszunehmen, hat die

---

<sup>3</sup> vgl. Richtlinien und Lehrpläne für die Grundschule in Nordrhein-Westfalen, S. 29



Aufgabe, den SchülerInnen Ausschnitte der Lebenswirklichkeit zu erschließen, soweit sie für sie bedeutsam und zugänglich sind. Zugänglich gemacht werden Informationen meistens über Sachunterrichtsbücher und begleitende Arbeitsmaterialien. Der Internetzugang bietet hier die Möglichkeit, gezielt Informationen aus dem Internet abzurufen. Dazu benutzen die SchülerInnen kindgerechte Suchmaschinen (z.B. Blinde Kuh), die die Informationsflut im Internet einschränkt und überschaubar macht. Die SchülerInnen müssen an dieser Stelle lernen, dass Informationen klein gearbeitet werden müssen. Eine einschränkende Anfrage im Internet schränkt die Informationsflut sehr ein. Ein allgemeines Thema in die Suchmaschine einzugeben, fordert geradezu eine Informationsflut heraus. Die SchülerInnen sollen ihr Sachwissen erweitern, um z. B. innerhalb der Projektarbeit oder innerhalb einer Gruppenarbeit Aufgabenstellungen bewältigen zu können.

Besonders im Sachunterricht können die SchülerInnen an allgemeinen Aufgaben arbeiten, oder nach eigenem Interesse eine Aufgabenstellung vertiefen:

- Finden von Bild- und Videomaterial für Referate und Präsentationen
- Nutzen Medien zur Unterstützung bei der Vorführung von Referaten und Präsentationen<sup>4</sup>
- Bei Aufgaben mit reinem Übungscharakter können Arbeitsblätter eingespart werden
- Erstellung der Schülerzeitung

---

<sup>4</sup> vgl. Richtlinien und Lehrpläne für die Grundschule in Nordrhein-Westfalen, S. 28

4.2.1 Sachunterricht

**Demokratie und Gesellschaft**

**Zusammenleben in der Klasse, in der Schule und in der Gesellschaft**

Kompetenzerwartung am Ende der Schuleingangsphase	Kompetenzerwartung am Ende der Klasse 4
Die Schülerinnen und Schüler	Die Schülerinnen und Schüler
	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ beschreiben Formen von (Cyber-) Mobbing und (Cyber-) Gewalt, sowie jugendgefährdende Inhalte und benennen Verhaltensempfehlungen.</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ unterscheiden zwischen Codierung und Verschlüsselung von Daten und beschreiben Möglichkeiten zum Schutz persönlicher Daten.</li> </ul>

**Leben in der Medien- und Konsumgesellschaft**

	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ unterscheiden Medien nach ihrer Funktion und bewerten auf dieser Grundlage die eigene Mediennutzung.</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ beurteilen die Wirklichkeitsnähe medialer Darstellung und benennen Kriterien eines verantwortungsvollen Umgangs mit Medien.</li> </ul>

**Leben in Vielfalt**

	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ recherchieren und präsentieren - auch mit digitalen Werkzeugen- Lebensgewohnheiten und Traditionen verschiedener Kulturen aus ihrem Alltag (Feste, Bräuche, Essensgewohnheiten).</li> </ul>
--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

**Technik, digitale Technologie und Arbeit**

**Bauen und Konstruieren**

	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ programmieren eine Sequenz, simulieren und beschreiben das EVA-Prinzip (Eingabe, Verarbeitung,</li> </ul>
--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

	Ausgabe) als Handprinzip der Datenverarbeitung in Informatiksystemen anhand eines Beispiels.
--	----------------------------------------------------------------------------------------------

### **Zeit und Wandel**

### **Fakten und Fiktion**

	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ unterscheiden in der Auseinandersetzung mit medialen Geschichtsdarstellungen zwischen Realität und Fiktion (u.a. Computerspiele, filmische Darstellungen).</li> </ul>
--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

## 4.2.2 Deutsch

### **Schreiben**

Kompetenzerwartung am Ende der Schuleingangsphase	Kompetenzerwartung am Ende der Klasse 4
Die Schülerinnen und Schüler	Die Schülerinnen und Schüler
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ schreiben angeleitet mithilfe digitaler Werkzeuge.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ schreiben mithilfe digitaler Werkzeuge und nutzen dabei digitale Gestaltungsmittel.</li> </ul>

### **Lesen**

### **Sich mit Texten und Medien auseinandersetzen**

<ul style="list-style-type: none"> <li>○ ermitteln Informationen aus digitalen Medien.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ ermitteln Informationen aus digitalen Quellen und nutzen sie für eigene Produkte.</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ führen einfache, auch digitale Recherchen (Suchmaschine für Kinder) durch.</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ identifizieren angeleitet Internet-Kommunikation als potenziell öffentliche Kommunikation und schätzen Konsequenzen für sich und andere ein.</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ untersuchen angeleitet die Qualität verschiedener altersgemäßer analoger und digitaler Informationsquellen und bewerten diese.</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ sehen analoge und digitale Medien zur Organisation von Lernprozessen und zur Dokumentation und</li> </ul>

	Präsentation von Arbeitsergebnissen ein.
--	------------------------------------------

### Über Leseerfahrung verfügen

○ wählen Bücher und andere Medien interessenbezogen aus und orientieren sich in einer Bücherei und auf Internetseiten für Kinder.	○ wählen Bücher und andere Medien interessenbezogen aus und orientieren sich in einer Bücherei und auf Internetseiten für Kinder und begründen ihre Auswahl.
	○ unterscheiden literarische Texte und Sachtexte in unterschiedlichen medialen Erscheinungsformen.
○ beschreiben ihre eigenen Leseerfahrungen mit analogen und digitalen Werkzeugen (u.a. Lesekiste, roter Faden, Lesetagebuch, Buchvorstellungen).	

### Inhalte präsentieren

○ unterscheiden verschiedene analoge und digitale Werkzeuge zur Präsentation und stellen damit einfache Medienprodukte her.	○ wählen für die Erstellung eigener Medienprodukte analoge und digitale Werkzeuge zur Präsentation sowie passende Gestaltungsartikel begründet aus.
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

### Sprache und Sprachgebrauch Sprachliche Verständigung erforschen

○ unterscheiden Merkmale der Schriftlich- und Mündlichkeit in digitaler und analoger Kommunikation (u.a. Öffentlichkeit vs. Privatheit, Freundlichkeit vs. Vertrautheit des Kommunikationspartners).
------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

## 4.2.3 Mathematik

### **Raum und Form**

Kompetenzerwartung am Ende der Schuleingangsphase	Kompetenzerwartung am Ende der Klasse 4
Die Schülerinnen und Schüler	Die Schülerinnen und Schüler
	○ orientieren sich nach einem Wegeplan im Raum, auch unter Verwendung digitaler Mathematikwerkzeuge.

### **Ebene Figuren**

○ stellen Muster durch Legen und Fortsetzen her, beschreiben sie und erfinden eigene Muster, auch unter	○ stellen Muster durch Fortsetzen her (u.a. Bandornamente, Palettierungen), beschreiben sie und
---------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------

Verwendung digitaler Mathematikwerkzeuge.	erfinden eigene Muster, auch unter Verwendung digitaler Mathematikwerkzeuge.
○ stellen ebene Figuren her durch Legen, Nachlegen und Auslegen, Zerlegen, Zusammensetzen und Vervollständigen, auch unter Verwendung digitaler Mathematikwerkzeuge.	○ bestimmen und vergleichen den Flächeninhalt ebener Figuren und deren Umfang.

### Körper

	○ stellen komplexe Gebäude nach Plan her, auch unter Verwendung digitaler Mathematikwerkzeuge.
--	------------------------------------------------------------------------------------------------

### Symmetrie

	○ fertigen symmetrische Figuren an (u.a. Zeichen von Spiegelbildern auf Gitterpapier, spiegeln mit eigenem Doppelspiegel und nutzen dabei die Eigenschaften der Achsensymmetrie, auch unter Verwendung digitaler Mathematikwerkzeuge.
--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

### Sachsituationen

○ formulieren vorgegebene Gleichungen, Rechengeschichten oder zeichnen dazu passende Bildsachaufgaben, auch unter Verwendung digitaler Mathematikwerkzeuge.	○ formulieren Sachaufgaben zu vorgegebenen Modellen (u.a. Gleichungen, Tabellen) auch unter Verwendung digitaler Mathematikwerkzeuge.
	○ stellen Daten und Häufigkeiten in Diagrammen und Tabellen dar, auch unter Verwendung digitaler Mathematikwerkzeuge.
○ strukturieren Daten (unter Berücksichtigung von verbraucherrelevanten Themen) mithilfe von Tabellen, auch unter Verwendung digitaler Werkzeuge.	

#### 4.2.4 Englisch

### Interkulturelle kommunikative Kompetenz

Kompetenzerwartung am Ende der Schuleingangsphase	Kompetenzerwartung am Ende der Klasse 4
Die Schülerinnen und Schüler	Die Schülerinnen und Schüler
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ informieren sich anhand altersangemessener und authentischer Materialien, sowie (digitaler) Medien über die Alltagswelten von Kindern in englischen Ländern.</li> <li>○ beschreiben kulturelle Gemeinsamkeiten und Unterschiede auch aus Genderperspektive (u.a. anhand von Gesprächen, Bildern, authentischen Kinderbüchern und (digitalen) Medien.</li> </ul>	

### Text- und Medienkompetenz

<ul style="list-style-type: none"> <li>○ nutzen digitale Endgeräte (u.a. Tablets, audiodigitale Lernsysteme) und Werkzeuge (u.a. Bilderbuch-Apps, Aufnahme- und Filmsoftware) zur Erstellung digitaler Produkte.</li> </ul>
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

### Sprachkompetenz

<ul style="list-style-type: none"> <li>○ nutzen analoge und digitale Hilfsmittel (u.a. (online-) Wörterbücher, audiodigitale Lernsysteme, Tippkarten).</li> </ul>
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

#### 4.2.5 Evangelische Religionslehre

### **Nachfolge Jesu**

Kompetenzerwartung am Ende der Schuleingangsphase	Kompetenzerwartung am Ende der Klasse 4
Die Schülerinnen und Schüler	Die Schülerinnen und Schüler
	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ recherchieren -auch digital- christlich geprägte Lebenswege von Menschen und reflektieren deren Einsatz für andere.</li> </ul>

### **Religionen und Weltanschauungen**

<ul style="list-style-type: none"> <li>○ beschreiben beispielhaft Ausdrucksformen des Glaubens und Gotteshäuser/Gebetsstätten von Religionen.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ erklären anhand von Erzählungen aus der Abrahamgeschichte die gemeinsame Berufung der drei</li> </ul>
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

	monotheistischen Weltreligion auf diese Geschichte.
○ recherchieren -auch digital- Elemente aus der Glaubenspraxis anderer Religionen und berichten davon.	○ recherchieren und präsentieren - auch digital- Informationen über Ausstattung und Glaubensvollzüge in Gotteshäusern/Gebetsstätten unterschiedlicher Religionen ihrer Lebenswelt.
	○ beschreiben zentrale religiöse Ausdrucksformen in Judentum, Christentum, Islam und in einer weiteren Religion ihrer Lebenswelt.

#### 4.2.6 katholisch Religionslehre

### Religionen und Weltanschauungen

Kompetenzerwartung am Ende der Schuleingangsphase	Kompetenzerwartung am Ende der Klasse 4
Die Schülerinnen und Schüler	Die Schülerinnen und Schüler
○ recherchieren -auch digital- Elemente aus der Glaubenspraxis anderer Religionen und berichten davon.	○ recherchieren und präsentieren - auch digital- Elemente des jüdischen Glaubens (Tora, Schabbat, Pessach, Synagoge).
	○ recherchieren und präsentieren - auch digital- Elemente des islamischen Glaubens (Koran, Mohammed, Ramadan, Moschee).

#### 4.2.7 Kunst

### Fotografieren und Filmen

Kompetenzerwartung am Ende der Schuleingangsphase	Kompetenzerwartung am Ende der Klasse 4
Die Schülerinnen und Schüler	Die Schülerinnen und Schüler
○ sammeln und ordnen themenbezogen unterschiedliche Fotos und beschreiben angeleitet Bezüge zwischen Bildmitteln (Ausschnitt, Kameraperspektive, Format) und Wirkungen.	○ vergleichen themenbezogen unterschiedliche Fotos sowie Filmsequenzen und erklären Bezüge zwischen Bildmitteln, Wirkung und inhaltlichen Funktionen (u.a. Werbung).
○ experimentieren u.a. in der digitalen Fotografie mit Bildmitteln	○ experimentieren mit Bildmitteln (u.a. Perspektive) und untersuchen

(Ausschnitt, Kameraperspektive, Format, Figur-Grund-Bezug) und beschreiben Wirkungen.	Gestaltungsmöglichkeiten digitaler Werkzeuge in Foto und Film im Hinblick auf Wirkungs- und Funktionszusammenhänge.
○ realisieren u.a. mittels digitaler Fotografie themenorientiert individuelle Bildideen durch den Einsatz bekannter Bildmittel.	○ entwickeln und realisieren wirkungsbezogene zu eigenen Ideen digitale Bewegtbilder (Animation).

#### 4.2.8 Musik

##### Musik machen und gestalten

Kompetenzerwartung am Ende der Schuleingangsphase	Kompetenzerwartung am Ende der Klasse 4
Die Schülerinnen und Schüler	Die Schülerinnen und Schüler
○ präsentieren eigene und vorgegebene Musikstücke und Klanggestaltungen anhand ihrer vorherigen Planung adressatengerecht, ggf. unter Nutzung digitaler Medien.	

##### Musik umsetzen und darstellen

	○ realisieren selbst entwickelte und vorgegebene Performances durch verschiedene künstlerische Ausdrucksmedien (Musik, Kunst, Bewegung), auch unter Nutzung digitaler Medien.
--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

#### 4.2.9 Praktische Philosophie

Kompetenzerwartung am Ende der Schuleingangsphase	Kompetenzerwartung am Ende der Klasse 4
Die Schülerinnen und Schüler	Die Schülerinnen und Schüler
○ beschreiben eigenes oder beobachten Mediennutzungsverhalten.	○ erörtern unterschiedliche Anlässe zur Nutzung digitaler Medien.
○ beschreiben anhand von (eigenen) Erfahrungen -auch im familiären Umfeld- Chancen und Risiken digitaler Mediennutzung (u.a. digitale Kommunikation).	○ vergleichen digitales (Spiel-) Erleben mit analogem (Spiel-) Erleben.
	○ diskutieren mögliche Auswirkungen der Entwicklung digitaler



	Technologien (künstliche Intelligenz) auf den Alltag
	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ beschreiben und reflektieren das eigene Mediennutzungsverhalten in Bezug auf mögliche Auswirkungen auf das Selbst und auf das Miteinander.</li> </ul>

Grundsätzlich fügt sich die Arbeit mit dem Computer in einen offenen, handlungsorientierten Lernkontext mit differenzierten Lernangeboten ein. Die digitalen Endgeräte sollte auch zur Förderung selbstbestimmter Lern- und Arbeitsprozesse genutzt werden. Der produktiven und kreativen Nutzung dieser im Rahmen von Schreibkonferenzen und projektorientierten Arbeitsformen sollte Teil des Unterrichts sein.

#### 4.3 Medienpass NRW

Unsere Schule arbeitet zur Förderung der Medienkompetenz den „**Medienpass NRW**“. Die Medienkompetenzen werden hier in sechs Kompetenzbereichen gebündelt:

Der Kompetenzerwerb wird in den einzelnen Pässen der Kinder durch Aufkleber dokumentiert. Dabei werden sowohl Bedienkompetenzen, als auch Methodenkompetenzen erworben. Durch die Anbindung an fachliche Themen kann der Lernprozess der Schülerinnen und Schüler individuell gestaltet und der Lernerfolg gesteigert werden.<sup>5</sup>

---

<sup>5</sup> vgl. Bildungsportal des Landes Nordrhein-Westfalen

# Einbindung in den Unterricht

## 1. Bedienen und Anwenden

		Klassenstufe				
Kompetenzerwartung	Umsetzung	1	2	3	4	AG
<b>1.1 Medienausstattung (Hardware)</b> kennen, auswählen, reflektiert anwenden verantwortungsvoll umgehen	<b>a) Computerführerschein:</b> PC Ein- und Ausschalten, Bedienung der Maus und Tastatur <b>b) Drucken</b> <b>c) Tablet bedienen</b> <b>d) Beamer ansteuern</b> <b>e) DE: Maldiktat</b> Die Schüler hören den gleichen Text und malen dazu am Computer das passende Bild. <b>f) DE: Texte gestalten</b> Es werden Texte durch Schreiben und malen dargestellt <b>g) Tellimero Stift</b>		X	X	X	
		X	X	X	X	X
<b>1.2 Digitale Werkzeuge</b> kennen, auswählen sowie diese kreativ und zielgerichtet einsetzen	<b>a) Lernsoftware nutzen:</b> 1. 10-Finger Schreibkurs 2. Lernwerkstatt 3. Antolin 4. Zahlenzorro 5. Geometrie-App 6. Anton-App 7. DVD oder App Sunshine 8. Grundschuldiagnose <b>b) Bildbearbeitung: KU:</b> Landartbilder legen und mit dem Tablet fotografieren, Fotos umgestalten, einfache Formen digitaler Bildbearbeitung einsetzen <b>c) Textverarbeitung: DE/SU:</b> Texte schreiben und layouten <b>d) Juki (YouToube): MU:</b> Musikvideo analysieren, Lieder hören <b>e) Kreative Ergebnisse mit dem Beamer präsentieren</b> <b>f) DE:</b> Wir machen Radio Mit dem Easispeaker werden Texte vertont		X	X	X	X
		X	X	X	X	X
<b>1.3 Datenorganisation</b> Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden, abrufen, Infos und Daten zusammenfassen, organisieren, strukturiert aufbewahren	<b>a) DE: Schreibwerkstatt:</b> Texte tippen, speichern und wiederfinden <b>b) M: Lernwerkstatt:</b> Klasse und eigenen Namen wiederfinden <b>c) DE/SU:</b> Ordnerstrukturen erkennen und Dateien richtig zuordnen <b>e) DE/M:</b> Antolin / Zahlenzorro selbst anmelden			X	X	X
			X	X	X	
<b>1.4 Datenschutz und Informatiossicherheit</b>	<b>a) DE/SU: Internauten:</b> Umgang mit persönlichen Daten <b>b) DE/SU: Internauten:</b> Sicher suchen (Blinde Kuh, Frag Finn) <b>c) Internet-ABC:</b> Lernmodul „Mitreden und Mitmachen“ <b>d) DE/SU:</b> Planet Schule, Film „die Datensammler“, Sendung mit der Maus <b>e) SU:</b> mein sicheres Passwort			X	X	
				X	X	

## 2. Informieren und Recherchieren

Kompetenzerwartung	Umsetzung	Klassenstufe				
		1	2	3	4	AG
<b>2.1 Informationsrecherche</b> Zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden	<p><b>! Nur über sichere Suchmaschinen: <a href="http://www.blinde-kuh.de">www.blinde-kuh.de</a>, <a href="http://www.fragfinn.de">www.fragfinn.de</a>, <a href="http://www.helles-koepfchen.de">www.helles-koepfchen.de</a> !</b></p> <p><b>a) DE/SU: Internauten:</b> Sicher surfen  <b>b) E: Recherche zu landeskundlichen Themen:</b> Flagge, Nationalhymne, Währung, Feste...  <b>c) SU: Recherche zu verschiedenen SU-Themen</b> als Vorbereitung von Referaten / Kids Uni  <b>d) E Language awareness:</b> Dicitonary – Wortschatzarbeit mit unterschiedlichen Portalen  <b>f) MU:</b> Lieblingssänger, -band und Komponisten erkunden und vorstellen  <b>g) Rel.:</b> Weltreligionen kennenlernen  <b>h) KU:</b> Werke und deren Wirkung</p>			X	X	X
<b>2.2 Informationsauswertung</b> Infos und Daten filtern, strukturieren, aufbereiten	<p><b>a) SU:</b> Recherchierte Materialien strukturieren und aufarbeiten  <b>b) SU:</b> Filmen Informationen entnehmen (Edmond NRW)  <b>c) M:</b> Diagramme erstellen</p>	X	X	X	X	X
<b>2.3 Informationsbewertung</b> Infos, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten	<p><b>a) D:</b> Zeitung in der Schule: Artikel lesen und bewerten, mit anderen digitalen Quellen vergleichen  <b>b) D, SU und KU:</b> Werbung und deren Strategien  <b>c) Internet ABC,</b> Lernmodul „Werbung, Gewinnspiele und Einkaufen“  <b>d) M:</b> <a href="http://www.edupool.de">www.edupool.de</a>, Beispiele Fußball WM, Mathematik, Fußball</p>			X	X	X
<b>2.4. Informationskritik</b> Unangemessene und gefährdende Medieninhalte erkennen und hinsichtlich rechtlicher Grundlagen sowie gesellschaftlicher Normen und Werte einschätzen; Jugend- und Verbraucherschutz kennen und Hilfs- und Unterstützungsstrukturen nutzen	<p><b>a) Unterstützung der Lehrer*innen, Betreuer*innen und Eltern durch:</b> schulischen Medienberater, Medienzentrum Aachen, Medienberatung NRW, <a href="http://www.handysektor.de">www.handysektor.de</a>  <b>b) Internet-ABC:</b> Lernmodul „Lügner und Betrüger im Internet“</p>	X	X	X	X	X

### 3. Kommunizieren und Kooperieren

Kompetenzerwartung	Umsetzung	Klassenstufe				
		1	2	3	4	AG
<b>3.1</b> <b>Kommunikations- und Kooperationsprozesse</b> Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten, mediale Produkte und Infos teilen	<b>a) zumpad als Mittel der Schreibkonferenz:</b> Gemeinsam an einer Geschichte schreiben				X	X
	<b>b) Briefe an eine Partnerklasse schreiben und digital versenden</b>			X	X	
	<b>c) Einen Leserbrief verfassen und über E-Mail versenden</b>				X	
	<b>d) Mails über Teams versenden</b>		X	X	X	X
<b>3.2</b> <b>Kommunikations- und Kooperationsregeln</b> Regeln für die digitale Kommunikation einhalten	<b>a) Internet-ABC:</b> Lernmodul „Mitreden und Mitmachen“			X	X	
	<b>b) DE/SU:</b> Im Rahmen des Briefprojektes Gesprächs- und Kommunikationsregeln thematisieren			X	X	
<b>3.3</b> <b>Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft</b> Kommunikations- und Kooperationsprozesse im Sinne einer aktiven Teilhabe an der Gesellschaft gestalten und reflektieren, ethische Grundsätze sowie kulturell-gesellschaftliche Normen beachten.	<b>a) stille Impulse: Filme zeigen</b>			X	X	
	<b>b) Verhaltensweisen im Internet und sozialen Medien: Netiquette</b>			X	X	
				X	X	
<b>3.4.</b> <b>Cybergewalt und -kriminalität</b>	<b>a) DE/SU:</b> Fotostory Gewalt				X	
	<b>b) Cybermobbing ist nicht cool</b>			X	X	
	<b>c) Internet ABC:</b> Lernmodul „Cybermobbing – Kein Spaß“			X	X	

## 4. Produzieren und Präsentieren

Kompetenzerwartung	Umsetzung	Klassenstufe				
		1	2	3	4	AG
<b>4.1 Medienproduktion und -präsentation</b> Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren. Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen.	<b>a) Homepage gestalten</b> <b>b) MU: Musikvideo produzieren:</b> Der Gesang der Kinder wird aufgenommen und mit selbst gemalten Bildern, die abfotografiert werden hinterlegt. Beide Spuren werden übereinander gelegt. <b>c) SP: Reverse Video produzieren:</b> Alle Bewegungen werden rückwärts abgespielt und ein kreatives Video erstellt, Slow Motion <b>d) KU:</b> Landartbilder legen und mit dem Tablet fotografieren, Fotos umgestalten, einfache Formen digitaler Bildbearbeitung einsetzen. <b>e) D: Deutsche Sprichwörter verbildlichen:</b> Mit Kamera die Sprichwörter nachstellen und präsentieren. <b>f) SP: Hip Hop Videos:</b> Digitale Tanztrainerin bringt Choreographie bei. Ein letzter Teil wird von den Kindern selber erarbeitet. <b>g) fächerübergreifend: Vorgangsbeschreibung/Erklärvideos erstellen</b> <b>h) Medium nutzen zur Reflexion:</b> Beispielsweise durch Zielscheibe, Ergebnissicherung ... <b>i) SU/M/D: Quizlets</b> nutzen und eigene erstellen			X X	X X	X X
<b>4.2 Gestaltungsmittel</b> Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen.	<b>a) Biparcours:</b> Die Schüler erstellen eine Rallye (Schulführung am Tag der offenen Türe) <b>b) KU: Porträtfotografie mit dem Tablet</b> <b>c) KU: Ordentliche Fotos – Ein Kunstprojekt</b> <b>d) KU/D: Comicwerkstatt</b> Selbstgemachte Fotos werden zu einer Geschichte geformt und mit Sprechblasen versehen			X X X	X X X	X X X
<b>4.3 Quelldokumentation</b> Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden.	<b>a) D/SU:</b> Bedeutung der Recherche bei Referaten <b>b) AG/SU:</b> Quellenangaben bei Fotos <b>c) AG/SU/PC:</b> Bildrechte und Plagiate			X X X	X X X	X X X
<b>4.4. Rechtliche Grundlagen</b> Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- (u. a. des Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u. a. Lizenzen) überprüfen, bewerten und beachten.	<b>a) so geht Medien:</b> Das Urheberrecht, Erarbeitung des Themas anhand von Film und Quiz <b>b) Internet-ABC:</b> Lernmodul „Text und Bild kopieren und weitergeben“			X X	X X	

## 5. Analysieren und Reflektieren

		Klassenstufe				
Kompetenzerwartung	Umsetzung	1	2	3	4	AG
<b>5.1 Medienanalyse</b> Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und die Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren.	<b>a) kR:</b> Vielfalt der Medien kennenlernen: Bilder, Texte (symbolische, erzählende, sachliche) gegenständliche Symbole, (z. B. Kreuz, Rosenkranz...) <b>b) D/KU: Gestaltung eines Werbeplakats</b> <b>c) D: Gestaltung eines Buchcovers</b> <b>d) AG: Zeitung layouts</b>			X		
				X	X	
				X	X	
				X	X	X
<b>5.2 Meinungsbildung</b> Die interessengeleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen.	<b>a) EN:</b> aktuelle politische und gesellschaftliche Informationen einholen <b>b) SU:</b> Kinderrechte <b>c) Rel: Sternsinger Aktion:</b> Willi wills wissen <b>d) D/M/SU/KU/AG/EN: zu verschiedenen Themen</b> Wissen macht Ah!, Logo!	X	X	X	X	
		X	X	X	X	
		X	X	X	X	X
<b>5.3 Identitätsbildung</b> Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen.	<b>a) EN:</b> Lebenswelten erschließen – kulturelle Unterschiede im Hinblick auf das eigene Umfeld herausstellen und <b>b) Rel: Feste in verschiedenen Religionen</b> <b>c) Rel: Vorbilder</b> <b>d) SU:</b> Aufklärung/Sexualkunde: Willi wills wissen			X	X	
					X	
				X	X	
<b>5.4. Selbstregulierte Mediennutzung</b> Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei Ihrer Mediennutzung unterstützen.	<b>a) DE: Tagesplan erstellen</b> und thematisieren, wieviel Raum und Zeit für digitale Mediennutzung verwendet wird <b>b) www.handysektor.de</b> <b>c) MA: Diagramm über Mediennutzung erstellen</b>			X	X	
				X	X	
				X	X	

## 6. Problemlösen und Modellieren

Kompetenzerwartung	Umsetzung	Klassenstufe				
		1	2	3	4	AG
<b>6.1 Prinzipien der digitalen Welt</b> Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen.	<b>a) KU: Pixelbilder:</b> Binärcodes sortieren und in Bilder umwandeln <b>b) M: minibiber.ch:</b> Würfel zählen, Kartentrick <b>c) SP: Blind jemanden durch ein Labyrinth führen</b> <b>d) Besuch der RWTH Aachen Schülerlabor Exkursion:</b> Informatik, www.infosphere.de <b>e) M/PC: Kara</b> <b>f) Scratch</b> <b>g) Calliope / Lego WeDo</b>			X  X  X	  X X X	   X  X X
<b>6.2 Algorithmen erkennen</b> Algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten erkennen, nachvollziehen und reflektieren.	<b>a) AG: B.O.B. 3:</b> Programmieren von vorgegebenen Parametern.					X
<b>6.3 Modellieren und Programmieren</b> Probleme formalisiert beschreiben, Problemlösestrategien entwickeln und dazu eine strukturierte, algorithmische Sequenz planen, diese auch durch Programmieren umsetzen und die gefundene Lösungsstrategie beurteilen	<b>a) D: Geheimschriften entdecken</b> <b>b) Scratch:</b> Erste Schritte der Programmierung <b>c) Scratch:</b> Eine Bildergeschichte selber produzieren <b>d) www.studio.code.org</b> <b>e) Code Combat:</b> kleine Spiele programmieren		X	 X  X	 X X  X X	 X X  X X
<b>6.4. Bedeutung von Algorithmen</b> Einflüsse von Algorithmen und Auswirkungen der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt beschreiben und reflektieren,	<b>a) Internet ABC:</b> Lernmodul „Werbung, Gewinnspiele und Einkaufen“			X	X	

### 4.3.1 Projekttag

Derzeit wird ein jährlicher Projekttag für die Schülerinnen und Schüler entwickelt, der Ihnen die Kompetenzen des Medienkompetenzrahmens NRW vermittelt. Dies geschieht spiralcurricular. So wird mit basalen Fähigkeiten (PC starten, anmelden, Datenverwaltung)

begonnen, ehe die Kinder weitergehende Kompetenzen wie Speichern, Nutzung der verschiedenen Programmen bis hin zu Umgang im Internet, sozialen Medien und mit Cybermobbing erwerben. Sobald der Projekttag ausgearbeitet ist, wird er ins Medienentwicklungskonzept aufgenommen.

#### 4.4 Wichtigste Software/Programme

Im Folgenden werden nur die am häufigsten verwendeten Programme aufgeführt. Alle Passwörter und Klassenlisten werden von der dafür zuständigen Ansprechpartnerin als Administrator eingerichtet. Bei Klassenwechsel oder Neuzugängen ist somit der Administrator zu informieren, damit die Listen aktualisiert werden können.

##### **MNSpro Schulnetzwerk**

Auf allen Computern ist durch AixConcept das MNSpro Schulnetzwerk installiert. Hier legt der Administrator der Schule für alle SchülerInnen und LehrerInnen ein persönliches Passwort an. Dadurch können persönliche Dateien gespeichert und bearbeitet werden und jederzeit von jedem Computer aufgerufen werden.

Mit der Unterrichtszentrale des MNSpro kann vom Lehrercomputer aus auf jeden Schülerrechner zugegriffen, beliebige Oberflächen auf allen Bildschirmen angezeigt oder verschiedene Rechner verbunden werden. Das vereinfacht das Erklären von Anwendungen und Bedienungen des Computers.

##### **Microsoft Office 2003**

Das Office Paket enthält die gängigen Programme Word, Excel, Power Point und Paint. Die Kinder werden von der Lehrkraft in die Bedienung dieser Programme eingewiesen und der Umgang wird erarbeitet.

Später nutzen die Kinder vor allem Word und Power Point zum Schreiben von Texten, zur Dokumentation und zur Erstellung von Präsentationen.

##### **Antolin**

Antolin ist ein Online-Portal zur Leseförderung. Hier werden alle SchülerInnen ab Klasse 1 vom Schuladministrator angemeldet.

Nachdem die SchülerInnen ein Buch gelesen haben, melden sie sich mit ihrem individuellen Benutzerkonto an. Dem Kind werden zwischen fünf und fünfzehn Fragen nach dem Multiple-Choice-Verfahren gestellt. Richtige Antworten werden mit Pluspunkten, falsche mit Minuspunkten gezählt und das Ergebnis im Schülerkonto gespeichert. Die Fragen setzen ein vorher intensives Lesen des Buches voraus. Der Lehrer kann Zeit und Umfang der Fragen bestimmen. Das Beantworten der Fragen kann auch zuhause erfolgen. Die



Lehrperson kann jederzeit auf die Konten der Schüler zugreifen und sich einen Überblick über die Leseleistungen der Kinder verschaffen.

Am Ende des Schuljahres erhält jedes Kind eine Urkunde mit der erreichten Punktzahl.

### **Zahlenzorro**

Zahlenzorro ist ein Online-Portal zur Förderung mathematischer Fertigkeiten. Benutzername und Passwort für Antolin und Zahlenzorro sind bei beiden Programmen gleich und werden über die Zentrale Schülerverwaltung vom Schuladministrator verwaltet. Bei Zahlenzorro sammeln die Kinder Punkte für die richtigen Lösungen thematischer Aufgaben zu allen mathematischen Kompetenzbereichen. Auch dieses Programm kann von zuhause aus bearbeitet werden und bietet Urkunden zum Schuljahresende.

### **Anton**

Anton ist eine Software, die auch als App auf mobilen Endgeräten genutzt werden kann. Dabei werden Konten für die Kinder angelegt. Eine kostenfreie Version ist online verfügbar, für einen kleinen Spendenbetrag ist es möglich, die Aufgabenstellungen offline zu bearbeiten. Die Software enthält alle für die Grundschule wichtigen Themenbereiche unterteilt in Klassen, Fächer und Themen. Somit können die Kinder vertiefende und wiederholende Übungen durchführen.

### **Grundschuldiagnose**

Die Grundschuldiagnose erlaubt den dritten und vierten Klassen, eine digitale Form der Diagnose über verschiedene Lerninhalte der Fächer Mathematik und Deutsch zu absolvieren. Anhand der Ergebnisse der Kinder wird der Lehrkraft ein auf die Kinder individuell zusammengestelltes Förderpaket bereitgestellt. Dieses wird in der Freiarbeit vom Kind erarbeitet. So arbeitet es an seinen persönlichen Förderaspekten.

## **5. Pädagogische Bedürfnisse**

Die Neuen Medien und der damit verbundene rasante Fortschritt stellen hohe Anforderungen an die mit diesem Thema befassten LehrerInnen. Um die besonderen Erwartungen, die mit dem Lernen mit digitalen Medien verbunden werden, erfüllen zu können, muss die Medienkompetenz der LehrerInnen gefördert werden.

Lehrkräfte müssen die Möglichkeit haben, parallel zur Einführung der Computer, an Fortbildungskursen teilzunehmen. Der Umgang mit PC und Internet muss nach Bedarf, Vorbildung und Interesse geschult werden.

Sie benötigen einerseits die Bedienkompetenz, um sich bei der Nutzung von Software und Geräten sicher zu fühlen. Gleichzeitig sollten sie Unterrichtsmethoden kennen, die es

ermöglichen, die neuen digitalen Medien mit der gewohnten Unterrichtspraxis zu verbinden oder neue Unterrichtsformen zu erproben.

Auch die Auseinandersetzung mit den „Neuheiten“ auf dem Softwaremarkt, das heißt das Kennen lernen, auf Praktikabilität prüfen und Auswählen der einzelnen Softwareprodukte, gehört in diesen Bereich.

Durch den schnelllebigen Fortschritt bleiben regelmäßige Fortbildungen im digitalen Bereich ein absolutes Muss. Die vom Kollegium belegten Fortbildungen im digitalen Bereich sind im Fortbildungskonzept der Schule eingetragen.

## 5.1 Ausblick

Der Umgang mit dem Computer und damit mit dem Internet ist der Weg, nicht das Ziel. Computer und Internet gehören zur heutigen Lernkultur. Dabei müssen wir keine Angst haben, von den neuen Technologien überrollt zu werden. Im Gegensatz zu höheren Schulstufen, in denen der Wissensvorsprung im Umgang mit neuen Medien zwischen den SchülerInnen, aber auch zwischen SchülerInnen und LehrerInnen weit auseinander klafft, wollen wir in der Grundschule einen elementaren Umgang fördern. Wir wollen keine hochtechnische Ausrüstung, sondern Bausteine, die in unser Unterrichtskonzept passen. Die SchülerInnen sollen zu problemorientiertem, selbstgesteuertem, kooperativem Lernen befähigt werden. Dabei geht es uns um die Vermittlung von Medienkompetenz.

## 5.2 Ausstattungsbedarf

### **Hardware**

- Alle Klassen verfügen über funktionierendes W-Lan
- Alle Klassen sind mit modernen Präsentationstechniken ausgestattet (Beamer oder Smartboard)
- Alle Klassen werden mit vier Notebooks ausgestattet
- Jede Etage verfügt über einen I-Pad Koffer, mit Einbindung in das MNS Pro-Netzwerk
- In das Netzwerk eingepflegte Laptops
- Genügend Hardware (Kabel, Kopfhörer etc.) um eine vernünftige Lernatmosphäre zu schaffen, ohne regelmäßig noch alle Sachen zusammen zu suchen

## **Kollegium**

- Alle KollegInnen nutzen digitale Medien zur Vor- und Nachbereitung ihres Unterrichts
- Es gibt ausreichende Fortbildungsangebote um alle KollegInnen ordnungsgemäß einzuarbeiten und fortzubilden

## **Schülerinnen und Schüler**

- Die Kinder erreichen die Ziele, die im Medienkonzept der OGGs Breinig verankert sind.
- Alle Kinder sind zu Beginn des Schuljahres durch die Klassenlehrkraft mit allen Zugangsdaten ausgestattet.

## 5.3 Vereinbarte Ziele

### **Ziele bis Schuljahr 2024/2025**

- Zusammensetzung eines Medienkompetenzteams unter Koordination der Digitalisierungsbeauftragten
- Auflösung des Computerraums und Verteilung der vorhandenen Laptops auf die Klassen
- Kontingent an Leihgeräten erhöhen, um – im Idealfall – in Klassenstärke gemeinsam arbeiten kann.

Die Umsetzung einiger der vereinbarten Ziele ist nur mit der Unterstützung des Schulträgers möglich.