# Medienkonzept

der GS Lindenschule Halle (Westfalen)

(Stand: 19.05.2020)

LINDENSCHULE
Halle (Westf.)

Beschluss der Lehrerkonferenz vom 20.05.2020

Beschluss der Schulkonferenz vom 28.05.2020

# Medienkonzept der Haller Grundschulen

## GS Gartnisch, GS Hörste, GS Künsebeck, GS Lindenschule

(Letzte Änderung: 19.05.2020)

Dieses ist das Medienkonzept der Grundschulen der Stadt Halle/Westfalen, hier mit den Ausführungen **der GS Lindenschule Halle**. Die Grundschulen der Stadt Halle/Westfalen haben in der Medienentwicklung und Digitalisierung, mit Unterstützung des Schulträgers einen gemeinsamen Weg eingeschlagen und so mit diesem gemeinsamen Konzept die Fundamente einer gemeinsamen Entwicklung gelegt.

Aufgrund der Individualität der Menschen und Bedingungen an unseren Schulen, sind jedoch in jedem „Einzelkonzept" einer Schule einige Bereichen schulspezifisch ausdifferenziert und angepasst.

Das hier vorliegende Medienkonzept ist das Medienkonzept der **GS LINDENSCHULE HALLE**.

# Inhaltsverzeichnis

**1 Leitbild / Vision ..... 4**

**2 Rahmenbedingungen ..... 5**

**3 Medienkompetenz – Unterrichtsentwicklung ..... 6**

3.1 Aussagen zur Unterrichtsentwicklung .....7

3.1.1 Lernen mit Medien .....9

3.1.2 Leben mit Medien.....13

3.2 Unterricht konkret.....13

3.3 Kooperationspartner.....35

**4 Ausstattung – Organisationsentwicklung I ..... 36**

4.1 Ist-Zustand .....36

4.2 Leitgedanken zur IT-Ausstattung .....37

4.3 Ausstattungsplanung .....38

4.3.1 Kurzfristige Planung .....40

4.3.2 Mittelfristige Planung .....42

4.3.3 Langfristige Planung .....43

4.4 Wartungskonzept .....44

**5 Personalentwicklung..... 45**

5.1 Qualifizierung / Fortbildungsplanung .....45

5.2 Ausbildung in der Schule.....47

5.3 Kooperationspartner.....48

**6 Evaluation / Fortschreibung ..... 48**

**7 Prozessplanung – Organisationsentwicklung II..... 49**

**8 Ansprechpartner ..... 50**

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

KMK Strategiepapier, 12/2016[1]

# 1 Leitbild / Vision

Medien prägen unseren Alltag. Die Palette der Medien umfasst Bücher, Presse, Hörfunk und Fernsehen, Computer, Tablets, Smartphones und Telekommunikation. Medien und die mit ihnen verbundenen Informations- und Kommunikationstechnologien haben für Individuum und Gesellschaft, für Freizeit und Arbeitswelt, für Wissenschaft und Politik eine zunehmend größere Bedeutung erlangt und bergen ein stets neues Potential zur Förderung von Schülerinnen und Schülern. Dieses wird sich mit der Weiterentwicklung multimedialer und weltweiter Computernetze noch verstärken und Einzug in die Lebenswirklichkeit und die Schulwelt der Kinder halten. Das Verstehen und Anwenden der Zeichensprache der neuen Medien erweitern die bisherigen Kulturtechniken des Lesens, Schreibens und Rechnens.

Die Medienlandschaft hat große Bedeutung für die Sozialisation von Kindern. Die Digitalisierung ist zur Lebenswirklichkeit geworden und aus dem Lebensumfeld der Schülerinnen und Schüler nicht mehr wegzudenken. Deshalb ist es unerlässlich Kindern Kompetenzen zu vermitteln, um mit den gegebenen Medien **verantwortungsvoll** und **gewinnbringend** umgehen zu können.

[1] KMK - Bildung in der digitalen Welt. Strategie der Kultusministerkonferenz (8.12.2016). https://www.kmk.org/fileadmin/Dateien/pdf/PresseUndAktuelles/2016/Bildung_digitale_Welt_Webversion.pdf. Aufgerufen am 26. September 2018.

Die Chancen der Mediennutzung liegen in einer sinnvollen Verwendung der medialen Möglichkeiten für Information und Lernen, für Problemlösung, Differenzierung und Kommunikation, für Spiel und Vergnügen, für Unterhaltung und Entspannung sowie für einen erweiterten Zugang zu Literatur und Kunst. Kinder entnehmen den Medienangeboten unter Umständen wichtige Anregungen zur Bearbeitung von Themen, die für ihre Lebensphase bedeutsam sind. Darüber hinaus lassen sich Medien zur Dokumentation interessanter Ereignisse, zur kreativen Gestaltung eigener Aussagen und zur Herstellung von Öffentlichkeit für individuell und gesellschaftlich wichtige Themen verwenden. Auf diese Weise können Medienverwendung und Mediengestaltung bedeutsame Beiträge zu kindgerechten Lehr- und Lernformen sowie zur Öffnung von Schule leisten.
Gleichzeitig wollen wir als Lindenschule auch mögliche Gefahren einer zu intensiven Mediennutzung für die kindliche Entwicklung nicht aus den Augen verlieren. Bei unserer Arbeit wollen wir versuchen, die u.a. von der BZgA für 6-10jährige empfohlene tägliche Mediennutzungszeit für Bildschirmmedien (45-60 Minuten) gezielt im Blick zu behalten.

Um hier sicherzustellen, dass digitale Medien nicht nur um ihrer selbst eingesetzt werden, sollte deshalb bei der Planung von Unterricht immer eine zentrale Leitfrage nach Charles Fadel sein: Wie kann Technik das verbessern, was wir im Klassenzimmer erreichen wollen?[2]

Die Grundschule muss sich der Aufgabe stellen, ein sachgerechtes, kreatives und sozialverantwortliches Handeln in der von Medien geprägten Welt zu ermöglichen. Laut Richtlinien und Lehrplänen sollen Medien als Hilfsmittel des Lernens und Gegenstand des Unterrichts angesehen werden (vgl. RL/LP NRW 2008, S. 15).

[2] Vgl. Fadel, Ch., Bialik, M., Trilling, B.: Die vier Dimensionen der Bildung – Was Kinder im 21. Jahrhundert lernen müssen. 2017 (Deutsche Übersetzung von Jöran Muuß-Merholz), S. 179.

# 2 Rahmenbedingungen

Die Grundlagen für das Medienkonzept der Haller Grundschulen bilden der Referenzrahmen Schulqualität NRW, die Richtlinien für die Grundschulen in NRW und der Medienkompetenzrahmen Medienpass NRW[3]. Er ist als Grundlage für die Unterrichtsentwicklung mit digitalen Medien und Werkzeugen vom Land vorgesehen.

Auf der Basis des Medienkompetenzrahmens NRW werden in den kommenden Jahren auch die Kernlehrpläne der Fächer die Nutzung digitaler Medien und Werkzeuge im Fachunterricht deutlich stärker als bisher verankern. *(Anm.: Neue Lehrpläne / Richtlinien für die Grundschule sind für das Schuljahr 2021/2022 angekündigt. In ihnen wird die Digitalisierung als 4. Kernkompetenz neben Lesen-, Schreiben- und Rechnenlernen verankert sein.)*

Wichtig ist uns auch eine Absprache und einheitliche Basis der beteiligten Schulen. Selbstverständlich kann dies nicht bis in das kleinste unterrichtsinhaltliche Detail vereinbart werden. Es bleibt eine Individualität der einzelnen Grundschulen bestehen. Die Möglichkeiten, die gleichen Kenntnisse an jeder Haller Grundschule unter den gleichen Voraussetzungen und Gegebenheiten zu erlernen, haben unsere Gedanken und Planungen aber mitgeleitet und beeinflusst.

Medien jeglicher Art beeinflussen das Lernen unserer Schülerinnen und Schüler. Unsere Aufgabe besteht darin, die sich bietenden Chancen zu erkennen und möglichst effektiv zu nutzen. Gerade die digitalen Medien bieten eine hervorragende Möglichkeit zum selbstständigen, unterstützenden und individuellen Arbeiten.

[3] Medienkompetenzrahmen NRW. https://www.medienpass.nrw.de/. Aufgerufen am 26. September 2018.

# 3 Medienkompetenz - Unterrichtsentwicklung

Medieneinsatz bietet Schulen auch in der individuellen Förderung eine zusätzliche Unterstützungsmöglichkeit, gerade beim selbstständigen und individuellen Arbeiten im Unterricht. Die Unterstützungsbedarfe an den Schulen und bei den Kindern sind sehr unterschiedlich, so dass genau geschaut werden muss, welches Medium für wessen Förderung wie sinnvoll eingesetzt werden kann.

Unsere Schule wird die Unterrichtsentwicklung mit digitalen Medien und Werkzeugen auf der Grundlage des Medienkompetenzrahmens NRW in den kommenden Jahren vorantreiben und die Nutzung digitaler Medien und Werkzeuge und die Entwicklung der Medienkompetenz der Schülerinnen und Schüler in den schulinternen Fachlehrplänen verankern.

## 3.1 Aussagen zur Unterrichtsentwicklung

**Medien in Papierform** und auch konkret greifbare Materialien werden in der Grundschule nach wie vor verwendet und werden in unseren Augen niemals ersetzt werden können. Einzelne Beispiele für Fördermöglichkeiten sind:

***Schülerinnen und Schüler …***

- *erhalten differenzierte Arbeitsblätter und Lernzielkontrollen mit qualitativ und quantitativ differenzierten Aufgaben*
- *lesen differenzierte Texte z.B. mit Silbengliederung*
- *lesen Ganzschriften*
- *arbeiten mit ReLv-Materialien*
- *arbeiten mit Schulheften und Schulbüchern, mit Arbeits- und Selbstlernheften*
- *trainieren die Feinmotorik und Gehirnaktivität am Papier (z.B. durch das handschriftliche Schreiben)*
- *arbeiten handelnd mit konkreten Materialien wie Wendeplättchen, Rechenrahmen, Hunderterfeldern, Nikitin-Materialien, Zehnerstäben,*

*setzen sich damit handelnd auseinander und machen unmittelbare Erfahrungen, …*

- *…*

Für die **Arbeit mit Laptops** oder **dem Rechner** in den Klassen / PC-Räumen spricht, dass erprobte Programme bisher nur auf diesen Medien verwendet werden und weiter genutzt werden können. Der im Vergleich zum Tablet größere Bildschirm bietet den Vorteil des besseren Erkennens. Das Schreiben auf der Tastatur ist für viele Kinder einfacher als das Schreiben auf der virtuellen Tastatur und vereinfacht die Formatierung und Überarbeitung von Texten.

***Schülerinnen und Schüler …***

- *arbeiten mit spezieller Software, wie z.B. den Textverarbeitungsprogrammen Word / OpenOffice, der Lernwerkstatt, spezieller Software zum Malen und Zeichnen (TuxPaint) oder zur Tippfertigkeit (TuxType, Tipp10).*
- *verwenden bei der Arbeit mit „Antolin" oder „ANTON" die Vorlesefunktion.*
- *arbeiten mit normalen Tastaturen und einer Maus.*
- *lernen das Speichern und Formatieren von selbstgeschriebenen Texten.*
- *verwenden Lernsoftware, um Unterrichtsinhalte zu vertiefen (z.B. begleitende Lernsoftware zu den Schülerbüchern Karibu oder Sunshine)*
- *…*

Der Vorteil von **Tablets** besteht darin, dass sie deutlich kleiner und handlicher sind als Laptops. Dazu sind die Batterielaufzeiten sehr lang und die Ladezeiten gering. Sie werden direkt vor Ort, im Klassenraum, am Arbeitstisch, in Arbeitsecken genutzt. Sie lassen sich aber auch gut und unkompliziert mitnehmen z.B. in die Turnhalle, den Kunstraum, das Forum, die Aula, die Bücherei, die OGS, den Flur, um dort vertiefend an bestimmten Themen arbeiten zu können.

Die Handhabung ist für die meisten Kinder sehr leicht, da es sich intuitiv bedienen lässt, nur wenige Tasten besitzt und mit zwei Fingern bedient werden kann. Das Streichen oder Drücken der Touchscreenoberfläche von Tablets ist ihnen weiterhin aus unterschiedlichen Situationen ihrer Lebenswelt bekannt. Viele Kinder kennen den Umgang mit den Smartphones ihrer Eltern zum Anschauen von Bildern oder Spielen in verschiedenen Apps. Die geringe Anzahl von Schritten bzw. Klicks um etwas zu speichern, auszudrucken, ein Foto zu erstellen, ein Lernprogramm zu nutzen bietet den Vorteil, Kindern einen zeitnahen Lernerfolg zu ermöglichen.
Der Umgang mit dem Tablet und entsprechenden Arbeits-Lernprogrammen bietet dabei weiter die Chance, der/m Schüler/in auf einem anderen Weg als durch die Lehrkraft/Arbeitsgruppe direkte Rückmeldungen über Lernstand und Lernerfolge zu geben. Das individuelle Wissen und die Fähigkeit dieses anzuwenden wird umso mehr in den Fokus gerückt, wenn die Schüler ihrem Lerntempo entsprechend arbeiten können.
Tablets könnten auf dieser Basis im Unterricht einer Klasse von jeder/m Schüler/in für einen gewissen Zeitraum genutzt werden, ohne dass es zu langwierigen Wartezeiten und damit womöglich entstehenden Frustrationen und Konflikten kommt.

***Schülerinnen und Schüler …***

- *nutzen die Tablets an ihrem täglichen Arbeitsplatz.*
- *arbeiten mit speziellen Apps zu den jeweiligen Unterrichtsfächern und/oder Themen zur Einarbeitung, Vertiefung oder Individualisierung/Differenzierung (z.B. über Prizmo Go, Fotos, Pages).*
- *reflektieren ihr Handeln und geben Rückmeldungen (z.B. über oncoo, edkimo).*
- *recherchieren im Internet.*
- *verwenden bei der Arbeit mit „Antolin" oder „ANTON" die Vorlesefunktion.*
- *nutzen die Tablets für die Ergebnis- oder Arbeitsblatt-/Schülerbuchseitenpräsentation in Klassen.*
- *…*

Darüber hinaus wird es immer wieder weitere, neuere digitale Medien geben, die im Unterricht und in der individuellen Förderung sinnvoll ergänzend eingesetzt werden können.

### 3.1.1 Lernen mit Medien

Das Lernen mit Medien und das Nutzen der Medien durch die Lehrkräfte ist ein sich langsam entwickelnder Prozess, der sich je nach Gegebenheiten unterschiedlich schnell entwickeln wird. Die Lehrkräfte unserer Schule nutzen mittelfristig digitale Medien und Werkzeuge in allen Fächern regelmäßig zur Gestaltung des Unterrichts. Das meint unter anderem:

- die anschauliche Darstellung von Inhalten, Präsentation von Medien, etwa Videoclips, Fotos, Animationen, interaktive Inhalte usw. (z.B. BookCreator, ComicLife, …)
- die individuelle Förderung der Schüler durch Nutzung passgenauer Übungsangebote (z.B. Apps zum Üben bei Sprachproblemen, Wochenplanarbeit oder vertiefendem Üben) sowie Apps, die einen Nachteilsausgleich ermöglichen (z.B. Prizmo Go)
- das möglichst unmittelbare Feedback zu Lernprozessen der Schüler, etwa durch spielerische Abfrageformate (z.B. Kahoot)
- zur Gestaltung von Lernangeboten durch interaktive Online-Übungen (z.B. Learning Apps und ähnlichem)
- zur Vermittlung von Medienkompetenz im Sinne des Lehrens mit und über Medien

Die **Schülerinnen und Schüler** unserer Schule erhalten die Möglichkeit, digitale Medien und Werkzeuge in allen Fächern zu nutzen. Dabei geht es nicht primär um die Medien und Werkzeuge selbst, sondern ihre gewinnbringende lösungsorientierte Nutzung. Schülerinnen und Schülern soll so ermöglicht werden, die grundlegenden Kompetenzen des 21. Jahrhunderts

(4K: Kritik, Kommunikation, Kreativität, Kollaboration) zu erwerben und zu nutzen, um …

- Lernprozesse zu gestalten und zu optimieren
- Medienkompetenz zu erwerben in der begleiteten Nutzung digitaler Medien
- Medien und ihre Wirkungsweise kennen und nutzen zu lernen, um damit kritisch und verantwortungsvoll umgehen zu können und um Inhalte kritisch zu reflektieren.
- Lernprozesse zu dokumentieren und anschaulich aufzubereiten (z.B. mit einem Erklärvideo)
- gemeinsam / kollaborativ mit anderen Schülern zu arbeiten
- in selbstgesteuerten, differenzierten Lernangeboten eigenständig zu arbeiten (z.B. ANTON)
- Medienprodukte zu erstellen und zu präsentieren

Die **Lehrkräfte** nutzen digitale Medien und Werkzeuge darüber hinaus, um

- sich untereinander zu vernetzen und dadurch die Teamarbeit zu stärken
- gemeinsam zu interagieren, das heißt zu kommunizieren, zu arbeiten und zu handeln
- sich in ihrer Nutzung digitaler Medien weiter zu professionalisieren
- (gemeinsam) Unterrichtsmaterialien und –inhalte zu erarbeiten, zu teilen, zu nutzen und zu recherchieren
- die Kommunikation innerhalb der Schule und darüber hinaus effizienter zu machen
- schulorganisatorische Prozesse zu vereinfachen
- Ergebnisse und Aufgaben zu präsentieren, zu veranschaulichen und erarbeitetes Wissen zu aktivieren (z.B. durch gespeicherte Tafelbilder)

- die Kommunikation auch außerhalb der Schule effizienter zu gestalten
- um Schülerinnen und Schülern Lerninhalte zukommen zu lassen und beim Lernen zu unterstützen (z.B. während der Covid 19 – Schulschließung)
- Lehr- und Lernprozesse zu optimieren im Hinblick sowohl auf Effizienz als auch auf Lern- und Entwicklungschancen
- …

Das lehrende Personal an unserer Schule ist einheitlich mit digitalen Endgeräten (Tablets) ausgestattet, um auf einer gemeinsamen Basis zu arbeiten, welche die gegenseitige Unterstützung erleichtert.

Der Einsatz von digitalen Medien und Werkzeugen soll möglichst flexibel und nicht an feste Orte innerhalb der Schulgebäude oder Klassenräume gebunden sein. Damit soll es möglich werden, den Einsatz den Unterrichtsszenarien anzupassen (z. B. individuelles Arbeiten, Partner- oder Gruppenarbeit).

Es sind mobile Schulgeräte für Schülerinnen und Schüler und Schüler vorhanden. Diese Geräte bilden die Basis für die Nutzung digitaler Medien und Werkzeuge durch Schülerinnen und Schüler und Schüler.

Die schuleigene Ausstattung mit Tablets liegt ab April 2020 bei 1:2 (ein Gerät auf zwei Schüler je Klasse), um Arbeit in Kleingruppen zu ermöglichen.

Je nach Szenario sollte es möglich sein, Gerätesätze zu kombinieren, um für Projekte in einzelnen Lerngruppen eine 1:1-Ausstattung nutzen zu können. Hier ist auch eine Kooperation mit den benachbarten Haller Grundschulen praktikabel und bereits erprobt.

In der Unterrichtsgestaltung mit digitalen Medien und Werkzeugen sollen online verfügbare Angebote, Apps und Programme unter Berücksichtigung datenschutzrechtlicher Vorgaben genutzt werden.

Um eine Kontinuität der Arbeit mit digitalen Medien und Werkzeugen zu gewährleisten, soll es zukünftig auch möglich sein, Inhalte, Arbeitsstände

etc. über einen Speicher / zentralen Server verfügbar zu machen. *(Anm.: Hier wird noch nach einer optimalen Möglichkeit (Lernplattform) gesucht.)*

Die Nutzung digitaler Medien und Werkzeuge wird für Schüler wie Lehrer zu einem ganz normalen Bestandteil des schulischen Alltags, nicht anders als heute die Nutzung von Heft und Buch, Tafel und Overheadprojektor oder DVD Player. Überwiegend werden die digitalen Medien und Werkzeuge gegenwärtig genutzte Medien ergänzen, zum Teil auch ersetzen.

Uns ist es dabei auch wichtig, von Beginn an Eltern in die (schulische) Arbeit und den Umgang mit Medien zu integrieren. Dazu werden neben den bereits bestehenden Informationsabenden zur Mediennutzung auch Schulungselternabende, Mediensprechstunden und Tagesordnungspunkte auf den Pflegschaftssitzungen sowie sonstige Unterstützungsangebote eine Rolle spielen müssen, die mittelfristig geplant, veranlagt und begleitet werden müssen.

### 3.1.2 Leben mit Medien

Wir möchten unsere Schülerinnen und Schüler auf die digitalisierte Lebenswelt vorbereiten, die sich – wie aktuelle Krisensituationen zeigen – rasant entwickelt und zur unverzichtbaren Lebenswirklichkeit und Vernetzung gehören wird. Daher nutzen wir digitale Medien in zahlreichen Kontexten ab der Klasse 1 und thematisieren innerhalb des Unterrichts Chancen und Risiken, die mit der Nutzung digitaler Medien einhergehen.

- Umgang der Schülerinnen und Schüler mit Medien
- Erfahrungen in einer durch Medien geprägten Welt
- Erwerb von Teilnahme-, Reflexions- und Urteilskompetenzen
- Themengebiete: Medienfunktionen, Medienbedienung, Medientechnik, Mediennutzung, Information und Manipulation, Mail, Internettelefonie, soziale Netzwerke, Unterhaltung und Spiel, Werbung und Konsum, Steuerung und Automatisierung, Informatik, Gesundheit und Sicherheit, Internetsicherheit (Datenschutz / Recht am eigenen Bild / Urheberrecht, …), Cybermobbing

Dabei ist klar, dass wir als Grundschule zu allen diesen Bereichen nur Grundlagen schaffen können, auf die die weiterführenden Schulen dann aufbauen können und müssen. Keines dieser Themengebiete kann und wird bereits von der Grundschule vollständig durchdrungen werden können.
Wir streben auch an, die Eltern unserer Schülerinnen und Schüler auf regelmäßig wiederkehrenden Informationsveranstaltungen zu informieren, aufzuklären und auch methodisch kompetenter zu machen.

## 3.2 Unterricht Konkret

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. Die Teilkompetenzen sind dem Medienkompetenzrahmen NRW zu entnehmen.

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

5) **Analysieren und Reflektieren** ist doppelt zu verstehen: Einerseits umfasst diese Kompetenz das Wissen um die Vielfalt der Medien, andererseits die kritische Auseinandersetzung mit Medienangeboten und dem eigenen Medienverhalten. Ziel der Reflexion ist es, zu einer selbstbestimmten und selbstregulierten Mediennutzung zu gelangen.

6) **Problemlösen und Modellieren** verankert eine informatische Grundbildung als elementaren Bestandteil im Bildungssystem. „Neben Strategien zur Problemlösung werden Grundfertigkeiten im Programmieren vermittelt sowie die Einflüsse von Algorithmen und die Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt reflektiert."[4]

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

Die folgende Übersicht liefert eine tabellarische Zusammenfassung der bisher vorgenommenen Zuordnungen der Unterrichtsvorhaben zu den Zielen des Medienkompetenzrahmens NRW. Da die Integration der Kompetenzen ein durch praktische Erfahrungen zu reflektierender Prozess ist, ist diese

[4] Medienberatung NRW (Hrsg.). 2018. Informationsbroschüre zum Medienkompetenzrahmen NRW. https://www.medienpass.nrw.de/sites/default/files/media/LVR_ZMB_MKR_Broschuere_Final_1.pdf. Aufgerufen am 26. September 2018.

Auflistung als erster Entwicklungsschritt anzusehen, der mittel- und langfristig weiterentwickelt wird. Die im Folgenden aufgeführten Unterrichtsprojekte werden aktuell an der Lindenschule durchgeführt, erprobt und weitgehend in den schulinternen Arbeitsplänen konkreter dargestellt. Sie sind gleichzeitig aber nur eine gesammelte Auswahl des IST-Zustandes, der täglich durch neue Erfahrungen und Unterrichtssequenzen erweitert wird.

Kompetenzen werden allerdings nicht nur durch geplante, in Arbeitsplänen festgeschriebene, Unterrichtsreihen behandelt und erreicht. Gerade die Vielzahl der täglichen Gespräche und die vielfältigen Gesprächsanlässe in Grundschule z.B. in Klassenräten, Gesprächs- und Morgenkreisen bieten uns Lehrkräften die Möglichkeit, im Rahmen der Wertevermittlung Themen anzusprechen, zu diskutieren, zu klären und so Kompetenzen in kleinen wiederkehrenden Schritten anzubahnen.

| **1. Bedienen und Anwenden** | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **1.1 Medienausstattung (Hardware)** | | | | |
| **Medienausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen**<br><br>*Ich kenne verschiedene digitale Geräte und weiß, wie ich sie anwende.* | **Jg.** | **Fach** | **Thema** | **Digitale Voraussetzungen** |
| | 1-4 | alle | Abschlusskahoot *(Am Ende einer Unterrichtsreihe erstellen die Kinder Fragen zum Thema. Daraus wird ein Kahoot durch die LuL erstellt und gespielt.)* | Kahoot, Whiteboard |
| | 1-4 | alle | Live-Projektion von Handlungen unter der Tablet-Kamera | Tablet mit Stativ, Whiteboard |
| | 1-4 | Mathematik (…) | Automatisiertes Üben / Differenziertes Lernen | Tablets, Anton |
| | 1-4 (Schwerpunkt 3/4) | Kunst | Alltagsdinge werden Kunstgegenstände *(Alltagsgegenstände werden über verschiedene Medien ästhetisch erforscht)* | Tablet, Fotobooth (App), Fotobearbeitungsprogramme, Drucker |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | 2 | Religion | Erste Gebete verfassen *(Schreiben von Lob-, Dank-, Bitt- und Klagegebeten und Präsentation dieser mit Zuordnung von Symbolen über BookCreator)* | Umgang mit BookCreator |
| | 2 | Religion | Josef *(Die Josefgeschichte in Sequenzen; kreative Umsetzung)* | Tablet, Digitalkamera |
| | 3/4 | Sachunterricht | Referat zu einem selbstgewählten Thema | Internetrecherche, ggf. digitale Präsentationstechniken, Quellenangabe |
| | 4 | Deutsch / Sachunterricht | Erstellung eines Abschlussbuches *(Steckbriefe, Berichte über Schulerlebnisse, ..)* | Kenntnisse von Word, Einfügen von Fotos |
| | 4 | Deutsch / Sachunterricht | Steckbrief zum Thema „…" erstellen *(SuS Schrieben Steckbriefe zu einem vorgegebenen Thema, fügen Bilder ein, zeichnen, machen Sprachaufnahmen und gestalten ihr Produkt)* | Pixabay, Kenntnisse in Pages oder anderem Schreibprogramm, BookCreator, ComicLife, Internetrecherche |
| | 4 | Sachunterricht | Recherche zur Stadt Halle *(Recherche zu vorgegebenen Themen wie Ortsteile, Politik, Wirtschaft, Einwohnerstruktur)* | Internetrecherche |
| | 4 | Sachunterricht | Medien / Werbung *(zu einem Produkt soll eine Werbekampagne erstellt werden unter Berücksichtigung der vorher in der Reihe erarbeiteten Merkmale)* | Tablet / Digitalkamera (Kamerafunktion), Whiteboard, … |
| | 4 | Sachunterricht | Radfahrausbildung *(Vertiefende und unterstützende Begleitung durch das interaktive Heft „Die Radfahrausbildung")* | Internet, LogIn, Menüstrukturen kennen und nutzen |
| | 4 | Englisch | Sehenswürdigkeiten von London *(Internetrecherche mit anschließender Präsentation)* | Internetrecherche mit Suchmaschinen, BookCreator, |
| | 4 | Englisch | Dialoge<br><br>*(kleine Dialoge entwickeln und szenisch nachspielen)* | PuppetPals |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | 4 | Musik | Opern *(nach dem Hören von Opern programmieren die Kinder eine eigene Oper mit der App „OperaMaker")* | OperaMaker |

| **1.2 Digitale Werkzeuge** | | | | |
|---|---|---|---|---|
| Medienausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen<br><br>Ich kann die Apps und Programme der Geräte bedienen. | **Jg.** | **Fach** | **Thema** | **Digitale Voraussetzungen** |
| | 1-4 | alle | Live-Projektion von Handlungen unter der Tablet-Kamera | Tablet mit Stativ, Whiteboard |
| | 1-4 | alle | Abschlusskahoot *(Am Ende einer Unterrichtsreihe erstellen die Kinder Fragen zum Thema. Daraus wird ein Kahoot durch die LuL erstellt und gespielt.)* | Kahoot, Whiteboard |
| | 1-4 | Mathematik (…) | Automatisiertes Üben / Differenziertes Lernen | Tablets, Anton |
| | 1-4 (Schwerpunkt 3/4) | Kunst | Alltagsdinge werden Kunstgegenstände *(Alltagsgegenstände werden über verschiedene Medien ästhetisch erforscht)* | Tablet, Fotobooth (App), Fotobearbeitungsprogramme, Drucker |
| | 2 | Religion | Erste Gebete verfassen *(Schreiben von Lob-, Dank-, Bitt- und Klagegebeten und Präsentation dieser mit Zuordnung von Symbolen über BookCreator)* | Umgang mit BookCreator |
| | 2 | Religion | Josef *(Die Josefgeschichte in Sequenzen; kreative Umsetzung)* | Tablet, Digitalkamera |
| | 3/4 | Sachunterricht | Referat zu einem selbstgewählten Thema | Internetrecherche, ggf. digitale Präsentationstechniken, Quellenangabe |
| | 4 | Deutsch / Sachunterricht | Erstellung eines Abschlussbuches (Steckbriefe, Berichte über Schulerlebnisse, ..) | Kenntnisse von Word, Einfügen von Fotos |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | 4 | Deutsch / Sachunterricht | Steckbrief zum Thema „…" erstellen *(SuS schreiben Steckbriefe zu einem vorgegebenen Thema, fügen Bilder ein, zeichnen, machen Sprachaufnahmen und gestalten ihr Produkt)* | Pixabay, Kenntnisse in Pages oder anderes Schreibprogramm, BookCreator, ComicLife, Internetrecherche |
| | 4 | Sachunterricht | Radfahrausbildung *(Vertiefende und unterstützende Begleitung durch das interaktive Heft „Die Radfahrausbildung")* | Internet, LogIn, Menüstrukturen kennen und nutzen |
| | 4 | Sachunterricht | Recherche zur Stadt Halle *(Recherche zu vorgegebenen Themen wie Ortsteile, Politik, Wirtschaft, Einwohnerstruktur)* | Internetrecherche |
| | 4 | Sachunterricht | Medien / Werbung *(zu einem Produkt soll eine Werbekampagne erstellt werden unter Berücksichtigung der vorher in der Reihe erarbeiteten Merkmale)* | Tablet / Digitalkamera (Kamerafunktion), Whiteboard, … |
| | 4 | Englisch | Dialoge<br>*(kleine Dialoge entwickeln und szenisch nachspielen)* | PuppetPals |
| | 4 | Englisch | Sehenswürdigkeiten von London *(Internetrecherche mit anschließender Präsentation)* | Internetrecherche mit Suchmaschinen, BookCreator, |
| | 4 | Musik | Opern *(nach dem Hören von Opern programmieren die Kinder eine eigene Oper mit der App „OperaMaker")* | OperaMaker |

| **1.3 Datenorganisation** | | | | |
|---|---|---|---|---|
| Medienausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen | **Jg.** | **Fach** | **Thema** | **Digitale Voraussetzungen** |
| | 1-4 (Schwerpunkt 3/4) | Kunst | Alltagsdinge werden Kunstgegenstände *(Alltagsgegenstände werden über verschiedene Medien ästhetisch erforscht)* | Tablet, Fotobooth (App), Fotobearbeitungsprogramme, Drucker |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| Ich kann Daten sicher speichern und wiederfinden. | 1-4 | Mathematik (…) | Automatisiertes Üben / Differenziertes Lernen | Tablets, Anton |
| | 2 | Religion | Erste Gebete verfassen *(Schreiben von Lob-, Dank-, Bitt- und Klagegebeten und Präsentation dieser mit Zuordnung von Symbolen über BookCreator präsentieren)* | Umgang mit BookCreator |
| | 2 | Religion | Josef *(Die Josefgeschichte in Sequenzen; kreative Umsetzung)* | Tablet, Digitalkamera |
| | 3/4 | Sachunterricht | Referat zu einem selbstgewählten Thema | Internetrecherche, ggf. digitale Präsentationstechniken, Quellenangabe |
| | 4 | Deutsch / Sachunterricht | Erstellung eines Abschlussbuches *(Steckbriefe, Berichte über Schulerlebnisse, ..)* | Kenntnisse von Word, Einfügen von Fotos |
| | 4 | Deutsch / Sachunterricht | Steckbrief zum Thema „…" erstellen *(SuS Schrieben Steckbriefe zu einem vorgegebenen Thema, fügen Bilder ein, zeichnen, machen Sprachaufnahmen und gestalten ihr Produkt)* | Pixabay, Kenntnisse in Pages oder anderes Schreibprogramm, BookCreator, ComicLife, Internetrecherche |
| | 4 | Sachunterricht | Medien / Werbung *(zu einem Produkt soll eine Werbekampagne erstellt werden unter Berücksichtigung der vorher in der Reihe erarbeiteten Merkmale)* | Tablet / Digitalkamera (Kamerafunktion), Whiteboard, … |
| | 4 | Sachunterricht | Radfahrausbildung *(Vertiefende und unterstützende Begleitung durch das interaktive Heft „Die Radfahrausbildung")* | Internet, LogIn, Menüstrukturen kennen und nutzen |
| | 4 | Englisch | Dialoge *(kleine Dialoge entwickeln und szenisch nachspielen)* | PuppetPals |
| | 4 | Englisch | Sehenswürdigkeiten von London *(Internetrecherche mit anschließender Präsentation)* | Internetrecherche mit Suchmaschinen, BookCreator, |
| | 4 | Musik | Opern *(nach dem Hören von Opern programmieren die Kinder eine eigene Oper mit der App „OperaMaker")* | OperaMaker |

| **1.4 Datenschutz und Informationssicherheit** | | | | |
|---|---|---|---|---|
| Verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten umgehen, Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten<br><br>Meine persönlichen Daten gehören mir! Ich schütze mich, indem ich diese nicht unüberlegt im Netz eingebe. | **Jg.** | **Fach** | **Thema** | **Digitale Voraussetzungen** |
| | 1-4 | Mathematik (…) | Automatisiertes Üben / Differenziertes Lernen | Tablets, Anton |
| | 1-4 (Schwerpunkt 3/4) | Kunst | Alltagsdinge werden Kunstgegenstände *(Alltagsgegenstände werden über verschiedene Medien ästhetisch erforscht)* | Tablet, Fotobooth (App), Fotobearbeitungsprogramme, Drucker |
| | 2 | Religion | Erste Gebete verfassen *(Schreiben von Lob-, Dank-, Bitt- und Klagegebeten und ´diese mit Zuordnung von Symbolen über BookCreator präsentieren)* | Umgang mit BookCreator |
| | 2 | Religion | Josef *(Die Josefgeschichte in Sequenzen; kreative Umsetzung)* | Tablet, Digitalkamera |
| | 3/4 | Sachunterricht | Referat zu einem selbstgewählten Thema | Internetrecherche, ggf. digitale Präsentationstechniken, Quellenangabe |
| | 3/4 | Sachunterricht | Mein Körper gehört mir! *(Anhand von Theaterszenen werden Kindern die Gefahren digitaler Medien nahe gebracht. Chatregeln.)* | --- |
| | 4 | Deutsch / Sachunterricht | Steckbrief zum Thema „…“ erstellen *(SuS schreiben Steckbriefe zu einem vorgegebenen Thema, fügen Bilder ein, zeichnen, machen Sprachaufnahmen und gestalten ihr Produkt)* | Pixabay, Kenntnisse in Pages oder anderes Schreibprogramm, BookCreator, ComicLife, Internetrecherche |
| | 4 | Deutsch / Sachunterricht | Erstellung eines Abschlussbuches *(Steckbriefe, Berichte über Schulerlebnisse, ..)* | Kenntnisse von Word, Einfügen von Fotos |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | 4 | Sachunterricht | Medien / Werbung *(zu einem Produkt soll eine Werbekampagne erstellt werden unter Berücksichtigung der vorher in der Reihe erarbeiteten Merkmale)* | Tablet / Digitalkamera (Kamerafunktion), Whiteboard, … |
| | 4 | Englisch | Dialoge<br>*(kleine Dialoge entwickeln und szenisch nachspielen)* | PuppetPals |
| | 4 | Englisch | Sehenswürdigkeiten von London *(Internetrecherche mit anschließender Präsentation)* | Internetrecherche mit Suchmaschinen, BookCreator, |

## 2. Informieren und Recherchieren

### 2.1 Informationsrecherche

| | **Jg.** | **Fach** | **Thema** | **Digitale Voraussetzungen** |
|---|---|---|---|---|
| Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden<br><br>Ich kenne Suchmaschinen und weiß, was ich dort eingebe. | 1-4 (Schwerpunkt 3/4) | Kunst | Alltagsdinge werden Kunstgegenstände *(Alltagsgegenstände werden über verschiedene Medien ästhetisch erforscht)* | Tablet, Fotobooth (App), Fotobearbeitungsprogramme, Drucker |
| | 2 | Religion | Erste Gebete verfassen *(Schreiben von Lob-, Dank-, Bitt- und Klagegebeten und diese mit Zuordnung von Symbolen über BookCreator präsentieren)* | Umgang mit BookCreator |
| | 3/4 | Sachunterricht | Referat zu einem selbstgewählten Thema | Internetrecherche, ggf. digitale Präsentationstechniken, Quellenangabe |
| | 4 | Deutsch / Sachunterricht | Erstellung eines Abschlussbuches (Steckbriefe, Berichte über Schulerlebnisse, ..) | Kenntnisse von Word, Einfügen von Fotos |
| | 4 | Deutsch / Sachunterricht | Steckbrief zum Thema „…" erstellen *(SuS schreiben Steckbriefe zu einem vorgegebenen Thema, fügen* | Pixabay, Kenntnisse in Pages oder anderes Schreibpro- |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | | *Bilder ein, zeichnen, machen Sprachaufnahmen und gestalten ihr Produkt)* | gramm, BookCreator, ComicLife, Internetrecherche |
| | 4 | Sachunterricht | Recherche zur Stadt Halle *(Recherche zu vorgegebenen Themen wie Ortsteile, Politik, Wirtschaft, Einwohnerstruktur)* | Internetrecherche |
| | 4 | Englisch | Sehenswürdigkeiten von London *(Internetrecherche mit anschließender Präsentation)* | Internetrecherche mit Suchmaschinen, BookCreator, |

| **2.2 Informationsauswertung** | | | | |
|---|---|---|---|---|
| Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten<br><br>Ich kann aus vielen Suchergebnissen die passenden auswählen. | **Jg.** | **Fach** | **Thema** | **Digitale Voraussetzungen** |
| | 1-4 (Schwerpunkt 3/4) | Kunst | Alltagsdinge werden Kunstgegenstände *(Alltagsgegenstände werden über verschiedene Medien ästhetisch erforscht)* | Tablet, Fotobooth (App), Fotobearbeitungsprogramme, Drucker |
| | 2 | Religion | Erste Gebete verfassen *(Schreiben von Lob-, Dank-, Bitt- und Klagegebeten und Präsentation dieser mit Zuordnung von Symbolen über BookCreator)* | Umgang mit BookCreator |
| | 3/4 | Sachunterricht | Referat zu einem selbstgewählten Thema | Internetrecherche, ggf. digitale Präsentationstechniken, Quellenangabe |
| | 4 | Deutsch / Sachunterricht | Erstellung eines Abschlussbuches (Steckbriefe, Berichte über Schulerlebnisse, ..) | Kenntnisse von Word, Einfügen von Fotos |
| | 4 | Deutsch / Sachunterricht | Steckbrief zum Thema „…" erstellen *(SuS Schrieben Steckbriefe zu einem vorgegebenen Thema, fügen Bilder ein, zeichnen, machen Sprachaufnahmen und gestalten ihr Produkt)* | Pixabay, Kenntnisse in Pages oder anderes Schreibprogramm, BookCreator, ComicLife, Internetrecherche |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | 4 | Sachunterricht | Recherche zur Stadt Halle *(Recherche zu vorgegebenen Themen wie Ortsteile, Politik, Wirtschaft, Einwohnerstruktur)* | Internetrecherche |
| | 4 | Englisch | Sehenswürdigkeiten von London *(Internetrecherche mit anschließender Präsentation)* | Internetrecherche mit Suchmaschinen, BookCreator, |

| **2.3 Informationsbewertung** | | | | |
|---|---|---|---|---|
| Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten<br><br>Ich kann zwischen Werbung und Information unterscheiden. | **Jg.** | **Fach** | **Thema** | **Digitale Voraussetzungen** |
| | 1-4 (Schwerpunkt 3/4) | Kunst | Alltagsdinge werden Kunstgegenstände *(Alltagsgegenstände werden über verschiedene Medien ästhetisch erforscht)* | Tablet, Fotobooth (App), Fotobearbeitungsprogramme, Drucker |
| | 3/4 | Sachunterricht | Referat zu einem selbstgewählten Thema | Internetrecherche, ggf. digitale Präsentationstechniken, Quellenangabe |
| | 3/4 | Sachunterricht | Mein Körper gehört mir! *(Anhand von Theaterszenen werden Kindern die Gefahren digitaler Medien nahe gebracht. Chatregeln.)* | --- |
| | 4 | Sachunterricht | Recherche zur Stadt Halle *(Recherche zu vorgegebenen Themen wie Ortsteile, Politik, Wirtschaft, Einwohnerstruktur)* | Internetrecherche |
| | 4 | Deutsch / Sachunterricht | Steckbrief zum Thema „…" erstellen *(SuS schreiben Steckbriefe zu einem vorgegebenen Thema, fügen Bilder ein, zeichnen, machen Sprachaufnahmen und gestalten ihr Produkt)* | Pixabay, Kenntnisse in Pages oder anderes Schreibprogramm, BookCreator, ComicLife, Internetrecherche |
| | 4 | Englisch | Sehenswürdigkeiten von London *(Internetrecherche mit anschließender Präsentation)* | Internetrecherche mit Suchmaschinen, BookCreator, |

| 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<br><br>Ich weiß, wann und wo ich mir Hilfe hole, wenn mir etwas im Internet Angst macht. | **Jg.** | **Fach** | **Thema** | **Digitale Voraussetzungen** |
| | 3/4 | Sachunterricht | Referat zu einem selbstgewählten Thema | Internetrecherche, ggf. digitale Präsentationstechniken, Quellenangabe |
| | 3/4 | Sachunterricht | Mein Körper gehört mir! *(Anhand von Theaterszenen werden Kindern die Gefahren digitaler Medien nahe gebracht. Chatregeln.)* | --- |
| | 4 | Englisch | Sehenswürdigkeiten von London *(Internetrecherche mit anschließender Präsentation)* | Internetrecherche mit Suchmaschinen, BookCreator, |

## 3. Kommunizieren und Kooperieren

### 3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse

| Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen<br><br>Ich kann digitale Geräte nutzen, um mich mit anderen auszutauschen. | **Jg.** | **Fach** | **Thema** | **Digitale Voraussetzungen** |
|---|---|---|---|---|
| | 1-4 (Schwerpunkt 3/4) | Kunst | Alltagsdinge werden Kunstgegenstände *(Alltagsgegenstände werden über verschiedene Medien ästhetisch erforscht)* | Tablet, Fotobooth (App), Fotobearbeitungsprogramme, Drucker |
| | 4 | Deutsch / Sachunterricht | Steckbrief zum Thema „…" erstellen *(SuS schreiben Steckbriefe zu einem vorgegebenen Thema, fügen Bilder ein, zeichnen, machen Sprachaufnahmen und gestalten ihr Produkt)* | Pixabay, Kenntnisse in Pages oder anderes Schreibprogramm, BookCreator, ComicLife, Internetrecherche |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | 4 | Englisch | Sehenswürdigkeiten von London *(Internetrecherche mit anschließender Präsentation)* | Internetrecherche mit Suchmaschinen, BookCreator, |
| | 4 | Englisch | Dialoge<br><br>*(kleine Dialoge entwickeln und szenisch nachspielen)* | PuppetPals |

| **3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln** | | | | |
|---|---|---|---|---|
| Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten<br><br>Ich verhalte mich anderen gegenüber so, wie auch ich behandelt werden will. | **Jg.** | **Fach** | **Thema** | **Digitale Voraussetzungen** |
| | 1-4 (Schwerpunkt 3/4) | Kunst | Alltagsdinge werden Kunstgegenstände *(Alltagsgegenstände werden über verschiedene Medien ästhetisch erforscht)* | Tablet, Fotobooth (App), Fotobearbeitungsprogramme, Drucker |
| | 2 | Religion | Josef *(Die Josefgeschichte in Sequenzen; kreative Umsetzung)* | Tablet, Digitalkamera |
| | 3/4 | Sachunterricht | Mein Körper gehört mir! *(Anhand von Theaterszenen werden Kindern die Gefahren digitaler Medien nahe gebracht, Chatregeln.) => Kooperation mit der Schulsozialarbeit* | --- |
| | 4 | Deutsch / Sachunterricht | Erstellung eines Abschlussbuches *(Steckbriefe, Berichte über Schulerlebnisse, ..)* | Kenntnisse von Word, Einfügen von Fotos |
| | 4 | Englisch | Sehenswürdigkeiten von London *(Internetrecherche mit anschließender Präsentation)* | Internetrecherche mit Suchmaschinen, BookCreator, |
| | 4 | Englisch | Dialoge *(kleine Dialoge entwickeln und szenisch nachspielen)* | PuppetPals |

## 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 | **Jg.** | **Fach** | **Thema** | **Digitale Voraussetzungen** |
| | 3 | Deutsch, Sachunterricht | Erstellen einer schulischen Meinungs- /Themenpinnwand | Padlet |
| Ich kenne geeignete Stellen, auf denen ich als Kind meine Meinung äußern kann. | 4 | Religion, Deutsch, PC-AG | Verhalten in Gruppenchats (z.B. WhatsApp) und Netiquette im Netz | |
| | | | | |

| **3.4 Cybergewalt und -kriminalität** | | | | |
|---|---|---|---|---|
| Persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und -kriminalität erkennen sowie Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten kennen und nutzen | **Jg.** | **Fach** | **Thema** | **Digitale Voraussetzungen** |
| | 3/4 | Sachunterricht | Mein Körper gehört mir! *(Anhand von Theaterszenen werden Kindern die Gefahren digitaler Medien nahe gebracht, Chatregeln, Cybermobbing)* | --- |
| Ich weiß, wie ich mich bei Gewalt, Beleidigungen und Drohungen im Internet verhalte. | | | | |
| | | | | |

## 4. Produzieren und Präsentieren

### 4.1 Medienproduktion und -präsentation

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und | **Jg.** | **Fach** | **Thema** | **Digitale Voraussetzungen** |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen<br><br>Ich habe digitale Medienprodukte gestaltet. | 1-4 (Schwerpunkt 3/4) | Kunst | Alltagsdinge werden Kunstgegenstände *(Alltagsgegenstände werden über verschiedene Medien ästhetisch erforscht)* | Tablet, Fotobooth (App), Fotobearbeitungsprogramme, Drucker |
| | 2 | Religion | Erste Gebete verfassen *(Schreiben von Lob-, Dank-, Bitt- und Klagegebeten und Präsentation dieser mit Zuordnung von Symbolen über BookCreator)* | Umgang mit BookCreator |
| | 2 | Religion | Josef *(Die Josefgeschichte in Sequenzen; kreative Umsetzung)* | Tablet, Digitalkamera |
| | 3/4 | Sachunterricht | Referat zu einem selbstgewählten Thema | Internetrecherche, ggf. digitale Präsentationstechniken, Quellenangabe |
| | 4 | Deutsch / Sachunterricht | Erstellung eines Abschlussbuches *(Steckbriefe, Berichte über Schulerlebnisse, ..)* | Kenntnisse von Word, Einfügen von Fotos |
| | 4 | Deutsch / Sachunterricht | Steckbrief zum Thema „…" erstellen *(SuS schreiben Steckbriefe zu einem vorgegebenen Thema, fügen Bilder ein, zeichnen, machen Sprachaufnahmen und gestalten ihr Produkt)* | Pixabay, Kenntnisse in Pages oder anderes Schreibprogramm, BookCreator, ComicLife, Internetrecherche |
| | 4 | Sachunterricht | Medien / Werbung *(zu einem Produkt soll eine Werbekampagne erstellt werden unter Berücksichtigung der vorher in der Reihe erarbeiteten Merkmale)* | Tablet / Digitalkamera (Kamerafunktion), Whiteboard, … |
| | 4 | Englisch | Sehenswürdigkeiten von London *(Internetrecherche mit anschließender Präsentation)* | Internetrecherche mit Suchmaschinen, BookCreator, |
| | 4 | Englisch | Dialoge<br><br>*(kleine Dialoge entwickeln und szenisch nachspielen)* | PuppetPals |
| | 4 | Musik | Opern *(nach dem Hören von Opern programmieren die Kinder eine eigene Oper mit der App „OperaMaker")* | OperaMaker |

| **4.2 Gestaltungsmittel** | | | | |
|---|---|---|---|---|
| Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen<br><br>Ich weiß, wie ich mit Bildern, Schriftarten und Tönen bestimmte Wirkungen erziele. | **Jg.** | **Fach** | **Thema** | **Digitale Voraussetzungen** |
| | 1-4 (Schwerpunkt 3/4) | Kunst | Alltagsdinge werden Kunstgegenstände *(Alltagsgegenstände werden über verschiedene Medien ästhetisch erforscht)* | Tablet, Fotobooth (App), Fotobearbeitungsprogramme, Drucker |
| | 2 | Religion | Erste Gebete verfassen *(Schreiben von Lob-, Dank-, Bitt- und Klagegebeten und Präsentation dieser mit Zuordnung von Symbolen über BookCreator)* | Umgang mit BookCreator |
| | 2 | Religion | Josef *(Die Josefgeschichte in Sequenzen; kreative Umsetzung)* | Tablet, Digitalkamera |
| | 3/4 | Sachunterricht | Referat zu einem selbstgewählten Thema | Internetrecherche, ggf. digitale Präsentationstechniken, Quellenangabe |
| | 4 | Deutsch / Sachunterricht | Erstellung eines Abschlussbuches *(Steckbriefe, Berichte über Schulerlebnisse, ..)* | Kenntnisse von Word, Einfügen von Fotos |
| | 4 | Deutsch / Sachunterricht | Steckbrief zum Thema „…" erstellen *(SuS schreiben Steckbriefe zu einem vorgegebenen Thema, fügen Bilder ein, zeichnen, machen Sprachaufnahmen und gestalten ihr Produkt)* | Pixabay, Kenntnisse in Pages oder anderes Schreibprogramm, BookCreator, ComicLife, Internetrecherche |
| | 4 | Sachunterricht | Medien / Werbung *(zu einem Produkt soll eine Werbekampagne erstellt werden unter Berücksichtigung der vorher in der Reihe erarbeiteten Merkmale)* | Tablet / Digitalkamera (Kamerafunktion), Whiteboard, … |
| | 4 | Englisch | Sehenswürdigkeiten von London *(Internetrecherche mit anschließender Präsentation)* | Internetrecherche mit Suchmaschinen, BookCreator, |

| **4.3 Quellendokumentation** | | | | |
|---|---|---|---|---|
| Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden<br><br>Wenn ich Bilder oder Texte für meine Arbeit verwende, schreibe ich dazu, woher diese stammen. | **Jg.** | **Fach** | **Thema** | **Digitale Voraussetzungen** |
| | 1-4 (Schwerpunkt 3/4) | Kunst | Alltagsdinge werden Kunstgegenstände *(Alltagsgegenstände werden über verschiedene Medien ästhetisch erforscht)* | Tablet, Fotobooth (App), Fotobearbeitungsprogramme, Drucker |
| | 2 | Religion | Josef *(Die Josefgeschichte in Sequenzen; kreative Umsetzung)* | Tablet, Digitalkamera |
| | 2 | Religion | Erste Gebete verfassen *(Schreiben von Lob-, Dank-, Bitt- und Klagegebeten und Präsentation dieser mit Zuordnung von Symbolen über BookCreator)* | Umgang mit BookCreator |
| | 3/4 | Sachunterricht | Referat zu einem selbstgewählten Thema | Internetrecherche, ggf. digitale Präsentationstechniken, Quellenangabe |
| | 4 | Deutsch / Sachunterricht | Erstellung eines Abschlussbuches *(Steckbriefe, Berichte über Schulerlebnisse, ..)* | Kenntnisse von Word, Einfügen von Fotos |
| | 4 | Deutsch / Sachunterricht | Steckbrief zum Thema „…" erstellen *(SuS schreiben Steckbriefe zu einem vorgegebenen Thema, fügen Bilder ein, zeichnen, machen Sprachaufnahmen und gestalten ihr Produkt)* | Pixabay, Kenntnisse in Pages oder anderes Schreibprogramm, BookCreator, ComicLife, Internetrecherche |
| | 4 | Sachunterricht | Medien / Werbung *(zu einem Produkt soll eine Werbekampagne erstellt werden unter Berücksichtigung der vorher in der Reihe erarbeiteten Merkmale)* | Tablet / Digitalkamera (Kamerafunktion), Whiteboard, … |
| | 4 | Sachunterricht | Recherche zur Stadt Halle *(Recherche zu vorgegebenen Themen wie Ortsteile, Politik, Wirtschaft, Einwohnerstruktur)* | Internetrecherche |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | 4 | Englisch | Sehenswürdigkeiten von London *(Internetrecherche mit anschließender Präsentation)* | Internetrecherche mit Suchmaschinen, BookCreator, |

| **4.4 Rechtliche Grundlagen** | | | | |
|---|---|---|---|---|
| Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- (u. a. des Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u. a. Lizenzen) überprüfen, bewerten und beachten<br><br>Ich veröffentliche nicht ohne Erlaubnis Bilder oder Informationen von anderen. | **Jg.** | **Fach** | **Thema** | **Digitale Voraussetzungen** |
| | 1-4 (Schwerpunkt 3/4) | Kunst | Alltagsdinge werden Kunstgegenstände *(Alltagsgegenstände werden über verschiedene Medien ästhetisch erforscht)* | Tablet, Fotobooth (App), Fotobearbeitungsprogramme, Drucker |
| | 2 | Religion | Josef *(Die Josefgeschichte in Sequenzen; kreative Umsetzung)* | Tablet, Digitalkamera |
| | 2 | Religion | Erste Gebete verfassen *(Schreiben von Lob-, Dank-, Bitt- und Klagegebeten und Präsentation dieser mit Zuordnung von Symbolen über BookCreator)* | Umgang mit BookCreator |
| | 3 | Religion | Moses *(Die Mosegeschichte in Sequenzen, Standbilder fotografieren, Szenen antizipieren und weiterspielen, …)* | Tablet, Digitalkamera |
| | 3/4 | Sachunterricht | Referat zu einem selbstgewählten Thema | Internetrecherche, ggf. digitale Präsentationstechniken, Quellenangabe |
| | 4 | Deutsch / Sachunterricht | Steckbrief zum Thema „…“ erstellen *(SuS schreiben Steckbriefe zu einem vorgegebenen Thema, fügen Bilder ein, zeichnen, machen Sprachaufnahmen und gestalten ihr Produkt)* | Pixabay, Kenntnisse in Pages oder anderes Schreibprogramm, BookCreator, ComicLife, Internetrecherche |
| | 4 | Deutsch / Sachunterricht | Erstellung eines Abschlussbuches *(Steckbriefe, Berichte über Schulerlebnisse, ..)* | Kenntnisse von Word, Einfügen von Fotos |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | 4 | Sachunterricht | Medien / Werbung *(zu einem Produkt soll eine Werbekampagne erstellt werden unter Berücksichtigung der vorher in der Reihe erarbeiteten Merkmale)* | Tablet / Digitalkamera (Kamerafunktion), Whiteboard, … |
| | 4 | Englisch | Sehenswürdigkeiten von London *(Internetrecherche mit anschließender Präsentation)* | Internetrecherche mit Suchmaschinen, BookCreator, |

## 5. Analysieren und Reflektieren

### 5.1 Medienanalyse

| | **Jg.** | **Fach** | **Thema** | **Digitale Voraussetzungen** |
|---|---|---|---|---|
| Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren<br><br>Ich kenne die Vielfalt der Medien in unserer Gesellschaft und deren Entwicklung. | 2 | Religion | Josef *(Die Josefgeschichte in Sequenzen; kreative Umsetzung)* | Tablet, Digitalkamera |
| | 4 | Sachunterricht | Recherche zur Stadt Halle *(Recherche zu vorgegebenen Themen wie Ortsteile, Politik, Wirtschaft, Einwohnerstruktur)* | Internetrecherche |
| | | | | |

### 5.2 Meinungsbildung

| | **Jg.** | **Fach** | **Thema** | **Digitale Voraussetzungen** |
|---|---|---|---|---|
| Die interessengeleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen<br><br>Ich kenne Beispiele dafür, dass Medien meine Meinung beeinflussen. | 1-4 (Schwerpunkt 3/4) | Kunst | Alltagsdinge werden Kunstgegenstände *(Alltagsgegenstände werden über verschiedene Medien ästhetisch erforscht)* | Tablet, Fotobooth (App), Fotobearbeitungsprogramme, Drucker |
| | 3/4 | Sachunterricht | Mein Körper gehört mir! *(Anhand von Theaterszenen werden Kindern die Gefahren digitaler Medien nahe gebracht. Chatregeln.)* | |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | 4 | Sachunterricht | Medien / Werbung *(zu einem Produkt soll eine Werbekampagne erstellt werden unter Berücksichtigung der vorher in der Reihe erarbeiteten Merkmale)* | Tablet / Digitalkamera (Kamerafunktion), Whiteboard, … |

| **5.3 Identitätsbildung** | | | | |
|---|---|---|---|---|
| Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen<br><br>Ich weiß, wie z. B. Computerspiele und soziale Medien auf mich wirken können. | **Jg.** | **Fach** | **Thema** | **Digitale Voraussetzungen** |
| | 1-4 | Mathematik (…) | Automatisiertes Üben / Differenziertes Lernen | Tablets, Anton |
| | 3/4 | Sachunterricht | Mein Körper gehört mir! *(Anhand von Theaterszenen werden Kindern die Gefahren digitaler Medien nahe gebracht. Chatregeln.)* | --- |
| | | | | |

| **5.4 Selbstregulierte Mediennutzung** | | | | |
|---|---|---|---|---|
| Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen<br><br>Ich kenne Möglichkeiten, die Häufigkeit und die Art meiner Mediennutzung zu kontrollieren. | **Jg.** | **Fach** | **Thema** | **Digitale Voraussetzungen** |
| | 3 / 4 | PC-AG | Medienabhängigkeit (erarbeiten von Tipps des eigenen (passiven) Medienkonsums) – zeitlicher Umfang der Nutzung, Alternativen zur Mediennutzung | |
| | | | | |
| | | | | |

## 6. Problemlösen und Modellieren

| 6.1 Prinzipien der digitalen Welt | | | | |
|---|---|---|---|---|
| Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen<br><br>Ich weiß, dass ein Algorithmus ein Befehl ist. Dadurch funktionieren Geräte und Computer. | **Jg.** | **Fach** | **Thema** | **Digitale Voraussetzungen** |
| | 3 | Mathematik | Wegepläne *(Kinder legen mit Teppichfliesen und Pfeilen Wege; Vorbereitung auf die App „Scratch")* | Offline programmieren |
| | 4 | Musik | Opern *(nach dem Hören von Opern programmieren die Kinder eine eigene Oper mit der App „OperaMaker")* | OperaMaker |
| | | | | |

| 6.2 Algorithmen erkennen | | | | |
|---|---|---|---|---|
| Algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten erkennen, nachvollziehen und reflektieren<br><br>Ich kenne Beispiele für Algorithmen auch in meinem Alltag. | **Jg.** | **Fach** | **Thema** | **Digitale Voraussetzungen** |
| | 3 | Mathematik | Wegepläne *(Kinder legen mit Teppichfliesen und Pfeilen Wege; Vorbereitung auf die App „Scratch")* | Offline programmieren |
| | 4 | Musik | Opern *(nach dem Hören von Opern programmieren die Kinder eine eigene Oper mit der App „OperaMaker")* | OperaMaker |
| | | | | |

| 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 | **Jg.** | **Fach** | **Thema** | **Digitale Voraussetzungen** |
| | 4 | Musik | Opern *(nach dem Hören von Opern programmieren die Kinder eine eigene Oper mit der App „OperaMaker")* | OperaMaker |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| Lösungsstrategie beurteilen | 4 | PC-AG | Programmieren mit Grundschulkindern Lego WeDo | Tablets, Lego WeDo-Kästen |
| Ich habe ein Programm selbst programmiert. | | | | |

| **6.4 Bedeutung von Algorithmen** | | | | |
|---|---|---|---|---|
| Einflüsse von Algorithmen und Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt beschreiben und reflektieren | **Jg.** | **Fach** | **Thema** | **Digitale Voraussetzungen** |
| | 3/4 | PC-AG | Programmieren mit Lego WeDo | Tablets, Lego WeDo-Kästen |
| Ich kenne Beispiele dafür, wie digitale Geräte und Computer mein Leben beeinflussen. | | | | |
| | | | | |

Aktuell werden fast durchgängig alle Bereiche des Medienkompetenzrahmens bereits im Regelunterricht abgedeckt. Als Lindenschule haben wir uns darauf verständigt, die Medienerziehung auch durch verbindliche Computer-AGs in den Jahrgängen 2, 3 und 4 zu stärken. Die Schwerpunkte dieser AGs resultieren aus den Erfordernissen des Alltags und aus den noch bestehenden Schwierigkeiten, einige Inhalte des Medienkompetenzrahmens NRW im Regelunterricht zu verankern. Die Schwerpunkte unserer Arbeitsgemeinschaften bilden:

**Jahrgang 2:** fachliche Einführung von Computern, Tablets, Präsentationsmöglichkeiten und Fachbegriffen; Einführung erster Basisprogramme wie BookCreator, PuppetPals, Anton, Antolin, sowie von Textverarbeitungsprogrammen

**Jahrgang 3:** Sicheres Surfen im Internet („Surfschein"); Textverarbeitung

**Jahrgang 4:** Problemlösen und Modellieren; Programmieren mit LegoWeDo

## 3.3 Kooperationspartner

- ⇨ (Grund-)Schulen der Stadt Halle und der benachbarten Kommunen im Kreis GT
- ⇨ Medienzentrum des Kreises Gütersloh
- ⇨ Offener Ganztag (AWO)
- ⇨ Zentrum für digitale Bildung (ZdB)
- ⇨ Stadtbibliothek Halle: Erstellen von Booktrailern, Kennenlernen der Stadtbücherei mit BIPARCOURS.
- ⇨ …

# 4 Ausstattung – Organisationsentwicklung I

## 4.1 IST-Zustand

| | **Anzahl** | **Beschreibung** |
|---|---|---|
| Computerräume | 3 | *Zwei große Computerräume mit je 12 PCs, einem WLAN-Drucker und einer digitalen Tafel*<br>*1 kleinerer PC-Raum mit 4 Rechnern (in Auflösung)* |
| Mobile Endgeräte | 3 Laptops<br>125 Tablets<br>20 Tablets | Laptops zur Nutzung im Unterricht bzw. als Backup für pädagogische MitarbeiterInnen<br>Für die SuS (1:2 Ausstattung)<br>Für das unterrichtende Personal |
| Präsentationsflächen /-möglichkeiten | 1 Activeboard | Aula |
| | 14 digitale Tafeln (beschränkt interaktiv durch Nahdistanzbeamer) | Alle Klassen- und PC-Räume |
| | 3 mobile Beamer | |

| | | |
|---|---|---|
| | 2 mobile DVD-Beamer | |
| Schulserver | 1 | Benutzerkonto für jeden Schüler*in zum Speichern von eigenen Daten im Bereich der PC-Nutzung in den Computerräumen |
| Lernplattform | --- | Daten- und Tauschordner auf dem schuleigenen Server zur Verwendung in der Verwaltung / Lehrerarbeitsplätze |
| Austausch- und Speichermöglichkeiten für Lehrkräfte | | Schulserver (Daten- und Tauschordner)<br>Verschlüsselte USB-Sticks für jede Lehrkraft |
| Arbeitsgeräte für pädagogische Mitarbeiter*innen | 2 PCs<br>2 Laptops | Arbeitsgeräte für Lehrkräfte im Lehrerzimmer (individuelle Arbeitsgeräte in der Verwaltung, der OGS-Koordination und Schulsozialarbeit) |
| WLAN | | flächendeckend |
| Breitbandanbindung | | 25 Mbit (aktuell – Ausbau geplant) |
| Homepage | | Pixel X |
| First-Level-Support | | Medienbeauftragter: Timo Nachtigäller in Kooperation mit der SL |
| Second-Level-Support | | Jocheim-edv (Verwaltungsnetz) |

| | | |
|---|---|---|
| | | Heiko Kokemoor netz.coop (Schülernetz / Tabletverwaltung / Unterstützung des lehrenden Personals) |

## 4.2 Leitgedanken zur IT-Ausstattung

Voraussetzung für die Umsetzung unseres Medienkonzeptes ist eine entsprechende mediale Ausstattung aller Haller Grundschulen. Mit zugänglichen PC-Räumen sind die Grundschulen bisher gut ausgestattet gewesen. Mittlerweile sind die individuell einsetzbaren mobilen Endgeräte und digitale Präsentationsflächen bereits nach den ersten Monaten der Nutzung nicht mehr aus dem Unterrichtsalltag wegzudenken. Darüber hinaus wird für die Umsetzung eines Medienkonzeptes aber weitaus mehr benötigt, um Möglichkeiten ausschöpfen zu können und Anforderungen gerecht zu werden.
Die schnelle Entwicklung von Möglichkeiten, aber auch unvorhersehbaren Situationen, wie z.B. die „Corona-Krise" im März / April 2020 zeigen, dass Leitgedanken immer wieder überdacht werden müssen. Neue Anforderungen und Bedarfe kommen auf uns zu. Neue Möglichkeiten und Ansprechpartner tun sich auf, so dass wir langfristig beispielweise doch über eine 1:1-Austattung an Schüler-I-Pads, über Leihmöglichkeiten oder Videokonferenzen und Onlineunterricht als Möglichkeiten nachdenken werden.

## 4.3 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.

Ein flächendeckendes, leistungsfähiges WLAN-Netz in den Schulen ist genauso eine Voraussetzung, wie die bereits in vielen Bereichen geschaffenen Präsentationsmöglichkeiten in den Klassen- und Funktionsräumen und eine optimale außerschulische Unterstützung und Betreuung der Medien sowie die Fortbildung der MultiplikatorInnen.

Viele Aufgaben gilt es dafür noch zu klären oder angegangene zu optimieren, die an dieser Stelle nur beispielhaft aufgeführt werden sollen:

- *Anschaffung und Updates von Lernsoftware / Lern-Apps auch zur Erprobung*
- *Anzahl und Einsatzorganisation der Medien (hier v.a. der Tablets)*
- *Fortbildung der KollegInnen (Kennenlernen/Anwenden von Apps, Handhabung und Kennenlernen von Hard- und Software, zentrale Verwaltung, Umgang mit AirPlay und AirDrop, Classroommanagement, Installation von Apps, Präsentationsmöglichkeiten)*
- *Ausgestaltung der Klassenräume (Schrittweiser Aufbau und Planung nächster Schritte)*
- *Lagerung und Aufladen der Medien*
- *Betreuung der Medien*
- *Datenschutz*
- *Lernplattformen / Lernmanagementsysteme*
- *Bereinigung und Löschen von Inhalten*
- …

Das Medienkonzept der Haller Grundschulen bzw. der Lindenschule wird sich nach und nach mit Inhalten bzgl. der Nutzung und Ausstattung füllen und ständig weiterentwickeln. Nicht alles wird von Beginn an um- und einsetzbar sein. Daher sehen wir eine sinnvolle Planung und Ergänzung als grundlegend, in der aber von Anfang an das Leitziel, dass allen Kindern die Möglichkeiten und Kompetenzen zur Verwendung der neuen, im Alltag der Kinder vorkommenden Medien vermittelt werden soll, im Blick behalten werden muss.

Für die Umsetzung des Medienkonzeptes und der konkreten Unterrichtsvorhaben ist folgende (zusätzliche) Ausstattung (zusammengefasst für die Haller Grundschulen) wünschenswert:

| **GS Lindenschule** |
|---|

- 12 Laptops (in jedem Klassenraum ein Laptop, verbunden mit dem Tafelsystem)
- 30 Laptops als langfristiger Ersatz für die bereits vorhandenen Schüler-PCs in den PC-Räumen, aber auch als individueller Arbeitsplatz für SuS
- 4-8 Laptops als Arbeitsplatz für die Lehrkräfte in der Verwaltung
- Belkin Stages in allen Klassenräumen
- 8 mobile Ladestationen (Rollschränke)
- 4 Bluetoothlautsprecher
- Stative für Videoaufnahmen
- Video- und Aufnahmeraum
- Material zum Programmieren wie LegoWeDo, Ozbot oder / und Calliope minis
- 4 (einer pro Jahrgang) W-LAN Drucker
- 1 W-LAN Farbdrucker für das Lehrerzimmer
- diverse kostenpflichtige Apps
- Apple-TV-Sticks
- Tablets für OGS und Schulsozialarbeit
- Präsentationsflächen in Fluren / LZ (Beamer im LZ)
- 16 Tastaturen für I-Pads

*Anm.: Die Coronakrise zeigt, dass man vielleicht doch über eine 1:1 Ausstattung und Leihgeräte zur Chancengleichheit nachdenken müsste (könnte)*

### 4.3.1 Kurzfristige Planung

In der unmittelbaren Zukunft sollen durch eine grundlegende IT-Ausstattung unter Einbezug 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[5])
    - einer größeren Zahl von Schülerinnen und Schülern erlaubt, gleichzeitig onlinegestützte Angebote zu nutzen.

[5] EDMOND NRW." http://www.edmond-nrw.de/. Aufgerufen am 26. September 2018.

- Eine Möglichkeit für Lehrkräfte, im gesamten Gebäude über **W-LAN** mit mobilen Geräten auf das Internet zuzugreifen, um im Klassenraum und darüber hinaus ohne Anbindung beweglich zu bleiben.
  Um die Arbeit der Lehrkräfte zu vereinfachen, sollte dieses ein geschlossenes WLAN sein, welches nur für die Lehrkräfte und das Schulpersonal zugänglich ist.
- In den Klassenräumen sollte es **Präsentationsmöglichkeiten** geben in Form eines Projektors, welcher mit den Endgeräten der Lehrkräfte verbunden werden kann, über Kabel, WLAN oder Apple-TV.
- In Kombination mit den Projektoren soll es möglich sein, analoge Inhalte darzustellen. Dies erweitert die Möglichkeiten deutlich für die Unterrichtsgestaltung. Je nach technischer Umsetzbarkeit soll dies erfolgen über eine Nutzung des Lehrergerätes (Tablet oder Laptop) in Kombination mit einer Halterung und einer App als Dokumentenkamera (angebunden über Kabel, W-LAN oder Apple-TV).
- **Zunächst nutzen Lehrkräfte digitale Medien und Werkzeuge für die Gestaltung von Unterricht**, um
  - mit der Nutzung vertraut zu werden und Selbstsicherheit zu gewinnen
  - verschiedene Möglichkeiten auszutesten und in den eigenen Unterricht zu integrieren
- **Schülerinnen und Schüler werden nach und nach in die Nutzung digitaler Medien und Werkzeuge einbezogen**,
  - zunächst über Möglichkeiten, die keinen Internetzugang für die Schülerinnen und Schüler voraussetzen,
  - später auch über die Möglichkeiten, welche die vorhandenen Geräte zulassen.
- **Pilotierung von „offenem" W-LAN für Schüler** zur Nutzung mit Schülergeräten, mit einfacher Kontrolle durch die Lehrkräfte. Einfach meint hier, ohne technische Hürden von Software-Menüs oder Ähnlichem.

- Schaffung der infrastrukturellen Voraussetzungen für die Einführung und Nutzung von Logineo NRW oder einer anderen Lernplattform für die Lehrkräfte der Schulen.
- **Bereitstellung von mobilen Endgeräten für die Lehrkräfte sowie weiteren pädagogischen MitarbeiterInnen** (OGS, Schulsozialarbeit, …), welche die Entwicklung von Unterricht mit digitalen Medien und Werkzeugen pilotieren wollen.
- Bereitstellen von schulischen E-Mail-Adressen
- Einrichten eines zeitlich begrenzten Gastzugangs

| Ausstattung | Bezug zu den Unterrichtsvorhaben |
|---|---|
| Anschluss ans Breitbandnetz | allgemein |
| flächendeckende W-LAN-Ausstattung | allgemein |
| 125 + 20 + x Tablets (SuS, LK, Ersatz / Leihtablets) | allgemein |
| 6 iPadwagen zur Lagerung der iPads (Plus Schrank im EG) | allgemein |
| 14 Projektionsflächen (digitale Tafeln) | allgemein |
| 15 Apple-TV | allgemein |
| 12 iPad Halterungen als Dokumentenkamera | allgemein |
| MDM-Administration der iPads | allgemein |

### 4.3.2 Mittelfristige Planung

- Alle Lehrkräfte sollen die Möglichkeit erhalten, auch für Schüler, Eltern, Gäste den Zugang zum Internet über ein "offenes WLAN" zuzulassen.

- **Ausstattung der Klassen mit mobilen Schülergeräten**, die einen Zugang zum Internet haben.
    - Nach Möglichkeit sollten je Klasse Sätze mit Geräten für eine 1:1-Ausstattung 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. Dies soll auch durch die Anschaffung von iPad-Wagen gewährleistet werden.
- **Reduzierung der Computerräume** von drei auf zwei.
- Die **Ausstattung von Lehrkräften mit mobilen Endgeräten** soll nun auf die nächste Gruppe (OGS, Schulsozialarbeit, PraktikantInnen) ausgeweitet werden um umfassend fördern zu können.
- Weitere Lehrkräfte steigen in die Weiterentwicklung ihres Unterrichts mit digitalen Medien und Werkzeugen ein, und orientieren sich dabei an den Erfahrungen der Pilotgruppe.
- Abschluss der Zielvereinbarung der Qualitätsanalyse (Nutzung von digitalen Medien zur individuellen Förderung im (Regel-)Unterricht)

| Ausstattung | Bezug zu den Unterrichtsvorhaben |
|---|---|
| 8 Stative für Tablets | Allgemein |
| 15 iPads (Ausweitung des schulischen Personals) | allgemein |
| Einrichtung von Fachräumen (Überarbeitung) | allgemein |

### 4.3.3 Langfristige Planung

- Alle Lehrkräfte nutzen digitale Medien und Werkzeuge regelmäßig in ihrem Unterricht.
- Die Entwicklung der schuleigenen Lehrpläne auf der Grundlage des Medienpass NRW und der neuen Lehrpläne und Richtlinien des Landes NRW wird abgeschlossen.

- Der Einsatz von digitalen Medien und Werkzeugen ist an der Schule systemisch verankert in den Fachlehrplänen auf der Basis des Medienpass NRW.
- Weitere Klassenstufen werden mit schuleigenen mobilen Schülergeräten ausgestattet. (Möglichkeit einer 1:1 Ausstattung zumindest in den Klassen 3 und 4 wird angestrebt)
- Es ist in allen Klassenstufen möglich, mobile digitale Geräte in die Unterrichtsgestaltung zu integrieren.
- Logineo NRW / Lernplattformen werden 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 Schüler 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 genutzt,
    - von Lehrkräften, um Medien im Unterricht zu präsentieren und bereitzustellen
    - von Schülerinnen und Schüler und Schülern, um Medien im Unterricht rezeptiv und produktiv zu nutzen (z.B. mittels EDU ID)
- Die Schulen verfügen über einen Back-up-Internetzugang, der zumindest einen Zugang für Lehrkräfte erlaubt, so dass sie mit ihren Unterrichtsplanungen und -vorbereitungen nicht in der Luft hängen.
- Thematische Elternabende und unterstützende Elternarbeit / -begleitung ist institutionalisiert und rhythmisiert

## 4.4 Wartungskonzept

Den First-Level-Support übernimmt der Medienbeauftragte Herr Timo Nachtigäller in Unterstützung der Schulleitung. Eine weitere Person aus dem Kollegium wird noch benannt. Unterstützt werden die Medienbeauftragten durch Herrn Heiko Kokemoor (netz.coop), der die administrativen Aufgaben

bei der Verwaltung der pädagogischen Oberfläche übernimmt. Auch der Second-Level-Support wird durch Herrn Heiko Kokemoor (netz.coop) übernommen, mit der der Schulträger einen Wartungsvertrag abgeschlossen hat.

# 5 Personalentwicklung

## 5.1 Qualifizierung / Fortbildungsplanung

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
  - 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 z.B. von Logineo NRW, iServ oder anderer Lernplattformen zur Vernetzung im Kollegium und zur Organisation schulischer Prozesse
  - zur Gestaltung von Lernprozessen mit digitalen Medien und Werkzeugen
- Zur fachlichen Unterrichtsentwicklung mit digitalen Medien und Werkzeugen nutzt die Schule Angebote der Fachmoderatoren der Kompetenzteams, des Medienzentrums des Kreises Gütersloh oder innerschulischer Expertisen.
- Das Kollegium vernetzt sich mit den (Grund-)schulen in der Stadt Halle, dem IT-Support und dem Schulträger und institutionalisiert

dadurch einen regelmäßigen Austausch von Erfahrungen zur Unterrichtsgestaltung mit digitalen Medien und Werkzeugen (Städtischer Arbeitskreis „Digitalisierung" der Haller Grundschulen).

- Im Kollegium wird das Format der „Mikrofortbildung" genutzt, um in Pausen oder in Konferenzen und Dienstbesprechungen im Zeitrahmen von 15 Minuten, Erfahrungen zur Nutzung einzelner digitaler Medien und Werkzeuge auszutauschen und weiterzugeben.
- In Form von pädagogischen Tagen zum Thema Unterrichtsentwicklung mit digitalen Medien und Werkzeugen werden größere Entwicklungsschritte angestoßen. Zu diesen pädagogischen Tagen wird zusätzlicher Input von außen geholt.
- Nach organisatorischen Möglichkeiten nutzt das Kollegium auch gegenseitige Hospitationen, um an gemachten Erfahrungen teilzuhaben.
- Einzelne Lehrkräfte werden darüber hinaus über entsprechende Foren neue Anregungen zur Weiterentwicklung in die Schule holen.

| **Fortbildungen** | **Umsetzung** | **Bezug zu den Unterrichtsvorhaben** |
|---|---|---|
| Umgang mit dem iPad für alle Kollegen | *kurzfristig* | *allgemein* |
| Präsentationsformen und –möglichkeiten (Tafelsysteme, Apps, …) | *kurzfristig* | *allgemein* |
| Kollaboratives Arbeiten | *kurzfristig* | *allgemein* |
| Kennen und Nutzen von Lernplattformen / Cloudlösungen | mittelfristig | allgemein |
| Elternarbeit / -schulung | mittelfristig | allgemein |

| | | |
|---|---|---|
| Programmieren | kurzfristig | Bereich 6 (Medienkompetenzrahmen) |
| Umgang mit Basisprogrammen und Apps wie z.B. AirDrop, Anton-Plus, Pages, iMovie, Programmierapps (Lego WeDo, Ozbot, Lightbot, Tinkerbot, …) | kurzfristig | allgemein |
| Schulung von Kindern im kritischen, selbstreflektierenden Umgang mit Medien | mittelfristig | allgemein |
| ReLv-Strategien digital | mittelfristig | allgemein |

## 5.2 Ausbildung in der Schule

Die an der Schule tätigen Lehramtsanwärterinnen und Lehramtsanwärter (LAA) erhalten eine Einweisung in die an der Schule vorhandenen technischen Möglichkeiten durch den Medienbeauftragten/den Ausbildungskoordinator.

In Hospitationsstunden erfahren die LAA praktisch, wie ein zeitgemäßer Unterricht u. a. mit digitalen Medien umgesetzt werden kann. Die LAA erhalten Einsicht in die schulinternen Lehrpläne, die verbindliche Möglichkeiten des Einsatzes digitaler Medien im Unterricht aufzeigen.

Eigene Erfahrungen mit und neue Anregungen zu digitalen Medien können die LAA durch die aktive Mitarbeit in Fachkonferenzen und durch praktische Unterrichtsvorhaben oder bei der Gestaltung des Schullebens einbringen.

Der Unterricht der LAA wird mit den zuständigen Mentoren u. a. auch unter dem Aspekt der Medienkompetenz und des lernfördernden Einsatzes von modernen Informations- und Kommunikationstechniken reflektiert. Ein Unterrichtsbesuch mit dem Schwerpunkt auf die Verwendung von digitalen Medien ist in der Ausbildungszeit verbindlich.

### 5.3 KOOPERATIONSPARTNER

Das Kollegium nutzt die Angebote der Medienberatung des Kreises Gütersloh für schulinterne und individuelle Fortbildungsveranstaltungen. Zudem ist die Schule Projektpartner des Zentrums für digitale Bildung (ZdB) und nimmt die dort angebotenen Leistungen in Anspruch (Schulleiterqualifizierung, Steuerungsgruppenqualifizierung, etc.).

# 6 Evaluation / Fortschreibung

Um den Erfolg der schulischen Entwicklung im Bereich der digitalen Bildung zu sichern, wird die schulische Steuergruppe in regelmäßigen Abständen die Zielsetzungen und ihre Umsetzung einander gegenüberstellen. Idealerweise sollten Evaluationsmaßnahmen mit den drei übrigen Haller Grundschulen abgesprochen werden.

Dazu ist geplant einmal im Schuljahr eine Befragung der verschiedenen vom Entwicklungsprozess betroffenen Personengruppen vorzunehmen (Lehrkräfte, Schülerinnen und Schüler, Eltern).

Zur Befragung wird zum gegebenen Zeitpunkt ein geeignetes Instrument ausgewählt (z. B. Edkimo, Fragebögen auf Papier, Google Forms, Grafstatt, IQES-Online).

In späteren Phasen der Entwicklung kann auch der Medienpass NRW selbst als Indikator für den Erfolg des schulischen Entwicklungsprozesses genutzt werden.

Zusätzlich werden Leistungsüberprüfungen unter Einbeziehung von Kompetenzen, welche unsere Schülerinnen und Schüler im Zusammenhang mit der Nutzung von digitalen Medien und Werkzeugen erwerben sollen, Aufschluss über den Erfolg der schulischen Entwicklung geben. Darüber hinaus können von Schülerinnen und Schülern angelegte digitale Portfolios zur

Überprüfung des Erfolges genutzt werden, bzw. werden die bereits zum Ende des 4. Schuljahres verfassten PC-Portfolios angepasst.

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

# 7 Prozessplanung – Organisationsentwicklung II

Die Entwicklung und Umsetzung des Medienkonzepts ist eine gesamtschulische Aufgabe, die in der Stadt Halle in weiten Teilen auch eine Kooperation der städtischen Grundschulen darstellt.

Die Gesamtkoordination wurde durch die digitalen Steuergruppen der Schulen, den lokalen Arbeitskreis „Digitalisierung" der Haller Grundschulen sowie die Schulleitung der Schule ausgeführt.

Diese beriefen für die schulweite Koordination des Prozesses einen Arbeitskreis ein, der aus interessierten Lehrkräften, der Schulleitung sowie dem Medienbeauftragten besteht. Phasenweise wurden die Leiter der Fachkonferenzen sowie der Fortbildungskoordinator hinzugezogen.

Das Gesamtkollegium wurde regelmäßig über die Entwicklungen des lokalen Arbeitskreises informiert und konnte sich durch Rückmeldungen und Abstimmungen am Prozess beteiligen.

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

Die Leiter der Fachkonferenzen tragen die Informationen zusammen und erfassen auf der Basis der pädagogischen Grundlagen den Bedarf an technischer Ausstattung und Fortbildung, der an den lokalen Arbeitskreis, den Medienbeauftragten oder die Schulleitung weitergeleitet wird.

Das Medienkonzept wird regelmäßig evaluiert und fortgeschrieben.

# 8 Ansprechpartner

Medienbeauftragte*r: Herr Timo Nachtigäller

Fortbildungskoordinator*in: Frau Astrid Jewanski

Mitglieder der Steuergruppe „Digitalisierung": Frau Carola Nauke, Frau Julia Nelke, Frau Stefanie Kombrink, Frau Britta Voßhans, Herr Maik Evers

***Mitglieder der Fachkonferenz Medien:*** *Herr Heiko Rüter, Herr Timo Nachtigäller, Herr Maik Evers, Frau Carola Nauke, Frau Julia Nelke, Frau Stefanie Kombrink*

**Dieses Medienkonzept wurde auf der Lehrerkonferenz am 13.05.2020 und auf der Schulkonferenz am 28.05.2020 verabschiedet.**

Datum:

Unterschrift der Schulleitung: