

Medienkonzept der Stieghorstschule



Inhalt

Leitbild	2
Landesseitige Vorgaben	2
Unterrichtsentwicklung und Curriculare Verankerung.....	2
Integration des Medienkompetenzrahmens NRW in die schulinternen Lehrpläne	4
Technische Ausstattung.....	12
Ausstattungsplanung.....	13
Fortbildungsbedarf	13

Leitbild

Der geübte Umgang mit dem Computer ist eine weitere Kulturtechnik geworden und hat einen hohen Stellenwert in den verschiedensten Bereichen unseres Lebens (Beruf, Kommunikation, Freizeit, Weiterbildung...). Die Förderung der Medienkompetenz ist daher auch schon in der Grundschule von großer Bedeutung. Dabei ist es notwendig, den Kindern nicht nur die Vorteile der Mediennutzung zu vermitteln, sondern auch mögliche Gefahren und Nachteile der Computernutzung aufzudecken. Nur dann können Kinder neue Medien sinnvoll und verantwortungsbewusst in ihrem Leben und Lernen einsetzen.

Das Entwickeln der Medienkompetenz erstreckt sich über die gesamten vier Grundschuljahre. Dabei werden digitale Leihgeräte immer wieder unterrichtsbegleitend eingesetzt.

Landesseitige Vorgaben

Mit der von der Kultusministerkonferenz im Dezember 2016 beschlossenen Strategie „Bildung in der digitalen Welt“ haben sich alle Länder auf einen gemeinsamen Kompetenzrahmen im Umgang mit Medien verständigt. Die Neufassung des „Medienkompetenzrahmen NRW“¹ ist an diese KMK-Strategie angepasst, für alle Schulen verpflichtend und Grundlage für die Unterrichtsentwicklung mit digitalen Medien und Werkzeugen. Aufgabe der Grundschule wird es sein, die Grundlagen im Bereich Medienkompetenz bei den Schülerinnen und Schülern zu schaffen.

Die aktuellen Lehrpläne des Landes NRW² berücksichtigen bereits die Einbeziehung digitaler Medien und Werkzeuge in nahezu allen Fächern. Auf der Basis des Medienkompetenzrahmens NRW werden in den kommenden Jahren schrittweise alle Kernlehrpläne für die Unterrichtsfächer überarbeitet, so dass die Nutzung digitaler Medien und Werkzeuge deutlich stärker als bisher verankert wird.

Unterrichtsentwicklung und Curriculare Verankerung

Unterrichtsbezogene Entwicklungsziele

Im Bereich der Unterrichtsentwicklung bieten digitale Medien die Möglichkeit, den vielfältigen Herausforderungen von Schule gerecht zu werden. Die Stieghorstschule wird die Unterrichtsentwicklung mit und über digitalen Medien und Werkzeugen auf der Grundlage des Medienkompetenzrahmens NRW in den kommenden Jahren

¹ <https://medienkompetenzrahmen.nrw/> (abgerufen am 27.02.2020)

² Lehrplannavigator – Richtlinien und Lehrpläne für die Grundschule
<https://www.schulentwicklung.nrw.de/lehrplaene/> (aufgerufen am 27.02.2020)

vorantreiben sowie die Nutzung digitaler Medien und Werkzeuge und die Entwicklung der Medienkompetenz der Schülerinnen und Schüler in den schulinternen Fachlehrplänen verankern. Hierdurch sollen folgende Ziele erreicht werden:

Die Lehrkräfte unserer Schule nutzen 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.
- die individuelle Förderung der Schüler durch Nutzung passgenauer Übungsangebote (z.B. Apps zum Üben bei Sprachproblemen)
- die Diagnose von Lernproblemen durch digitale Testformate
- das möglichst unmittelbare Feedback zu Lernprozessen der Schüler, etwa durch spielerische Abfrageformate wie Plickers oder Kahoot
- zur Gestaltung von Lernangeboten durch interaktive Online Übungen (z.B. Learning Apps, Learning Snacks und ähnlichem)
- zur Vermittlung von Medienkompetenz im Sinne des Lehrens mit und über Medien

Die Schülerinnen und Schüler der Stieghorstschule nutzen digitale Medien und Werkzeuge in allen Fächern regelmäßig.

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
- Medienkompetenz zu erwerben in der begleiteten Nutzung digitaler Medien
- Lernprozesse zu dokumentieren
- gemeinsam / kollaborativ mit anderen Schülern zu arbeiten
- in selbstgesteuerten Lernangeboten eigenständig zu arbeiten
- Medienprodukte zu erstellen
- Medienkompetenz in der begleiteten Nutzung digitaler Medien zu erwerben

Die Lehrkräfte nutzen digitale Medien und Werkzeuge darüber hinaus, um

- sich untereinander zu vernetzen und dadurch die Teamarbeit zu stärken

- sich in ihrer Nutzung digitaler Medien weiter zu professionalisieren
- gemeinsam Unterrichtsmaterialien zu erarbeiten, zu teilen und zu nutzen
- die Kommunikation innerhalb der Schule und darüber hinaus effizienter zu machen
- schulorganisatorische Prozesse zu vereinfachen

Integration des Medienkompetenzrahmens NRW in die schulinternen Lehrpläne

Durch die Integration des Medienkompetenzrahmens NRW in unsere schulinternen Lehrpläne wird eine systematische, fächerübergreifende Vermittlung von Medienkompetenzen ermöglicht. Der Medienkompetenzrahmen NRW besteht aus sechs Kompetenzbereichen mit insgesamt 24 Teilkompetenzen, deren Oberpunkte im Folgenden zusammenfassend dargestellt werden.

1. **Bedienen und Anwenden** beschreibt die technische Fähigkeit, Medien sinnvoll einzusetzen und ist die Voraussetzung jeder aktiven und passiven Mediennutzung.
2. **Informieren und Recherchieren** umfasst die sinnvolle und zielgerichtete Auswahl von Quellen sowie die kritische Bewertung und Nutzung von Informationen.
3. **Kommunizieren und Kooperieren** heißt, Regeln für eine sichere und zielgerichtete Kommunikation zu beherrschen und Medien verantwortlich zur Zusammenarbeit zu nutzen.
4. **Produzieren und Präsentieren** bedeutet, mediale Gestaltungsmöglichkeiten zu kennen und diese kreativ bei der Planung und Realisierung eines Medienproduktes einzusetzen.
5. **Analysieren und Reflektieren** ist doppelt zu verstehen: Einerseits umfasst diese Kompetenz das Wissen um die Vielfalt der Medien, andererseits die kritische Auseinandersetzung mit Medienangeboten und dem eigenen Medienverhalten. Ziel der Reflexion ist es, zu einer selbstbestimmten und selbstregulierten Mediennutzung zu gelangen.
6. **Problemlösen und Modellieren** 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.³

³ Quelle: Medienberatung NRW (Hrsg.). 2018. Informationsbroschüre zum Medienkompetenzrahmen NRW. Online unter: https://www.medienpass.nrw.de/sites/default/files/media/LVR_ZMB_MKR_Broschuere_Final_1.pdf

Langfristiges Ziel ist es, die 24 Teilkompetenzen des Medienkompetenzrahmens NRW mehrfach und verbindlich in den Fächern und Unterrichtsvorhaben abzubilden. Die schulinternen Lehrpläne werden nach und nach durch die Fachkonferenzen gesichtet und die Förderung von Teilkompetenzen aus dem Medienkompetenzrahmen NRW 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 Auflistung als erster Entwicklungsschritt anzusehen, der mittel und langfristig weiterentwickelt wird. Die aufgeführten Unterrichtsprojekte sind in den schulinternen Lehrplänen konkreter dargestellt. Überfachliche Projekte werden verantwortlichen Personen zugeordnet.

1. Bedienen und Anwenden

1.1 Mediene Ausstattung (Hardware)

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

Ich kenne verschiedene digitale Geräte und weiß, wie ich sie anwende.

- Schuleingangsphase
- Computerregeln kennenlernen
 - iPad kennenlernen
 - ggf. Umgang mit Maus und Tastatur
- Jahrgang 3/4
- Texte am PC schreiben und gestalten
 - Druckaufträge ausführen
 - Bildbearbeitung
 - Mitarbeit an der Schulhomepage (Bilder und Texte)

1.2 Digitale Werkzeuge

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

Ich kann Apps und Programme der Geräte bedienen.

- Schuleingangsphase
- ausgewählte Lernprogramme (Lernwerkstatt/Minimax, Anton) nutzen
- Jahrgang 3/4
- ausgewählte Lernprogramme (Lernwerkstatt/Minimax/Anton/Antolin,) nutzen
 - Umgang mit Office – Anwendungen: Formatieren eines Textes

1.3 Datenorganisation

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

Ich kann Daten sicher speichern und wiederfinden.

- Schuleingangsphase
- Benutzerprofile verwenden (Minimax, Lernwerkstatt,)
 - Einführung in web-basierte Programme (Antolin/Zahlenzorro)
- Jahrgang 3/4
- Speichern von Dokumenten auf dem Schulserver - Dateiverwaltung nutzen - selbstständig Ordner anlegen
 - Hochladen und versenden von Bildern und Dokumenten über Lern-Apps

1.4 Datenschutz und Informationssicherheit

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

Meine persönlichen Daten gehören mir! Ich schütze mich, indem ich diese nicht unüberlegt im Netz eingabe.

- Schuleingangsphase
- Anmelden mit den persönlichen Zugangsdaten
- Jahrgang 3/4
- Benutzerprofile selbstständig und verantwortungsvoll nutzen

2. Informieren und Recherchieren

2.1 Informationsrecherche

Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden

Ich kenne Suchmaschinen und weiß, was ich dort eingebe.

Schuleingangsphase

- erste Schritte zur Internetrecherche mit Hilfe von Kindersuchmaschinen (z.B. Blinde Kuh)

Jahrgang 3/4

- Internetrecherche u.a. mit Kindersuchmaschinen - gezielt Materialien zu Projektthemen suchen

2.2 Informationsauswertung

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

Ich kann aus vielen Suchergebnissen die passenden auswählen.

Jahrgang 3/4

- Internet – ABC: Modul „Suchen und Finden im Internet“

2.3 Informationsbewertung

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

Ich kann zwischen Werbung und Information unterscheiden.

Jahrgang 3/4

- Internet – ABC: Modul „Achtung, die Gefahren! – So schützt du dich – Werbung, Gewinnspiele und Einkaufen“

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

Ich weiß, wann und wo ich mir Hilfe hole, wenn mir etwas im Internet Angst macht.

Jahrgang 3/4

- Internet – ABC: Modul „Achtung, die Gefahren! – So schützt du dich – Lügner und Betrüger im Internet“
- Apps und Datenschutz – Welche Informationen gebe ich u.U. mit meinem Einverständnis preis
- Theaterpädagogische Werkstatt: Mein Körper gehört mir

3. Kommunizieren und Kooperieren

3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse

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

Ich kann digitale Geräte nutzen, um mich mit anderen auszutauschen.

Jahrgang 1- 4

- Nutzung von MS Teams

3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln

Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten

Ich verhalte mich anderen gegenüber so, wie auch ich behandelt werden will.

Jahrgang 1 - 4

- gemeinsam Regeln für eine angemessene, respektvolle Kommunikation erstellen

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

Ich kenne geeignete Stellen, auf denen ich als Kind meine Meinung äußern kann.

-

3.4 Cybergewalt und -kriminalität

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

Ich weiß, wie ich mich bei Gewalt, Beleidigungen und Drohungen im Internet verhalte.

Jahrgang 3/4

- Internet – ABC: Modul „Achtung, die Gefahren! – So schützt du dich - Cybermobbing – kein Spaß“; „Lügner und Betrüger im Internet“)
- Apps und Datenschutz – Welche Informationen gebe ich u.U. mit meinem Einverständnis preis
- Theaterpädagogische Werkstatt: „Mein Körper gehört mir“

4. Produzieren und Präsentieren

4.1 Medienproduktion und -präsentation

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

Ich habe digitale Medienprodukte gestaltet.

Jahrgang 3/4

- Informationsbeschaffung zur Vorbereitung von Referaten und Präsentationen
- digitale Präsentationen erstellen
- Beiträge für die Schulhomepage erstellen
- Projekt Abschlusszeitung

4.2 Gestaltungsmittel

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

Ich weiß, wie ich mit Bildern, Schriftarten und Tönen bestimmte Wirkungen erziele.

Jahrgang 3/4

- Nutzung verschiedener Darstellungsformen, um eigene Produkte zielgerichtet zu präsentieren
- Erstellen von Projekten unter Verwendung der Apps BookCreator, iMovie und Stop-Motion

4.3 Quellendokumentation

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

Wenn ich Bilder oder Texte für meine Arbeit verwende, schreibe ich dazu, woher diese stammen.

Jahrgang 3/4

- Erstellen von Projekten unter Verwendung der Apps BookCreator, iMovie und Stop-Motion - Herkunft von verwendeten Bildern, Texten, angeben

4.4 Rechtliche Grundlagen

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

Ich veröffentliche nicht ohne Erlaubnis Bilder oder Informationen von anderen.

Jahrgang 3/4

- Internet ABC: Modul „Lesen, Hören, Sehen – Medien im Internet - Text und Bild kopieren und weitergeben“

5. Analysieren und Reflektieren

5.1 Medienanalyse

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

Ich kenne die Vielfalt der Medien in unserer Gesellschaft und deren Entwicklung.

Schuleingangsphase

- Nutzung verschiedener Medien (Buch, Zeitungsartikel)

Jahrgang 3/4

- Medien kriteriengebunden auswählen und nutzen (Filme, Zeitungsartikel,)

5.2 Meinungsbildung

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

Ich kenne Beispiele dafür, dass Medien meine Meinung beeinflussen.

Jahrgang 3/4

- Informationen und Werbung unterscheiden
- Verschiedene Meinungen zu Apps akzeptieren, tolerieren und nachvollziehen
- Eigene Meinung zu Medien/Apps äußern und erklären

5.3 Identitätsbildung

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

Ich weiß, wie z. B. Computerspiele und soziale Medien auf mich wirken können.

Jahrgang 3/4

- Zeitungsprojekt
- Gespräche über Mediennutzung führen
- Wirkung der Medien auf die Gesellschaft thematisieren

5.4 Selbstregulierte Mediennutzung

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

Ich kenne Möglichkeiten, die Häufigkeit und die Art meiner Mediennutzung zu kontrollieren.

Jahrgang 3/4

- Gespräche über Mediennutzung führen
- altersgerechte Zeitspanne der Nutzung thematisieren

6. Problemlösen und Modellieren

6.1 Prinzipien der digitalen Welt

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

Ich weiß, dass ein Algorithmus ein Befehl ist. Dadurch funktionieren Geräte und Computer.

Jahrgang 1 - 4

- Anmeldung mit den eigenen Zugangsdaten am Computer und Tablet
- Aufrufen von Internetseiten
- An- und Abmelden von eigenen Benutzerkonten
- Nutzung von altersgerechten Kindersuchmaschinen

6.2 Algorithmen erkennen

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

Ich kenne Beispiele für Algorithmen auch in meinem Alltag.

-

6.3 Modellieren und Programmieren

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

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

Ich kenne Beispiele dafür, wie digitale Geräte und Computer mein Leben beeinflussen.

-

Technische Ausstattung

Ist-Zustand (Februar 2021)

	Anzahl	Beschreibung
Computerraum	22 PCs	21 Schüler-, 1 Lehrer - PC
Mobile Endgeräte	95 iPads	davon 65 Leihgeräte
Mobile Endgeräte	23 iPads	Lehrkräfte
Rechner in Fachräumen	0	
Rechner in Klassenräumen	0	Medienecke (vorhandene Standgeräte wurden nicht ersetzt – Austausch gegen iPads)
Präsentationsmöglichkeiten	1 mobiler Projektor	nutzbar in den Fach- und Klassenräumen
	1 fest installierter Projektor	Computerraum
Schulserver	1	Benutzerkonto für jeden Schüler*in zum Speichern von eigenen Daten. (Logo-Didact)
Austausch- und Speichermöglichkeiten für Lehrkräfte	1	Schulserver
Arbeitsgeräte für pädagogische Mitarbeiter*innen	1 PC	1 Desktop - PC für Lehrkräfte im Lehrerzimmer mit s/w bzw. Farbdrucker 21 iPads als Dienstgeräte
WLAN	5 Access Points	Verwaltungsgebäude und Schulgebäude
Breitbandanbindung		6 Mbit
Homepage		WebPresenter MME
First-Level-Support		Medienbeauftragter Herr Berger
Second-Level-Support		Störungshotline 51 - 4000 Stadt Bielefeld

Ausstattungsplanung

- iPad – Schränke
- Austausch der Stand-PCs durch iPads – Auflösung des Computerraums
- Präsentationsmöglichkeiten in den Klassen, Fachräumen, Kleingruppenräumen, Lehrerzimmer, Sporthalle (großformatige Fernseher, Apple-TV)
- Stative für Tablets
-

Fortbildungsbedarf

- Einsatz digitaler Medien im Unterricht
- Urheberrecht bei der Nutzung digitaler Medien
- Datenschutz beim Arbeiten mit digitalen Plattformen, Apps usw.
- Nutzung von Logineo NRW
-