



Schule mit Sportschwerpunkt

Medienkonzept

Maternus Schule Kleinenbroich

(Stand: November 2020)

Inhalt

Kurzportrait unserer Schule	3
Einleitung	4
Ziele unseres Medienkonzepts.....	4
Unterrichtsentwicklung	5
Ausgangslage.....	5
Mathematik	5
Deutsch.....	5
Sachunterricht.....	5
Medienkompetenz.....	5
Zielsetzung.....	6
Lernen mit Medien.....	6
Strukturell verankerte Vermittlung der Grundlagen von Medienkompetenz.....	6
Individualisierung des Lernens zur Steigerung der Unterrichtsqualität und des Lernerfolgs.....	6
Steigerung der Lesemotivation und der Lesefähigkeit der Schüler	7
Förderung für Kinder mit Rechenschwäche	7
Kennenlernen und Nutzen verschiedener Programme	8
Leben mit Medien.....	8
Ausstattungsbedarf	9
Aspekt der Ausstattung.....	9
Bestandsaufnahme der digitalen Infrastruktur:	9
Bestandsaufnahme Hard- und Software:	9
Probleme	10
Ausstattungsbedarfsermittlung	11
Zu unserer Bedarfsermittlung die folgende Übersicht	11
Umsetzung.....	13
Aspekt der Pädagogik	17
Verbindliche Absprachen für den Unterricht.....	20
Aspekt der Vernetzung	27
Aspekt der Prozessorientierung	27
Zusammenfassung.....	28
Exemplarische Unterrichtseinheiten.....	29
Quellen:	30

Medienkonzept der Maternus Schule Kleinenbroich

Ansprechpartner: Herr Rosenberg (Medienbeauftragter)
Frau Schlangen (Schulleiterin)

Angaben zur Schule: Maternus Schule
Am Hallenbad 48
41352 Korschenbroich
Tel.: 02161/671838
Email: 107750@schule.nrw.de

Kurzportrait unserer Schule

Die Maternus Schule ist eine zweizügige Grundschule im Ortsteil Kleinenbroich. Ungefähr 200 Schülerinnen und Schüler besuchen die Schule und werden in 8 Jahrgangsklassen unterrichtet. 150 Schüler besuchen auch die OGS im gleichen Gebäude. Die Schule verfügt nur über 8 Klassenräume und zwei Gruppenräume der OGS, so dass am Nachmittag alle Klassenräume auch für die OGS genutzt werden. An der Schule sind neben 8 KlassenlehrerInnen und einer Schulleiterin eine Sport- und eine Musiklehrerin tätig.

Bei schulischen Veranstaltungen arbeiten viele Eltern mit und sie bringen sich auch sonst regelmäßig in den Unterricht ein, sei es bei Ausflügen, oder als Lesehelfer. Die Klassen sind mit einer digitalen Tafel ausgestattet, die im Frühjahr 2021 durch die Stadt Korschenbroich angeschafft wurden.

Einleitung

Das vorliegende Dokument hat derzeit den Charakter einer Arbeitsgrundlage und spiegelt den aktuellen Fortschritt der Medienkonzeptentwicklung wider. Dieser Arbeitsprozess beinhaltet eine Bewusstwerdung der zukünftigen Ausrichtung von modernem Unterricht.

Unser Medienkonzept als Instrument im Schulentwicklungsprozess ist kein starres Konzept für die Schublade, sondern muss in regelmäßigen Abständen hinsichtlich der Ausrichtung und pädagogischen Implementierung in den Fachgruppen und für die technische Umsetzung im Gespräch mit dem Schulträger überprüft und angepasst werden.

Die Medienkonzeptarbeit unserer Schule kann demnach als ein Baustein der Schulentwicklung gesehen werden, der kontinuierliche Fortschreibung und die Verankerung im Schulprogramm, sowie in den schulinternen Curricula erfährt. Die im vorliegenden Medienkonzept getroffenen Aussagen sind verbindlich im Unterricht umzusetzen. Da die Inhalte auf dem Medienkompetenzrahmen zum Medienpass NRW basieren, ist die Umsetzung der geforderten Lerninhalte gegeben.

Ziele unseres Medienkonzepts

Das Medienkonzept soll helfen, die zu vermittelnden Unterrichtsinhalte im Rahmen des Bereichs „Medien“ zu beschreiben, den Fächern und Jahrgängen zuzuordnen und fest zu stellen, welche Ausstattung die Schule braucht, um diese Inhalte verlässlich vermitteln zu können. Grundlage bildet der Medienkompetenzrahmen NRW und die darin enthaltenden sechs Kompetenzbereiche. Die schulinternen Arbeitspläne müssen mit dem Kompetenzrahmen so verzahnt werden, dass in allen Fächern und Jahrgangsstufen die Medienerziehung mitberücksichtigt wird. Da an unserer Schule der Sportunterricht einen Schwerpunkt darstellt, wird auch nach Möglichkeiten „gesucht“, in diesem Bereich die Medienerziehung einzubeziehen.

Für die Schülerinnen und Schüler (und damit für die Eltern) ist das Konzept eine wichtige Grundlage, die sicherstellt, dass die zu vermittelnden Inhalte systematisch erworben werden, unabhängig von der jeweiligen Lehrkraft und der Bereitschaft der Eltern zur Mitarbeit. Alle verfügen am Ende ihrer Schulzeit über gleiche Basiskompetenzen.

Auch für Lehrer stellt ein gemeinsam erarbeitetes und verabschiedetes Medienkonzept eine Entlastung dar, da sie nicht mehr verantwortlich für die Auswahl der behandelten Themen in diesem Bereich sind. Sie können verbindliche Unterrichtsmaterialien und ihren Einsatz im Unterricht festlegen und bei Vertretungsunterricht von einem gleichen Kenntnisstand der Schülerinnen und Schüler ausgehen. Bei einer festgelegten Zielrichtung ist es darüber hinaus sinnvoller möglich, schulinterne Fortbildungen zu einzelnen Bausteinen zu planen und damit einen möglichst gleichen Kenntnisstand der Lehrer zu erreichen.

Auch zur Umsetzung eines kommunalen Entwicklungsplans seitens des Schulträgers ist eine langfristige Planung in diesem Bereich besonders nötig, da nur so eine

Investitionsplanung sinnvoll ist. Der Schulträger braucht verlässliche Aussagen zur Arbeitsweise der Schule, um Investitionen langfristig und sinnvoll tätigen zu können

Unterrichtsentwicklung

Ausgangslage

Wir haben Medienarbeit bisher entsprechend unseren technischen Möglichkeiten auf vielfältige Weise in den Unterricht integriert. Im Folgenden wird demnach grob der Istzustand geschildert. Detaillierte Beschreibungen finden sich weiter unten.

Mathematik

Zur Vertiefung einzelner fachlicher Themen nutzen die Lehrerinnen und Lehrer aus dem Kollegium das Lernprogramm „Lernwerkstatt“ im Computerraum und den Klassen-PCs, seit Anschaffung der Tablettis auch diese. Die Lernwerkstatt ist ein lokal installiertes Lernprogramm für die Klassen 1 bis 4, welches leider nach der Umstellung auf mobile Endgeräte nicht mehr nutzbar ist.

Für das Kopfrechenttraining wird in allen Klassen das Programm „Blitzrechnen“ vom Klett Verlag eingesetzt. Hierbei handelt es sich um eine Software passend zum Lehrwerk der Schule.

Ebenfalls wird mit dem Onlineprogramm „Zahlenzorro“ gearbeitet.

Deutsch

Die Lehrerinnen und Lehrer aus dem Kollegium nutzen das Onlineprogramm „Antolin“ als Angebot für die Schülerinnen und Schüler. „Antolin“ ist ein Online-Portal zur Leseförderung von Klasse 1-4. Es bietet Quizfragen zu Kinder- und Jugendbüchern.

Die Schulbücherei können die Kinder wöchentlich nutzen. Die Bücherei wird von Ehrenamtlichen betreut. Leseinseln/Lesecken in den Klassenräumen werden regelmäßig für intensives und motivierendes Lesetraining genutzt.

Sachunterricht

Internetrecherche an den PCs im Computer-Raum und Klassen-PCs zu aktuellen Themen. Auch hier inzwischen über die Tablettis.

Medienkompetenz

Computerführerschein ab Klasse 2 mit dem Schwerpunkt Aufbau und Textverarbeitung (Office) und Internetnutzung.

Aktuell unterliegt die Medienarbeit folgenden Einschränkungen:

Mit dem Computerraum ließ sich Medienarbeit nicht in den laufenden Unterricht integrieren. Es blieb ein separates Extra, das sporadisch eingesetzt wurde. Fehlende Arbeitsplatzanzahl, technischer Stand...). Inzwischen durch die mobilen Endgeräte leichter in den Unterricht integrierbar.

Der Medienpass wird durchgeführt, er wird jedoch nur sporadisch und wahlweise eingesetzt, da nicht alle Bereiche mit der aktuellen Ausstattung abdeckbar sind.

Die Medienarbeit erfolgt nicht gleichmäßig in allen Klassen. Je nach Lehrkraft bekommen Schülerinnen und Schüler unterschiedliche Inhalte vermittelt.

Zielsetzung

Für unsere medienpädagogische Unterrichtsentwicklung streben wir die folgenden Ziele an.

Lernen mit Medien

Strukturell verankerte Vermittlung der Grundlagen von Medienkompetenz

Medien sind aus unserem täglichen Unterricht nicht mehr wegzudenken. Damit wird Medienkompetenz zu einer Schlüsselqualifikation für lebenslanges Lernen, die sich auf die Nutzung verschiedenster Medien in unterschiedlichen Bereichen bezieht.

Der angestrebte Erwerb des Medienpasses NRW am Ende der Grundschulzeit zeigt einen klaren und verbindlichen Kompetenzrahmen auf, der für Kinder und Eltern einsichtig ist und den wir im Laufe der Grundschulzeit erreichen wollen. Dieser besteht aus:

Bedienen/Anwenden: Schüler und Schülerinnen kennen unterschiedliche Nutzungsmöglichkeiten analoger und digitaler Medien und wenden sie zielgerichtet an.

Informieren/Recherchieren: Schüler und Schülerinnen entnehmen zielgerichtet Informationen aus altersgerechten Informationsquellen.

Kommunizieren/Kooperieren: Schüler und Schülerinnen wenden grundlegende Regeln für eine sichere und zielgerichtete Kommunikation an und nutzen sie zur Zusammenarbeit.

Produzieren/Präsentieren: Schüler und Schülerinnen erarbeiten unter Anleitung altersgemäße Medienprodukte und stellen ihre Ergebnisse vor.

Analysieren/Reflektieren: Schüler und Schülerinnen beschreiben und hinterfragen ihr eigenes Medienverhalten. Sie unterscheiden verschiedene Medienangebote und Zielsetzungen.

Problemlösen/Modellieren: Schüler und Schülerinnen identifizieren, kennen, verstehen und nutzen grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt.

Individualisierung des Lernens zur Steigerung der Unterrichtsqualität und des Lernerfolgs

Schule hat die Aufgabe, jedes Kind entsprechend seiner individuellen Möglichkeiten zu fördern. Wer Unterrichtszeit besser nutzen, die Kinder an ihrem jeweiligen Lernstandort abholen und den im homogenen Schulsystem implizierten Wettbewerb der Kinder untereinander eindämmen möchte, greift zunehmend zu individualisierenden Unterrichtsmethoden. Sie ermöglichen es, Leerzeiten zu vermeiden und an den richtigen Stellen zu fordern und zu fördern.

Dazu bieten verschiedene Lernprogramme eine gute Möglichkeit, die die Schüler sehr motiviert nutzen. Es kann im individuellen Tempo gelernt werden, der Schwierigkeitsgrad steigt mit den erbrachten Leistungen. Die Ergebnisse werden gespeichert und können vom Lehrer jederzeit eingesehen und zur weiteren Planung genutzt werden. Auch bieten viele Programme die Möglichkeit, eigene Aufgaben zu erstellen und diese den Kindern zuzuweisen.

Dies gilt sowohl in Richtung leistungsstärkerer Schüler (Knobel- und Lernaufgaben) als auch bei Kindern mit Lernschwierigkeiten in einzelnen Bereichen (Rechenschwäche, Rechtschreibung)

Wir nutzen entsprechende Lernprogramme in allen Schuljahren und in jahrgangsübergreifenden Fördergruppen in Deutsch und Mathematik und planen, dies zu systematisieren und auszuweiten.

Steigerung der Lesemotivation und der Lesefähigkeit der Schüler

Das Lesen lernen ist als eine der Kulturtechniken zentraler Bestandteil der Grundschulbildung und als Bedingung zum Lernen in allen Fächern von besonderer Bedeutung.

Es ist uns daher ein Anliegen, alle zur Verfügung stehenden Medien auch in den Dienst des Leselernprozesses zu stellen. Dazu gehören natürlich ebenfalls die neuen Medien. Ziel muss es sein, die Lesefertigkeit, das Leseverständnis und die Lesemotivation über alle Jahrgangsstufen hinweg zu verbessern und zu erhöhen.

Computer und Internet können mit ihren neuen Möglichkeiten einen entscheidenden Beitrag zur Erreichung dieses Zieles leisten. Die Schüler empfinden den Einsatz als motivierend und sind immer mit Freude bei der Sache.

Es gibt eine große Anzahl von Leseanlässen und man hat Zugriff auf eine Fülle von Informationen. Viele Anreize laden zum Lesen und im Sinne des kommunikativen Aspekts auch zum Schriftverkehr ein. Die Voraussetzung ist allerdings, dass die für Grundschul Kinder notwendige Reduktion der Inhalte durchgeführt wird und auf diese Weise eine Reizüberflutung vermieden wird. Mittlerweile gibt es viele Internetseiten, die auf die Bedürfnisse der jüngeren Nutzer zugeschnitten sind. So gibt es extra für Grundschul Kinder Suchmaschinen (blindekuh, fragfinn), die in unserem Unterricht immer wieder genutzt werden und deren Einträge zum Lesen motivieren. Besonders genannt sei auch das Leseprogramm „Antolin“, in dem zu mehreren tausend Büchern Fragen gestellt werden, durch deren Beantwortung die Kinder Punkte erhalten. Dies hat sich als sehr motivierend herausgestellt und kann auch in der Art genutzt werden, dass Klassen Projekte zu Büchern durchführen und diese dort vorstellen oder eigene Fragesätze zu neuen Büchern erstellen.

Förderung für Kinder mit Rechenschwäche

Auch in diesem Bereich bietet es sich an, differenziert und sehr kleinschrittig mit den Kindern zu arbeiten. Dies geschieht in einer jahrgangsgemischten Gruppe, die abwechselnd im Computerraum und mit anderen Materialien arbeitet. Das genutzte Programm bietet eine sehr kleinschrittige und individuell fortschreitende Förderungsmöglichkeit. Die Ergebnisse werden gespeichert und dokumentiert, ausgewertet und zur Weiterarbeit genutzt. Auch im Klassenunterricht kann an den

Aufgaben weitergearbeitet werden, da die Arbeitsplätze vernetzt sind und die Schüler von jedem Arbeitsplatz in der Schule auf „ihre“ Aufgaben zugreifen können.

Kennenlernen und Nutzen verschiedener Programme

Die Schüler sollen neben der Nutzung speziell auf sie zugeschnittener Lernprogramme auch befähigt werden, Schreib- und Präsentationsprogramme zu nutzen. Um dies zu gewährleisten werden verschiedene aufeinander aufbauende Übungen zum Schreiben und zur Textverarbeitung genauso durchgeführt, wie Aufgaben zur Präsentation eines Themas am PC. Auch das Programmieren ist Teil der Ausbildung. Zurzeit findet diese Arbeit in Kleingruppen im Computerraum statt, meist angeleitet durch eine ehrenamtliche Mitarbeiterin oder Mitarbeiter (ein Elternteil). Durch die begrenzte Anzahl der Arbeitsplätze und die Abhängigkeit von zusätzlichen Mitarbeitern kann dieses Ziel nicht für alle Schüler verbindlich erreicht werden.

Leben mit Medien

Für alle Schüler ist der Umgang mit verschiedenen Medien in nahezu allen Bereichen ihres Alltags „selbstverständlich“. Sie wachsen mit Dingen wie Smartphones, Tablets usw. auf und nutzen häufig schon Angebote wie Chats und das Internet, bevor sie wirklich verstehen, welche Tragweite ihr Handeln hat. Notwendig ist es also zu vermitteln, wie sie teilnehmen können, ohne unbeabsichtigte Gefahren einzugehen.

So ist es ein Ziel zu vermitteln, dass einmal ins Internet eingestellte Beiträge, Fotos oder Filme nicht mehr wirklich gelöscht werden können und möglicherweise einer sehr breiten Öffentlichkeit zugänglich sind. Die Schüler sind häufig technisch sehr versiert, da sie angstfrei und vertrauensvoll mit diesen Dingen umgehen. Deshalb muss Schule auch und besonders Schüler und Eltern über rechtliche Grundlagen der Mediennutzung informieren und das Handeln in und mit den Medien diskutieren.

Ausstattungsbedarf

Aspekt der Ausstattung

Im Folgenden Abschnitt wird auf den Bedarf an Hard- und Software, die Voraussetzung für die Umsetzung aller geforderten Inhalte im Unterricht ist, eingegangen. Dabei wird basierend auf dem „Ist-Zustand“ der Bedarf formuliert.

Bestandsaufnahme der digitalen Infrastruktur:

Internetanbindung der Schule (Glasfaser?)

Bisher bestand lediglich eine „normale“ Internetverbindung. Die Geschwindigkeit war langsam. Glasfaser ist inzwischen vorhanden.

Vernetzung der Räume (Wie viele? Wie?) und deren Nutzung

Angebunden ans Internet sind alle Klassenräume (8 Räume, der Besprechungsraum, Lehrerzimmer, Schulleitungsbüro, OGATA-Räume und Sekretariat. Alle PCs sind per LAN Verbindung angeschlossen und vernetzt. Die Nutzung der Geräte findet in allen Räumen täglich statt.

WLAN-Abdeckung im Gebäude

W-LAN ist inzwischen im gesamten Schulgebäude vorhanden. Allerdings gestaltet sich der zuverlässige Empfang/die Signalstärke noch als sehr anfällig. Hier kommt es aktuell noch häufig zu Störungen. Dadurch ist ein sicher planbarer Einsatz der mobilen Geräte nicht möglich.

Anbindungsmöglichkeiten von schülereigenen Geräten

Schülereigene Geräte werden nicht angebunden. Dies ist auch nicht vorgesehen, da in der Grundschule nicht notwendig.

Schnelle Internetanbindung (Glasfaser) ist erforderlich, damit die Arbeit und die Ladevorgänge nicht wertvolle Unterrichtszeit kosten. Ist zwar nun da, aber noch problembehaftet.

Bestandsaufnahme Hard- und Software:

Anzahl Computerräume/ Endgeräte und deren Zustand sowie quantitative Nutzung

In jeder Klasse ist ein PC am Smartboard angeschlossen. Die Geräte werden täglich im Unterricht (Tafelarbeit, Lernsoftware, PC-Führerschein...) eingesetzt.

Insgesamt 120 Tablets stehen zur Verfügung. Aufgeteilt in vier Koffern (je 15 Stück) und 2 beweglichen Schränken (je 30 Stück). Die Geräte werden in festen „Tabletstunden“ genutzt, können aber über das Buchungssystem auch individuell im Unterricht eingesetzt werden.

An den Tafeln sind DVD Spieler angeschlossen und es stehen 30 Funktastaturen zur Verfügung.

Weitere Ausstattung (Beamer, interaktive Whiteboards, etc.) und deren Zustand sowie Nutzung

Alle Klassen sind seit dem Frühjahr 2021 mit digitalen Tafeln der Firma Prowise ausgestattet, die über einen großen Touchscreen verfügen. Ein Klassensatz Calliope mini ist vorhanden.

Zur Verfügung stehende Software und Lizenzen sowie deren Nutzung

Aktuell genutzte Software: Smartsoftware für die elektronischen Tafeln (Alle auf unterschiedlichem Stand allerdings, wird nicht mehr aktualisiert), Blitzrechnen. Die Nutzung der Programme erfolgt täglich und ist fest im Unterrichtsalltag eingebaut.

Einsatz von Lernplattformen (Moodle, etc.) und deren Nutzung

IServ wird zur Kommunikation genutzt und kann bei Bedarf auch für Lernaufgaben und inhaltlichen Austausch genutzt werden.

Jede Klasse nutzt ein Padlet, um abwesenden Schülerinnen und Schülern die Möglichkeit zu geben am Unterricht teilnehmen zu können.

Nutzung von Apps und Webdiensten

Übersicht der genutzten Apps:

Pages, IMovie, GarageBand, Book Creator, Antolin Lesespiele, Blitzrechnen, Calliope, Swift Playgrounds, Die Maus, Die Kleine Waldfee, FragFinn, Geoboard, KlippKlapp, Klötzchen, Insektenwelt, Vogelwelt, NumberFrames, Word, Excel, PowerPoint, NumberPieces, PrizmoGo, Spark Video, Spark Page, Anton, Biparcours, BuchTaucher, IServ, LightbotHour, Logicals, Padlet, MathFight, Stage, StopMotion, TopShot, WorksheetGo!, PuppetPals2, PostIt

Probleme

Zusammenfassend stehen mit der aktuellen Ausstattung einer Umsetzung unseres Medienkonzeptes insbesondere die folgenden qualitativen Einschränkungen im Weg:

- unzuverlässiges WLAN
- zu wenige Endgeräte (spontaner und flexibler Einsatz der Geräte nicht möglich, da auch logistisch aufwändig. Die Koffer sind sehr schwer und müssen über verschiedene Etagen transportiert werden.
- zu hoher Aufwand für Wartung durch Lehrkraft (die Ermäßigung dafür reicht nicht aus, da immer mehr Aufgaben dazu kommen)
- Updates sind unzuverlässig
- Handhabung der Ladekabel schlecht, Kabel gehen schnell kaputt bei täglicher Nutzung

- Schutzhüllen der Tablets nicht optimal, da ein Aufstellen der Geräte schwierig ist
- Funktastaturen sind festen Geräten zugeordnet, dadurch ist die Nutzung unflexibel. Mehr Tastaturen wären sinnvoll.

Ausstattungsbedarfsermittlung

Damit digitale Inhalte im Unterricht flexibel und zeitlich parallel in unterschiedlichen Klassen genutzt werden können, benötigen wir zudem weitere mobile Endgeräte. Im Sinne der aktuellen Medienerziehung und Erfüllung der Kompetenzen des Medienkompetenzrahmens, benötigen wir mindestens einen Klassensatz Tablets (I-Pads) pro Jahrgangsstufe. Wir haben uns in den Konferenzen dazu entschieden zusätzlich Funktastaturen zu nutzen, da wir im Rahmen der PC-Bildung auch Aufgaben der Textproduktion haben. Hier benötigen wir weitere Geräte. Dazu ist eine vernünftige Tastatur notwendig. Durch eine W-LAN Verbindung, können diese und die Tablets miteinander verbunden werden und netzwerkübergreifende Arbeiten und Recherchen, sowie online basierte Anwendungen genutzt und durchgeführt werden.

Zu unserer Bedarfsermittlung die folgende Übersicht

Geräte

Aus dem vorgestellten Medienkonzept leiten sich die folgenden Anforderungen an die zur Umsetzung erforderlichen Geräte ab:

Einfache Integration und ständige Verfügbarkeit für den Unterricht.

Ausreichend (mobile) Endgeräte für die gleichzeitige Nutzung mit der gesamten Klasse.

zur Projektion von Arbeitsergebnissen und zur Veranschaulichung in jedem Klassenzimmer/Raum.

Erleichterung des Zugangs für Lehrer mit unterschiedlicher Vorerfahrung.

Einheitliche Hardware mit einheitlicher Benutzeroberfläche.

Garantierte Einsatzbereitschaft ohne ständige Wartung und ohne Gefahren für Viren etc.

Im Vergleich zum heutigen Bestand ergibt sich daher der folgende Ausstattungsbedarf:

Ein Klassensatz (30 Stück) mobiler Endgeräte (Tablets, I-Pads) mit Ladestation je Klassenstufe (mit Funktastatur mit Blick auf Medienkompetenz). Bisher sind zwei Klassensätze vorhanden.

Eine Präsentationsmöglichkeit in jeder Klasse (Klassenräume der 1. Klassen fehlen noch).

Ein Lehrergerät mit aktuellem Betriebssystem und Ausstattung für jeden Lehrer (Vorbereitung des Unterrichts und Präsentation im Unterricht – Nutzung von LOGINEO NRW und IServ).

Software

Aus dem vorgestellten Medienkonzept leiten sich die folgenden Anforderungen an die zur Umsetzung erforderliche Software ab:

Anwendungen für die Bearbeitung von Videos und Fotos.

Anwendungen für die Bearbeitung von Texten, Präsentationen.

Cloud-basiertes Lernprogramm für Deutsch, Mathematik, Medienkompetenz, DaZ.

Cloud-basiertes Programm zur Förderung der Lesekompetenz.

Cloud-Speicher zum Austausch von Lerninhalten und Dokumenten.

Einfache Selbstverwaltung durch die Lehrkräfte möglich.

Die genauen Anwendungen werden in der Kompetenzübersicht beschrieben.

Vernetzung

Aus dem vorgestellten Medienkonzept leiten sich die folgenden Anforderungen an die zur Umsetzung erforderliche Vernetzung ab:

Zuverlässige WLAN-Abdeckung für die mobilen Endgeräte in allen Klassenräumen und Lernumgebungen.

Wartung und Support

Dass die technischen Geräte einwandfrei funktionieren, ist eine der Grundvoraussetzungen für deren regelmäßige Anwendung. Lehrer und Schüler wenden sich erfahrungsgemäß von den elektronischen Medien ab, wenn sie häufig die Erfahrung machen, dass die Geräte nicht einwandfrei funktionieren, zu langsam sind oder laufend abstürzen. Ohne ausreichende, regelmäßige Wartung und Support sind die Ansätze daher kontraproduktiv.

Es ist daher neben der Anschaffung auch die regelmäßige Wartung und Support in ausreichendem Maße einzuplanen:

Zuverlässiges, erprobtes Gesamtsystem, vorzugsweise eine Komplettlösung aus einer Hand (Inhalte, Anwendungen, Tablets, WLAN) (Apple). Aktuell eine Mischung von verschiedenen Systemen (Apple, OctoGate, IServ).

Klare Verantwortlichkeiten hinsichtlich der Wartung der Geräte.

Direkter und kurzfristig verfügbarer telefonischer Anwender-Support.

Regelmäßige Updates und Aktualisierung des Betriebssystems.

Existiert ein Nutzungskonzept für schülereigene Geräte? (Smartphones, Tablets, ...)

Nein, da keine schülereigenen Geräte genutzt werden.

Wer ist für die Einrichtung, Betreuung und Wartung der Ausstattung verantwortlich (Medienkoordinator der Schule, First- und Second-Level-Support durch den Schulträger)?

Die grundsätzliche Einrichtung, Anschaffung und Betreuung der technischen Ausstattung wird durch die Stadt Korschenbroich (Schulträger) übernommen. Als Ausnahmefall, konnte der Förderverein uns unterstützen, dies wird in Zukunft aber nicht mehr möglich sein. In der Schule selbst übernimmt der Medienbeauftragte der Schule die laufende Betreuung der Geräte. Darüber hinaus steht bei Problemen der städtische IT-Beauftragte zur Verfügung. Aufgrund der immer wachsenden Aufgaben, ist eine zeitnahe Bearbeitung der immer öfter auftretenden Probleme allein durch den Medienbeauftragten der Schule nicht mehr möglich. Hier ist mehr Personal oder/und mehr Zeit notwendig.

Welche schulinternen Abstimmungsprozesse über Anschaffungswünsche haben zu erfolgen?

Schulintern wird über die notwendige Hard- und Software in den regelmäßigen Konferenzen gesprochen und abgestimmt. Besondere Anschaffungswünsche werden vom Kollegium eingebracht, diskutiert und bei mehrheitlicher Zustimmung an die Stadt oder den Förderverein weitergegeben.

Worauf belaufen sich die Betriebskosten? Welche kommen durch Neuanschaffungen hinzu? Welche sinnvollen Formen der Finanzierung gibt es?

Detaillierte Begründungen und Anwendungsbereiche für unseren Ausstattungsbedarf werden weiter unten in der Kompetenzübersicht des pädagogischen Abschnitts gegeben.

Umsetzung

Beantragung von Ausstattung

In einer Testphase wurden Leih-I-Pads durch die Lehrkräfte getestet und in den Klassen eingesetzt. Diese Tests haben gezeigt, dass die Tablets den Unterricht in vielen Bereichen bereichern und die Anforderungen des Medienkompetenzrahmens erfüllbar machen.

Antolin – Programm zur Förderung der Lesekompetenz

Cloud-basiertes Programm zur Förderung der Lesekompetenz

Unser Test des Antolin Programms hat die folgenden Vorteile aufgezeigt

- fördert eigenständiges Lesen und Entwicklung einer Leseidentität
- verbindet das Lernen in der Schule mit dem Lesen am Nachmittag

- bietet aussagekräftige Informationen zum Textverständnis und zur Leseleistung der Schüler

Auch Tests mit Bild- und Videobearbeitungsprogrammen zeigten ein hohes Maß an Motivation und Kreativitätsförderung. Die Schülerinnen und Schüler konnten so Arbeitsergebnis schnell und anschaulich präsentieren und besprechen. Eine Diskussion der Arbeitsergebnisse wurde deutlich angeregt und vereinfacht.

Ausgestaltung und Fortbildungsplanung

Für eine Umsetzung des Medienkonzeptes nach entsprechender Finanzierungszusage fallen schulseitig die folgenden Aufgaben an:

Ständige Weiterarbeit am Konzept zur Integration in die Schul-Curricula

Durchführung von Fortbildungsmaßnahmen

Ausarbeitung des Konzepts zur Integration in die Schul-Curricula

Die aktuelle Version des Medienkonzepts beinhaltet den Ist-Stand, sowie erste Aspekte für zukünftige Unterrichtsvorhaben, deren Umsetzung mit entsprechender Ausstattung erfolgen kann. Darüber hinaus wird das Kollegium sich weiterhin ausführlich mit den angestrebten Zielen beschäftigen. Es werden die noch unbesetzten Stellen in den schulinternen Curricula definiert, an denen entsprechende Unterrichtsinhalte bereits behandelt werden. Anschließend werden (wie bereits zu einigen Bereichen geschehen) anhand eines Planungsrasters wieder Absprachen dazu getroffen, wie die Aufteilung der Kompetenzbereiche gestaltet wird.

Manche Inhalte lassen sich in (fast) allen Fächern verankern, für andere sind sprachliche oder künstlerische Fächer besonders geeignet. Unterschiedliche Modelle, die an die Gegebenheiten der Schule angepasst werden können, sind denkbar: ein Fach kann eine Leitfunktion einnehmen und den Großteil des Kompetenzerwerbs übernehmen, die Kompetenzbereiche können als Block einzelnen Fächern zugeordnet werden oder alle Teilkompetenzen können auf unterschiedliche Fächer verteilt werden. Oft kann der Kompetenzerwerb mit bereits bewährten Unterrichtseinheiten verknüpft werden. Sie müssen nicht völlig neu geplant werden. Manchmal reicht es schon aus, einzelne Schwerpunkte zu verschieben oder zu ergänzen. (Dieses Vorgehen ist bereits bei den aufgeführten Bereichen genutzt worden.)

Jede Fachkonferenz sollte bei der Planung einzelner Unterrichtseinheiten bereits festlegen, welche Lernmittel für die einzelnen Teilkompetenzen genutzt werden sollen. Hierbei können sowohl die Anregungen aus dem Lehrplankompass als auch das eingeführte Leitmedium und eventuell bereits vorhandene weitere Unterrichtsmaterialien berücksichtigt werden. Die getroffenen Absprachen werden abschließend in den schulinternen Curricula bzw. im Lernmittelkonzept sowie im Medienkonzept schriftlich festgehalten werden.

Die bereits festgelegten Bereiche und Umsetzungen werden weiter unten im Kompetenzrahmen dargestellt. Das oben beschriebene Vorgehen verdeutlicht unsere fortlaufende Entwicklungsarbeit.

Geplante Fortbildungsmaßnahmen

Um die besonderen Erwartungen, die mit dem Lernen mit digitalen Medien verbunden werden, erfüllen zu können, wird in Fortbildungen die Medienkompetenz der Lehrerinnen und Lehrer auf zwei Ebenen gefördert: Einerseits soll durch die geplanten Fortbildungsmaßnahmen die Bedienkompetenz vermittelt werden, um sich bei der Nutzung von Software und Geräten sicher zu fühlen. Gleichzeitig sollten die Lehrerinnen und Lehrer fachliche Unterrichtskonzepte kennenlernen, die es ermöglichen, den Mehrwert der digitalen Medien mit der gewohnten Unterrichtspraxis zu verbinden oder neue Unterrichtsformen zu erproben.

Bestandsaufnahme der Fähigkeiten und Fertigkeiten im Kollegium:

Zunächst wird immer überlegt, welche Kompetenzen haben einzelne Kollegen, damit diese dann intern weitergegeben werden können. So lassen sich finanzielle Ressourcen sparen. Daraus ergeben sich folgende Möglichkeiten:

Fortbildungen, die von Kollegen intern gegeben werden

Nutzung von Antolin und Zahlenzorro

Bedienung von Software: TrackCaster (Hörspielproduktion), Video-/Ton-/Bildbearbeitung

Bedienung von Hardware (Aufnahmegerät, PC, Tablets)

Nutzung der SmartSoftware, sowie der Umgang mit den elektronischen Tafeln

Programmieren mit dem Calliope

Diese Fortbildungen werden in einzelnen Konferenzen kollegiumsintern durchgeführt.

Externe Fortbildungen (durchgeführt)

Medien-Café des Medienzentrums Rhein Kreis Neuss (2 x pro Schuljahr)

Hörspiele selber machen (Medienzentrum)

Gesundheitstagung Rhein-Kreis-Neuss zum Thema Medien und Bildung

Nutzung von IServ

Nutzung des Tablets in der Grundschule (Ganztagsfortbildung)

Externe Fortbildungen (geplant)

- Videoproduktion

- Fotoprojekte

- Anwendung von Office (Word, PowerPoint, Excel)

- Sicherer Umgang der Schüler mit ausgewählten Internetseiten; Pädagogisch wertvolle Seiten für Kinder; Gefahren, die im Internet lauern; Rechtliches

- Altersgerechte Quellen, zielgerichtet Informationen entnehmen
- Formatierungen, Rechtschreibhilfe, Einfügen von Grafiken, Druckfunktion, und weitere Funktionen im Grundschulunterricht differenziert vermitteln

Neben den jetzt geplanten Fortbildungsmaßnahmen werden wir regelmäßig den Bedarf ermitteln. Dieser orientiert sich an den Zielen des Medienkompetenzkonzepts sowie am aktuellen Wissenstand der Lehrerinnen und Lehrer. Sowohl Ziele als auch individuelle Kenntnisse müssen regelmäßig erhoben werden, um sicher zu stellen, dass neue Entwicklungen aufgenommen und berücksichtigt werden. Daher wird der Fortbildungsbedarf jährlich durch die Fachbereichsleitung ermittelt und angepasst.

Aspekt der Pädagogik

Zuordnung der Fächer zu den Kompetenzbereichen durch verbindliche Absprachen zur unterrichtlichen Umsetzung:

-Stand: Oktober 2017-¶

1. Bedienen und Anwenden¶	2. Informieren und Recherchieren¶	3. Kommunizieren und Kooperieren¶	4. Produzieren und Präsentieren¶	5. Analysieren und Reflektieren¶	6. Problemlösen und Modellieren¶
1.1 Medienausstattung (Hardware)¶ Medienausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen¶	2.1 Informationsrecherche¶ Informationsrecherche zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden¶	3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse¶ Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen¶	4.1 Medienproduktion und -präsentation¶ Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen¶	5.1 Medienanalyse¶ Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren¶	6.1 Prinzipien der digitalen Welt¶ Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen¶
1.2 Digitale Werkzeuge¶ Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen¶	2.2 Informationsauswertung¶ Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten¶	3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln¶ Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten¶	4.2 Gestaltungsmittel¶ Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen; reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen¶	5.2 Meinungsbildung¶ Die interessengeleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen¶	6.2 Algorithmen erkennen¶ Algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten erkennen; nachvollziehen und reflektieren¶
1.3 Datenorganisation¶ Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen; Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren¶	2.3 Informationsbewertung¶ Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten¶	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¶	4.3 Quellendokumentation¶ Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden¶	5.3 Identitätsbildung¶ Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen¶	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¶
1.4 Datenschutz und Informationssicherheit¶ Verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten umgehen, Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten¶	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¶	3.4 Cybergewalt und -kriminalität¶ Persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und -kriminalität erkennen sowie Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten kennen und nutzen¶	4.4 Rechtliche Grundlagen¶ Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- (u. a. des Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u. a. Lizenzen) überprüfen, bewerten und beachten¶	5.4 Selbstregulierte Mediennutzung¶ Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen¶	6.4 Bedeutung von Algorithmen¶ Einflüsse von Algorithmen und Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt beschreiben und reflektieren¶

Erläuterungen zu den Kompetenzbereichen (Grundschule)

(Quelle: Medienpass NRW)

1. Bedienen und Anwenden

... umfasst den sinnvollen Einsatz von Medien als Voraussetzung jeder aktiven und passiven Mediennutzung.

Grundschul Kinder am Ende der Klasse 4 nutzen sowohl Hardware als auch verschiedene digitale Werkzeuge. Sie kennen und bedienen unterschiedliche Medien und Anwendungen, z. B. für Textverarbeitung, Präsentation, Video-, Audio-, Bildbearbeitung, Programmierumgebungen, Lernanwendungen und Lernplattformen. Sie wählen aus Hardware und digitalen Werkzeugen zielgerichtet aus und nutzen diese in verschiedenen Zusammenhängen. Informationen und Daten auf den Geräten bzw. in den Anwendungen organisieren sie und wenden sie in unterschiedlichen Dateiformaten an. Dabei kennen sie Sicherheitsmaßnahmen sowie Grundlagen des Datenschutzes und gehen verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten um.

2. Informieren und Recherchieren

... umfasst die sinnvolle und zielgerichtete Auswahl von Quellen sowie die kritische Bewertung und Nutzung von Informationen.

Grundschul Kinder am Ende der Klasse 4 führen hierzu Informationsrecherchen zielgerichtet durch, z. B. über Kindersuchmaschinen im Internet, auf partizipativen Onlineplattformen, in Bibliotheksangeboten oder in Lexika und wenden dabei geeignete Suchstrategien an. Themenrelevante Informationen und Daten filtern, strukturieren und bereiten sie aus vorhandenen Medienangeboten auf. Sie erkennen und bewerten Informationen und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten, z. B. von Nachrichten und Werbung.

Insbesondere erkennen Grundschul Kinder unangemessene Medieninhalte und gehen mit diesen sachgerecht um. Sie kennen Hilfs- und Unterstützungsstrukturen und nutzen diese bei Bedarf.

3. Kommunizieren und Kooperieren

... umfasst die Fähigkeit, Regeln für eine sichere und zielgerichtete Kommunikation zu beherrschen und Medien zur Zusammenarbeit zu nutzen.

Grundschul Kinder am Ende der Klasse 4 kennen digitale Kommunikationswege, z. B. E-Mail, SMS, Messaging-Dienste oder Videochats. Sie beschreiben Unterschiede und Wirkungen verschiedener Kommunikationsmedien und wählen diese für die eigene Kommunikation zielgerichtet aus. Grundschul Kinder kennen und entwickeln Regeln des Umgangs für eine sichere, an ethischen Grundsätzen und kulturell-gesellschaftlichen Normen orientierte Kommunikation und beachten diese, auch bezogen auf angehängte Foto- und Videodateien.

Sie wissen, dass z. B. Drohungen und Beleidigungen auch bei der Nutzung digitaler Medien unangemessen sind und rechtliche Konsequenzen nach sich ziehen können. Sie kennen Erscheinungsformen und Auswirkungen von Cybermobbing sowie entsprechende Hilfsangebote.

Grundschul Kinder nutzen Kooperationswerkzeuge zur Zusammenarbeit, erproben dabei unterschiedliche Formen der Kooperation und führen verschiedene Arbeitsergebnisse zu einem gemeinsamen digitalen Produkt, z. B. zu einer Klassenzeitung oder einem Klassenblog, zusammen.

4. Produzieren und Präsentieren

...bedeutet, mediale Gestaltungsmöglichkeiten zu kennen und kreativ bei der Planung, Realisierung und Präsentation eines Medienprodukts zu nutzen.

Grundschul Kinder am Ende der Klasse 4 erarbeiten Medienprodukte, indem sie diese zielgerichtet gestalten und präsentieren, veröffentlichen oder teilen. Diese können beispielsweise Bild-, Audio- und Videoprodukte sein, z. B. digitale Collagen, Hörspiele, Kurz- und Erklärfilme oder Animationen, die aus der Beschäftigung mit einem Thema entstehen. Diese stellen Grundschul Kinder im Unterricht, im Rahmen von schulischen oder außerschulischen Veranstaltungen oder im Webauftreten der Schule unter Berücksichtigung von grundlegenden Präsentationstechniken vor. Grundschul Kinder nutzen hierfür bewusst Gestaltungsmittel, deren Wirkung sie kennen und zielgerichtet einsetzen.

Bei der Produktion beachten sie Standards der Quellendokumentation und rechtliche Rahmenbedingungen hinsichtlich der Verwendung verschiedener Quellen, wie z. B. Abbildungen, Videos, Musik und Texte.

5. Analysieren und Reflektieren

... umfasst das Wissen um die wirtschaftliche, politische, ökologische und kulturelle Bedeutung von Medien sowie die kritische Auseinandersetzung mit Medien und dem eigenen Medienverhalten.

Grundschul Kinder am Ende der Klasse 4 nehmen Medienangebote wahr, tauschen sich über die Vielfalt der Medien und ihre Entwicklung aus und gleichen diese mit eigenen Erfahrungen ab. Sie erkennen und vergleichen die Zielsetzung einzelner Medienangebote und nutzen diese reflektiert und zielgerichtet für einen bewussten Umgang mit ihnen. In der Auseinandersetzung mit dem eigenen Mediennutzungsverhalten erkennen Grundschul Kinder die Wirkung und die Folgen ihres Medienhandelns und entwickeln Regeln für eine sinnvolle Mediennutzung, z B. im Sinne von Strategien der Selbstregulierung.

Grundschul Kinder entdecken die Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung und lernen, diese für ihre eigene Identitätsbildung zu nutzen. Sie reflektieren beispielsweise die vielfältigen Videoformate auf Onlineplattformen oder die Unterschiede von digitalen und analogen Spielen, und leiten daraus Wege ab, wie das Spielen sie im Unterricht bzw. beim Lernen unterstützen kann. Sie kennen Alterskennzeichnungen für Medienangebote und reflektieren deren Sinnhaftigkeit.

6. Problemlösen und Modellieren

... bezieht sich auf das Entwickeln von Strategien zur Problemlösung, Modellierung und Zerlegen in Teilschritte (beispielsweise mittels Algorithmen). Es wird eine informatische Grundbildung als elementarer Bestandteil im Bildungssystem verankert, wie etwa die Vermittlung von Fähigkeiten im Programmieren, die Reflektion der Einflüsse von Algorithmen und die Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt.

Grundschul Kinder am Ende der Klasse 4 erkennen algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten, z. B. bei Verkehrsschaltungen auf dem Schulweg, und können diese nachvollziehen und reflektieren. Sie formalisieren und beschreiben Probleme und entwickeln Problemlösestrategien. Dazu planen und nutzen sie Algorithmen und Modellierungskonzepte auch in einfachen Programmierumgebungen, z. B. bei Robotern, Microcontroller-Boards oder Programmier-Apps. Sie beurteilen die gefundenen Lösungsstrategien.

Grundschul Kinder beschreiben und reflektieren die Einflüsse von Algorithmen auf die digitalisierte Gesellschaft sowie die Auswirkungen der Automatisierung für die eigene Lebenswirklichkeit, z. B. in Bezug auf Abläufe im Alltag.

Verbindliche Absprachen für den Unterricht

Im folgenden Abschnitt werden die einzelnen Kompetenzen des Medienrahmens mit unseren pädagogischen Inhalten verknüpft. Dabei wird darauf geachtet, dass die jeweiligen Kompetenzen während der gesamten Grundschulzeit immer wieder in den Unterricht und die Arbeit der SuS eingebunden werden. So wird eine Verinnerlichung der Inhalte gesichert. Einzelne Teilkompetenzen werden dabei immer in einem Unterrichtsfach eingeführt und dann in weiteren Fächern vertiefend angewendet. Die Wahl der einführenden Unterrichtsfächer wird immer in Abhängigkeit der Inhalte der Kompetenzen getroffen (inhaltlicher Lehrplanbezug). In der folgenden Tabelle sind die einführenden Fächer in Fettdruck markiert. Hinter den einzelnen Ausführungen sind die Verweise auf den Lehrplan aufgeführt.

Es sollten sämtliche Teilkompetenzen mehrfach in unterschiedlichen Fächern vertreten sein. Jeweils ein Fach sollte hier eine einführende Funktion übernehmen! Das Vorgehen ist doppelschrittig. Zunächst ordnen sich die Fächer mit Ihren Inhalten den Kompetenzen zu, dann werden Unterrichtsvorhaben gezielt (weiter)entwickelt, um die Lücken zu füllen.

Symbole

 notwendige technische Ressourcen

 notwendige Kompetenz Lehrender

1. Bedienen und Anwenden

Die für die überwiegenden Arbeiten benötigten Tablets werden nicht in jeder Rubrik aufgeführt, sondern als Grundvoraussetzung hier aufgeführt. Allgemein für die Arbeit im Unterricht kann gesagt werden, dass neben den unten aufgeführten Anwendungsbereichen, Tablets die Präsentation von Schülerergebnissen deutlich vereinfacht. So können Schülerprodukte schnell per Foto und Funkverbindung am Smartboard für alle Kinder präsentiert werden.

Fach – Stufe	Bezug Lehrplan, Kurzbeschreibung verbindliches Unterrichtsvorhaben  notwendige technische Ressource  notwendige Kompetenz Lehrende
Teilkompetenz 1.1	Medienausstattung (Hardware) Medienausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen
Klasse 1 – 4 Sachunterricht	Die SuS lernen den Computer/das Tablet und seine Bestandteile im Rahmen des Computerführerscheins/Mein Computerheft/InternetABC kennen. Dabei lernen sie den fachgerechten Umgang und die Bezeichnungen und Funktionen der einzelnen Teile kennen – Voraussetzung für weitere selbstständige Arbeit mit dem Computer.

	<p>🖨️ Ausreichende Anzahl an PC-Arbeitsplätzen/Tablets – Klassensatz Tablets</p> <p>😊 Lehrkräfte müssen den Aufbau und die Nutzung des PCs/des Tablets kennen. Wird durch schulinterne Fortbildung durch Kollegen gewährleistet.</p>
Teilkompetenz 1.2	<p>Digitale Werkzeuge</p> <p>Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen</p>
Klasse 1 – 4 Sachunterricht	<p>Die SuS arbeiten mit dem Internet ABC (www.internet-abc.de) um sie für einen sicheren Umgang mit dem Internetangebot zu sensibilisieren. Darüber hinaus werden weitere Kinderwebsites angeschaut, besprochen und genutzt.</p> <p>Schneideprogramme/Fotobearbeitung</p> <p>🖨️ Internetfähige PCs in ausreichender Anzahl – Klassensatz Tablets mit W-LAN Zugang in der Schule.</p> <p>😊 Lehrkräfte kennen entsprechende Angebote im Internet. Entsprechendes erklärendes Material wird in Form von Lernheften erstellt.</p>
Teilkompetenz 1.3	<p>Datenorganisation</p> <p>Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen; Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren</p>
Klasse 1 – 4 Sachunterricht	<p>Die SuS lernen ihre Daten so auf dem PC zu speichern, dass sie diese schnell wiederfinden und nutzen können. Dazu nutzen sie spezielle Server für SuS im Schulnetzwerk und legen eigene Ordner an, die sie selbstständig verwalten. Auch das Speichern auf Speichermedien wie CD, SD Karte oder USB Stick wird geübt.</p> <p>SuS organisieren Gedankensammlungen mit der Post-It App.</p>
Klasse 4 fächerübergreifend	<p>Die SuS speichern ihre Dateien während der Arbeit am „Eigenen Thema“.</p> <p>🖨️ Ein Extraserver/IServ zur Speicherung von Schülerdaten wurde bereits im Netzwerk eingerichtet. Post-It App</p> <p>😊 Lehrkräfte müssen den Umgang mit den Servern und entsprechenden Anmeldedaten kennen. Entsprechende Erläuterungen erfolgen durch den Medienbeauftragten der Schule.</p>
Teilkompetenz 1.4	<p>Datenschutz und Informationssicherheit</p> <p>Verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten umgehen, Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten</p>
Klasse 3 – 4 Sachunterricht	<p>Die SuS lernen im Rahmen des Computerführerscheins auch Risiken der Veröffentlichung und Speicherung von persönlichen Daten im Internet kennen. Hierbei werden die Materialien der „Internet Fibel“ und des „Medienkoffers der Internauten“ in den Computerführerschein eingebaut.</p> <p>Email kennenlernen, Mails versenden/empfangen Klasse 3</p> <p>🖨️ -</p> <p>😊 Lehrkräfte haben entsprechendes Infomaterial für den Unterricht in Arbeitsmappen zur Verfügung.</p>

2. Informieren und Recherchieren

Fach – Stufe	<p>Bezug Lehrplan, Kurzbeschreibung verbindliches Unterrichtsvorhaben</p> <p>🖥️ notwendige technische Ressource</p> <p>😊 notwendige Kompetenz Lehrende</p>
Teilkompetenz 2.1	<p>Informationsrecherche</p> <p>Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden</p>
Klasse 2-4 Sachunterricht/ fächerübergreifend	<p>Die SuS lernen für Kinder geeignete Suchmaschinen im Internet kennen. Sie lernen dabei mit Schlüsselwörtern schnell sinnvolle Ergebnisse zu erhalten. Gearbeitet wird hier mit den Materialien des Internet-ABCs zum Suchen und Finden im Rahmen des PC-Führerscheins. Begleitend zur digitalen Suche wird auch die Arbeit mit Lexikon und anderen Sachbüchern gelernt.</p> <p>Haustiere Klasse 2, eigenes Thema Klasse 4</p> <p>🖥️ s.o.</p> <p>😊 Lehrkräfte müssen mit den Unterrichtsmaterialien vertraut sein.</p>
Teilkompetenz 2.2	<p>Informationsauswertung</p> <p>Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten</p>
Klasse 2-4 fächerübergreifend	<p>SuS suchen für ihr Vorhaben relevante Informationen heraus. Dazu nutzen sie gelernte Strategien und Techniken aus dem PC Führerschein. Ebenfalls verwenden sie Lesestrategien aus dem Deutschunterricht zur Erfassung wichtiger Informationen aus Texten.</p> <p>🖥️ s.o.</p> <p>😊 s.o.</p>
Teilkompetenz 2.3	<p>Informationsbewertung</p> <p>Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten</p>
Klasse 3-4 Deutsch	<p>SuS hinterfragen die angebotenen Informationen und erkennen den Zweck des Verfassers. Handelt es sich um echte Informationen oder um Werbung? Konsum, Verdienstmöglichkeiten (TV Werbung, Webeprospekte...)</p> <p>🖥️ s.o.</p> <p>😊 s.o.</p>
Teilkompetenz 2.4	<p>Informationskritik</p> <p>Unangemessene und gefährdende Medieninhalte erkennen und hinsichtlich rechtlicher Grundlagen sowie gesellschaftlicher Normen und Werte einschätzen; Jugend- und Verbraucherschutz kennen und Hilfs- und Unterstützungsstrukturen nutzen</p>
Klasse 4 Sachunterricht	<p>SuS erkennen Falschmeldungen im Internet und die Vorgehensweisen von Lügner und Betrüger (Chats und Gewinnspiele). Mit den Lernmodulen des Internet-ABCs können diese Gefahren für die SuS verdeutlicht werden. In kleinen</p>

	<p>Übungen können die SuS ihre Reaktionen auf unseriöse Angebote testen.</p> <p>Vierenscanner, jugendgefährdende Seiten geblockt, warum sind Filme Spiele Seiten gefährlich Klasse 4</p> <p> s.o. genügend PCs/Tablets mit Internetzugang</p> <p> Lehrkräfte müssen den Umgang mit der Seite des Internet-ABCs und den Lernmodulen kennen.</p>
--	--

3. Kommunizieren und Kooperieren

Fach – Stufe	<p>Bezug Lehrplan, Kurzbeschreibung verbindliches Unterrichtsvorhaben</p> <p> notwendige technische Ressource</p> <p> notwendige Kompetenz Lehrende</p>
Teilkompetenz 3.1	<p>Kommunikations- und Kooperationsprozesse</p> <p>Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen</p>
Klasse 4 Sachunterricht	<p>Emails schicken, Mediales Projekt Klassenzeitung, Schülerzeitung mit Einzelbeiträgen</p> <p>SuS lernen richtigen Umgang mit dem Smartphone.</p> <p> Post-It App, Materialien Medien in der Schule: Jugend und Handy – Ständig vernetzt mit Smartphone & Co.</p> <p></p>
Teilkompetenz 3.2	<p>Kommunikations- und Kooperationsregeln</p> <p>Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten</p>
Ab Klasse 3 in allen Fächern	<p>Welche Regeln gibt es?</p> <p> Internet-ABC</p> <p></p>
Teilkompetenz 3.3	<p>Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft</p> <p>Kommunikations- und Kooperationsprozesse im Sinne einer aktiven Teilhabe an der Gesellschaft gestalten und reflektieren; ethische Grundsätze sowie kulturell-gesellschaftliche Normen beachten</p>
	<p></p> <p></p>
Teilkompetenz 3.4	<p>Cybergewalt und -kriminalität</p> <p>Persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und -kriminalität erkennen sowie Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten kennen und nutzen</p>
	<p>Mein Körper Theater Klasse 3/4</p> <p> Themenblätter der Medienwerkstatt</p> <p></p>

4. Produzieren und Präsentieren

Fach - Stufe	Bezug Lehrplan, Kurzbeschreibung verbindliches Unterrichtsvorhaben 🖥️ notwendige technische Ressource 😊 notwendige Kompetenz Lehrende
Teilkompetenz 4.1	Medienproduktion und -präsentation Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen
Klasse 1-4 Deutsch Musik Klasse 3/4 fächerübergreifend Klasse 1-4 Deutsch	SuS planen und erstellen eigene Hörspiele/Tonaufnahmen. Dazu erstellen sie zunächst aus vorgegebenen Texten und später aus selbst verfassten Texten Hörspiele. Sie arbeiten dabei mit Schnittsoftware und der Auditorix Website. Audioschnitte und Hörspiele werden mit GarageBand produziert. SuS erstellen und bearbeiten eigene Fotoprojekte. Dazu nutzen sie die Technik eines Greenscreens umso auch den Tricks der Werbeindustrie auf den Grund zu gehen. Die SuS erstellen eigene StopMotion Filme. Zudem werden kurze Erklärvideos erstellt. Buchvorstellungen werden als Videos produziert und in der Bücherei genutzt und per QR Code verlinkt. Eigenes Thema Klasse 4 Powerpoint... Bookcreator 🖥️ trackcaster Software, PCs, Aufnahmegerät, Möglichkeit der Tonabspielung, GreenScreen App, StopMotion App, I-Movie App, QR Code Anwendungen, Tablets, Bookcreator, GarageBand 😊 Umgang mit Software und Aufnahmegerät muss bekannt sein.
Teilkompetenz 4.2	Gestaltungsmittel Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen
Kunst/Musik Ab Klasse 2	SuS lernen verschiedene Mittel kennen, um Medienprodukte gestalten. Bei Tonaufnahmen die Wirkung von Musik zur Stimmungserzeugung. Wirkung von Geräuschen. Filme/Fotos... 🖥️ s.o. 😊
Teilkompetenz 4.3	Quelldokumentation Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden
Ab Klasse 2, alle Fächer	SuS kennen die Urheberrechte in Grundzügen und achten auf die Angabe fremder Quellen bei der Erstellung ihrer Produkte. Die Angabe von Quellen wird während aller Arbeiten der SuS geübt. CC Lizenzen werden kennengelernt.

	 Internet-ABC, Mein Computerheft, Übersicht der CC Lizenzen 
Teilkompetenz 4.4	Rechtliche Grundlagen Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- (u.a. des Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u.a. Lizenzen) überprüfen, bewerten und beachten
Alle Fächer und Klassen	<p>SuS kennen Grundlagen des Urheberrechts. Auch hier wird im Rahmen des PC Führerscheins, sowie während der Erstellung von Themenheften, Plakaten usw. auf den Schutz fremden (geistigen) Eigentums geachtet. Die SuS geben genutztes fremdes Material an. SuS wissen, dass fremdes Material nicht veröffentlicht werden darf. Daher wird in Hörspielen z.B. die freie Musik von Auditorix genutzt.</p>  Computerheft, Internet-ABC  Lehrkraft kann Angebote von Edmond NRW nutzen

5. Analysieren und Reflektieren

Fach - Stufe	Bezug Lehrplan, Kurzbeschreibung verbindliches Unterrichtsvorhaben  notwendige technische Ressource  notwendige Kompetenz Lehrende
Teilkompetenz 5.1	Medienanalyse Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren
Klasse 4 Deutsch Sachunterricht	SuS lernen am Beispiel des Fernsehens die Bedeutung und auch Entwicklung von Medien in der heutigen Zeit kennen. Dazu wird mit dem Material des WDR gearbeitet. Medien früher und heute Tinto Klasse 4  
Teilkompetenz 5.2	Meinungsbildung Die interessengeleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen
	Dieser Bereich findet in der Sekundarstufe I statt.  
Teilkompetenz 5.3	Identitätsbildung Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen
	Zukünftig ist geplant, die SuS mit der Methode der Gamification an neue Inhalte heranzuführen und diese in selbstständiger Arbeit weiterzuentwickeln. Dazu sollen das Multiplayerspiel Minecraft und Online-Plattformen wie Classcraft oder QuesTanja zum Einsatz kommen.  Minecraft, QuesTanja, Classcraft  Kenntnisse der Gamification müssen vorhanden sein.
Teilkompetenz	Selbstregulierte Mediennutzung

5.4	Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen
	<p>SuS reflektieren wie viel Zeit sie in der Woche mit Mediennutzung verbringen. Verhaltensregeln werden erstellt. Elternabend zur Mediennutzung Vertrag zuhause schließen</p> <p> </p>

6. Problemlösen und Modellieren

Fach - Stufe	Bezug Lehrplan, Kurzbeschreibung verbindliches Unterrichtsvorhaben  notwendige technische Ressource  notwendige Kompetenz Lehrende
Teilkompetenz 6.1	Prinzipien der digitalen Welt Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen
Mathematik Ab Klasse 2	Flussdiagramme Binäres Zahlensystem, Zahlenbuch  Website Minibiber  Entsprechende Anwendungen müssen bekannt sein
Teilkompetenz 6.2	Algorithmen erkennen Algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten erkennen, nachvollziehen und reflektieren
Mathematik Sachunterricht Ab Klasse 3	Ampelschaltung... Schülerlabor der RWTH Aachen – Stationenlernen zu Algorithmen Teilnahme am Informatikwettbewerb: Informatik-Biber  oben genannte Websites, Calliope mini  Kenntnisse des Calliope mini
Teilkompetenz 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
Sachunterricht Mathematik Ab Klasse 2	SuS programmieren mit der Maus und dem Calliope mini (aufgrund mangelnder Kenntnis im Kollegium erst in Klasse 4), Programmieren des Calli-Bots Informatik ohne Strom Lightbot (App) CODE (App, geplant) Ozobot (geplant)  Calliope mini mit open Roberta Lab Browseranwendung, Material der Pädagogischen Hochschule Schwyz, Zugang zur Website des WDR, Ozobots, diverse Apps  Kenntnisse des Calliope mini und entsprechender Anwendungen
Teilkompetenz 6.4	Bedeutung von Algorithmen

Einflüsse von Algorithmen und Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt beschreiben und reflektieren	
	Wird nach entsprechender Vorbereitung des vorangehenden Moduls ausgebaut und erweitert  

Aspekt der Vernetzung

Um die im Medienkonzept und damit im Schulprogramm definierten Ziele zu erreichen, bedarf es des Austausches und der Kooperation mit weiteren Akteuren im Umfeld der Schule.

Bestehende und geplante Vernetzungen im Bereich Schulpartnerschaften

Unterrichtliche Kooperation zwischen Kollegen

Räumliche Kooperation (geplant)

Kooperation bei Technik (geplant)

Digitale Vernetzung (Austausch von Unterrichtsmaterialien, etc.) über eine Lernplattform (findet noch schulintern auf dem Server statt, Einbindung in LOGINEO ist geplant).

Kooperationen mit außerschulischen Partnern wird angestrebt.

Medienscouts (Angebot der Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen – Ifm)

Bücherei

Wie verläuft die Kooperation mit den Eltern und Erziehungsberechtigten?

Eltern sind noch nicht an der Erstellung des Medienkonzeptes beteiligt, in Zukunft sollen sie aber in die Erstellung und Entwicklung involviert sein.

So können Eltern Fähigkeiten und Kenntnisse bei der unterrichtlichen Kompetenzvermittlung beisteuern und auch Erfahrungen im Bereich der Technik beisteuern. Dazu müssen Schulungsangebote für Eltern organisiert werden. Durch die Einbindung der Eltern können auch Aspekte der Mediennutzung der Kinder und Jugendlichen thematisiert werden.

Aspekt der Prozessorientierung

Erstellung eines Zeitplans für die Erarbeitung und Implementierung des Medienkonzeptes

Festlegung eines Zeitplans, Benennung von Akteuren (Teilsequenzierung, Festlegung von Verantwortlichen)

Formulierung der wichtigsten Ausstattungsbedarfe, um ggf. bauliche Maßnahmen parallel zu planen (Glasfaseranbindung, ...)

Formulierung der wichtigsten Fortbildungsbedarfe, um ggf. notwendige Grundlagen für die Unterrichtsentwicklung zu legen

Festlegung von Evaluationszeiträumen und -formen. (Unser Medienkonzept muss in regelmäßigen Abständen in den Fachgruppen und für die technische Umsetzung im Gespräch mit dem Schulträger überprüft und angepasst werden.)

Zusammenfassung

Zusammenfassend noch einmal die benötigten technischen Voraussetzungen zur Umsetzung unseres Konzepts im Unterricht.

Infrastruktur

- Glasfaseranschluss der Schule (seit Sommer 2020 vorhanden)
- zuverlässiges WLAN im gesamten Schulgebäude

Geräte/Hardware

- 1 Klassensatz Tablets (I-Pads) pro Jahrgangsstufe (inkl. Bluetooth-Tastatur) + Ladestation und Steuerungssoftware
- Präsentationsbeamer in jedem Raum
- Apple TV zur Datenübertragung (seit 11.2020 vorhanden)
- OZOBOTS
- weitere Calliope minis und entsprechendes Zubehör (Calli-Bot, LEDs, Lautsprecher, Motoren...)

Software/Apps

Zusätzlich zu den vorhandenen Apps:

- Green Screen
- CODE
- je nach Entwicklung weitere Anwendungen
- Minecraftzugang (keine Priorität)
- Classcraftzugang (keine Priorität)

Das Budget zur Anschaffung von Apps sollte erhöht werden, da viele der gut einsetzbaren Anwendungen kostenpflichtig sind. Z.B. Green Screen, Stop Motion...

Exemplarische Unterrichtseinheiten

1. Der Calliope mini – Programmieren lernen

In Klasse 4 wird mit dem Calliope mini der je nach Lerngruppe der Einstieg oder die Vertiefung in das Programmieren vorgenommen. In aufeinander aufbauenden Einheiten wird der Weg vom Grundverständnis hin zu komplexen Problemlösungen vollzogen. Als Orientierung bietet das Material und die Anleitungen des Cornelsenlehrwerks eine Grundlage.

1. Einheit	Was ist Programmieren? Die SuS erlernen die Funktion einfacher Befehle und wie diese vom Computer gelesen und ausgeführt werden. Abläufe wie das Essen einer Banane werden Kleinschrittig beschrieben, sodass eine Maschine dies ausführen könnte. Die SuS übernehmen dabei die Rolle des Programmierers und auch des ausführenden Computers. Erste Programmierschritte/Befehle werden zunächst analog durchgeführt. Mit einfachen Befehlskarten (Bewegungskarten vorwärts, rückwärts, drehen) „programmieren“ sich die SuS selber. Auch werden hier bereits die Bedeutungen von Schleifen und Wiederholungen thematisiert. Somit läuft der Beginn der Reihe unter dem Motto „Informatik ohne Strom“. Siehe dazu auch das Material der Pädagogischen Hochschule Schwyz (https://mia.phsz.ch/Informatikdidaktik/InformatikOhneStrom).
2. Einheit	Erste kleine Projekte werden bearbeitet. Schritt für Schritt werden die SuS in die Programmiersprache des NEPO Editors (Open Roberta Lab) für den Calliope mini eingeführt. Es stehen das Programmieren eines Miniklaviers an, das auf Knopfdruck zuvor festgelegte Töne abspielt und Symbole zeigt. Der Zusammenhang zwischen Befehl, Reihenfolge, Bedingungen und Ausführung wird erarbeitet. Wenn..., dann..., sonst Beziehungen werden klar. Durch die grafischen Befehlsbausteine wird die Arbeit mit der Software gut und intuitiv möglich.
3. Einheit	Die Programme werden komplexer und enthalten zunehmend Variablen. Das Senden von Nachrichten untereinander im Morsecode wird möglich und auch das Schreiben eines Taschenrechnerprogramms oder des digitalen Spielwürfels. Auch Licht- und Temperaturmessungen sind Thema, ebenso wie die Nutzung des Bewegungssensors.
4. Einheit	Das erlernte Wissen wird nun in eigenen Projekten angewendet. So werden Ampeln oder Lampen und Sirene eines Polizeiautos programmiert. Auch die vielfältigen Angebote und Experimente der calliope.cc Website werden angeschaut und im Unterricht umgesetzt. Das Programmieren des CalliBots und dessen vielfältige Sensoren stellt dann ein abschließendes Highlight dar.

2. Der Book Creator – Kreative Textgestaltung

Die folgende Unterrichtsreihe ist exemplarisch für die Anwendung der APP Book Creator zu verstehen. Je nach inhaltlichem Schwerpunkt kann sie in den Klassen 2 – 4 umgesetzt werden. Mit Hilfe der APP Book Creator lernen die Kinder, eBooks zu erstellen. Die APP verbindet verschiedene multimediale Gestaltungselemente. Somit ist sie besonders geeignet, um auf die individuellen Lernvoraussetzungen der Kinder einzugehen. Es können Textelemente gestaltet, Fotos eingefügt und bearbeitet, Zeichnungen angefertigt und Sprachaufnahmen erstellt werden. In Klasse 2 wird mit dem Book Creator auf Basis des Buches „Der Bär und das Wörterglitzern“ von Agnès de Lestrade ein eBook erstellt.

1. Einheit	Vorlesen des Buches „Der Bär und das Wörterglitzern“. Erarbeiten des Inhaltes und der Erzählstruktur. Mit Hilfe von vorgefertigten Arbeitsblättern, die diese Struktur aufgreifen kann es den Kindern erleichtert werden, die Geschichte selber weiter zu erzählen. In Kleingruppenarbeit werden so individuelle Fortsetzungen entworfen. Es geht hier um kreative Wortschöpfung und Phantasie. So entsteht die Textvorlage für das eBook.
2. Einheit	Die in den Gruppen entstanden neuen „Geschichten“ werden nun grafisch umgesetzt. Dazu gestaltet jedes Kind einer Gruppe eine Seite (DinA4 Querformat). Die Figur des Bären wird den Kindern als Ausschneideelement zur Verfügung gestellt, so dass sie diese in die jeweilige Situation einbauen können. In dieser Stunde entsteht die grafische Vorlage für das eBook.
3. Einheit	Die Kinder erarbeiten nun die unterschiedlichen Anwendungsfunktionen des Book Creators unter Anleitung. Dazu arbeiten Kinder und Lehrkraft parallel, die Lehrkraft am Smartboard, die Kinder an ihrem Ipad. Es werden nun die wichtigsten Anwendungen wie das Auswählen des Formats, Gestalten des Hintergrundes, Einfügen von Fotos und Text, sowie die Aufnahme von Tonelementen ausprobiert.
4. Einheit	Das erlernte Wissen wird nun im eigenen Projekt angewendet. Die Kinder fotografieren dazu ihre gestalteten Seiten ab und fügen sie in ihr eBook ein, den Textinhalt können sie entweder in schriftlicher Form oder auch als gesprochenen Text einfügen. Besonders reizvoll ist die Möglichkeit, zu einem geschriebenen Text zusätzliche Geräusche einzufügen. Je nach individuellen Vorlieben und Fähigkeiten gestalten die Kinder nun ihr eBook. Die Struktur des eBooks ist durch die Ausgangsgeschichte vorgegeben, was den Kindern den Einstieg in die Arbeit mit der APP erleichtert. Es arbeiten immer drei bis vier Kinder an einem gemeinsamen Buch, so dass die Kooperationsfähigkeit gefördert wird und die Kinder voneinander profitieren können.
5. Einheit	Die eBooks der Gruppen werden vorgestellt. Dazu bietet es sich an, die Bücher anderen Lerngruppen oder Zuschauern z.B. im Rahmen eines Projekttages o.ä. zu präsentieren.

Fortführung:

Eine mögliche Fortführung wäre nun das Erstellen einer eigenen Fotogeschichte. Dabei müssten die Kinder dann einen wesentlich höheren Anteil an eigener Kreativität einbringen. Was wiederum voraussetzt, dass sie sich mit den Anwendungen der APP bereits ganz gut auskennen. Im 4. Schuljahr stellt der Book Creator auch eine Möglichkeit dar, sich mit sachunterrichtlichen Themen auseinanderzusetzen. Auf diese Weise kann das Recherchieren im Internet mit der kreativen Ausgestaltung und der inhaltlichen Präsentation des eigenen Wissens verknüpft werden. Auch für die Präsentation des „Eigenen Themas“ eignet sich der Book Creator.

Quellen:

Lehren und Lernen in der digitalen Welt, Amtsblatt Schule NRW, Beilage November 2016 Ministerium für Schule und Weiterbildung des Landes Nordrhein-Westfalen

Webseite der Medienberatung NRW
<http://www.medienberatung.schulministerium.nrw.de/Medienberatung/Medien-und-Schule/Medienkonzept/> (2016)

Ausstattung für das Lernen mit neuen Medien - Ein Leitfaden für Schulen und Schulträger, Medienberatung NRW (2001)

Auf dem Weg zu einem kommunalen Medien-Entwicklungsplan - Eine Orientierungshilfe für Schulträger, Medienberatung NRW (2002)

Medienkonzept der Grundschule am Isardamm, Geretsried (2012)