

Medienkonzept

der GGS „Am Wenigerbach“



ZIEL

Die Schülerinnen und Schüler sollen zum möglichst selbstständigen und eigenverantwortlichen Umgang mit den Anforderungen der heutigen Medienwelt befähigt werden.

1. Vorbemerkungen

Ein Leben ohne digitale Medien ist heute kaum noch möglich. Neben Zeitungen, Radio und Fernsehen sind in den letzten Jahren Computer, Tablets, Internet und Smartphone zu selbstverständlichen Begleitern des Alltags geworden. Medien durchdringen heute alle Lebensbereiche, auch die von Kindern und Jugendlichen, und sind damit zu einem wesentlichen Sozialisationsinfluss geworden.

Die Schlüsselqualifikation in der heutigen Medienwelt heißt Medienkompetenz. Sie bezeichnet ein ganzes Bündel von Fähigkeiten, um Medien und ihre Inhalte zu begreifen, sie gekonnt, verantwortlich und selbstbestimmt zu nutzen und ihnen kritisch zu begegnen. Es gehört heute zum allgemeinen Bildungsauftrag, Kinder und Jugendliche bei der Ausformung ihrer Medienkompetenz zu unterstützen. Dies findet in den verschiedenen Handlungsfeldern pädagogischer Arbeit auf vielfältige Weise statt. Es ist wichtig, dass die Eltern schulische Impulse im häuslichen Bereich aufgreifen und unterstützen.

So vielfältig wie Medien sind, so zahlreich sind die Möglichkeiten, Medienkompetenz zu fördern. Grundsätzlich kann zwischen drei Ansätzen unterschieden werden:

So werden **Medien erstens aktiv eingesetzt**, um den Umgang mit der Technik zu lernen, sich mit seiner Umwelt oder einem bestimmten Thema zu befassen oder um eigene Medieninhalte zu produzieren.

Andererseits kann Medienkompetenz **zweitens** auch ohne den Einsatz von Technik gefördert werden. Nämlich dann, wenn **Medien zum Gegenstand der Auseinandersetzung** werden. Dabei kann die eigene Mediennutzung hinterfragt werden, die Ziele der Medienerziehung in der Familie kommen auf den Prüfstand oder der Blick richtet sich auf gesellschaftliche Veränderungen durch neue Formen der Mediennutzung.

Und schließlich werden Medien natürlich auch **drittens** als **Lernwerkzeuge** eingesetzt. Der Einsatz von Computern in der Schule ist inzwischen Alltag geworden und auch das wachsende Angebot an Lernsoftware hat das Ziel, mit Medien zu lernen.

2. Medienkompetenzrahmen NRW

Der Umgang mit (neuen) Medien will gelernt sein. Viele Kinder sammeln bereits vor Schuleintritt erste Erfahrungen im Umgang mit PC, Tablet, Internet und Smartphone. Ähnlich wie bei der Verkehrserziehung, die zum Ziel hat, dass Kinder sich im Straßenverkehr sicher bewegen können, kann die Medienerziehung in der Schule Kindern dabei helfen, die Risiken der Medienwelt zu erkennen und die Möglichkeiten aktiv zu nutzen.

Der **Medienkompetenzrahmen** beschreibt in **sechs Bereichen** die verbindlich zu erwerbenden Kompetenzen von Schülerinnen und Schülern.



Die Systematik kurz erklärt:

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 erste 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 erste Grundfertigkeiten im Programmieren vermittelt.



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 Medianausstattung (Hardware) Medianausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen	2.1 Informationsrecherche Informationsrecherchen 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 Medienbildung Die interessen geleitete 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 Quelldokumentation 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



3. Umsetzung des Medienkompetenzrahmens NRW

Die inhaltliche Konkretisierung des Medienkompetenzrahmens wird in enger Zusammenarbeit des gesamten Kollegiums und der schulischen Mitwirkungsgruppen kontinuierlich fortgeschrieben. Dies geschieht fächerübergreifend und versteht sich als Verzahnung des MKR mit den Richtlinien und Lehrplänen für die Grundschule in NRW. Derzeit werden unter anderem folgende Unterrichtsvorhaben regelmäßig durchgeführt:

In sechs Klassenverbänden werden die interaktiven Smartboards im täglichen Unterricht von Klassen- und Fachlehrern eingesetzt. Der Unterricht wird u.a. mit der Software „Smart Notebook“ gestaltet. Die Arbeit im Unterricht wird durch die Nutzung der Dokumentenkameras ergänzt.

Der Einsatz der iPads erfolgt derzeit situativ und wird insbesondere zur Differenzierung und in der Projektarbeit eingesetzt. Nach erfolgtem W-LAN-Ausbau werden sich für uns neue Möglichkeiten der Nutzung ergeben (Internetrecherche, Lernfilme etc.).

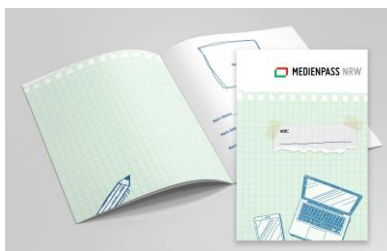
Folgende Apps werden aktuell im Unterricht eingesetzt:

Fach	Lerninhalte (u.a.)	App
Mathematik	Einmaleins festigen und vertiefen	Denken und Rechnen, Einmaleins
	Kopfrechnen, Automatisierung, Zahlvorstellungen schulen	Blitzrechnen 2 und 3
Deutsch	Verschriften erster Wörter im Anfangsunterricht, Wort-Bild-Zuordnung	Zebra 0 Schreibtablette
	Rechtschreibstrategien, Übungen zur Grammatik	Zebra Deutsch 2 und 3
	Kreatives Schreiben unter Einbeziehung von multimedialen Elementen (Foto, Audio, Video)	Book Creator, Pages
Sachunterricht	Wissenserwerb zum Themenbereich Wald	Entdecke den Wald

Fächerübergreifend	Erstellung kurzer Musiksequenzen zur Untermalung von erstellten Filmen, Stimmenrekorder, Aussprachetraining, Instrumentenkunde etc.	GarageBand
	Erstellung von Filmclips zu selbstgewählten Themen, Projektarbeit	iMovie, Puppet Pals
	Präsentation von Arbeitsergebnissen, Vorträge (unter Einbeziehung von multimedialen Elementen)	Keynote
	Programmierung von einfachen Algorithmen	Scratch Jr
Pädagogische Steuersoftware	Vernetzung der iPads, Steuerung/Kontrolle über das Lehrer-iPad	Classroom App
	Nutzung der Tafelsoftware für Schüler	Smart Notebook

Weitere Unterrichtsvorhaben unter Verwendung zusätzlicher Apps sind geplant, sobald der erforderliche W-LAN-Ausbau erfolgt ist.

Zudem entwickelt unsere Schule seit einiger Zeit und aktuell fortführend Umsetzungsmöglichkeiten des **Medienpasses NRW**, die auf die derzeit vorhandene Hardwareausstattung ausgerichtet sind. Der Medienpass, ein Sammelheft für Grundschul Kinder, dokumentiert das Kompetenzniveau und motiviert zur weiteren Beschäftigung mit Medien.



Quelle: <https://medienkompetenzrahmen.nrw>

4. Qualifizierung der Lehrkräfte

Die Lehrkräfte unserer Grundschule machen sich derzeit mit den neuen medialen Möglichkeiten der Schule vertraut. Folgende Maßnahmen wurden in der jüngeren Vergangenheit durchgeführt bzw. sind für die nähere Zukunft geplant:

- Fortlaufende Peer-Qualifizierung und wechselseitige Unterstützung aller Kolleginnen und Kollegen der Schule als fester Bestandteil der Konferenzstruktur
- Einführung in die unterrichtliche Nutzung des Smartboards durch das Kompetenzteam Rhein-Sieg-Kreis
- Gemeinsamer Fortbildungstag aller gemeindlichen Grundschulen am 9. Oktober 2019 in der Ritter-Göttscheid-Schule in Neunkirchen-Seelscheid
- Teilnahme der Medienkoordinatorinnen Frau Krokowski und Frau Kaufmann an einer vierteiligen Qualifizierung durch das Kompetenzteam Rhein-Sieg-Kreis
- Kollegiumsinterne Fortbildung (Pädagogischer Ganzttag) am 18. März 2020 (geplant)
- Folgeveranstaltung (zum Fortbildungstag am 9.10.19) zu Beginn des Schuljahres 2020/21

Damit sind für den beschriebenen Zeitraum alle Fortbildungskapazitäten vollumfänglich dem Thema Digitalisierung zugeschrieben worden.

5. Beteiligungsstrukturen

5.1 Eltern

Eltern werden regelmäßig in Schulpflegschaftssitzungen über die Medienentwicklung informiert. Auf Klassenpflegschaftssitzungen thematisieren die Lehrkräfte die Notwendigkeit der häuslichen Begleitung der Kinder, z.B. bei der Internetrecherche (Frage der Woche, Referate, Lernplakate etc.). Wir sind darauf angewiesen, dass Eltern mit ihren Kindern zuhause am und mit dem Computer arbeiten, um Wissen zu vertiefen und zu festigen. Nur so kann eine Umsetzung des Medienkompetenzrahmens in besonders guter Weise gelingen.

5.2 Schulträger

Der Schulträger ist verantwortlich für die Ausstattung und Einrichtung der kommunalen Schulen. Er wird einbezogen bei der Umsetzung des Medienkonzeptes. Das Medienkonzept der Grundschule „Am Wenigerbach“ fließt in die Medienentwicklungsplanung der Kommune mit ein.

5.3 Kinderschutzbund

Für die Kinder der vierten Schuljahre bietet der Kinderschutzbund Neunkirchen-Seelscheid für alle gemeindlichen Grundschulen eine zweitägige Maßnahme „Kompetent im Netz“ an.

6. Ausstattung der Schule

6.1 Aktuelle Ausstattung

Es gibt an der GGS „Am Wenigerbach“ folgende digitale Medien:

- 6 interaktive Tafeln (Smartboards) samt Laptops mit SmartNotebook Software
- 2 Dokumentenkameras
- 32 iPads mit verschiedenen Lern-Apps bestückt
- 4 fest installierte Ladestationen für die iPads
- 2 Airport-Extreme (zur Erstellung eines klasseninternen Netzwerkes, da wir aktuell noch über kein W-LAN-Netz in den Klassenräumen verfügen)
- 2 Apple TVs (zur Verbindung der Tablets mit den Smartboards)
- 1 MacBookAir
- 12 Laptops für die Nutzung in den Klassen
- 1 Netzwerkdrucker zur Darstellung von Schülerergebnissen

6.2 Benötigte Ausstattung der Schule

Zur Umsetzung des pädagogischen Konzepts wird folgende Ausstattung benötigt:

- umfassender Ausbau des W-LAN-Netzes in allen Schulgebäuden (geplant bis Ende der Sommerferien 2020)
- weitere interaktive Tafeln (Smartboards inkl. Laptops und Dokumentenkameras) bis zur vollständigen Ausstattung aller Klassenräume
- Aufstockung der iPads bis zu einer Relation von 1:5 (Gerät je Schüler) mit regelmäßiger Aktualisierung/Erweiterung der Apps
- geeignete Transportmöglichkeiten für die Nutzung der iPads in den verschiedenen Klassenräumen
- Drahtlosübertragung von Bild und Ton zwischen iPads und Präsentationstechnik in allen Klassenräumen (z.B Apple TV)
- 14 weitere Laptops zur Nutzung in den Klassen
- abschließbare Medienschränke in allen Klassenräumen

- Cloudlösung zum Austausch von Unterrichtsmaterialien und zur Speicherung der Schülerergebnisse; die Beantragung von „Logineo NRW“ wird unter den Grundschulen des Gemeindegebietes diskutiert.
- Technischer Support zur Gewährleistung der Funktionalität, Instandhaltung und Aktualisierung der digitalen Medien