

Hauptstandort:  
45478 Mülheim an der Ruhr  
Saarner Straße 343  
Tel: 0208 – 598691  
Email: [lierbergschule@mulheim-ruhr.de](mailto:lierbergschule@mulheim-ruhr.de)

Teilstandort:  
45478 Mülheim an der Ruhr  
Blötter Weg 45-47  
Tel: 0208 – 598272  
Email: [lierbergschule@mulheim-ruhr.de](mailto:lierbergschule@mulheim-ruhr.de)

---

# Medienkonzept der



Lierbergschule  
Städtische Gemeinschaftsgrundschule

Überarbeitung: April 2020



## Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung .....	3
1.1 Portrait Lierbergschule .....	3
1.2 Warum wir ein Medienkonzept benötigen.....	3
2. Bedeutung von Medienkompetenz in der heutigen Gesellschaft.....	4
3. Ziel des Medienkonzepts .....	5
4. Medienkompetenzrahmen und Medienpass .....	5
4.1. Medienkompetenzrahmen.....	5
4.2. Medienpass NRW .....	8
5. Bestandsanalyse Schuljahr 2019/2020.....	8
6. Umsetzung des Medienkompetenzrahmens in den Jahrgangsstufen an der Lierbergschule .....	11
Medienpass für die Grundschule – Kernkompetenzen an der Lierbergschule .....	12
6.1. Bedienen und Anwenden .....	14
6.2 Informieren und Recherchieren.....	19
6.3 Kommunizieren und Kooperieren.....	23
6.4 Produzieren und Präsentieren.....	26
6.5 Analysieren und Reflektieren .....	30
6.6 Problemlösen und Modellieren.....	33
7. Bedarfsanalyse.....	35
7.1 Anschaffung von iPads .....	35
7.2 LOGINEO NRW .....	35
7.3 EDMOND NRW .....	36
7.4 Anschaffungsübersicht.....	36
8. Planungsschritte .....	37
9. Evaluation .....	38



## 1. Einleitung

### 1.1 Portrait Lierbergschule

Die GGS Lierberg ist eine Grundschule in Mülheim an der Ruhr mit zwei Standorten. Der Hauptstandort (HS) ist aktuell zweizügig, Klasse eins sogar dreizügig. Der Teilstandort (TS) ist durchgehend zweizügig. Unser Klassenunterricht findet jahrgangsbezogen statt. Unterricht in Kleingruppen kann auch jahrgangsübergreifend sein. An der GGS Lierberg arbeiten 20 Lehrerinnen und Lehrer, eine Schulleiterin, eine stellv. Schulleiterin, eine Lehramtsanwärterin, zwei Sonderpädagoginnen, zwei sozialpädagogische Fachkräfte, eine Sekretärin und zwei Hausmeister/innen. Insgesamt werden 374 Schülerinnen und Schüler unterrichtet. An beiden Standorten bilden 25 Kinder jeweils die größte Klassengemeinschaft.

### 1.2 Warum wir ein Medienkonzept benötigen

Die Funktionen die Medien ausüben (Unterhaltung, Sozialisation, Kommunikation und Lernen), sind vielfältig.

Alle Funktionen beinhalten aber auch Gefahren. Darum hat die Schule die Aufgabe, den Schülerinnen und Schülern in einer Medienbeeinflussten Welt mit Hilfe eines Medienkonzepts einen sicheren und zielgerichteten Umgang mit modernen Medien zu lehren.

Die Richtlinien und Lehrpläne für die Primarstufe verlangen einen kontinuierlichen Aufbau einer Medienkompetenz bei Grundschulern, das heißt die Gewöhnung an einen eigenverantwortlichen, sinnvollen und kritischen Umgang mit digitalen Medien (PC, Laptop, Tablets, Smartphones, Beamer usw.)

Schulische Medienbildung versteht sich über alle Schulstufen hinweg als ein dauerhafter, pädagogisch strukturierter und begleiteter Prozess des kreativen Umgangs sowie der konstruktiven und kritischen Auseinandersetzung mit der von verschiedenen Interessen geprägten Medienwelt sowie der Reflexion des eigenen Mediengebrauchs. Der Dynamik, der sich stetig verändernden Medientechnologien und -inhalten in allen Medienarten, muss auch das Lehren und Lernen (auch mit digitalen Medien) Rechnung tragen. Dabei kommt der Entwicklung eines Problembewusstseins in Bezug auf Informationssicherheit und insbesondere auf das Recht des Einzelnen, selbst über die Preisgabe und Verwendung seiner personenbezogenen Daten zu bestimmen, eine hohe Bedeutung zu.

Medienbildung knüpft ausdrücklich an die Alltagserfahrungen der Schülerinnen und Schüler an. Medienbildung eröffnet zahlreiche Gelegenheiten vielfältiger individueller und kollektiver Kompetenzentwicklung.



Medienkompetenz bezeichnet die Fähigkeit angemessen mit Medien umzugehen, sie für den eigenen Lernprozess zu nutzen, selbsttätig problemorientiert mit ihnen zu arbeiten, aber auch eine kritisch reflektierende Sichtweise einnehmen zu können.

Verschiedene Aspekte von Medienkompetenz in Bezug auf die schulische Herausforderung.

#### **Medienkritik:**

- Schülerinnen und Schüler sollen Risiken der Medienwelt erkennen
- Schülerinnen und Schüler sollen lernen, den eigenen Medienkonsum und die eigene Nutzung zu reflektieren
- Schülerinnen und Schüler sollen lernen, mit neuen Medien verantwortungsbewusst und sicher umzugehen

#### **Medienkunde:**

- Schülerinnen und Schüler müssen lernen, mit Medien sachgerecht umzugehen

#### **Mediennutzung:**

- Schülerinnen und Schüler müssen aus neuen Medien einen Nutzen ziehen
- Schülerinnen und Schüler sollen neue Medien konstruktiv zur Informationsbeschaffung und Aneignung nutzen
- Schülerinnen und Schüler sollen den Computer als Werkzeug zum Lernen nutzen

#### **Mediengestaltung:**

- Schülerinnen und Schüler sollen neue Medien nutzen, um Texte und Referate zu gestalten

## 2. Bedeutung von Medienkompetenz in der heutigen Gesellschaft

Wenn wir als Schule an die Lebenswirklichkeit der Kinder anknüpfen wollen, ist es unabdinglich, die Chancen wie auch Risiken des Internets und des Computers frühzeitig in den Schulalltag zu integrieren. Denn der Computer sowie zahlreiche andere elektronische Medien, wie z.B. Smartphones, Tablets, Spielekonsolen, spielen auch außerschulisch eine große Rolle im Leben der meisten Kinder und können bei vielen Schülerinnen und Schülern zu einer medialen Reizüberflutung führen. Viele Kinder im Grundschulalter können zuhause selbstverständlich und oft ohne Zeitbegrenzung den Computer oder andere Medien nutzen oder besitzen bereits eigene Geräte.

Um die Kinder auf ein Leben in einer mittlerweile sehr durch Medien geprägten Gesellschaft vorzubereiten (sinnvolle Nutzung als auch kritische Auseinandersetzung), berücksichtigen wir diese Lebenswirklichkeit und setzen uns als Schule das Ziel, die Schlüsselqualifikation Medienkompetenz anzubahnen.



### 3. Ziel des Medienkonzepts

Durch ein Medienkonzept wird gewährleistet, dass alle Lehrpersonen nach den gleichen festgelegten Standards und mithilfe abgesprochener Methoden unterrichten. Nur so kann sichergestellt werden, dass alle Schülerinnen und Schüler am Ende der Grundschulzeit über die gleichen, festgelegten Kompetenzen im Bereich der Medienkompetenz verfügen.

Das Medienkonzept erleichtert sowohl bestehenden als auch neu eingestellten Lehrkräften die Unterrichtsplanung unter Bezugnahme des Medienkompetenzrahmens, da es eine klare Strukturierung mit Handlungsanweisungen vorgibt.

Des Weiteren gibt das Medienkonzept unserem Schulträger die Möglichkeit, konkrete Einblicke in unsere Planung und Umsetzung des aktuellen Medienkompetenzrahmens an unserer Schule zu bekommen und zu überblicken, welche Voraussetzungen dazu noch geschaffen werden müssen.

### 4. Medienkompetenzrahmen und Medienpass

Im Folgenden wird der aktuelle Medienkompetenzrahmen NRW und der Einsatz des Medienpasses näher betrachtet und erläutert.

#### 4.1. Medienkompetenzrahmen

1. BEDIENEN UND ANWENDEN	2. INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN	3. KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN	4. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN	5. ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN	6. PROBLEMLÖSEN UND MODELLIEREN
<b>1.1 Medianausstattung (Hardware)</b> Medianausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen	<b>2.1 Informationsrecherche</b> Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden	<b>3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse</b> Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen	<b>4.1 Medienproduktion und Präsentation</b> Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen	<b>5.1 Medienanalyse</b> Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren	<b>6.1 Prinzipien der digitalen Welt</b> Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen
<b>1.2 Digitale Werkzeuge</b> Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen	<b>2.2 Informationsauswertung</b> Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten	<b>3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln</b> Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten	<b>4.2 Gestaltungsmittel</b> Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen	<b>5.2 Meinungsbildung</b> Die interessengeleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen	<b>6.2 Algorithmen erkennen</b> Algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten erkennen, nachvollziehen und reflektieren
<b>1.3 Datenorganisation</b> Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen; Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren	<b>2.3 Informationsbewertung</b> Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten	<b>3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft</b> Kommunikations- und Kooperationsprozesse im Sinne einer aktiven Teilhabe an der Gesellschaft gestalten und reflektieren; ethische Grundsätze sowie kulturell-gesellschaftliche Normen beachten	<b>4.3 Quellendokumentation</b> Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden	<b>5.3 Identitätsbildung</b> Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen	<b>6.3 Modellieren und Programmieren</b> Probleme formalisiert beschreiben, Problemlösestrategien entwickeln und dazu eine strukturierte, algorithmische Sequenz planen, diese auch durch Programmieren umsetzen und die gefundene Lösungsstrategie beurteilen
<b>1.4 Datenschutz und Informationssicherheit</b> Verantwortungsroll mit persönlichen und fremden Daten umgehen, Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten	<b>2.4 Informationskritik</b> Unangemessene und gefährdende Medieninhalte erkennen und hinsichtlich rechtlicher Grundlagen sowie gesellschaftlicher Normen und Werte einschätzen; Jugend- und Verbraucherschutz kennen und Hilfs- und Unterstützungsstrukturen nutzen	<b>3.4 Cybergewalt und -kriminalität</b> Persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und -kriminalität erkennen sowie Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten kennen und nutzen	<b>4.4 Rechtliche Grundlagen</b> Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- (u.a. des Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u.a. Lizenzen) überprüfen, bewerten und beachten	<b>5.4 Selbstregulierte Mediennutzung</b> Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen	<b>6.4 Bedeutung von Algorithmen</b> Einflüsse von Algorithmen und Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt beschreiben und reflektieren

(Quelle: Medienberatung vom Schulministerium NRW: *Medienkompetenzrahmen NRW*)<sup>1</sup>

<sup>1</sup> <https://medienkompetenzrahmen.nrw/>, 31.03.2020, 12:02



### 1. Bedienen und Anwenden

*... beschreibt die technische Fähigkeit, Medien sinnvoll einzusetzen und ist die 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 Informationsrecherchen zielgerichtet durch, z. B. über Kindersuchmaschinen im Internet, 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. Außerdem erkennen sie unangemessene Medieninhalte und gehen mit diesen sachgerecht um.

### 3. Kommunizieren und Kooperieren

*... heißt, Regeln für eine sichere und zielgerichtete Kommunikation zu beherrschen und Medien verantwortlich 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 diese kreativ bei der Planung und Realisierung eines Medienproduktes einzusetzen.*

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 Webauftritt 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

*... 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.*

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.

## 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.*

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 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.

*(Quelle: Medienkompetenzrahmen NRW)<sup>2</sup>*

## 4.2. Medienpass NRW

Der Medienpass NRW ist eine Handreichung der Landesregierung NRW (in Zusammenarbeit mit der Medienberatung und der Landesanstalt für Medien NRW) für Lehrpersonen. Er ist eine Art Leitfaden, der die Lehrkräfte bei der Vermittlung von Medienkompetenz unterstützt. Er hilft dabei, die Aufgaben der Medienkompetenzförderung systematisch anzugehen und auch den Lehrplänen in Bezug auf Mediennutzung gerecht zu werden (vgl. hierzu Lehrpläne für die Grundschule, NRW)<sup>3</sup>. Im Medienpass sind die Kompetenzen kindgerecht formuliert und bietet daher sowohl den Kindern als auch den Eltern eine Transparenz über die Arbeit mit Medien im schulischen Kontext.

## 5. Bestandsanalyse Schuljahr 2019/2020

Unsere Schule verfügt an jedem Standort über einen Computerraum. Am Standort Saarer Straße gibt es 17 Arbeitsplätze sowie 17 Arbeitsplätze am Standort Blötter Weg. Die

<sup>2</sup> <https://www.schulentwicklung.nrw.de/lehrplaene/lehrplannavigator-grundschule/>, 30.03.2020; 12:30

<sup>3</sup> <https://www.schulentwicklung.nrw.de/lehrplaene/lehrplannavigator-grundschule/>, 31.03.2020; 10:02



Arbeitsplätze sind mit Rechnern und Flachbildschirmen ausgestattet und über das Schülernetzwerk miteinander verbunden. Für die Wartung des Schülernetzwerkes ist die Firma KNE verantwortlich. Außerdem verfügt die Schule über insgesamt drei Beamer und zwei Laptops. In der folgenden Auflistung wird der Bestand detailliert aufgeführt.

### Standort Saarner Straße

Raumnummer	Raumtyp	Steckdosen	Netzwerkports	Geräteart	Lieferjahr
1	Klasse	17	1		
2	PC-Raum	34	17	17 PC, 17 Monitore, Beamer, Netzwerkprozessor, 2 Drucker	
3	Klasse	3	1		
4	Klasse	7	0		
5	Klasse	7	0		
6	OGS	5	0		
7	OGS	5	0	PC, Monitor	
8	OGS-Küche	11	0		
9	OGS	5	0	PC, Monitor, Drucker	
10	Betreuung	5	0		
11	Betreuung	5	0		
12	Klasse	3	0		
13	Klasse	3	0		
14	Klasse	3	0		
15	Klasse	3	0		
16	Klasse	3	0		
17	Klasse	3	0		
Lehrerzimmer		6	1	PC, Drucker, Monitor	
Schulleitung		4	1	2 PC, 2x Drucker, 2x Monitor, Laptop	
Sekretariat		3	1	PC, Drucker, Monitor, Telefax	
Besprechungsraum		3	1		
Hausmeister		7	1	PC, Monitor, Drucker, Beamer (gelagert)	

### Standort Blötter Weg

Raumnummer	Raumtyp	Steckdosen	Netzwerkports	Geräteart	Lieferjahr
1	OGS	2	0		
2	OGS	2	0	1 Telefon, 1 Computer,	
3	Betreuung	2	0		
4	Klasse	2	0	OHP	
5	Klasse	2	0	1 Computer, 1 Monitor OHP	
6	Klasse	2	0	OHP	
7	Klasse	2	0		
8	Klasse	4	0	OHP	
9	Computerraum	5	0	17 PC, 17 Monitore, Beamer, Netzwerkprozessor, 1 Drucker	
10	Verwaltung 1) Hausmeister 2) Schulleiter 3) Lehrerzimmer	2 3 4	2 1 1	a)Telefon, Fax, 1 Computer,1 Monitor, 1 Drucker b)1 Computer, 1 Monitor, 2 Drucker, Telefon, 1Laptop c)Telefon	
11	Kopierraum	11	0	Kopierer	
12	Keller		0		
13	Toiletten		0		
14	Klasse	3	0	OHP	
15	Küche	12	0		
21	Klasse	2( 1 davon ist eine Doppelsteckdose)	0	OHP	
22	Klasse	5	0	3 Computer, 3 Monitore,	

Ferner ist jeder Klassenraum am Standort Saarer Straße mit je einem Overheadprojektor sowie mit einer AEG Soundbox (kompatibel mit AUX, Bluetooth, USB 2.0, CD, FM) ausgestattet. Am Standort Blötter Weg teilen sich immer zwei Klassen einen Overheadprojektor. Alle Klassen verfügen über einer AEG Soundbox.



Die Computer der Schule sind seit dem Jahr 2020 mit dem Betriebssystem Windows 10 ausgestattet. Außerdem besitzt jeder Computer einen fähigen Anschluss zum Internet, das über die Browser Mozilla Firefox oder Google Chrome genutzt werden kann. Die Computer sind außerdem mit den folgend aufgeführten Lernprogrammen und Softwares ausgestattet:

- Lernwerkstatt 10 (Schullizenz)
- Microsoft Office 2019
- Paint
- VLC Media Player
- Antolin (Schullizenz)

## 6. Umsetzung des Medienkompetenzrahmens in den Jahrgangsstufen an der Lierbergschule

In den neuen Richtlinien für die Grundschule hat die Medienerziehung einen hohen Stellenwert.

Der Medienbegriff umfasst hierbei sowohl die traditionellen Medien (Bücher, Videos, Zeitungen, Hörspiele, ...) als auch die neuen Informations- und Kommunikationstechnologien (Computer, Tablets, Internet, Smartphones, Drucker,...). Die Kinder sollen „Möglichkeiten und Beschränkungen einer durch Medien geprägten Lebenswelt“<sup>4</sup> erfahren.

Es wird hervorgehoben, dass sämtliche Teilkompetenzen **mehrfach in unterschiedlichen Fächern vertreten** sein sollen. Jeweils ein Fach sollte hier eine einführende Funktion übernehmen.

In diesem Medienkonzept stellen wir als Schule unsere verbindlichen Absprachen, die wir auf Grundlage des Kompetenzrahmens des Medienpasses NRW getroffen haben, sowie zukünftigen Umsetzungsmöglichkeiten vor.

---

<sup>4</sup> Grundschule, Richtlinien und Lehrpläne, 2008, S. 15



Medienpass für die Grundschule – Kernkompetenzen an der Lierbergschule

1. Bedienen und Anwenden	2. Informieren und Recherchieren	3. Kommunizieren und Kooperieren	4. Produzieren und Präsentieren	5. Analysieren und Reflektieren	6. Problemlösen und Modellieren
<b>Ich weiß, wie man Medien nutzt.</b>	<b>Ich finde, was ich wissen will.</b>	<b>Ich trete in Kontakt mit anderen.</b>	<b>Ich gestalte mit digitalen Geräten.</b>	<b>Ich denke über mein Medienverhalten nach.</b>	<b>Ich kann programmieren.</b>
1.1 Medienausstattung (Hardware)	2.1 Informationsrecherche	3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse	4.1 Medienproduktion und Präsentation	5.1 Medienanalyse	6.1 Prinzipien der digitalen Welt
Ich kenne verschiedene digitale Geräte und weiß, wie ich sie anwende.	Ich kenne Suchmaschinen und weiß, was ich dort eingebe.	Ich kann digitale Geräte nutzen und mich mit anderen austauschen.	Ich habe schon folgende Medienprodukte gestaltet: _____ _____	Ich habe mir über die Vielfalt der Medien unserer Gesellschaft Gedanken gemacht und kenne deren Entwicklung.	Ich weiß, was ein Algorithmus ist und dass digitale Geräte und Computer mit diesen funktionieren.
1.2. Digitale Werkzeuge	2.2 Informationsauswertung	3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln	4.2 Gestaltungsmittel	5.2 Meinungsbildung	6.2 Algorithmen erkennen
Ich kann verschiedene Apps und Programme bedienen.	Ich kann aus vielen Suchergebnissen die passenden auswählen.	Ich verhalte mich so, wie ich auch behandelt werden will.	Ich weiß, wie ich mit Bildern, Schriften und Tönen bestimmte Wirkungen erziele.	Ich kenne Beispiele dafür, dass Medien meine Meinung beeinflussen.	Ich kenne Beispiele für Algorithmen.



1.3. Datenorganisation	2.3 Informationsbewertung	3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft	4.3 Quelledokumentation	5.3 Identitätsbildung	6.3 Modellieren und Programmieren
Ich kann Dateien speichern und wiederfinden.	Ich kann zwischen Werbung und Information unterscheiden.	Ich kenne geeignete Seiten, auf denen ich meine Meinung vertreten kann und weiß, wie ich meine Meinungen äußern kann.	Wenn ich Bilder oder Texte anderer für meine Arbeit verwende, schreibe ich dazu, woher diese stammen. Ich kennzeichne meine eigenen Werke mit meinem Namen.	Ich weiß, wie Medien auf mich wirken können.	Folgendes habe ich selbst programmiert: _____ –
1.4. Datenschutz und Informationssicherheit	2.4 Informationskritik	3.4 Cybergewalt und Kriminalität	4.4 Rechtliche Grundlagen	5.4 Selbstregulierte Mediennutzung	6.4 Bedeutung von Algorithmen
Meine persönlichen Daten gehören mir. Ich schütze mich, indem ich diese nicht unüberlegt ins Netz stelle.	Ich weiß, wann und wo ich mir Hilfe hole, wenn mir etwas aus dem Internet etwas Angst macht.	Ich weiß, wie ich mich bei Gewalt, Beleidigungen und Drohungen übers Internet verhalte.	Ich veröffentliche nicht ungefragt Bilder oder Informationen von anderen.	Ich kenne Möglichkeiten, die Häufigkeit und die Art meiner Mediennutzung zu kontrollieren.	Ich weiß, dass die digitalen Geräte und Computer einen Einfluss auf mein Leben haben.



## 6.1. Bedienen und Anwenden

**Lernziel: Ich weiß, wie man Medien nutzt**

	Jahrgang 1	Jahrgang 2	Jahrgang 3	Jahrgang 4
1.1 Medienausstattung (Hardware)	Ich kenne folgende digitale Geräte und weiß, wie ich sie anwende.			
	Ich kenne folgende digitale Geräte und kann mit Unterstützung damit arbeiten. <ul style="list-style-type: none"> <li>• PC</li> <li>• Kopfhörer</li> <li>• Maus (Mastrainer)</li> <li>• Tastatur (Buchstaben und Ziffern)</li> </ul>	Ich kenne folgende digitale Geräte und kann damit arbeiten. <ul style="list-style-type: none"> <li>• PC</li> <li>• Kopfhörer</li> <li>• Maus</li> <li>• Tastatur (Erweiterung des Grundwissens)</li> </ul>	Ich kenne folgende digitale Geräte und weiß, wie ich sie anwende. <ul style="list-style-type: none"> <li>• PC</li> <li>• Kopfhörer</li> <li>• Maus</li> <li>• Tastatur (Sicherung des Grundwissens)</li> <li>• Drucker</li> </ul>	Ich kenne folgende digitale Geräte und weiß, wie ich sie anwende. <ul style="list-style-type: none"> <li>• PC</li> <li>• Kopfhörer</li> <li>• Maus</li> <li>• Tastatur (Sicherung des Grundwissens)</li> <li>• Drucker</li> <li>• Speichermedien</li> </ul>
1.2. Digitale Werkzeuge	Ich kann eine oder mehrere folgender Apps und Programme bedienen: (bitte ankreuzen)			
	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Lernwerkstatt</li> <li>○ Antolin</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Lernwerkstatt</li> <li>○ Antolin</li> <li>○ Microsoft Word</li> <li>○ Lernmodule NRW „Umgang mit dem Computer“</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Lernwerkstatt</li> <li>○ Antolin</li> <li>○ Mathe verstehen 1*1</li> <li>○ Multiplikation bis 100</li> <li>○ Interaktiv die Uhr lesen lernen</li> <li>○ Microsoft Word</li> <li>○ Paint</li> <li>○ Lernmodule NRW „Richtig surfen“</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Lernwerkstatt</li> <li>○ Antolin</li> <li>○ Multiplikation bis 100</li> <li>○ Interaktiv die Uhr lesen lernen</li> <li>○ Libre office/ open office/ word</li> <li>○ Paint</li> <li>○ Geobiene</li> </ul>
1.3. Datenorganisation	Ich kann Dateien sicher speichern und wiederfinden.			



	Ich weiß, wie man Dateien öffnet.	Ich weiß, wie man Dateien öffnet und speichert.	Ich kann Dateien in einem vorgegebenen Ordner öffnen und speichern.	Ich kann Dateien wiederfinden, Ordner erstellen und Dateien darin speichern.  Ich kann Dateien und Ordner umbenennen.
1.4. Datenschutz und Informationssicherheit	Meine persönlichen Daten gehören mir.			
	Ich nutze meinen eigenen Zugangsdaten bei allen verwendeten Apps und Programmen.	Ich öffne nur meine eigenen Dateien und nicht die der anderen.	Ich schütze mich, indem ich meine eigenen Daten nicht unüberlegt ins Netz stelle. („Mein Körper gehört mir“)	Ich schütze mich, indem ich meine eigenen Daten nicht unüberlegt ins Netz stelle. („Cybermobbing“)



Konkrete Umsetzung des 1. Kompetenzbereichs „**Bedienen und Anwenden**“ in Unterrichtsbeispielen:

Ausdrücklich muss zu Beginn erwähnt werden, dass dieses der Beginn einer Sammlung ist, die im Laufe der Zeit und mit Nutzung der neuen Medien weiter gefüllt werden wird. ***In regelmäßigen Abständen wird diese Umsetzung evaluiert werden.***

Lernziel: Ich weiß, wie man Medien nutzt				
Unterrichtsfach	Jahrgang 1	Jahrgang 2	Jahrgang 3	Jahrgang 4
Grundlagen	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ich weiß, wie man Dateien öffnet.</li> <li>• Ich nutze meinen eigenen Zugangsdaten bei allen verwendeten Apps und Programmen.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ich weiß, wie man Dateien öffnet und speichert.</li> <li>• Ich öffne nur meine eigenen Dateien und nicht die der anderen.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ich kann Dateien in einem vorgegebenen Ordner öffnen und speichern.</li> <li>• Ich schütze mich, indem ich meine eigenen Daten nicht unüberlegt ins Netz stelle. („Mein Körper gehört mir“)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ich kann Dateien wiederfinden, Ordner erstellen und Dateien darin speichern.</li> <li>• Ich kann Dateien und Ordner umbenennen.</li> <li>• Ich schütze mich, indem ich meine eigenen Daten nicht unüberlegt ins Netz stelle. („Cybermobbing“)</li> </ul>
Deutsch	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Antolin</li> <li>• Lernwerkstatt:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- Anlaute</li> <li>- Buchstaben lernen</li> <li>- Wörter schreiben</li> <li>- Silbenbögen</li> <li>- Lesen</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Antolin</li> <li>• Lernwerkstatt:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- ABC</li> <li>- Wörterbuch</li> <li>- Wörter verwandeln</li> <li>- Lernwörter</li> <li>- Grammatik: Artikel bestimmen; Nomen finden; Satzzeichen</li> <li>- Rechtschreibung</li> <li>- Blitzlesen</li> <li>- Lesen</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Antolin</li> <li>• Lernwerkstatt:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- ABC</li> <li>- Wörterbuch</li> <li>- Lückentexte</li> <li>- Grammatik: Nomen finden; Satzzeichen</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Antolin</li> <li>• Lernwerkstatt:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- Lückentexte</li> <li>- Grammatik: Nomen finden; Satzzeichen</li> </ul> </li> </ul>



<p><b>Mathe</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lernwerkstatt:             <ul style="list-style-type: none"> <li>- verschiedene Übungsformate zu den Grundrechenarten</li> <li>- größer, kleiner, gleich</li> <li>- Orientierung im ZR (Zahlendiktat, Nachbarzahlen, Zahlenstrahl)</li> <li>- verliebte Zahlen</li> <li>- Zahlenfolgen</li> <li>- Kopfrechnen im ZR 20</li> <li>- Geometrie: Geobrett, Muster fortsetzen, geometrische Formen</li> <li>- Sach- und Knobelaufgaben</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lernwerkstatt:             <ul style="list-style-type: none"> <li>- verschiedene Übungsformate zu den Grundrechenarten</li> <li>- größer, kleiner, gleich</li> <li>- Orientierung im ZR (Zahlendiktat, Nachbarzahlen, Zahlenstrahl)</li> <li>- Hunderterfeld</li> <li>- Zahlenfolgen</li> <li>- Kopfrechnen im ZR 20 und ZR 100</li> <li>- Geometrie: Spiegeln, Geobrett, Muster fortsetzen</li> <li>- Übungen zum Geld</li> <li>- Uhr</li> <li>- Sach- und Knobelaufgaben</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lernwerkstatt:             <ul style="list-style-type: none"> <li>- verschiedene Übungsformate zu den Grundrechenarten</li> <li>- größer, kleiner, gleich</li> <li>- Orientierung im ZR (Zahlendiktat, Nachbarzahlen, Zahlenstrahl)</li> <li>- Tausenderbuch</li> <li>- Zahlenfolgen</li> <li>- Kopfrechnen im ZR 100</li> <li>- Schriftliche Addition und Subtraktion</li> <li>- Geometrie: Würfelgebäude, Geobrett, Parkettieren, geometrische Körper</li> <li>- Wiegen</li> <li>- Übungen zum Geld</li> <li>- Uhr</li> <li>- Sach- und Knobelaufgaben</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lernwerkstatt:             <ul style="list-style-type: none"> <li>- verschiedene Übungsformate zu den Grundrechenarten</li> <li>- größer, kleiner, gleich</li> <li>- Orientierung im ZR (Zahlendiktat, Nachbarzahlen, Zahlenstrahl)</li> <li>- Zahlenfolgen</li> <li>- Halbschriftliche Multiplikation und Division</li> <li>- Schriftliches Rechnen zu allen vier Grundrechenarten</li> <li>- Geometrie: Geobrett</li> <li>- Größen umwandeln</li> <li>- Übungen zum Geld</li> <li>- Sach- und Knobelaufgaben</li> </ul> </li> </ul>
<p><b>Sachunterricht</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lernwerkstatt:             <ul style="list-style-type: none"> <li>- Obst</li> <li>- Körperteile</li> <li>- Baumarten</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Microsoft Word</li> <li>- Referate vor- bereiten</li> <li>• Lernwerkstatt:             <ul style="list-style-type: none"> <li>- Jahreszeiten</li> <li>- Tulpe</li> <li>- Berufe</li> <li>- Familie</li> <li>- Obst und Gemüse</li> <li>- Baumarten</li> <li>- Magnete</li> <li>- Vögel</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Microsoft Word</li> <li>- Referate vorbereiten</li> <li>• Paint</li> <li>-Bilder für Referate bearbeiten</li> <li>• Lernwerkstatt:             <ul style="list-style-type: none"> <li>- Obst und Gemüse</li> <li>- Wetter</li> <li>- Baumarten</li> <li>- Magnete</li> <li>- Vögel</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Microsoft Word</li> <li>-Referate vorbereiten</li> <li>• Paint</li> <li>-Bilder für Referate bearbeiten</li> <li>• Geobiene</li> <li>• Lernwerkstatt:             <ul style="list-style-type: none"> <li>- Deutschland: Bundesländer, Fahnen, Städte, Flüsse, Seen, Gebirge</li> <li>- Länder der Erde</li> <li>- Europa</li> <li>- Mittelalter</li> <li>- Sexualunterricht</li> <li>- Planeten</li> <li>- Baumarten</li> <li>- Strom</li> <li>- Verkehrszeichen</li> <li>- Vögel</li> <li>- Wale (Lektüre Sams Wal)</li> </ul> </li> </ul>



Kunst		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Paint -Bildbearbeitung</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Paint -Bildbearbeitung</li> <li>• Microsoft Word -Word Art</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Paint -Bildbearbeitung</li> <li>• Microsoft Word -Word Art</li> </ul>
Musik				
Englisch	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lernwerkstatt -Vokabeln</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lernwerkstatt -Vokabeln</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lernwerkstatt -Vokabeln</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lernwerkstatt -Vokabeln</li> </ul>
Sport		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lernwerkstatt: - Quiz zu verschiedenen Sportarten</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lernwerkstatt: - Quiz zu verschiedenen Sportarten</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lernwerkstatt: - Quiz zu verschiedenen Sportarten</li> </ul>
Religion				
Fächerübergreifend	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Auf Laptops installierter Maustrainer (Homework)</li> <li>• Lernwerkstatt: Maustrainer</li> <li>• DaZ: Lernwerkstatt Vokabeln üben</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lernwerkstatt: Partner-Quiz</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lernwerkstatt: Partner-Quiz</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lernwerkstatt: Partner-Quiz</li> </ul>



## 6.2 Informieren und Recherchieren

Lernziel: **Ich finde, was ich wissen will.**

	Jahrgang 1	Jahrgang 2	Jahrgang 3	Jahrgang 4
2.1 Informationsrecherche	Ich kenne folgende Suchfunktionen und weiß, was ich dort eingebe und kann in folgenden Anwendungen etwas suchen			
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Antolin</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Antolin</li> <li>• Kindersuchmaschinen wie z.B. <a href="http://www.blinde-kuh.de">www.blinde-kuh.de</a> o.ä.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Antolin</li> <li>• unterschiedliche Kindersuchmaschinen wie <a href="http://www.blinde-kuh.de">www.blinde-kuh.de</a>, <a href="http://www.lernbiene.de">www.lernbiene.de</a> eigenständig auswählen und lerne Vor- und Nachteile der jeweiligen Seiten kennen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Antolin</li> <li>• unterschiedliche Kindersuchmaschinen</li> <li>• Google-Suchmaschine</li> </ul>
2.2 Informationsauswertung	Ich kann aus vielen Suchergebnissen die passenden auswählen.			
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Antolin</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Antolin</li> <li>• Kindersuchmaschinen wie <a href="http://www.blinde-kuh.de">www.blinde-kuh.de</a> o.ä.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Antolin</li> <li>• unterschiedliche Kindersuchmaschinen wie <a href="http://www.blinde-kuh.de">www.blinde-kuh.de</a>, <a href="http://www.lernbiene.de">www.lernbiene.de</a> eigenständig auswählen und lerne Vor- und Nachteile der jeweiligen Seiten kennen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Antolin</li> <li>• unterschiedliche Kindersuchmaschinen</li> <li>• Google-Suchmaschine</li> </ul>
2.3 Informationsbewertung	Ich kann zwischen Werbung und Information unterscheiden.			
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ich finde auf vorgegebenen Seiten meine Informationen und kann sie - auch durch Medien gestützt – wiedergeben.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ich finde gezielt mit Hilfe der Kindersuchmaschinen Informationen und kann diese zusammenfassend wiedergeben. (Stichwortzettel, Lernplakat, Skizze, Grafik....)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ich kann Medienbeiträge kritisch beleuchten und Werbung von Informationen trennen.</li> </ul>



2. 4 Informationskritik	Ich weiß, wann und wo ich mir Hilfe hole, wenn mir etwas aus dem Internet Angst macht.			
		<ul style="list-style-type: none"><li>• Wenn mir etwas komisch vorkommt, melde ich es meiner Lehrerin. Meinem Lehrer (ggfs. Unterrichtseinheit zur Sensibilisierung)</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Ich erkenne unangemessene und gefährdende Beiträge und melde diese meiner Lehrerin, meinem Lehrer</li><li>• Lernmodule NRW: <a href="http://www.internet-abc.de">www.internet-abc.de</a></li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Ich untersuche kritisch Angebote der Unterhaltungs- und Informationsmedien und erarbeite Regeln zum sinnvollen Umgang mit diesen.</li><li>• Lernmodule NRW: <a href="http://www.internet-abc.de">www.internet-abc.de</a></li></ul>



Konkrete Umsetzung des 2. Kompetenzbereichs „**Informieren und Recherchieren**“ in Unterrichtsbeispielen:

Ausdrücklich muss zu Beginn erwähnt werden, dass dieses der Beginn einer Sammlung ist, die im Laufe der Zeit und mit Nutzung der neuen Medien weiter gefüllt werden wird. In regelmäßigen Abständen wird diese Umsetzung evaluiert werden.

<b>Lernziel: Ich finde, was ich wissen will.</b>				
Unterrichtsfach	Jahrgang 1	Jahrgang 2	Jahrgang 3	Jahrgang 4
Deutsch	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Antolin</li> <li>• Lernwerkstatt</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Antolin</li> <li>• Lernwerkstatt</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Antolin</li> <li>• Lernwerkstatt</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Antolin</li> <li>• Lernwerkstatt</li> </ul>
Mathe	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lernwerkstatt</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lernwerkstatt</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lernwerkstatt</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lernwerkstatt</li> </ul>
Sachunterricht		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mit der Lernwerkstatt ins Internet auf vorgegebene Seiten</li> <li>• Mit Hilfe von einer Kindersuchmaschine z.B. <a href="http://www.blinde-kuh.de">www.blinde-kuh.de</a> Informationen suchen z.B. für Lernplakate</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mit Hilfe von unterschiedlichen Kindersuchmaschinen Informationen suchen, vergleichen und auswählen</li> <li>• Mit Hilfe von <a href="http://www.youtube.com">www.youtube.com</a> selbstständig vorgegebene Kurzfilme anschauen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mit Hilfe von unterschiedlichen Kindersuchmaschinen und Google Informationen suchen, vergleichen und auswählen</li> <li>• Mit Hilfe von <a href="http://www.youtube.com">www.youtube.com</a> Kurzfilme zu vorgegebenen Themen selbstständig suchen und anschauen</li> </ul>
Kunst		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mit Hilfe von einer Kindersuchmaschine z.B. <a href="http://www.blinde-kuh.de">www.blinde-kuh.de</a> Informationen über Maler, Kunstwerke, etc. suchen z.B. für Lernplakate</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mit Hilfe von einer Kindersuchmaschine z.B. <a href="http://www.blinde-kuh.de">www.blinde-kuh.de</a> Informationen über Maler, Kunstwerke, etc. suchen z.B. für Lernplakate</li> <li>• Mit Hilfe von <a href="http://www.youtube.com">www.youtube.com</a> selbstständig vorgegebene Kurzfilme anschauen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mit Hilfe von einer Kindersuchmaschine z.B. <a href="http://www.blinde-kuh.de">www.blinde-kuh.de</a> und Google Informationen über Maler, Kunstwerke, etc. suchen z.B. für Lernplakate</li> <li>• Mit Hilfe von <a href="http://www.youtube.com">www.youtube.com</a> Kurzfilme zu vorgegebenen Themen selbstständig suchen und anschauen</li> </ul>



Musik	•	• Mit Hilfe von einer Kindersuchmaschine z.B. <a href="http://www.blinde-kuh.de">www.blinde-kuh.de</a> Informationen über Musiker, Instrumente, etc. suchen z.B. für Lernplakate	• Mit Hilfe von einer Kindersuchmaschine z.B. <a href="http://www.blinde-kuh.de">www.blinde-kuh.de</a> Informationen über Musiker, Instrumente, etc. suchen z.B. für Lernplakate • Mit Hilfe von youtube selbstständig vorgegebene Kurzfilme anschauen	• Mit Hilfe von einer Kindersuchmaschine z.B. <a href="http://www.blinde-kuh.de">www.blinde-kuh.de</a> Informationen über Musiker, Instrumente, etc. suchen z.B. für Lernplakate • Mit Hilfe von youtube Kurzfilme zu vorgegebenen Themen selbstständig suchen und anschauen
Englisch	•	•	•	•
Sport	•	•	•	•
Religion	• Mit Hilfe von einer Kinderseite wie <a href="http://www.religion-entdecken.de">www.religion-entdecken.de</a> Informationen suchen	• Mit der Hilfe von einer Kinderseite wie <a href="http://www.religion-entdecken.de">www.religion-entdecken.de</a> Informationen suchen	• Mit Hilfe von einer Kinderseite wie <a href="http://www.religion-entdecken.de">www.religion-entdecken.de</a> Informationen suchen.	• Mit Hilfe von einer Kinderseite wie <a href="http://www.religion-entdecken.de">www.religion-entdecken.de</a> Informationen suchen.
Fächerübergreifend	•	•	•	•



## 6.3 Kommunizieren und Kooperieren

**Lernziel: Ich trete in Kontakt mit anderen.**

	Jahrgang 1	Jahrgang 2	Jahrgang 3	Jahrgang 4
3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse	Ich kann folgende digitale Geräte nutzen und mich mit anderen austauschen.			
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• PC/ Laptop</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• PC/ Laptop</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• PC/ Laptop</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• PC/ Laptop</li> </ul>
3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln	Ich verhalte mich so, wie ich auch behandelt werden will.			
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Regeln formulieren für eigenes Verhalten bei der Benutzung von digitalen Medien</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Regeln formulieren</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Regeln formulieren</li> <li>• Lernmodule NRW <a href="http://www.internet-abc.de">www.internet-abc.de</a></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Regeln kennen</li> <li>• Lernmodule NRW <a href="http://www.internet-abc.de">www.internet-abc.de</a></li> </ul>
3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft	Ich kenne geeignete Seiten, auf denen ich meine Meinung vertreten kann.			
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ich beachte gemeinsam entwickelte Gesprächsregeln</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ich beachte gemeinsam entwickelte Gesprächsregeln</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ich beachte gemeinsam entwickelte Gesprächsregeln</li> <li>• Ich kommuniziere im Netz funktionsangemessen (erzählen, informieren, argumentieren)</li> <li>• Ich bearbeite gemeinsam Aufgaben und treffe dort Verabredungen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ich beachte gemeinsam entwickelte Gesprächsregeln</li> <li>• Ich kommuniziere im Netz funktionsangemessen (erzählen, informieren, argumentieren)</li> <li>• Ich bearbeite gemeinsam Aufgaben und treffe dort Verabredungen</li> </ul>



3.4 Cybergewalt und Kriminalität	Ich weiß, wie ich mich bei Gewalt, Beleidigungen und Drohungen übers Internet verhalte.			<ul style="list-style-type: none"><li>• Ich kenne Verhaltensempfehlungen in Konfliktsituationen („Cybermobbing“)</li></ul>



Konkrete Umsetzung des 3. Kompetenzbereichs „**Kommunizieren und Kooperieren**“ in Unterrichtsbeispielen:

Ausdrücklich muss zu Beginn erwähnt werden, dass dieses der Beginn einer Sammlung ist, die im Laufe der Zeit und mit Nutzung der neuen Medien weiter gefüllt werden wird. In regelmäßigen Abständen wird diese Umsetzung evaluiert werden.

<b>Lernziel: Ich trete in Kontakt mit anderen.</b>				
Unterrichtsfach	Jahrgang 1	Jahrgang 2	Jahrgang 3	Jahrgang 4
Deutsch	•	•	•	•
Mathe	•	•	•	•
Sachunterricht	•	•	•	•
Kunst	•	•	•	•
Musik	•	•	•	•
Englisch	•	•	•	•
Sport	•	•	•	•
Religion	•	•	•	•
Fächerübergreifend	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Logineo</i></li> <li>• Lernplakat zu den digitalen Medien, das jedes Jahr erweitert wird</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Logineo</i></li> <li>• Lernplakat zu den digitalen Medien, das jedes Jahr erweitert wird</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Logineo</i></li> <li>• Lernplakat zu den digitalen Medien, das jedes Jahr erweitert wird</li> <li>• Tagebuch führen: regelmäßig Lernzuwachs festhalten</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Logineo</i></li> <li>• Lernplakat zu den digitalen Medien, das jedes Jahr erweitert wird</li> <li>• Tagebuch führen: regelmäßig Lernzuwachs festhalten</li> <li>• Elterninformation „Cybermobbing“</li> </ul>



## 6.4 Produzieren und Präsentieren

Lernziel: Ich gestalte mit digitalen Geräten.

	Jahrgang 1	Jahrgang 2	Jahrgang 3	Jahrgang 4
4.1 Medienproduktion und Präsentation	Ich habe schon mit folgenden Medienprodukten etwas gestaltet:			
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Microsoft Word</li> <li>• Bildbearbeitungsprogramm (z.B. Paint)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Microsoft Word</li> <li>• Bildbearbeitungsprogramm (z.B. Paint)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Microsoft Word</li> <li>• Bildbearbeitungsprogramm (z.B. Paint)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Microsoft Word</li> <li>• Bildbearbeitungsprogramm (z.B. Paint)</li> </ul>
4.2 Gestaltungsmittel	Ich weiß, wie ich mit Bildern, Schriften und Tönen bestimmte Wirkungen erziele.			
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ich vergleiche unterschiedliche Wirkung von Text-, Film- oder Hörfassung</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ich vergleiche unterschiedliche Wirkung von Text-, Film- oder Hörfassung</li> <li>• Ich beschreibe Vor- und Nachteile unterschiedlicher Medienprodukte</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ich vergleiche unterschiedliche Wirkung von Text-, Film- oder Hörfassung</li> <li>• Ich beschreibe Vor- und Nachteile unterschiedlicher Medienprodukte</li> </ul>
4.3 Quellendokumentation	Wenn ich Informationen, Bilder etc von anderen verwende, schreibe ich dazu, woher diese stammen			
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ich kennzeichne meine eigenen Werke mit meinem Namen.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ich kennzeichne meine eigenen Werke mit meinem Namen.</li> <li>• Wenn ich Bilder oder Texte anderer für meine Arbeit verwende, schreibe ich dazu, woher diese stammen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ich kennzeichne meine eigenen Werke mit meinem Namen.</li> <li>• Wenn ich Bilder oder Texte anderer für meine Arbeit verwende, schreibe ich dazu, woher diese stammen und versuche den Urheber herauszufinden</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ich kennzeichne meine eigenen Werke mit meinem Namen.</li> <li>• Wenn ich Bilder oder Texte anderer für meine Arbeit verwende, benenne ich den Urheber</li> </ul>



4.4 Rechtliche Grundlagen	Ich veröffentliche nicht ungefragt Bilder oder Informationen von anderen.			
		<ul style="list-style-type: none"><li>• Wenn ich Bilder oder Texte anderer für meine Arbeit verwende, schreibe ich dazu, woher diese stammen</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Wenn ich Bilder oder Texte anderer für meine Arbeit verwende, schreibe ich dazu, woher diese stammen und versuche den Urheber herauszufinden</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Wenn ich Bilder oder Texte anderer für meine Arbeit verwende, benenne ich den Urheber</li></ul>



Konkrete Umsetzung des 4. Kompetenzbereichs „Produzieren und Präsentieren“ in Unterrichtsbeispielen:

Ausdrücklich muss zu Beginn erwähnt werden, dass dieses der Beginn einer Sammlung ist, die im Laufe der Zeit und mit Nutzung der neuen Medien weiter gefüllt werden wird. In regelmäßigen Abständen wird diese Umsetzung evaluiert werden.

Lernziel: Ich gestalte mit digitalen Medien.				
Unterrichtsfach	Jahrgang 1	Jahrgang 2	Jahrgang 3	Jahrgang 4
Deutsch	•	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Microsoft Word</li> <li>- eigene Geschichte abschreiben</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Microsoft Word:</li> <li>- Geschichte (ab-) schreiben</li> <li>- Kreativer Umgang mit Schrift und Sprache (z.B. Gedicht; WordArt)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Microsoft Word</li> <li>- Geschichte (ab-) schreiben</li> <li>- Kreativer Umgang mit Schrift und Sprache (z.B. Gedicht; WordArt)</li> </ul>
Mathe	•	•	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Microsoft Word:</li> <li>Eigene Sachaufgaben aufschreiben</li> <li>• Microsoft Word</li> <li>-eigenes Sudoku herstellen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Microsoft Word</li> <li>Eigene Sachaufgaben aufschreiben</li> <li>• Microsoft Word</li> <li>- eigenes Sudoku herstellen</li> </ul>
Sachunterricht	•	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Microsoft Word:</li> <li>- Tagebuch führen z.B. Schmetterlinge beobachten</li> <li>- Texte für Lernplakate erstellen</li> <li>• Paint:</li> <li>- Bilder bearbeiten, z.B. Körper: Körperteile beschriften; Familie: Stammbaum erstellen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Microsoft Word:</li> <li>- Tagebuch führen z.B. Wetter beobachten</li> <li>- Texte für Lernplakate erstellen</li> <li>• Paint:</li> <li>- Bilder bearbeiten, z.B. Körper: Körperteile beschriften; Geografie: z. B. Länder beschriften auf Landkarte</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Microsoft Word:</li> <li>- Tagebuch führen z.B. eigener Lernzuwachs zum Thema Fahrrad</li> <li>- Texte für Lernplakate erstellen</li> <li>- (Abschluss-) Klassenzeitung erstellen</li> <li>• Paint:</li> <li>- Bilder bearbeiten, z.B. Körper: Körperteile beschriften; Geografie: z. B. Länder beschriften auf Landkarte</li> </ul>
Kunst	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Paint:</li> <li>- Bilder malen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Paint:</li> <li>- Bilder malen</li> <li>- Fotos verfremden</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Paint:</li> <li>- Bilder malen</li> <li>- Fotos verfremden</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Paint:</li> <li>- Bilder malen</li> <li>- Fotos verfremden</li> </ul>



Musik	•	•		
Englisch	•	•	•	•
Sport	•	•	•	•
Religion	•	•	•	•
Fächer-übergreifend	•	•	•	•



## 6.5 Analysieren und Reflektieren

**Lernziel: Ich denke über mein Medienverhalten nach.**

	Jahrgang 1	Jahrgang 2	Jahrgang 3	Jahrgang 4
5.1 Medienanalyse	Ich habe mir über die Vielfalt der Medien unserer Gesellschaft Gedanken gemacht und kenne deren Entwicklung.			
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Die Schülerinnen und Schüler setzen sich mit dem Thema „Fernsehen“ auseinander.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Die Schülerinnen und Schüler setzen sich mit der Entwicklung des Computers auseinander.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Die Schülerinnen und Schüler setzen sich mit der Entwicklung des Internets auseinander.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Die Schülerinnen und Schüler setzen sich mit mit der Entwicklung des Internets auseinander und analysieren Vor- und Nachteile.</li> </ul>
5.2 Meinungsbildung	Ich kenne Beispiele dafür, dass Medien meine Meinung beeinflussen.			



			<ul style="list-style-type: none"> <li>Die Schülerinnen und Schüler setzen sich mit Videobeiträgen (z.B. Werbung) auseinander: Was will mir dieser Beitrag sagen? Auch durch das Projekt Klasse 2000</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Die Schülerinnen und Schüler setzen sich kritisch mit Videobeiträgen und social media auseinander (Youtube, Facebook, WhatsApp)</li> <li>Sie erkennen, dass mit Beiträgen die Meinung anderer beeinflussen kann.</li> </ul>
5.3 Identitätsbildung	Ich weiß, wie Medien auf mich wirken können.			
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Die Schülerinnen und Schüler finden heraus, dass mediale Erzeugnisse (Bilder / Fotos) täuschen können.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Die Schülerinnen und Schüler merken, dass sie auf mediale Erzeugnisse (Bilder / Videos...) reagieren.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Die Schülerinnen und Schüler beschäftigen sich mit verschiedenen medialen Erzeugnissen (z.B. Videoclips, TV-Shows) und überlegen, wie diese ihre eigene Selbstwahrnehmung beeinflussen.</li> </ul>	
5.4 Selbstregulierte Mediennutzung	Ich kenne Möglichkeiten, die Häufigkeit und die Art meiner Mediennutzung zu kontrollieren.			
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Die Schülerinnen und Schüler setzen sich mit ihrem Medienverhalten (Fernsehen) auseinander und führen ein Fernseh-Tagebuch.</li> <li>Sie reflektieren ihr Medienverhalten.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Die Schülerinnen und Schüler setzen sich mit ihrem Medienverhalten (Fernsehen, Computer/Tablett) auseinander und führen ein Medien-Tagebuch.</li> <li>Sie reflektieren ihr Medienverhalten.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Die Schülerinnen und Schüler setzen sich mit ihrem Medienverhalten (Fernsehen, Computer/Tablett, Handy) auseinander und führen ein Medien-Tagebuch.</li> <li>Sie reflektieren ihr Medienverhalten und setzen sich ggf. eigene Ziele.</li> </ul>



Konkrete Umsetzung des 5. Kompetenzbereichs „**Analysieren und Reflektieren**“ in Unterrichtsbeispielen:

Ausdrücklich muss zu Beginn erwähnt werden, dass dieses der Beginn einer Sammlung ist, die im Laufe der Zeit und mit Nutzung der neuen Medien weiter gefüllt werden wird. In regelmäßigen Abständen wird diese Umsetzung evaluiert werden.

<b>Lernziel: Ich denke über mein Medienverhalten nach.</b>				
Unterrichtsfach	Jahrgang 1	Jahrgang 2	Jahrgang 3	Jahrgang 4
Deutsch	•	• Schreiben eines Medientagebuches (Fernsehverhalten)	• Schreiben eines Medientagebuches (Medienkonsum)	• Schreiben eines Medientagebuches (Medienkonsum) • Formulieren von Zielen zur reflektierten Mediennutzung
Mathe	•	•	•	•
Sachunterricht	•	•	•	•
Kunst	•	•	• Optische Täuschungsbilder anschauen, besprechen und eigene herstellen	• Optische Täuschungsbilder anschauen, besprechen und eigene herstellen
Musik	•	•	•	•
Englisch	•	•	•	•
Sport	•	•	•	•
Religion	•	•	•	•
Fächerübergreifend	•		•	•



## 6.6 Problemlösen und Modellieren

Lernziel: Ich kann programmieren.

	Jahrgang 1	Jahrgang 2	Jahrgang 3	Jahrgang 4
6.1 Prinzipien der digitalen Welt	Ich weiß, was ein Algorithmus ist und dass digitale Geräte und Computer mit diesen funktionieren.			
			<ul style="list-style-type: none"> <li>Ich weiß, dass digitale Geräte mit Algorithmen funktionieren.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ich weiß, dass digitale Geräte mit Algorithmen funktionieren.</li> </ul>
6.2 Algorithmen erkennen	Ich kenne Beispiele für Algorithmen.			
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Die Schüler lernen Apps und ihre Funktionsweise zum Thema „Programmieren“ (z.B. Scratch) kennen.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Die Schüler können einfache Algorithmen erkennen.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Die Schüler können die Programmierungen nachvollziehen.</li> </ul>
6.3 Modellieren und Programmieren	Folgendes habe ich selbst programmiert: _____			
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Die Schüler probieren die App eigenständig aus.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Die Schüler können vorgegebene Programmierungen kopieren.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Die Schüler können eigene Programmierungen vornehmen und andere verstehen.</li> </ul>
6.4 Bedeutung von Algorithmen	Ich weiß, dass die digitalen Geräte und Computer einen Einfluss auf mein Leben haben.			
				<ul style="list-style-type: none"> <li>Die Schüler überlegen, wie Algorithmen unser Leben beeinflussen können.</li> </ul>



Konkrete Umsetzung des 6. Kompetenzbereichs „**Problemlösen und Modellieren**“ in Unterrichtsbeispielen:

Ausdrücklich muss zu Beginn erwähnt werden, dass dieses der Beginn einer Sammlung ist, die im Laufe der Zeit und mit Nutzung der neuen Medien weiter gefüllt werden wird. In regelmäßigen Abständen wird diese Umsetzung evaluiert werden

<b>Ich kann programmieren.</b>				
Unterrichtsfach	Jahrgang 1	Jahrgang 2	Jahrgang 3	Jahrgang 4
Deutsch	•	•	•	•
Mathe	•	•	•	•
Sachunterricht	•	•	•	•
Kunst	•	•	•	•
Musik	•	•	•	•
Englisch	•	•	•	•
Sport	•	•	•	•
Religion	•	•	•	•
Fächerübergreifend	•	•	•	•



Die Umsetzung des Medienpasses an der Lierbergschule basiert auf den infrastrukturellen Voraussetzungen. Durch Ausbau der Infrastruktur, sollen die Umsetzung jedoch erleichtert, optimiert und vertieft werden.

## 7. Bedarfsanalyse

Um die unterrichtlichen Ziele erreichen zu können, ist eine entsprechende Ausstattung mit Multimediageräten Voraussetzung. Dazu gehören eine Vernetzung der genutzten Geräte über geeignete IT-Infrastrukturen und Cloudlösungen (wie Logineo NRW), ein geeigneter Internetzugang und entsprechende Unterrichtsmedien zur Präsentation wie auch eine neue Software zum Einsatz im Unterricht. Daher sollen die vorhandenen PCs der IST-Ausstattung durch iPads ersetzt werden. Dadurch kann das bisherige Konzept weiter durchgeführt und sogar ausgebaut werden.

### 7.1 Anschaffung von iPads

Mit 60 iPads könnten aufgrund der leichten Handhabbarkeit bereits die Schülerinnen und Schüler der 1. und 2. Klassen gleichzeitig an die oben beschriebenen unterrichtlichen Möglichkeiten herangeführt werden. Die Anzahl ergibt sich aus der maximalen Schülerzahl in einer Klasse plus ein zusätzliches Gerät für den Lehrer. Wünschenswert wären ebenfalls 5-6 iPads pro Klasse, um auch in Gruppenarbeit daran arbeiten zu können. Alle iPads benötigen außerdem eine Hülle, um im täglichen Gebrauch gegen mögliche Schäden geschützt zu sein. Außerdem sollte ein Tablet Stift zu jedem Gerät angeschafft werden. Die Tablets sollten in einem extra dafür vorgesehenen abschließbaren Schrank aufbewahrt werden können. Entsprechend benötigt man eine Ladestation, die direkt in den Schrank integriert sein sollte, um den Aufwand des Ladens der iPads gering zu halten.

### 7.2 LOGINEO NRW

Mit LOGINEO NRW wird eine webbasierte Arbeitsumgebung geschaffen, die neben dem Zugang zu digitalen Schulbüchern auch einen Zugang zu weiteren Lernmitteln und Lehrmaterialien bietet. LOGINEO NRW unterstützt den verantwortungsvollen Umgang mit personenbezogenen Daten und entspricht den Anforderungen des Datenschutzes.



### 7.3 EDMOND NRW

EDMOND steht für die Elektronische Distribution von Medien ON Demand in NRW. EDMOND NRW ist ein Downloadsystem für Bildungsmedien.

Es ist ein kostenloses Angebot für Lehrer und Schulen.

Zum Auftrag der Medienzentren in Nordrhein-Westfalen gehören insbesondere die Qualitätsverbesserung des Unterrichts durch den Einsatz der Medien und die digitale Anlage und Bereitstellung dieser Medien.

Die Vorteile des Einsatzes von EDMOND NRW-Medien sind:

- Kostenlose Bereitstellung von hochwertigen Medien für Ihren Unterricht
- Medien einfach und sicher downloaden oder bestellen
- Rechtssicherheit durch Lizenzierung

Man kann mit EDMOND z.B.:

- Filme schauen, daraus Standbilder ziehen,
- einen Film mit Mindmap strukturieren,
- Filme neu vertonen
- Wörter nachschlagen
- Aussprache überprüfen

### 7.4 Anschaffungsübersicht

- mindestens 60 iPads für den Gebrauch der Schülerinnen und Schüler in einem abschließbaren Schrank
- eine entsprechende Anzahl 60 robuste iPad-Hüllen und geeigneter Tablet Stifte
- Lade- und Transportstationen, die einen einfachen Transport garantieren
- flächendeckendes starkes WLAN in der ganzen Schule, um gleichzeitiges Arbeiten zu garantieren
- in allen 17 Klassen- und Computerräumen Touchboards.
- ausreichend große Projektionsflächen in allen Klassen
- alle benötigte Hard-und Software
- Zugang zu LOGINEO für alle Schülerinnen und Schülern und Lehrerinnen Und Lehrern
- 4 tragbare Beamer
- 4 Dokumentenkameras
- 2 Webcams (zur Durchführung von Zoom Konferenzen etc.)



- 1 Projektionsfläche (für den Blötter Weg)

Apps, die angeschafft werden sollten, um den medienkompetenzrahmen zu erfüllen:

- Scratch
- MovieMaker
- Audacity

Apps, die sinnvoll wären:

- Blitzrechnen,
- Zahlenzorro
- Zebra Schreibtabelle
- Zebra Lesen
- Anton Lernapp

## 8. Planungsschritte

Die Medienbeauftragten unserer Schule sind zuständig für die Pflege und Wartung der „digitalen Medien“. Probleme werden nach Meldung der KollegInnen immer schnell von den jeweiligen Medienbeauftragten der Schule behoben oder gegebenenfalls an den medienbeauftragten der Stadt gemeldet.

Alle Kolleginnen und Kollegen besitzen privat einen internetfähigen PC, der auch zur Unterrichtsvorbereitung genutzt wird. Darüber hinaus ist auch die Handhabung und Nutzbarkeit von iPads einigen KollegInnen bereits vertraut. Damit der Einstieg in die Arbeit mit dem iPad für alle Kolleginnen und Kollegen gleichermaßen handhabbar und für den Unterricht gewinnbringend erfolgen kann, könnte das Kollegium gemeinsam mit der Medienberatung NRW einen pädagogischen Tag durchzuführen. Darüber hinaus wollen wir voneinander lernen und uns gegenseitig unterstützen. In regelmäßigen Abständen sollen zukünftig neue mediale Geräte bzw. Anwendungen im Rahmen von Konferenzen vorgestellt und praktisch erprobt werden. Hierdurch wollen wir erreichen, dass Ängste der Lehrkräfte abgebaut und Fragen beantwortet werden.

Für die feste Integration digitaler Medien im Unterricht sehen wir folgende Bereiche als Fortbildungsbedarf:

- Anwendung und Fehlerbehebung bei iPads und Touchboards
- Nutzung des iPads als Visualizer
- Kennen lernen und Anwendung von didaktisch und fachlich sinnvollen Apps für den Unterricht in den Fächern, offenen Unterrichtsbeginn und für die Freiarbeit
- Lerntheiken mit Moodle erstellen



- Unterstützung des selbstständigen Lernens durch iPads
- zum Thema Datenschutz beim Arbeiten mit digitalen Plattformen, Apps usw.
- Cybermobbing, Jugendschutz
- Audio- und Videoschnitt
- Urheberrecht bei der Nutzung digitaler Medien

Sobald entschieden wurde, mit welcher onlinegebundenen Plattform das Kollegium arbeiten wird (LOGINEO NRW, o. ä.), besteht vermutlich in diesem Bereich Fortbildungsbedarf.

Die Anpassung und Erweiterung der Unterrichtsangebote für den überarbeiteten Medienpass NRW wird voraussichtlich im Schuljahr 2019/2020 kollegiumsintern durchgeführt

Die Fachkonferenzen arbeiten regelmäßig an den schulinternen Lehrplänen, um Medienkompetenzen gemäß dem Medienkompetenzrahmen NRW zu erweitern.

Letztendlich wird sich erst durch das Anschaffen der benötigten Hardware und der darauffolgenden Implementierung im Schulgebäude zeigen, welche Ideen, die sich daraus ableiten, umzusetzen sind, welche Probleme sich daraus ergeben und wie diese dann zu lösen sind. Nach organisatorischen Möglichkeiten nutzt das Kollegium auch gegenseitige Hospitationen, um Erfahrungen auszutauschen.

## 9. Evaluation

Um den Erfolg der schulischen Entwicklung zu sichern, ist es sinnvoll, die Umsetzung des Medienkonzeptes, in regelmäßigen Abständen, zu analysieren. Dazu sollen Befragungen der verschiedenen vom Entwicklungsprozess betroffenen Personengruppen (Lehrkräfte, SchülerInnen und Eltern) vorgenommen werden.