

# Medienkonzept

**„Grundlagen schaffen,  
Perspektiven fördern.“**



Städtische Gemeinschaftsgrundschule  
Hochfelder Markt  
St.-Johann-Str. 37  
47053 Duisburg

(Stand: Januar 2020)

**Ansprechpartner:**

**Schulleitung:** J. Poschen  
**Vertretung:** V. Stockhorst  
**Admin:** F. Derdzinski

# Inhaltsverzeichnis

<b>1. Einleitung</b> .....	<b>3</b>
2.1 Schulische Rahmenbedingungen.....	4
2.2 Lehrerinnen und Lehrer.....	4
2.3 Hardwareausstattung .....	4
2.4 Softwareausstattungen.....	4
2.5 Eltern und Elternarbeit.....	5
<b>3. Aktueller Entwicklungsstand</b> .....	<b>6</b>
3.1 laufende Maßnahmen und Prozesse.....	6
3.2 Aktuelle Umsetzungen in den Fächern:.....	8
<b>4. Verbindliche Vorgaben zur medialen Bildung</b> .....	<b>9</b>
<b>5. Rechtlicher Rahmen</b> .....	<b>11</b>
<b>6. Ausblick / Evaluierung</b> .....	<b>12</b>
<b>7. Benötigte Ausstattung</b> .....	<b>13</b>
<b>8. Bedarfe für das Kollegium</b> .....	<b>15</b>
8.1 Fortbildungen intern: .....	15
8.2 Fortbildungsbedarfe extern: .....	15

GGGS Hochfelder Markt

## 1. Einleitung

Im Fokus des Medienkonzepts steht das Ziel, die Schülerinnen und Schüler zu verantwortungsbewussten Nutzern von Medien zu erziehen.

Das besondere Augenmerk liegt in diesem Konzept in der Schulung der digitalen Medien.

Das Kind soll am Ende seiner Schullaufbahn in ein digital strukturiertes Arbeitsumfeld, aber auch in ein digital bestimmtes Alltagsleben entlassen werden. Das Ziel des Medienkonzeptes bildet die Basis der dazu notwendigen Ausbildung von Grundqualifikationen.

**„Grundlagen schaffen,  
Perspektiven fördern.“**

Die Lehrerinnen und Lehrer stehen dafür als Lernbegleiter beratend, begleitend und anleitend den Schülerinnen und Schülern zur Seite.

## 2. Voraussetzungen der Schule (IST-Stand)

### 2.1 Schulische Rahmenbedingungen

- Brennpunktschule,
- 400 Schülerinnen und Schüler in 16 Klassen,
- 98% Migrationsanteil,
- 50% der Erstklässler ohne/sehr geringe deutsche Sprachkenntnisse,
- hoher Anteil an neuzugewanderten Schülerinnen und Schülern,
- sprachliche Probleme vieler Schülerinnen und Schüler auch in der eigenen Muttersprache.

### 2.2 Lehrerinnen und Lehrer

- Vorbild im Umgang mit Medien,
- die Schülerinnen und Schüler behutsam und differenziert an Medien heranzuführen,
- die Schülerinnen und Schüler an die Nutzung von Medien heranzuführen,
- das Lernen um einen weiteren Lernraum erweitern,
- die Schülerinnen und Schüler an die Vor- und Nachteile von Medien heranzuführen,
- Aufklärung der Eltern auf Infoabenden zu den Themen:
  - Cybermobbing,
  - Missbrauch,
  - Datenschutz,
  - soziale Netzwerke.

### 2.3 Hardwareausstattung

- 18x PCs im Computerraum,
- 2x Computer in jeder Klasse,
- 4x Beamer und 4x Visualizer (je Jahrgang jeweils ein Gerät),
- 1x Lehrerlaptop,
- 1x Digitalkamera,
- Server: Ubuntu (Vernetzung aller Schulrechner).

### 2.4 Softwareausstattungen

- Lernwerkstatt Mühlenacker,

- Antolin,
- Mathepirat,
- Online-Grundschule (Schroedel),
- EDMOND,
- Klassenordner und Schülerordner auf *ubuntu*,
- Homepage der Schule.

### **2.5 Eltern und Elternarbeit**

- Eltern- und Schülerschaft unserer Schule ist zum Großteil nicht versiert in der Nutzung technischer Geräte (außer Handys),
- Einsatz und Umgang mit den Medien wird nicht reflektiert und auch nicht begleitet,
- Gefahren von Cybermobbing und Missbrauch werden zu Hause nicht behandelt,
- Keine kritische Hinterfragung von sozialen Netzwerken.



### 3. Aktueller Entwicklungsstand

#### 3.1 laufende Maßnahmen und Prozesse

Eckpfeiler	Durchgeführte Maßnahmen	Maßnahmen im Prozess
Unterrichtsentwicklung	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bestandsaufnahme:</li> <li>• Fachkonferenzen: Ideensammlung zum Einsatz unterschiedlicher Medien, Einbettung in Arbeitspläne und Planungen</li> <li>• Beobachtung: Bedürfnisse an unterstützenden Medien im Unterricht von Lehrern und Schülern</li> <li>• Evaluation der durchgeführten Arbeitspläne</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Evaluation und Überarbeitung aktueller Arbeitspläne</li> <li>• Vertiefung des Medienpasses NRW in die Arbeitspläne der einzelnen Fächer</li> </ul>
Fortbildungsplanung	<ul style="list-style-type: none"> <li>• externe Fortbildung für das LAP-Team</li> <li>• Kollegium intern: Vorstellung und Arbeit mit den Lernprogrammen und den neuen Medien</li> <li>• Sichtung des Bedarfs an Fortbildungen</li> <li>• Sichtung von Fortbildungsangeboten</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kollegium intern: Vorstellung und Arbeit mit den Lernprogrammen und den neuen Medien</li> <li>• Sichtung des Bedarfs an Fortbildungen</li> <li>• Sichtung von Fortbildungsangeboten</li> </ul>
Eltern	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Elternbriefe,</li> <li>• Informationen über die Homepage,</li> <li>• Ausdehnung der QR-Code-Nutzung</li> <li>• Elterninformation zu den Projekten der Schule</li> <li>• Elternarbeit im Elterncafe</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• bedürfnisorientierte Elternabende zum Thema digitale Medien:               <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Gefahren im Netz</li> <li>○ Sucht,</li> <li>○ Gefahren bei der Handynutzung,</li> <li>○ soziale Netzwerke</li> </ul> </li> </ul>
Fachkompetenz Lehrkräfte	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Schul-E-Mail- Accounts für jeden Lehrer</li> <li>• Nutzung der Angebote der Stadtbibliothek</li> <li>• Nutzung der Lernsoftware/-daten</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dokumentation von Verbindung von digitalen Hilfsmitteln oder Materialien im Unterricht zu den schulinternen Arbeitsplänen</li> <li>• Erste Programmiererfahrungen im Unterricht für die Kinder vermitteln („Mäuse“)</li> </ul>


	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Google-Drive Nutzung, als Ablage und Datenspeicherung von Arbeitsplänen und Materialien, Formulare etc. (ohne personenbezogene Daten)</li> <li>• Kompetenzvermittlung zur Textverarbeitung</li> <li>• grundlegende Kenntnis von Hard- und Softwarenutzung</li> <li>• Fotos für die Homepage</li> <li>• Nutzung von: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Beamer,</li> <li>○ Visualilzer,</li> <li>○ Kameras,</li> <li>○ Handys,</li> <li>○ (Tiger-)Tablets,</li> <li>○ Sprachwänden etc. für Unterrichtsinhalte</li> </ul> </li> <li>• Nutzung des Zeugnisprogramms „EasyGrade“,</li> <li>• Nutzung von „EasyPlan“ zur Stundenplanerstellung</li> <li>• Erstellung von LZK z.B. „Wroksheetcrafter“</li> <li>• Schuljahresabschlussfilm</li> </ul>	
<p>Fachkompetenz Schüler</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Internetrecherche</li> <li>• Erstellen von Dokumenten;</li> <li>• Nutzen von Lernsoftware</li> <li>• Schreibprogramme</li> <li>• Nutzung von Kamera und Audiogeräten</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• kritische Auseinandersetzung mit sozialen Netzwerken sowie sinnvoller, alltagstauglicher Nutzung</li> <li>• Gefahren der unterschiedlichen Nutzungsmöglichkeiten (Sucht etc.)</li> <li>• Präsentationen</li> </ul>

### 3.2 Aktuelle Umsetzungen in den Fächern:

Fach	Umsetzung	Medium	Kompetenz- erwartung																																																
Deutsch/ Sachunterricht	<ul style="list-style-type: none"> <li>• eigene Projektideen am Computer planen</li> <li>• gezielt Informationen im Internet sammeln               <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Lernplakate</li> <li>○ Bilder</li> </ul> </li> <li>• Arbeit mit einem Textverarbeitungsprogramm               <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Rezeptbuch erstellen</li> <li>○ Infotexte gestalten</li> </ul> </li> <li>• Chatprogramme:               <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Schulinternes Chatprogramm (Lernwerkstatt)</li> </ul> </li> <li>• Inhalte ansprechend dokumentieren               <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Formatierung von Texten (z.B. Schriftgröße, Schriftart)</li> </ul> </li> <li>• Bearbeiten der Texte und Präsentation der Ergebnisse auf der Homepage</li> <li>• Umgang mit der Homepage</li> </ul>	PC, Laptop, Beamer, interaktive Tafel,	 <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr><td colspan="4">Bedienen und Anwenden</td></tr> <tr><td>x</td><td>x</td><td>x</td><td>x</td></tr> <tr><td colspan="4">Informieren und Recherchieren</td></tr> <tr><td>x</td><td>x</td><td>x</td><td></td></tr> <tr><td colspan="4">Kommunizieren und Kooperieren</td></tr> <tr><td>x</td><td>x</td><td>x</td><td></td></tr> <tr><td colspan="4">Produzieren und Präsentieren</td></tr> <tr><td>x</td><td>x</td><td></td><td></td></tr> <tr><td colspan="4">Analysieren und Reflektieren</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td colspan="4">Problemlösen und Modellieren</td></tr> <tr><td></td><td></td><td>x</td><td>x</td></tr> </table>	Bedienen und Anwenden				x	x	x	x	Informieren und Recherchieren				x	x	x		Kommunizieren und Kooperieren				x	x	x		Produzieren und Präsentieren				x	x			Analysieren und Reflektieren								Problemlösen und Modellieren						x	x
Bedienen und Anwenden																																																			
x	x	x	x																																																
Informieren und Recherchieren																																																			
x	x	x																																																	
Kommunizieren und Kooperieren																																																			
x	x	x																																																	
Produzieren und Präsentieren																																																			
x	x																																																		
Analysieren und Reflektieren																																																			
Problemlösen und Modellieren																																																			
		x	x																																																
Mathe	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bauroboter Vorgangsbeschreibung zum Bauen dieser Türme</li> <li>• Erstellung von Diagrammen</li> <li>• „Programmiermäuse“               <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Erstellung eigener Planwege (Wegenetze/ Labyrinth)</li> <li>○ Programmierung einfacher und komplexerer Bewegungsabfolgen</li> </ul> </li> </ul>	Laptop, PC, interaktive Tafel, Kamera, iPads, programmierbare Mäuse	 <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr><td colspan="4">Bedienen und Anwenden</td></tr> <tr><td>x</td><td>x</td><td>x</td><td>x</td></tr> <tr><td colspan="4">Informieren und Recherchieren</td></tr> <tr><td></td><td>x</td><td>x</td><td>x</td></tr> <tr><td colspan="4">Kommunizieren und Kooperieren</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td colspan="4">Produzieren und Präsentieren</td></tr> <tr><td>x</td><td></td><td></td><td>x</td></tr> <tr><td colspan="4">Analysieren und Reflektieren</td></tr> <tr><td></td><td>x</td><td>x</td><td></td></tr> <tr><td colspan="4">Problemlösen und Modellieren</td></tr> <tr><td>x</td><td>x</td><td>x</td><td>x</td></tr> </table>	Bedienen und Anwenden				x	x	x	x	Informieren und Recherchieren					x	x	x	Kommunizieren und Kooperieren								Produzieren und Präsentieren				x			x	Analysieren und Reflektieren					x	x		Problemlösen und Modellieren				x	x	x	x
Bedienen und Anwenden																																																			
x	x	x	x																																																
Informieren und Recherchieren																																																			
	x	x	x																																																
Kommunizieren und Kooperieren																																																			
Produzieren und Präsentieren																																																			
x			x																																																
Analysieren und Reflektieren																																																			
	x	x																																																	
Problemlösen und Modellieren																																																			
x	x	x	x																																																



#### 4. Verbindliche Vorgaben zur medialen Bildung

	Vorgabe	Bereiche im Medienkompetenzrahmen
<b>Jahrgang 1 + 2</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Nutzung der Fachbegriffe:               <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Maus, Tastatur, Computer, Bildschirm</li> <li>○ Programmnamen</li> <li>○ Herunterfahren, Einschalten, Starten, Beenden</li> </ul> </li> <li>• Ein- und Ausschalten des Computers               <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Nutzung der Funktion: „Herunterfahren“</li> </ul> </li> <li>• Benutzung der Maus:               <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Handhaltung auf der Maus</li> <li>○ Benutzung der linken Maustaste</li> </ul> </li> <li>• Benutzung der Tastatur:               <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Funktion der „Enter-Taste“ kennen</li> <li>○ Nutzung der Buchstaben und Zahlentasten</li> </ul> </li> <li>• Nutzung des Kopfhörers:               <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Kopfhörer selbstständig anschließen</li> <li>○ Befehle auf dem Bildschirm bestätigen</li> </ul> </li> <li>• Starten und Beenden verschiedener Programme:               <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Lernwerkstatt</li> <li>○ Paint</li> </ul> </li> <li>• Lernwerkstatt selbstständig nutzen:               <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Klasse und Name selbstständig auswählen</li> </ul> </li> <li>• Nutzung der Sprachwand:               <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Bedienung der Funktion</li> </ul> </li> <li>• Benutzername und Passwort für Zugänge merken</li> </ul>	 <p>The matrix shows the following 'X' marks in the grid:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Bedienen und Anwenden: (1,1), (1,2)</li> <li>Kommunizieren und Kooperieren: (4,1)</li> <li>Produzieren und Präsentieren: (5,1)</li> <li>Analysieren und Reflektieren: (6,1)</li> <li>Problemlösen und Modellieren: (7,3), (7,4)</li> </ul>

	Vorgabe	Bereiche im Medienkompetenzrahmen																																																
<b>Jahrgang 3 + 4</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Befehle auf dem PC ausführen können: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Ordner anlegen</li> <li>○ Dateien speichern</li> <li>○ Dateien benennen/umbenennen</li> <li>○ Bilder speichern</li> <li>○ Gespeicherte Dateien wiederfinden</li> <li>○ Dateien/Bilder kopieren (Tastenkürzel)</li> </ul> </li> <li>• Eine Suchmaschine nutzen: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Blinde Kuh (Klasse 3+4)</li> <li>○ Frag Finn und Google (Klasse 4)</li> </ul> </li> <li>• Verhalten im Netz: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Was ist Missbrauch?</li> <li>○ Was ist Cybermobbing?</li> <li>○ Was ist Datenschutz?</li> <li>○ Was ist Privatsphäre?</li> <li>○ Wen frage ich, wenn ich Hilfe brauche?</li> </ul> </li> <li>• Programmierungen <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Was ist Programmieren?</li> <li>○ Programmieren im Alltag</li> <li>○ Programmieren an den „Mäusen“ <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Ohne Vorgaben</li> <li>▪ Mit festgelegten Wegstrecken</li> </ul> </li> </ul> </li> <li>• Informationen und Werbung <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Woran erkenne ich Werbeseiten?</li> <li>○ Woran erkenne ich seriöse Informationen („Fake-News“)</li> </ul> </li> <li>• Textverarbeitungsprogramm nutzen <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Schriftgröße und Art festlegen</li> <li>○ Groß- und Kleinschreibung nutzen</li> <li>○ Rechtschreibkorrektur nutzen</li> </ul> </li> </ul>	<table border="1"> <tr> <td colspan="4" style="background-color: #00FF00; text-align: center;">Bedienen und Anwenden</td> </tr> <tr> <td style="background-color: #00FF00;"></td> <td style="background-color: #00FF00;"></td> <td style="background-color: #00FF00; text-align: center;">X</td> <td style="background-color: #00FF00; text-align: center;">X</td> </tr> <tr> <td colspan="4" style="background-color: #FFA500; text-align: center;">Informieren und Recherchieren</td> </tr> <tr> <td style="background-color: #FFA500; text-align: center;">X</td> <td style="background-color: #FFA500; text-align: center;">X</td> <td style="background-color: #FFA500; text-align: center;">X</td> <td style="background-color: #FFA500; text-align: center;">X</td> </tr> <tr> <td colspan="4" style="background-color: #0070C0; text-align: center;">Kommunizieren und Kooperieren</td> </tr> <tr> <td style="background-color: #0070C0;"></td> <td style="background-color: #0070C0; text-align: center;">X</td> <td style="background-color: #0070C0;"></td> <td style="background-color: #0070C0;"></td> </tr> <tr> <td colspan="4" style="background-color: #FF0000; text-align: center;">Produzieren und Präsentieren</td> </tr> <tr> <td style="background-color: #FF0000; text-align: center;">X</td> <td style="background-color: #FF0000; text-align: center;">X</td> <td style="background-color: #FF0000;"></td> <td style="background-color: #FF0000; text-align: center;">X</td> </tr> <tr> <td colspan="4" style="background-color: #FFFF00; text-align: center;">Analysieren und Reflektieren</td> </tr> <tr> <td style="background-color: #FFFF00;"></td> <td style="background-color: #FFFF00; text-align: center;">X</td> <td style="background-color: #FFFF00; text-align: center;">X</td> <td style="background-color: #FFFF00;"></td> </tr> <tr> <td colspan="4" style="background-color: #800080; text-align: center;">Problemlösen und Modellieren</td> </tr> <tr> <td style="background-color: #800080; text-align: center;">X</td> <td style="background-color: #800080; text-align: center;">X</td> <td style="background-color: #800080; text-align: center;">X</td> <td style="background-color: #800080; text-align: center;">X</td> </tr> </table>	Bedienen und Anwenden						X	X	Informieren und Recherchieren				X	X	X	X	Kommunizieren und Kooperieren					X			Produzieren und Präsentieren				X	X		X	Analysieren und Reflektieren					X	X		Problemlösen und Modellieren				X	X	X	X
Bedienen und Anwenden																																																		
		X	X																																															
Informieren und Recherchieren																																																		
X	X	X	X																																															
Kommunizieren und Kooperieren																																																		
	X																																																	
Produzieren und Präsentieren																																																		
X	X		X																																															
Analysieren und Reflektieren																																																		
	X	X																																																
Problemlösen und Modellieren																																																		
X	X	X	X																																															

## 5. Rechtlicher Rahmen

### Internes Curriculum „Medienpass der GGS Hochfelder Markt“

Die GGS Hochfelder Markt orientierte sich an den Inhalten des *Medienpasses NRW*. Aufgrund der Struktur der Schülerschaft ist ein verbindliches Erreichen am unteren Rand der Vorgaben anzustreben.

Die Medienkompetenz wird unterrichtsimmanent weiterentwickelt. Inhalte des Medienpasses fließen mehrheitlich in den fächerübergreifenden Unterricht mit ein und werden spirallcurriculär erweitert. So können Kompetenzen jahrgangsübergreifend erworben und gefestigt werden.

Darüber hinaus orientiert sich dieses Konzept am *Medienkompetenzrahmen NRW*:

 <b>MEDIENKOMPETENZ RAHMEN NRW</b>					
1. BEDIENEN UND ANWENDEN	2. INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN	3. KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN	4. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN	5. ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN	6. PROBLEMLÖSEN UND WIRKSAMKEITEN
<b>1.1 Medienausstattung (Hardware)</b> Ich kenne verschiedene digitale Geräte und weiß, wie ich sie anwende. Ausprobiert habe ich:	<b>2.1 Informationsrecherche</b> Ich kenne Suchmaschinen und weiß, was ich dort eingabe.	<b>3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse</b> Ich kann digitale Geräte nutzen, um mich mit anderen auszutauschen.	<b>4.1 Medienproduktion und Präsentation</b> Ich habe schon folgende digitale Medienprodukte gestaltet:	<b>5.1 Medienanalyse</b> Ich kenne die Vielfalt der Medien in unserer Gesellschaft und deren Entwicklung.	<b>6.1 Prinzipien der digitalen Welt</b> Ich weiß, dass ein Algorithmus ein Befehl ist. Dadurch funktionieren Geräte und Computer.
<b>1.2 Digitale Werkzeuge</b> Ich kann die Apps und Programme der Geräte bedienen. Mit folgenden Programmen / Apps habe ich gearbeitet.	<b>2.2 Informationsauswertung</b> Ich kann aus vielen Suchergebnissen die passenden auswählen.	<b>3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln</b> Ich verhalte mich anderen gegenüber so, wie auch ich behandelt werden will.	<b>4.2 Gestaltungsmittel</b> Ich weiß, wie ich mit Bildern, Schriftarten und Tönen bestimmte Wirkungen erziele.	<b>5.2 Medienbildung</b> Ich kenne Beispiele dafür, dass Medien meine Meinung beeinflussen.	<b>6.2 Algorithmen erkennen</b> Ich kenne Beispiele für Algorithmen auch in meinem Alltag.
<b>1.3 Datenorganisation</b> Ich kann Daten sicher speichern und wiederfinden.	<b>2.3 Informationsbewertung</b> Ich kann zwischen Werbung und Information unterscheiden.	<b>3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft</b> Ich kenne geeignete Stellen, auf denen ich als Kind meine Meinung äußern kann.	<b>4.3 Quelldokumentation</b> Wenn ich Bilder oder Texte für meine Arbeit verwende, schreibe ich dazu, woher diese stammen.	<b>5.3 Identitätsbildung</b> Ich weiß, wie z.B. Computerspiele und Soziale Medien auf mich wirken können.	<b>6.3 Modellieren und Programmieren</b> Folgendes habe ich schon selbst programmiert:
<b>1.4 Datenschutz und Informationssicherheit</b> Meine persönlichen Daten gehören mir! Ich schütze mich, indem ich diese nicht überlegt im Netz eingabe.	<b>2.4 Informationskritik</b> Ich weiß, wann und wo ich mir Hilfe hole, wenn mir etwas im Internet Angst macht.	<b>3.4 Cybergewalt und -kriminalität</b> Ich weiß, wie ich mich bei Gewalt, Beleidigungen und Drohungen im Internet verhalte.	<b>4.4 Rechtliche Grundlagen</b> Ich veröffentliche nicht ohne Erlaubnis Bilder oder Informationen von anderen.	<b>5.4 Selbstregulierte Mediennutzung</b> Ich kenne Möglichkeiten, die Häufigkeit und die Art meiner Mediennutzung zu kontrollieren.	<b>6.4 Bedeutung von Algorithmen</b> Ich kenne Beispiele dafür, wie digitale Geräte und Computer mein Leben beeinflussen.

Medienberatung NRW

LVR  
Qualität für Menschen

LWL  
Für alle Menschen  
Für Vielfalt und Leben

lfm:  
Landesinstitut für Medien- und Informationswissenschaft (LFM)

Ministerium für  
Schule und Bildung  
des Landes Nordrhein-Westfalen

## 6. Ausblick / Evaluierung

„Medienbildung ist ein verbindlicher Teil der Inhalte der Lehrpläne aller Schularten und Jahrgangsstufen.“

Die gemeinsame Erklärung „Schule in der digitalen Welt“ benennt vier Handlungsfelder:

- Medienkompetenz,
- 2. curriculare Entwicklung,
- 3. Infrastruktur und Ausstattung, digitale Lernmittel und
- 4. Beratung und Qualifizierung),

in denen die Kommunen und das Land gemeinsame Ziele formulieren und dafür die entsprechenden Ressourcen bereitstellen.

(Pressemitteilung: Gute Schule 2020 aus dem Jahr 2016).

Das Medienkonzept der GGS Hochfelder Markt ist auf vier Jahre ausgelegt und umfasst somit einen gesamten Zyklus an der Grundschule. Eine Evaluation nach Ablauf ermöglicht dadurch einen komplexen Überblick über alle Jahrgangsstufen und gewährleistet die Anpassung des Konzepts hinsichtlich:

- Integration in die Arbeitspläne in den Fächern,
- Umsetzung der medialen Kompetenzen in Bezug auf:
  - Interne Vorgaben (s. Punkt 4.),
  - Schulentwicklung im Brennpunkt (s. Punkt 2.1),
  - Medienpass NRW,
  - Medienkompetenzrahmen NRW,
- benötigte mediale Ausstattung (s. Punkt 7).

Um die aktuellen Inhalte des schulinternen Mediencurriculums umsetzen zu können, bedarf es neben einem kompetenten Kollegium (s. Punkt 8) eine an dieses Curriculum angepasste technische Ausstattung (s. Punkt 7).

Gremium	Beschluss am:
Lehrerkonferenz	
Schulkonferenz	

## 7. Benötigte Ausstattung

Priorität	Ausstattung	Anzahl
1	<b>Ausstattung des PC-Raumes mit Arbeitsplätzen:</b> Bereitstellung eines Arbeitsplatzes für jedes Kind aus der Klasse (keine doppelte Besetzung von Arbeitsplätzen) zur effizienteren Übung mit dem Umgang.	<b>8x</b>
1	<b>Schaffung von Infrastruktur:</b> Bereitstellung aller erforderlichen Anschlüsse im PC-Raum, um Platz für mindestens 26 Arbeitsplätze inklusive Internet zu bieten.	<b>1x</b>
2	<b>Server:</b> Bereitstellung eines geeigneten Serversystems, um den Lehrern auch außerhalb der Schule Zugriff auf wichtige Informationen zu gewähren (aktuell nur Intranet).	<b>1x</b>
2	<b>Verlinkungssoftware:</b> Schaffung eines „Master-PCs“ zur Kontrolle, Überwachung und Steuerung (Updates) aller Computer im Schulnetzwerk (ausgenommen Verwaltung).	<b>1x</b>
1	<b>Verbesserung des LAN-Netzwerkes:</b> Das Netzwerk ist weder dauerhaft noch ausreichend belastbar sowohl bei Abruf kleinerer oder größerer Datenpakete (Ladzeiten).	<b>1x</b>
3	<b>W-LAN Netzwerk:</b> Kein W-LAN Netzwerk in der Schule vorhanden. Eine adäquate Nutzung von mobilen Endgeräten ist nicht möglich.	<b>1x</b>
4	<b>Lehrerlaptops:</b> Angemessene Präsentationsmöglichkeit von verschiedensten Inhalten (Videos, Präsentationen, Audios, Filme, Internetergebnisse).	<b>4x</b>
8	<b>mobile Endgeräte für Schüler:</b> Lernen den Umgang mit einem mobilen Endgerät (z.B. Laptop oder Tablet) und erstellen eigener Präsentationen oder Ergebnisse.	<b>26x</b>
1	<b>angemessene Kopfhörer für jeden PC Arbeitsplatz:</b> Nutzung von Audioprogrammen z.B. Wortübungen in der Lernwerkstatt. Adäquate Kopfhörer dienen der Konzentration auf die Übung, störende Geräusche von außerhalb müssen ausgefiltert werden können.	<b>60x</b>
5	<b>transportable Lautsprecher:</b> Das Abspielen von Medien über den Beamer oder Audioplayer ist für eine angemessene Lautstärke nötig (integrierte Lautsprecher in den Beamern reichen nicht für eine ganze Klasse).	<b>4x</b>
6	<b>Bluetooth Lautsprecher:</b> Nutzung zur einfachen Handhabung von mobilen Endgeräten, z.B. Abspielen von Audiodateien über Handy oder Tablet zur schnellen Wiedergabe kurzer Sequenzen. Dient vor allem der Optimierung von Unterrichtsabläufen.	<b>2x</b>
7	<b>Geeignete Digitalkamera:</b> Nutzung zur Gestaltung von Videoprojekten, Bilder für die Homepage oder Pressearbeit. Sicherstellung der Einhaltung der Datenschutzerklärung (Fotos über mobile Endgeräte schwierig)	<b>2x</b>

9	<p><b>Interaktive Tafeln:</b>          Einbeziehung der Digitalisierung in den alltäglichen Schulbetrieb:          Umgang mit sensibler Elektronik          Nutzung angemessener Liniaturen im Unterricht          Keine Beschränkung auf Tafelvorgabe (z.B. Größe der Kästchen)          Übersicht:          Kinder in den hintersten Reihen können Tafelbilder auch sehen          Überlagerung von Bildern zur Verdeutlichung          Speicherung von Schülerarbeiten          Speicherung und Abruf von Tafelbildern          Wiedergabe von Video- und Audiodateien          Wiedergabe von Unterrichtsmaterial          Vorbereiteter Lehrermaterialien          Vorbereiteter Schülermaterialien          Umweltaspekt:          Keine Kreide (Kreidestaub)          Keine Schwämme (Wasser)</p>	17x
2	<p><b>Lehrerarbeitsplätze:</b>          Schaffung eines adäquaten Arbeitsplatzes zur Erhaltung der Lehrgesundheit bei der Arbeit an den Computern durch:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Angemessene Stühle (höhenverstellbar)</li> <li>• Angemessene Tische (höhenverstellbar, Kabelleiste)</li> <li>• Angemessene Arbeitscomputer (veraltete Computer)</li> </ul>	2x
4	<p><b>Projektionswagen:</b>          Dienen der festen Installation von Laptop, Beamer und Visualizer zur sicheren Nutzung der Materials bei Präsentationen in den Klassen (offene Anschlüsse und Kabel in der Klasse) und ermöglichen einen schnelleren Einsatz in den Klassen und den Wechsel dazwischen (Auf- und Abbau)</p>	4x
9	<p><b>programmierbare Drohne:</b>          Dient der Verdeutlichung von Programmierprozessen im dreidimensionalen Raum (Erweiterung von den Programmiermäusen). Programmierung erfolgt am PC und muss dann auf die Drohne übertragen werden.</p>	2x
9	<p><b>programmierbare Software:</b>          Programme zum Üben der Programmierfertigkeiten in einem eigenen Spiel. Ausnutzung des Spielumwelt, um Programmiersprache für die Kinder sichtbar zu machen.</p>	1x

## 8. Bedarfe für das Kollegium

### 8.1 Fortbildungen intern:

- Umgang mit Ubuntu
- Umgang mit Textverarbeitungsprogrammen
  - Word/ Exel/ Powerpoint
  - Libre Office
- Datensicherung und Weitergabe
- Umgang mit den programmierbaren Mäusen

### 8.2 Fortbildungsbedarfe extern:

- **Kompetenzteam:**
  - Sicherer Umgang mit dem Internet in der Grundschule
  - Arbeiten mit der Lernwerkstatt 9 von Mühlacker
  - Einführung in die Arbeit mit dem Hör-Koffer
  - Textverarbeitung im Deutschunterricht
  - Arbeiten mit Open Office in der Grundschule
  - Wirklich oder Virtuell? Lernen mit Medien im NW- Unterricht
  - iPad Koffer – Basics
  - iPad – Einsatz im Unterricht der Grundschule
- **andere:**
  - Easygrade und Easyplan
  - Umgang mit IServ
    - Kollegium
    - Administrator
  - Schulung zum Umgang mit Programmiersoftware
    - Programme
    - Drohnen