

Medienkonzept

Diesterwegschule



Inhalt

1. Leitbild	3
2. Rahmenbedingungen	3
3. Ziele des Medienkonzepts - Unterrichtsentwicklung.....	4
3.1 Aussagen zur Unterrichtsentwicklung.....	4
3.1.1 Lernen mit Medien	4
3.1.2 Lernen über Medien.....	5
3.2 Unterricht konkret – Medienkompetenzrahmen.....	5
4. Ausstattung	10
4.1 Ist-Zustand.....	10
4.2 Ausstattungsplanung.....	10
5. Fortbildungsplanung.....	10

“Da die Digitalisierung auch außerhalb der Schule alle Lebensbereiche und – in unterschiedlicher Intensität – alle Altersstufen umfasst, sollte das Lernen mit und über digitale Medien und Werkzeuge bereits in den Schulen der Primarstufe beginnen. Durch eine pädagogische Begleitung der Kinder und Jugendlichen können sich frühzeitig Kompetenzen entwickeln, die eine kritische Reflektion in Bezug auf den Umgang mit Medien und über die digitale Welt ermöglichen.”

KMK Strategiepapier, 12/2016¹

1. Leitbild

Die heutige Welt, das Arbeitsleben, das private Umfeld – alles ist geprägt von digitalen Technologien und Neuen Medien. Kinder als auch Erwachsene stehen diesbezüglich vor neuen Herausforderungen. Immer mehr Grundschüler*innen nutzen Medien regelmäßig schon in ihrem privaten Umfeld: Sie chatten über Messengerdienste, spielen Onlinespiele und nutzen ihr Handy nahezu täglich. Gefahren, die von diesen Medien ausgehen, sind ihnen meist nicht bewusst. Daher wird es immer wichtiger, schon in der Grundschule den Schüler*innen Erfahrungen mit diesen Technologien zu ermöglichen, Grenzen aufzuzeigen und auch technisches Wissen zu vermitteln. Dieses Medienkonzept legt für die Diesterwegschule verbindliche Inhalte zum Einsatz analoger und digitaler Technologien im Unterricht fest - unter Berücksichtigung des Medienkompetenzrahmens.

2. Rahmenbedingungen

2016 verpflichteten sich alle Bundesländer – ausgehend von dem Kompetenzmodell „Kompetenzen in der digitalen Welt“ der Kultusministerkonferenz - einen medialen Schwerpunkt im Bereich der Bildung zu setzen.² NRW entwickelte daraus den Medienkompetenzrahmen³, der den Schulen alle Kompetenzbereiche aufzeigt, die den Schüler*innen im Laufe ihrer Schulzeit vermittelt werden sollen. Für die Grundschulen wurde auf der Grundlage des Medienkompetenzrahmens der Medienpass NRW entwickelt. Der Medienpass NRW listet diese Kompetenzen auf und ist in kindgerechter Art geschrieben. Er bietet den Schüler*innen und den Lehrkräften eine gute Orientierung über die zu erwerbenden Kompetenzen. Deswegen haben wir uns an der Diesterwegschule entschieden, für jedes Kind einen Medienpass NRW anzuschaffen. Dieser begleitet das Kind durch die Grundschulzeit. Auch in den aktuellen Lehrplänen ist die Einbeziehung digitaler Medien schon jetzt in fast allen Fächern intendiert und wird in den neuen Lehrplänen (ab Sommer 2022) noch deutlich stärker verankert werden. Selbst die angehenden Lehrkräfte (LAA) sind dazu verpflichtet, in ihren Unterrichtsbesuchen Medien einzusetzen. Und damit sind nicht die

¹ KMK – Bildung in der digitalen Welt. Strategie der Kultusministerkonferenz. S. 6
https://www.kmk.org/fileadmin/Dateien/pdf/PresseUndAktuelles/2017/Digitalstrategie_KMK>Weiterbildung.pdf. Aufgerufen am 25.03.2020.

² vgl. <https://medienkompetenzrahmen.nrw/> Aufgerufen am 24.03.2020.

³ vgl. <https://medienkompetenzrahmen.nrw/> Aufgerufen am 25.03.2020.

bereits bekannten, traditionellen Medien gemeint, wie CD-Player, Videorekorder und OHP-Projektor. Das Verankern von Neuen Medien – PC, Tablet, Internet - in der Schule ist nun unabdingbar. Schüler*innen sollen lernen, wie digitale Technologien genutzt werden können, welche Technik sich dahinter verbirgt und sie sollen sich kritisch mit den Technologien auseinandersetzen. Diese neuen Anforderungen an Schule machen es nun nötig, die mediale Ausstattung zu reflektieren und zu erweitern. Mit, von, durch und über Medien etwas zu lernen, soll ein Bestandteil schulischen Lernens werden. Die digitalen Medien sollen die Schüler*innen im Ausbau ihrer Medienkompetenz unterstützen. Das Lernen soll zeitgemäß und effektiv mit Medien ergänzt werden, so dass sich die Schüler*innen eine verantwortungsvolle, (selbst)kritische und kreative Medienkompetenz aneignen können. Dabei beachten wir als Schule die Bedürfnisse und Interessen unserer Schüler*innen, haben ihre Vorerfahrungen im Blick und sind gewillt, mögliche Erfahrungen und Kenntnisse im Unterricht zu nutzen und zu erweitern.

3. Ziele des Medienkonzepts - Unterrichtsentwicklung

3.1 Aussagen zur Unterrichtsentwicklung

In naher Zukunft wird die Diesterwegschule auf Grundlage des Medienpasses NRW die Nutzung digitaler Medien in ihren schulinternen Fachlehrplänen verankern, so dass sich alle Schüler*innen am Ende der Grundschulzeit eine Grundlage an Medienkompetenz aneignen können. Es soll allerdings kein reiner Medienunterricht stattfinden, sondern das Nutzen von Medien wird mithilfe der Lehrpläne in die Unterrichtsfächer integriert.

3.1.1 Lernen mit Medien

Ein Leben ohne digitale Geräte ist heutzutage nicht mehr vorstellbar. Daher ist es wichtig, dass die Kinder frühzeitig schon den Umgang mit Neuen Medien lernen. Aber nicht nur das Lernen des Umgangs mit diesen ist wichtig, sondern auch das Lernen über den Nutzen, den die Neuen Medien uns bieten. Häufig ist es so, dass die Kinder schon in der Grundschule wissen, wie Videos bei YouTube angeschaut werden oder wie soziale Plattformen funktionieren. Sie wissen aber eher selten,

- dass es gute Lernapps gibt,
- dass das Programm *Sprachmemo* die Möglichkeit bietet, Interviews aufzunehmen, um so auch die eigene Stimme erfahren zu können,
- dass mit der App *Bookcreator* Filme mithilfe der Kamera gemacht werden können usw..

Der sinnvolle Nutzen der Endgeräte für den Alltag und für das Lernen sollte daher schon frühzeitig vermittelt werden, damit das Gerät nicht nur als Spielzeug erfahren wird. Primär sollen die Kinder dadurch natürlich ihre Medienkompetenz ausbauen beziehungsweise erwerben. Durch das Nutzen dieser Medien im Unterricht kann aber auch die Vermittlung fachlichen Wissens in allen Lernbereichen verbessert werden, da Lernprozesse anders gestaltet werden können und so das Lernen motivierender für die Kinder werden kann. Folgendes ist möglich:

- Lernprozesse neugestalten
- Lernprozesse „anders“ dokumentieren
- gemeinsam mit anderen Schülern zusammenarbeiten
- Lernangebote eigenständig bearbeiten
- Medienprodukte gestalten

3.1.2 Lernen über Medien

Damit Kinder *mit* Medien lernen können, sollten sie wissen, wie Medien funktionieren, welche Chancen aber auch Gefahren sie uns bieten und welches Medium für welchen Lernprozess sinnvoll ist – sie müssen also auch vieles *über* die Medien lernen. Das Starten eines Laptops/PCs/Tablets, das Öffnen von Programmen, der Umgang mit der Computermaus/der Tastatur/dem Touchbildschirm – all diese Fertigkeiten müssen frühzeitig vermittelt werden. Ebenfalls muss mit den Kindern über einen sicheren, reflektierten und selbstbestimmten Umgang mit digitalen Medien gesprochen werden, so dass sie die Gefahren des Internets einzuschätzen wissen.

3.2 Unterricht konkret – Medienkompetenzrahmen

2016 entwickelte das Land Nordrhein-Westfalen den Medienkompetenzrahmen⁴, der den Schulen alle Kompetenzbereiche aufzeigt, die den Schüler*innen im Laufe ihrer Schulzeit vermittelt werden sollen. Der Medienkompetenzrahmen beinhaltet sechs Kompetenzbereiche, die jeweils vier untergeordnete Kompetenzen beinhalten. Somit gibt es insgesamt 24 Teilkompetenzen, die die Schüler*innen am Ende ihrer Schulzeit erwerben sollen. „Die Initiative »Medienpass NRW« wurde 2011 durch die Landesregierung, die Landesanstalt für Medien NRW (LfM) und die Medienberatung NRW ins Leben gerufen.“⁵ Der Medienpass NRW listet diese 24 Teilkompetenzen auf und ist in kindgerechter Art geschrieben. Langfristig ist es das Ziel, die 24 Teilkompetenzen verbindlich Fächern und Unterrichtsvorhaben zuzuordnen. Im Folgenden wird aufgelistet, welche Unterrichtsvorhaben an der Diesterwegschule bereits welchen Kompetenzen zugeordnet wurden. Die praktische Erfahrung und die daraus resultierte Reflexion wird aufzeigen, ob diese Zuordnungen praktikabel und machbar sind oder ob gegebenenfalls noch Weiterentwicklungen/Änderungen stattfinden müssen.

⁴ vgl. <https://medienkompetenzrahmen.nrw/> Aufgerufen am 25.03.2020.

⁵ Leitfaden zum Medienpass NRW. Hrsg. von der Medienberatung NRW. S. 3

Bedienen und Anwenden

<p>Ich kenne verschiedene digitale Geräte und weiß, wie ich sie anwende.</p>	<p>Schuleingangsphase:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Computerführerschein (Anschalten, Ausschalten, Anmelden, Abmelden) - Benennung der PC/Laptop-Teile (Tastatur, Maus, Bildschirm) - einfache Funktionen der digitalen Tafel kennenlernen durch Beobachten und eigenes Handeln - einfaches Nutzen von Schreibprogrammen - Speichern von Dateien und diese zu einem späteren Zeitpunkt wiederfinden - Kennenlernen der Programme/Homepages „Lernwerkstatt“, („Blitzrechnen“), „Antolin“, „Zahlenzorro“, „Padlet“, „Sag es auf Deutsch“ (DaZ) - Kennenlernen und Nutzen der Apps „Anton“, „Bookcreator“, „Kamera“ - Passwort/Login Daten kennen z.B. vom Laptop oder von Apps („Anton“) - Teilnahme an Videokonferenzen („Jitsi Meet“) (Mikrofon, Kamera, Ein- und Auswahl) <p>Klasse 3 und 4:</p> <ul style="list-style-type: none"> - vertiefendes Nutzen von Schreibprogrammen (Schrift ändern, Größe/Farbe ändern, Passagen/Bilder einfügen) - ein sicheres Passwort kennen und festlegen/den richtigen Umgang mit einem Passwort kennen (nicht aufschreiben etc.) - digitale Schnitzeljagd mit der App „Biparcour“ durchführen (z.B. zum Thema: Sicherheit im Schulgebäude) - Kennenlernen der App „IMovie“ und diese ausprobieren - Teilnahme an Videokonferenzen (zusätzlich: Nutzen der Chatfunktion)
<p>Ich kann die Apps und Programme der Geräte bedienen.</p>	
<p>Ich kann Dateien sicher speichern und wiederfinden.</p>	
<p>Meine persönlichen Daten gehören mir! Ich schütze mich, indem ich diese nicht unüberlegt im Netz eingebe.</p>	

Informieren und Recherchieren	
Ich kenne Suchmaschinen und weiß, was ich dort eingebe.	<p>Schuleingangsphase:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Webbrowser öffnen - erstes Kennenlernen von Kindersuchmaschinen (fragFinn, Blinde Kuh, Helles Köpfchen) (hier noch angeleitetes Suchen: z.B. im Fach Deutsch oder Sachunterricht zum Thema Steckbrief erstellen) - Kindernachrichten lesen - digitale Buchausleihe kennenlernen („Onleihe“ App) <p>Klasse 3 und 4:</p> <ul style="list-style-type: none"> - selbständiges Recherchieren mit Suchmaschinen - Orientierungsübungen mithilfe von Google Maps - Thema Werbung durch Influencer (Youtube) einschätzen lernen - im Fach Englisch z.B. zum Thema „Sightseeing London“ die Webcams der Stadt nutzen - sicherer Umgang mit dem Internet: auch externe Kooperationspartner diesbezüglich einladen
Ich kann aus vielen Suchergebnissen die passenden auswählen.	
Ich kann zwischen Werbung und Information unterscheiden.	
Ich weiß, wann und wo ich mir Hilfe hole, wenn mir etwas im Internet Angst macht.	
Kommunizieren und Kooperieren	
Ich kann digitale Geräte nutzen, um mich mit anderen auszutauschen.	<p>Schuleingangsphase:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mails schreiben über: „Lernwerkstatt“, „Antolin“, „Logineo LMS“, Mailprogramm der Eltern - selbständig an Videokonferenzen teilnehmen („Jitsi Meet“) - Regeln für das Verhalten in Videokonferenzen wissen und einhalten <p>Klasse 3 und 4:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sinn, Funktion und Nutzen von digitalen Mitteilungen (Mails) - im Sachunterricht über folgende Themen sprechen (auch hier externen Kooperationspartner einladen (z.B. Schulsozialarbeiterin, Polizei, Verbraucherzentrale): - Gefahren im Internet kennen und beurteilen, z.B. mit dem „Internet-ABC“ - Verhalten und Kommunikation in Chats und in Messenger Diensten (Handy) - Cyber-Mobbing
Ich verhalte mich anderen gegenüber so, wie auch ich behandelt werden will.	
Ich kenne geeignete Seiten, auf denen ich als Kind meine Meinung äußern kann.	
Ich weiß, wie ich mich bei Gewalt, Beleidigungen und Drohungen im Internet verhalte.	

	<ul style="list-style-type: none"> - Rollenspiele durchführen, diese filmen und darüber kommunizieren - kooperatives Bearbeiten von Aufgaben auf der aktuellen Lernplattform (z.B. Logineo LMS)
Produzieren und Präsentieren	
Ich habe schon Medienprodukte gestaltet.	<p>Schuleingangsphase:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Texte mit Sprachmemo Apps aufnehmen - Fotografieren / Fotoralley durch die Schule - einfache Arbeiten mit der App „Bookcreator“ durchführen (z.B. ein Bild im Fach Deutsch bearbeiten lassen (Klasse 1: ein Buchstabe, Klasse 2: das ganze Alphabet), in Religion Bilder zu einer Geschichte ordnen lassen etc.) - in Mathematik Rechenwege versprachlichen und aufnehmen <p>Klasse 3 und 4:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Betontes Lesen üben z.B. mit dem Bilderbuch „Die große Wörterfabrik“, der dazugehörigen App und der Sprachmemo App - App „Gitarren-Suite“ nutzen - Quellenangaben und deren Wichtigkeit kennenlernen - Hörspielsequenzen erstellen - Erklärvideos mit „iMovie“ erstellen, schneiden, präsentieren - mit Powerpoint oder Keynote Präsentationen erstellen und vorführen - komplexere Arbeiten mit der App „Bookcreator“ (z.B. ein eigenes Buch erstellen im Fach Sachunterricht zum Thema Tiere im Winter oder in Religion zu Bibelgeschichten) - Sportchoreographien im Bereich Tanz oder Turnen filmen - im Musikunterricht mit der App „GarageBand“ arbeiten
Ich weiß, wie ich mit Bildern, Schriftarten und Tönen bestimmte Wirkungen erziele.	
Wenn ich Bilder oder Texte für meine Arbeit verwende, schreibe ich dazu, woher diese stammen.	
Ich veröffentliche nicht ohne Erlaubnis Bilder oder Informationen von anderen.	
Analysieren und Reflektieren	
Ich kenne die Vielfalt der Medien in unserer Gesellschaft und deren Entwicklung.	<p>Schuleingangsphase:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Medienvielfalt kennen lernen (Handy, Tablet, PC, Laptop, Kamera) - gesunden, digitalen Konsum einzuschätzen können - Vor- und Nachteile der einzelnen Medien kennen (z.B. TV im Kinderzimmer)

Ich kenne Beispiele dafür, dass Medien meine Meinung beeinflussen.	Klasse 3 und 4: - Entwicklung/Geschichte der Technik (z.B. der Kamera) - Medienkonsum analysieren und reflektieren (Medientagebuch führen) - Werbung, die über Influencer gemacht werden, thematisieren und deren Einfluss auf mich als Person reflektieren - Kennenlernen von Fake-News und reflektierten Umgang damit lernen - über FSK bei Videospiele sprechen (Sinn und Unsinn thematisieren) - Suchtgefahr und Unterscheidung fiktive – reale Welt bei Videospiele reflektieren
Ich weiß, wie z.B. Computerspiele und Soziale Medien auf mich wirken können.	
Ich kenne Möglichkeiten, die Häufigkeit und die Art meiner Mediennutzung zu kontrollieren.	
Problemlösen und Modellieren	
Ich weiß, dass ein Algorithmus ein Befehl ist. Dadurch funktionieren Geräte und Computer.	Schuleingangsphase: - Puschi kennen lernen und damit arbeiten („Lernwerkstatt“) - erstes Programmieren mit der App „Scratch Junior“
Ich kenne Beispiele für Algorithmen auch in meinem Alltag.	Klasse 3 und 4: - Homepages zum Programmieren: „Ronjas Roboter“ / „Run Marco“ - „B·O·B·3“: Programmieren eines kleinen Roboters - Arbeiten mit der App „Lightbot: Code hour“ oder „Blue Print 3D“ zum Programmieren
Ich habe selbst programmiert.	
Ich kenne Beispiele dafür, wie digitale Geräte und Computer mein Leben beeinflussen.	

4. Ausstattung

4.1 Ist-Zustand

Einige Kolleg*innen haben bereits Erfahrungen mit einem interaktiven Whiteboard mit Beamer und zwei interaktiven Displays sammeln können. Zwei Klassen verfügen zu ihrem Whiteboard ebenfalls über eine Dokumentenkamera. Diese Kamera wird eingesetzt, um Seiten der Arbeitsbücher, Schülerarbeiten, Übungsaufgaben z.B. in Mathematik (spart Kopien), Bilder für Schreibanlässe oder Bilderbuchseiten abzubilden. Auch zum Vergleichen von Ergebnissen wird die Dokumentenkamera eingesetzt. Die fest installierten PC-Arbeitsplätze in den Klassen und im Computerraum wurden durch 23 Lehrerlaptops ersetzt. Seit kurzem besitzt jede Lehrkraft ein Dienst-IPad. Hierfür hat die Schule insgesamt 29 iPads zur Verfügung. Ebenfalls gibt es 54 iPads, die für die Ausleihe an Schüler*innen vorgesehen sind. Lizenzen haben wir gekauft für Antolin, Zahlenzorro und die Lernwerkstatt.

4.2 Ausstattungsplanung

Für die zukünftige Umsetzung der medialen Unterrichtsgestaltung ist die vorhandene Ausstattung an unserer Schule noch nicht ausreichend. Daher ist es notwendig, die Schule mit weiteren technischen Geräten bzw. entsprechender Soft- und Hardware auszustatten.

IT-Grundstruktur

- ein möglichst breitbandiger, verlässlicher Internetzugang
- flächendeckende, stabiles WLAN – Versorgung in allen Räumen

Digitale Arbeitsgeräte

- in jedem Klassenraum ein interaktives Display

Schulgebundene mobile Endgeräte

- pro Klasse 6 iPads oder eine Kofferlösung pro Jahrgang (immer mit Hülle)
- in allen Klassen Apple TV oder einen Tabletständer oder hochwertige Dokumentenkameras
- interaktive Stifte im Klassensatz
- neue Kopfhörer im Klassensatz
- 12 Easi Speak Mikrofone

5. Fortbildungsplanung

Unterricht durchzuführen, in dem die Neuen Medien integriert werden, bedeutet auch, dass Lehrkräfte selbst die Kompetenzen darüber erwerben müssen. Demzufolge muss das Kollegium sich regelmäßig fortbilden.