



# Medienkonzept - 2020



# Inhaltsverzeichnis

1. Leitbild zur Medienerziehung
  - 1.1 Schule und Schulumfeld/Schülerinnen und Schüler an der GS Hesselberg
  - 1.2 Ausgangslage für die Medienerziehung
2. Zielsetzung zum Einsatz von Medien im Unterricht
  - 2.1 Lesen – mit Texten und Medien umgehen
  - 2.2 Lernfilme/Dokumentation
  - 2.3 Neue Medien/Umgang mit PC, Laptop und Tablet
    - 2.3.1 Vermittelte Kenntnisse im Rahmen des Medienkompetenzrahmens
    - 2.3.2 Arbeitsplan PC-Stunden
    - 2.3.3 Technische Ausstattung
      - 2.3.3.1 Ist-Zustand
      - 2.3.3.2 Planung der weiteren Ausstattung (Perspektive)
      - 2.3.3.3 Begründung
    - 2.3.4 Fortbildungsbedarfe
  - 2.4 Prozessbeschreibung
3. Kooperationspartner
4. Internetpräsenz der Schule
5. Literaturverzeichnis

# 1. Leitbild zur Medienerziehung

## **1.2 Schule und Schulumfeld/ Schülerinnen und Schüler an der GS Hesselberg**

Die Gemeinschaftsgrundschule Hesselberg ist GL Schule mit offenem Ganzttag und liegt im Stadtteil Unterbarmen in Bahnhofsnähe an einer gut befahrenen Durchgangsstraße.

Zum Einzugsgebiet der Schule gehören wenige Einfamilienhäuser, viele Häuser mit preiswertem Wohnraum, Häuser aus dem sozialen Wohnungsbau und Übergangswohnungen mit hoher Fluktuation. Daher finden sich in unserem Quartier überdurchschnittlich viele Familien aus bildungsfernen, unterprivilegierten Schichten.

Die OGGS Hesselberg ist zweizügig, die Schule besuchen derzeit etwa 210 Schülerinnen und Schüler in 4 jahrgangsgemischten Lerngruppen (Jahrgang 1 und 2) und 4 Regelklassen (Jahrgang 3 und 4), davon sind in 8 Lerngemeinschaften Kinder mit sonderpädagogischem Förderbedarf integriert, deren Anteil an der Gesamtschülerschaft bei etwa 15%- 20 % liegt. Des Weiteren besteht seit Oktober 2015 eine Seiteneinsteigerklasse (neu zugewanderte Kinder, deren Herkunftssprache nicht Deutsch ist). Diese wird von 18 Kindern, die über geringe bis keine Deutschkenntnisse verfügen, besucht. Die Kinder dieser Klasse werden jahrgangsgemischt 1-4 unterrichtet. Die Familien sind erst kurz in Deutschland und verfügen über wenige finanzielle Mittel.

Der Migrationsanteil in allen Klassen beträgt ca. 78%. Aufgrund dieser Strukturen hat die GS Hesselberg in den letzten Jahren den Unterricht in allen Lerngruppen und Klassen organisatorisch verändert. Die Klassen arbeiten in der Schuleingangsphase in jahrgangsgemischten Lerngruppen, in Klasse 3 und 4 jahrgangsbezogen und in der Seiteneinsteigerklasse in einer Mischung 1-4. Die Unterrichtsorganisationsform ist das „individuelle Lernen mit System“ (Schmolke) in allen Klassen außer der SEK- dieses System führt zu individualisiertem Unterrichtsgeschehen in den Hauptfächern. Dadurch sind häufig kleine Sequenzen mit Kleingruppen notwendig. Diese erfordern eine räumliche Organisation, die einen zentralen Ort für Kleingruppeneinführungen ermöglicht, während andere Kinder individuell an ihren Materialien arbeiten. Selten benötigt werden große Präsentationsflächen, die den ganzen Raum erreichen. Hierzu wird die Aula (der Förderraum „Begabtenförderung“) genutzt. Alle Präsentationen müssen demnach im Sitzkreis um die Präsentationsflächen gut sichtbar sein und im Fachunterricht oder der SingPause teilweise auch an den Tischen.

## **1.2 Ausgangslage für die Medienerziehung**

Die Kinder bringen unterschiedliche soziale und kulturelle Voraussetzungen, Lernfähigkeiten, Interessen und außerschulische Erfahrungen mit.

Die meisten Schülerinnen und Schüler der Schule haben vor Schuleintritt eine Kindertageseinrichtung besucht und dort bereits Erfahrungen mit Medien gesammelt. Auch im häuslichen Umfeld haben die Kinder der Schule regelmäßig und viel Kontakt zur Welt der Medien. Anzunehmen ist jedoch, dass sich diese Erfahrungen auf überhöhten Fernsehkonsum, häufiges und nicht altersgerechtes Konsolenspiel und Spiele an PC, Smartphones oder Tablets, die sich im Internet nutzen lassen, beschränken. Die Kinder der Schule erfahren zu Hause häufig unkontrollierten und nicht begleiteten Konsum in der Medienwelt.

Nur Teile der Schülerschaft der Schule haben außerhalb der KiTas die Möglichkeit, Bücher zu lesen, oder erfahren Situationen, in denen ihnen von einem Erwachsenen vorgelesen wird. Nicht alle Familien verfügen über eigene Bücher oder sind bereit diese anzuschaffen. Zudem gibt es in der Elternschaft der GS Hesselberg Eltern und Erziehungsberechtigte, die selbst nicht lesen und schreiben können, sodass die Erfahrungswelt der Kinder aus diesen Familien bezüglich der Bedeutung von Zeichen/Schriftzeichen bei Schuleintritt noch nicht angebahnt ist.

Die Schülerinnen und Schüler der GS Hesselberg sollen in die Lage versetzt werden, Bücher und deren Konsum als Genuss zu empfinden. Sie sollen das Lesen als Bereicherung empfinden und eine Freude am Lesen von Büchern entwickeln, die dazu führt, dass sie eigenverantwortlich und selbstständig zum Buch greifen, um es auch in der Freizeit zu genießen, da das Lesen erst „über das Genießen und interessengeleitete Lesen erhält [...] im Alltag eine positive Funktion (...)“ (Lehrpläne NRW, S.31) erhalten kann. Durch den Ausbau der Lesekompetenzen werden die Kinder in die Lage versetzt, selbstständig Informationen zu sammeln und zu erlangen – eine Kompetenz, die im gesellschaftlichen Leben von großer Bedeutung ist.

Digitale Medien sind aus der heutigen Gesellschaft nicht mehr wegzudenken. Die Schülerinnen und Schüler verbringen ihren Nachmittag in der Regel damit „Bilder für Instagram zu schießen, Videos für TikTok aufzunehmen oder Tutorials auf Youtube zu schauen“ (Digitale Schule, S. 13) oder fernzusehen. So ist unter anderem das Angebot im Fernsehen an kurzlebigen Serien, die nicht länger als eine halbe Stunde dauern, ganztags verfügbar. Dabei zeichnen sich viele Sendungen durch schnelle Abläufe und häufige Bildwechsel aus. Diese „Hektik“ überträgt sich auf die Schülerinnen und Schüler in unserer Gesellschaft. Die Kinder verfügen im Unterricht häufig über geringe Aufmerksamkeitsspannen, erwarten von Lehrpersonen einen schnelleren „Bildwechsel“ und mehr optische Reize, als im Unterricht möglich sind. Nur wenigen Kindern gelingt es einem Film zu folgen, der länger als 30 Minuten dauert, und die Handlungsfolgen zu verarbeiten und zu reflektieren, so dass lehrreiche Dokumentationen – die visuellen Lerntypen eigentlich gute Gelegenheit zum Sammeln von Informationen bieten könnten – nur selten genutzt werden können.

Im Bereich der neuen Medien bringen die Kinder häufig Erfahrungen in der Handhabung von Spielkonsolen, Smartphone und Tablet mit. Soweit in den Familien ein PC, Handy oder Tablet vorhanden sind, wird den Kindern ein kompetenter Umgang mit dem Gerät und dem Internet oder auch schlicht und ergreifend dessen Handhabung und Bedienung durch das Elternhaus häufig nicht hinreichend vermittelt (vgl. Digitale Schule, S.13). Eine pädagogisch wertvolle Umgangsweise mit den Möglichkeiten des Internets sind die meisten Kinder nicht gewohnt, so werden zum Beispiel viele Sicherheitsmaßnahmen nicht beachtet oder sind nicht bekannt. Das Internet als Ort zur Recherche zu nutzen ist den Kindern bisher nicht bekannt. Der qualifizierte und kompetente Umgang mit neuen Medien als Wissensquelle gehört zum Erwerb der Schlüsselqualifikationen für lebenslanges Lernen. Es ist Aufgabe der Schule, die Kinder auf diese Lebensrealität vorzubereiten. Daher ist eine Einführung in die Benutzung neuer Medien (neue/ vierte Kulturtechnik) längst notwendig geworden, wie auch die Einbeziehung der Arbeit mit den Laptops und Tablets in das tägliche Unterrichtsgeschehen.

# 2. Zielsetzung zum Einsatz von Medien im Unterricht der GS Hesselnberg

## **2.1. Lesen- mit Texten umgehen**

Um den Kindern der Schule den Ausbau von Lesekompetenzen zu ermöglichen, brauchen die Kinder zunächst die Möglichkeit Bücher zu entleihen. Nur dadurch kann es gewährleistet werden, Grundkompetenzen aufzubauen. Des Weiteren müssen Kinder dazu befähigt werden Bücher sinnentnehmend zu lesen und eigene Texte zu produzieren – auch wenn das Internet in der Regel ausreichend Informationen bereithält. Deshalb sind in allen Klassen der Schule Klassenbüchereien eingerichtet, die über altersgerechte Literatur verfügen. Ferner besucht die Schuleingangsphase jährlich die Stadtbücherei, um den Kindern eine weitere Möglichkeit zum Entleihen von Büchern zu eröffnen. Im 4. Jahrgang besuchen die Kinder einen Buchladen.

In der Weihnachtszeit findet in der Schule jährlich eine Bilderbuchlesung für alle Kinder statt. Bereits in der Eingangsphase wird Antolin eingeführt und regelmäßig genutzt, bis ins 4. Schuljahr.

Je nach Mitarbeit der Elternschaft der Lerngruppen werden Lesenächte in der Schule durchgeführt und/oder Leseeltern/ Lesepaten für intensive Lesestunden gewonnen, die Freude und Interesse am Lesen vermitteln.

Im 4. Schuljahr haben interessierte Kinder außerdem die Möglichkeit in der Zeitungs-AG/ Medien-AG eigene Texte zur Veröffentlichung zu produzieren und zu gestalten. Im Rahmen der Begabtenförderung wird die Möglichkeit eröffnet, diese Kompetenzen auszubauen und zu vertiefen (siehe Förderkonzept). Die Kinder des Jahrgangs haben auch die Möglichkeit die Schülerbücherei des Johannes-Rau-Gymnasiums zu besuchen.

## **2.2 Lernfilme/ Dokumentationen**

Im Sachunterricht und im Fremdsprachenunterricht werden im Unterricht Lernfilme eingesetzt. Der Zugang zu einem Thema über diese Art von Film und anschließender Reflexion im Unterricht vermittelt den Kindern, genau hinzuhören und die visuelle Unterstützung der Inhalte mehr und mehr zu nutzen, ohne Eindrücke einfach „vorbeirauschen“ zu lassen.

Die Schule besucht geschlossen jährlich ein Theaterstück, um den Kindern den Kontrast zu gespielten Stück zu zeigen und alte und neue Medien zu vergleichen. In der Kooperation mit der Kultureinrichtung „die börse“ können die Kinder der Klassen 3 selbst eine künstlerische Bühnenpräsentation erarbeiten. Auch die Musical-AG bietet diese Möglichkeit. Über eine Trickfilmwerkstatt können zukünftig eigene kleine Filme produziert werden. Es werden auch eigene Mini-Radiosendungen/Podcasts angedacht. Perspektivisch werden Lernfilme in die Teilarbeitspläne integriert.

### **2.3 Neue Medien/ Umgang mit PC, Laptop und Tablet**

Neue Medien sind aus dem Alltag der Kinder auch in der Grundschule nicht mehr wegzudenken. Tablet und Smartphone gehören im Leben der Kinder heute einfach dazu. Die Schüler/innen sollen lernen, dass die neuen Medien nicht nur zum Spielen da sind, sondern als Lern- und Arbeitswerkzeuge produktiv genutzt werden können. Sie sollen die Handhabung und ein grundlegendes Wissen über das Gerät und wichtige Software vermittelt bekommen, sie sollen in das Programmieren eingeführt werden, indem sie problemlösend und modellierend handeln. Im Sinne des kompetenzorientierten Lernens sollen die Kinder lernen, sich zu informieren und zu recherchieren und dazu nicht nur das Buch oder andere Personen als Informationsquelle zu nutzen. Es soll eine nachhaltige Aufklärung über Gefahren, die ein Arbeiten und Leben mit dem Internet mit sich bringen, stattfinden, um die Kinder zu einem qualifizierten Umgang zu befähigen. Nachteile durch primäre Herkunftseffekte können und sollen dadurch abgebaut werden. Der altersangemessene, kompetente Umgang mit neuen Medien soll allen Schülern vermittelt werden. Daher ist es Ziel der Schule, den Medienkompetenzrahmen zu erfüllen.

Ziel ist, dass allen Kindern in der Eingangsphase grundlegende Fähigkeiten und Fertigkeiten vermittelt werden, die in den weiteren Schuljahren ausgebaut werden. Dabei sind die Förderung eigenverantwortlichen Arbeitens und Lernens, die Entwicklung von Kooperationsfähigkeit und Teamfähigkeit sowie die Verantwortungsübernahme im Rahmen von Experten-Systemen zu Grunde liegende pädagogische Ziele.

Die neuen Medien bieten die Möglichkeit, soziales Lernen zu verstärken (Partnerarbeit, Kleingruppenarbeit). Sie bieten die Möglichkeit zur Kommunikation untereinander im Chat und über E-Mails.

### 2.3.1 Vermittelte Kenntnisse im Rahmen des Medienkompetenzrahmens

#### a) in der SEP

Bedienen und anwenden	Informieren und recherchieren	Kommunizieren und kooperieren	Produzieren und präsentieren	Analysieren und reflektieren	Problemlösen und modellieren
<p>1.1</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Desktop PC kennen und nutzen</li> <li>• Laptops kennen und nutzen</li> <li>• Tablets kennen und nutzen</li> <li>• Bücher, Zeitungen kennen und nutzen</li> <li>• MP 3 Player nutzen</li> </ul>	<p>2.1</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Digitales Bildlexikon nutzen in der SEK</li> <li>• Begabtenförderstunde zum recherchieren nutzen (Blindekuh, frag Finn, ...)</li> <li>• Selbstkontrolle (QR-Code, Lösungsbücher ...)</li> </ul>	<p>3.1</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lehrerkontakt über Antolin/Anton</li> </ul>	<p>4.1</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Begabtenförderung</li> <li>• Plakate gestalten/Referate/Vortrag</li> </ul>	<p>5.1</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Begabtenförderung</li> <li>• Internetrecherche</li> </ul>	<p>6.1</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• --</li> </ul>

<p>1.2</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Übungssoftware zielgerichtet nutzen (Antolin, Anton, Mathepirat, Oskar, Lernwerkstatt, ...)</li> <li>• Mit Hilfe von Online Tools (padlet.com etc.) Aufgaben und Material bearbeiten</li> </ul>	<p>2.2</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Begabtenförderstunde (partielle Nutzung einzelner Kinder)</li> <li>• gesundes Frühstück in Prospekten suchen</li> <li>• Lernfilme</li> </ul>	<p>3.2</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sozialkompetenz training</li> </ul>	<p>4.2</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Begabtenförderung</li> <li>• Gedichte/ eigene Texte gestalten</li> <li>• Überschriften finden und gestalten</li> <li>• Lerntagebuch (Jahrespläne, Teilarbeitspläne in Farben)</li> <li>• Paint als Gestaltungsmöglichkeit</li> <li>• Mit Hilfe von Online Tools (padlet.com etc.) Ergebnisse (Bilder und Videos) präsentieren</li> </ul>	<p>5.2</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mit Hilfe von Online Tools (padlet.com) sich Aufgabenstellungen, Arbeiten und Ergebnisse ansehen, nach Relevanz bewerten und zuordnen</li> </ul>	<p>6.2</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• --</li> </ul>

<p>1.3</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ergebnisse in der Lernwerkstatt wiederfinden, sich selbst als Nutzer einloggen, Antolin, Anton... auch zu Hause nutzen</li> <li>• Fächer in Ordnern/ Schnellhefter farblich zuordnen (etwas ablegen)</li> <li>• In Online Tools (Padlet.com) eigene Ergebnisse hochladen und präsentieren</li> </ul>	<p>2.3</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•</li> </ul>	<p>3.3</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sozialkompetenztraining</li> <li>• Klassenrat und Klassensprecher</li> <li>• Kinderkonferenz</li> <li>• Streitschlichtungskonzept nutzen</li> <li>• Erst-Helfer-Kinder um Hilfe bitten</li> <li>• Schulregeln beachten</li> <li>• Briefkasten Schülerzeitung nutzen</li> </ul>	<p>4.3</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Begabtenförderung</li> <li>• Heftführung (Datum, Seite, Nummer)</li> <li>• In Ergebnis-Padlets (Online Tool) die eigenen Arbeiten der Klasse zuordnen, Name und Projektname ergänzen</li> </ul>	<p>5.3</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Über Padlet.com die Arbeiten der anderen Kinder in Bezug auf sich beziehen</li> </ul>	<p>6.3</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Arbeiten mit Bee-Boot</li> <li>• Ozobots</li> </ul>

<p>1.4</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• die eigenen Passwörter und Nutzerdaten sicher aufbewahren</li> </ul>	<p>2.4</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Eltern-Kind – Infotag</li> <li>• Vertrauenslehrer, Schulsozialarbeiterin</li> <li>• Streitschlichtungsmodell/ Sozialkompetenztraining</li> </ul>	<p>3.4</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Eltern-Kind-Infotag</li> </ul>	<p>4.4</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Begabtenförderung</li> <li>• Einverständnis Foto, Werke, Homepage</li> <li>• Handynutzung/ Fotos auf dem Schulhof</li> </ul>	<p>5.4</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Eltern-Kind-Infotag</li> <li>• Feste Nutzungsabsprachen</li> <li>• Selbständig auf Distanz Aufgabenstellungen bearbeiten</li> </ul>	<p>6.4</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• --</li> </ul>

### 2.3.1 Vermittelte Kenntnisse im Rahmen des Medienkompetenzrahmens

b) in 3er und 4er

Bedienen und anwenden	Informieren und recherchieren	Kommunizieren und kooperieren	Produzieren und präsentieren	Analysieren und reflektieren	Problemlösen und modellieren
<p>1.1</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hardware genau kennen lernen in der PC-Stunde im Sachunterricht</li> <li>• Digitale und programmierbare Medien im Unterricht nutzen</li> </ul>	<p>2.1.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lernplakate erstellen</li> <li>• Internetrecherche nutzen</li> <li>• Referate halten und dazu Ergebnisse präsentieren</li> </ul>	<p>3.1.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Zeitungs-/Medien-AG</li> <li>• Briefe schreiben</li> <li>• E-Mails verfassen (iServ)</li> <li>• Hausaufgaben-Helfer (Internet ABC)</li> </ul>	<p>4.1</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Schülerzeitungs-/Medien-AG</li> <li>• Zeitungsprojekt Klassen 4</li> <li>• Andere Präsentationsformen nutzen (Power-Point, Book Creator...)</li> </ul>	<p>5.1</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• in der PC-Stunde</li> <li>• Zeitungsprojekt Klasse 4</li> </ul>	<p>6.1</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• PC-Stunde</li> </ul>

<p>1.2</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Arbeiten mit digitalen Werkzeugen üben und reflektieren in der PC-Stunde (Internet-ABC)</li> <li>• Übungssoftware in der Freiarbeit und zu Hause zielgerichtet zum Üben nutzen (Mathepirat, Anton, Antolin)</li> <li>• Internetrecherchen gezielt durchführen</li> <li>• Mit Hilfe von Online Tools (padlet.com etc.) Aufgaben und Material bearbeiten</li> </ul>	<p>2.2.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Arbeiten zu Themen im Rahmen des Sachunterrichtes</li> <li>• Zeitungsprojekt Klasse 4 (WZ)</li> <li>• Begabtenförderung</li> </ul>	<p>3.2</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• In der PC-Stunde Regeln besprechen und thematisieren</li> <li>• Kommentarfunktion in Online Tools, um gegenseitige Rückmeldung zu geben, besprechen</li> </ul>	<p>4.2</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Schülerzeitungs- / Medien-AG</li> <li>• Zeitungsprojekt Klassen 4</li> <li>• PC-Stunde</li> <li>• Klassenzeitung Klasse 4</li> <li>• Mit Hilfe von Online Tools (padlet.com etc.) Ergebnisse (Bilder und Videos) präsentieren</li> </ul>	<p>5.2</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Zeitungsprojekt Klasse 4</li> <li>• Mit Hilfe von Online Tools (padlet.com) sich Aufgabenstellungen, Arbeiten und Ergebnisse ansehen, nach Relevanz bewerten und zuordnen</li> </ul>	<p>1.2</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Arbeiten mit digitalen Werkzeugen üben und reflektieren in der PC-Stunde (Internet-ABC)</li> <li>• Übungssoftware in der Freiarbeit und zu Hause zielgerichtet zum Üben nutzen (Mathepirat, Anton, Antolin)</li> <li>• Internetrecherchen gezielt durchführen</li> <li>• Mit Hilfe von Online Tools (padlet.com etc.) Aufgaben und Material bearbeiten</li> </ul>

<p>1.3</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ergebnisse in der Lernwerkstatt wiederfinden, sich selbst als Nutzer einloggen, Antolin, Anton... auch zu Hause nutzen</li> <li>• Fächer in Ordern/ Schnellhefter farblich zuordnen (etwas ablegen)</li> <li>• In Online Tools (Padlet.com) eigene Ergebnisse hochladen und präsentieren</li> </ul>	<p>2.3</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•</li> </ul>	<p>3.3</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sozialkompetenztraining</li> <li>• Klassenrat und Klassensprecher</li> <li>• Kinderkonferenz</li> <li>• Streitschlichtungskonzept nutzen</li> <li>• Erst-Helfer-Kinder um Hilfe bitten</li> <li>• Schulregeln beachten</li> <li>• Briefkasten Schülerzeitung nutzen</li> </ul>	<p>4.3</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Begabtenförderung</li> <li>• Heftführung (Datum, Seite, Nummer)</li> <li>• In Ergebnis-Padlets (Online Tool) die eigenen arbeiten der Klasse zuordnen, Name und Projektname ergänzen</li> </ul>	<p>5.3</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Über Padlet.com die Arbeiten der anderen Kinder in Bezug auf sich beziehen</li> </ul>	<p>6.3</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Arbeiten mit Bee-Boot</li> <li>• Ozobots</li> </ul>

<p>1.3</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Übungsapps mit gleichem Nutzeraccount auch an anderen Endgeräten nutzen.</li> <li>• Grundsätzlich es Wissen zum Speichern von Daten erarbeiten in der PC-Stunde</li> <li>• Textproduktionen überarbeiten am PC</li> </ul>	<p>2.3</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Zeitungsprojekt in Klasse 4</li> <li>• Thema „Werbung“ im Sachunterricht</li> </ul>	<p>3.3</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Zeitungsprojekt Klasse 4</li> <li>• Klassenrat, Kinderkonferenz, Klassensprecher</li> <li>• Streitschlichtung und Sozialtraining</li> <li>• Erst-Helfer-Ausbildung</li> <li>• Kommentarfunktion in Online Tools, um gegenseitige Rückmeldung zu geben</li> </ul>	<p>4.3</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Zeitungs- und Medien-AG Schülerzeitungs-AG</li> <li>• Begabtenförderung</li> <li>• Sachunterricht/ Deutschunterricht Klasse 4</li> </ul>	<p>5.3</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• PC Stunde</li> <li>• „Medientheater“</li> <li>• Über Padlet.com die Arbeiten der anderen Kinder in Bezug auf sich beziehen</li> </ul>	<p>6.3</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• PC-Stunde (Learn-Lab)</li> <li>• Trickfilmwerkstatt</li> <li>• Lego (WeDo und Boost) Sendung mit der Maus</li> </ul>

Durch die PC- Stunde wird eine spezielle und spezifische Sachunterrichtsstunde der Klassen 3 und 4 eingerichtet, die thematisch im Bereich der neuen Medien zu verorten ist (Vorwissen in Klasse 3, Anwendung in Klasse 4).

### 2.3.2 Arbeitsplan PC-Stunde

<b>Lernstufe 3</b>	
Bedienen und anwenden	Digitale Geräte wie Laptop, iPads, Lego WeDo sicher anschalten, nutzen und aufladen. Sicherheitshinweise wie beispielsweise „Kein Wasser neben elektronischen Geräten“ oder „nicht mit spitzen Gegenständen die Geräte bedienen“. Eigene Passwörter sicher aufbewahren.  (soll perspektivisch in den regulären Unterricht übernommen werden)
Informieren und recherchieren	Sicherer Umgang mit Browsern und die Einführung von Kinder-Browsern inkl. Begründung. Erste Recherche zu einem Thema.  (soll perspektivisch in den regulären Unterricht übernommen werden)
Kommunizieren und kooperieren	Kommentarfunktion und Hausaufgabenhelfer des Internet ABCs bzw. padlet.com, besprechen von Kommunikation und Netiquette, erste Informationen zum Thema Cyber Mobbing.
Produzieren und präsentieren	Eigene Texte in einem Schreibprogramm erstellen und formatieren. Ergebnisse in Form von Fotos / Videos auf sicheren Plattformen präsentieren. Informationen aus der Recherche online wie offline vortragen. BeeBots-Stunde mit Einführung in die Programmierung, weitergeführt in Lego WeDo.
Analysieren und reflektieren	Besprechung von privaten Daten (gerade bei Fotos und Videos) und deren Nutzung. Netiquette und Cyber Mobbing Themen.
Problemlösen und modellieren	BeeBots-Stunde mit Einführung in die Programmierung, weitergeführt in Lego WeDo, Ozobots und Sendung mit der Maus.

#### Lernstufe 4

Bedienen und anwenden	<p>Digitale Geräte wie Laptop, iPads, Lego WeDo sicher nutzen und eigene Daten wiederfinden. Übungs-Apps mit gleichem Nutzeraccount auch an anderen Endgeräten nutzen.</p> <p>In der Medien-AG mit der 4. Klasse wird ein Einblick in die Homepage der Schule gegeben.</p> <p>(soll perspektivisch in den regulären Unterricht übernommen werden)</p>
Informieren und recherchieren	<p>Erste Recherche zu einem Thema. Erstellung von Lernplakaten. Ergebnisse in Form von Fotos / Videos auf sicheren Plattformen präsentieren. Gegenseitig kommentieren.</p> <p>(soll perspektivisch in den regulären Unterricht übernommen werden)</p>
Kommunizieren und kooperieren	<p>Briefe und E-Mails im Schreibprogramm verfassen. Über die Distanz mit Lehrern und SuS kommunizieren.</p> <p>(soll perspektivisch in den regulären Unterricht übernommen werden)</p>
Produzieren und präsentieren	<p>Erweitertes Programmieren mit Lego WeDo. Trickfilm-Werkstatt nutzen. Eigene Radio-Sendung erstellen. Andere Präsentationsformen nutzen (Power-Point, Book Creator...)</p>
Analysieren und reflektieren	<p>Konkret Cyber Mobbing und Datensicherheit besprechen.</p> <p>Ebenso Quellenangaben und Bildrechte.</p> <p>(letzteres soll perspektivisch in den regulären Unterricht übernommen werden)</p>
Problemlösen und modellieren	<p>Programmierung und Nutzung von: Trickfilmwerkstatt, Lego (WeDo und Boost), Sendung mit der Maus.</p>

### *2.3.3 Technische Ausstattung*

#### 2.3.3.1 Ist-Zustand

Bislang verfügen die Lerngruppen der Eingangsphasen und die SEK über Medienecken, die in den laufenden Unterricht eingebunden sind. Aufgrund der stark ansteigenden Schülerzahlen wurden die Medienecken in den Klassen 3 und 4 abgeschafft, da der Platz für neue Tische und Stühle gebraucht wurde. Bei weiterhin ansteigender Schülerzahl werden auch andere Klassen auf eine fest eingerichtete Medienecke verzichten und auf die vorhandenen Laptops umsteigen müssen. Die Schule verfügt über 17 zentral gelagerte Laptops, die je nach Bedarf abgeholt und genutzt werden können. In den bestehenden Medienecken befinden sich je zwei PCs, die internetfähig sind. Die Rechner sind durch eine Kontrollsoftware geschützt und ermöglichen den Kindern eine eigenverantwortliche aber trotzdem sichere Nutzung des Internets. Die Schüler nutzen die PCs in den Medienecken im Fachunterricht für die im Lehrplan für die einzelnen Fächer geforderten Einbindungsmomente (z. B. zum Schreiben und Bearbeiten von Texten im Deutschunterricht, zum Erstellen von Graphik im Kunstunterricht, zum Nutzen der Lernsoftware, Antolin und Internetrecherche). Die Schule verfügt derzeit außerdem über 24 Tablets (16 Samsung A Tabs und 8 iPads), die in gleicher Weise in den Unterricht eingebunden werden.

Die Geräte werden im Sachunterricht speziell zur Schulung im Umgang mit dem PC im Klassenverband genutzt. Die Klassen arbeiten in diesem Unterricht mit den Internet-ABC-Materialien und an weiterführenden Aufgaben (siehe Tabelle). Die Schule gestaltet derzeit eine Sachunterrichtsstunde in der Woche in den Klassen 3 und 4 im Bereich der Medienschulung. Einzelne Bestandteile dieser Inhalte sollen nach und nach in den Regelunterricht integriert werden (siehe Tabelle). Die PC-Stunde in der Klasse 4 besteht an der Schule seit vielen Jahren und hat sich zum Vermitteln einzelner Medienkompetenzen bewährt.

Die Geräte werden ebenfalls in einer AG zur Erstellung der Zeitung „brandneu“, in der Medien-AG und in den Förder- und Förderkursen der Schule (auch sonderpädagogische Förderung und präventive Förderung der sozialpädagogischen Fachkraft) gebraucht. Es ist eine Digitalkamera vorhanden.

Die Schule hat derzeit 6 Beebots, 4 Ozobots, 1 Lego-WeDo und 1 Lego Boost –Set+, die den Kindern helfen, sich einzelne Aufgaben im Bereich des Programmierens zu erschließen, aber auch als Lernmittel zum Einüben anderer Inhalte genutzt werden.

An der Schule gibt es einen Apple-TV und 3 Beamer. Beamer und Laptop werden auch in Konferenzen und an Elternabenden genutzt, für die Bilderbuchkinos und teilweise im Unterricht zum Ansehen von Lernfilmen und zur Präsentation von Unterrichtsinhalten. In der Aula (Förderraum) befindet sich unser Fernsehschrank mit DVD-Player, der derzeit auch noch zur Sichtung von Lernfilmen dient. Außerdem stehen Leihgeräte sowie USB-Sticks zur Verfügung.

Das Lehrerzimmer (bzw. der Nebenraum) ist mit zwei PCs ausgestattet, die einen Internetanschluss haben und an einen dort befindlichen Drucker angeschlossen sind. Hier lassen sich Informationen aus dem Internet abrufen, Bilder und Folien erstellen. Es gibt einen weiteren Desktop-PC, der nicht an das Internet angeschlossen ist und im Bereich des Lehrerzimmers eingeschlossen zur Datenverarbeitung dienen kann. Ein Drucker müsste noch direkt an das Gerät angeschlossen werden, um den Datenschutz zu gewährleisten. Die Schule hat sich beim Medienzentrum für die Installation von ISERV angemeldet.

Die Schule ist flächendeckend ans W-LAN Netz angeschlossen.

Die beiden Verwaltungsrechner sind im Sekretariat ausgelagert.

### 2.3.3.2 Planung der weiteren Ausstattung (Perspektive)

#### Optimale Ausstattung

##### Aula/ Förderraum:

- fest installierter Beamer+ Apple TV
- 5 Laptops oder 5 Tablets mit Tastatur
- 1 Drucker
- (2 Tablets)
- Podcast-Mikrophone und 1 Mikrofonstativ
- Mischpult (Tonspuren)
- 2 Lego-Education WeDo
- 1 Lego Boost

##### Software:

- Schreibsoftware Schullizenz
- Präsentationssoftware BookCreator
- Trickfilmsoftware Stop Motion Studio
- Audiosoftware audacity
- Adobe Schullizenz für Photoshop/ Illustrator/ Power Point

##### Klassenräume (9 Räume):

- Präsentationsfläche max. ca.40-65 Zoll – interaktive Nutzung (ActivBoard/ digitale Tafel)
- Interaktives Whiteboard/ ActivBoard in jeden Klassenraum mit Whiteboard-Flügel, höhenverstellbar oder zusätzlich Whiteboardfläche an der Wand, ca. 1,20 m
- 6-8 Tablets pro Klasse/LG
- 5 Laptops
- alternativ: 10 Tablets mit Tastatur
- Ladestation für Tablets

### Software / App:

#### SEP:

- Vollversionen diverser Übungsapps (Anton, Intra Act, etc....)

#### Klassen 3 und 4:

- Schreibsoftware Schullizenz
- Präsentationssoftware BookCreator
- Trickfilmsoftware Stop Motion Studio
- Audiosoftware audacity
- Audobe Schullizenz für Photoshop/ Illustrator/ Powerpoint

### Zentraler Zugriff auf :

- Drucker
- 12 Lego WeDo
- 12 Beebots
- 10 Ozobots

### Lehrer/ Lehrerzimmer:

- 4 Stand-PCs mit Office-Paket
- Drucker
- Tablet für jede Lehrkraft (zur Vor- und Nachbereitung)
- Präsentationsfläche im Lehrerzimmer (Digitale Pinnwand oder Bildschirm)

### 2.3.3.3 Begründung

Die Digitalisierung schreitet immer weiter voran. Unsere Kinder wachsen bereits mit vielen Berührungspunkten mit den digitalen Medien auf und sehen diese auch als selbstverständlich an. Wir sehen daher unsere Aufgabe darin, den Kindern einen sicheren und effizienten Umgang mit diesen Geräten zu vermitteln.

Daher ist es uns wichtig, schon in der SEP den Kindern das Lernen über diverse Übungssapps und Online Tools zu erleichtern und sie so zu motivieren. In den 3. und 4. Klassen wird dieses Wissen über die Nutzung dieser Geräte vertieft. Der Unterricht findet häufig parallel statt, so dass alle Klassen eine sinnvolle Ausstattung an Tablets benötigen.

Außerdem ist es in unserem freien Lernkonzept vorgesehen, dass kleinere Gruppen gemeinsam ein Thema erarbeiten. In Ausnahmesituationen ist das Lernen und Präsentieren auf Distanz mit Hilfe von Online Tools sinnvoll. Daher werden oft Tablets, Tastaturen, Drucker und ein Internetzugang benötigt. Lizenzen wie Office, BookCreator und Adobe sind daher sinnvoll und notwendig. Die SuS werden so optimal auf die Präsentationsformen in den weiterführenden Schulen vorbereitet.

Der neue Medienkompetenzrahmen sieht vor, dass SuS ebenfalls an erste Programmierarbeiten herangeführt werden. Aus diesem Grund werden ab der 1. Klasse Ozobots, Beebots und ab der 3. Klasse Lego WeDo eingeführt.

Um einigen SuS eine speziellere Förderung gewährleisten zu können, wird es eine Begabtenförderung geben. Diese wird spezieller eingerichtet (Podcast-Mikrophone und 1 Mikrofonstativ), sodass auch Projekte wie „Meine eigene Radiosendung“ sowohl in dem Sachunterricht als auch in der Begabtenförderung umgesetzt werden können. Dazu werden weitere Lizenzen benötigt. Sinnvoll wäre ebenfalls eine Druck- und Kopiermöglichkeit, um Zeitungen oder Bilder für eigene Projekte ausdrucken und bearbeiten (Photoshop) zu können.

Passend zu unserem Lernkonzept wären Digitale Tafeln/ ActivBoards in den Klassenräumen (9) sinnvoll. Diese sollten eine Größe von 40-65 Zoll nicht überschreiten. Die im Klassenraum eigenverantwortlich arbeitenden Kinder sollen nicht durch die Nutzung der Tafel gestört werden. Dennoch ist eine größere Präsentations- und Erarbeitungsfläche im Klassenraum erforderlich, da Kinder in Kleingruppen Einführungs- und Reflexionsphasen erleben, die sie aktiv mitgestalten sollen. In den Nebenfächern finden Erarbeitungsphasen für die gesamte Gruppe statt, die eine Präsentationsfläche im Bereich des Sitzkreises erfordern. Da wir gerade in der SEP mit Jahrgangsmischung arbeiten, hat eine höhenverstellbare Digitale Tafel durchaus Sinn. Ebenfalls notwendig für unsere Arbeit mit dem Konzept ist eine Whiteboardfläche, die zusätzlich an der Wand angebracht werden sollte. Wenn die Tafel keine Seitenflügel hat, wird aus den oben genannten Gründen auch eine zusätzliche Whiteboardfläche benötigt, diese soll höchstens 1,20m breit sein.

Aufgrund der offenen Arbeitsform ist im Klassenraum viel Bewegung. Da die Schule im Gemeinsamen Lernen arbeitet, ist das Verhalten der Schülerinnen und Schüler nicht immer regelkonform und nicht durchweg einzuschätzen. Deshalb benötigen wir Präsentationsflächen, deren Oberflächen geschützt und unempfindlich sind.

Im Unterschied zu einer althergebrachten Tafel oder einem Fernseher können die Digitalen Tafeln als eigenständiges Arbeitsmittel genutzt werden. Es ist kein weiteres Endgerät notwendig, um diese beiden Geräte zu nutzen. Kinder können in einem (auch kleineren) Kreis – nahezu selbständig - die Tafel als Übungsfläche, Präsentationsfläche, Spielfläche und Anschauungsmaterial verwenden. Die Dateien, die die jeweiligen Lehrer und Pädagogen in der Klasse benötigen, können strukturiert und für jedes Kind passend abgespeichert werden. Gerade bei dem Anteil der sonderpädagogisch geförderten Kinder in unseren Klassen, wäre das eine Erleichterung in der täglichen Arbeit. Mit Hilfe eines Internetzugangs kann außerdem die Unterrichtsvorbereitung in andere Klassen gesendet werden.

Als Beispiel: In Kombination mit den Tablets kann die Digitale Tafel als Netzwerk genutzt werden. So können Bilder an der Digitalen Tafel besprochen, an die Tablets versendet und die bearbeiteten Ergebnisse wieder an der Tafel präsentiert werden. Natürlich können auch zwei Tablets miteinander koordiniert werden, mehr als zwei jedoch nicht unkompliziert und übersichtlich.

Digitale Tafeln können in der Regel zumindest zweigeteilt werden, so dass entweder zwei Kinder gleichzeitig etwas Unterschiedliches zeigen oder bearbeiten können. Eine Nutzung von Digitalen Tafeln würde so auch den Sachunterricht erleichtern: Filme könnten gleichzeitig mit Bildern oder Aufgaben an der Digitalen Tafel gezeigt werden.

Durch die Verwendung von iServ kann eine eigene Lehrfilm-Bibliothek angelegt und über die Digitale Tafel/ All-in-One Geräte angesteuert werden.

Den Unterricht nur in Kombination von Tablets mit einem Fernseher zu gestalten, ist für uns aus diversen Gründen unpraktischer: Fernseher können nur in Kombination mit einem Endgerät gesteuert werden. Es ist nicht möglich ein Kind großflächig an einer Touchfläche arbeiten zu lassen (motorische Förderung) oder den Fernseher als eigenständiges Endgerät zu nutzen. „Mal eben“ von der Arbeit/ den Materialien eines Kindes zu denen eines anderen Kindes zu wechseln, so dass alle betreffende Kinder etwas sehen, ist ohne Digitale Tafel aufwendiger. Daten können nur auf Tablets gespeichert werden und sind im Extremfall nicht in der Klasse des zu fördernden Kindes. Des Weiteren finden wir Fernseher zu empfindlich, was eine Aufbewahrung im Klassenzimmer betrifft, da viele Kinder mit ES und Bewegungsdrang an unserer Schule lernen. Unsere Befürchtung wäre hier eine Zerstörung der Oberfläche durch Kinder und Gegenstände.

Da wir davon ausgehen, dass es in den nächsten Jahren keine Möglichkeit mehr gibt, solche Digitalen Tafeln zu finanzieren, möchten wir uns daher schon jetzt mit den zukünftigen Medien ausstatten.

Wie uns Außerdem die veränderten Unterrichtsmöglichkeiten zu Zeiten der Corona Krise zeigen, wäre ein Klassensatz Tablets und Digitale Tafeln sinnvoll, um auch ein distanziertes Lernen an gemeinsamen Inhalten zu ermöglichen. Digitale Tafeln und Tablets, die eine sinnvolle Kombination aus Frontalunterricht und freiem Lernen ermöglichen würden, wären jetzt mehr denn je wünschenswert.

### *2.3.4 Fortbildungsbedarfe*

- Nutzung von Tablets im Unterricht
- Nutzung von Online Tools und Tablets für distanzierendes Lernen
- Möglichkeiten des Online Schooling / Home Schooling
- Präsentationen im Unterricht
- Präventiv Cyber Mobbing
- Einführung in Schnitt- und Ton-Programme
- Edmond Nutzung
- Arbeiten mit der digitalen Tafel / dem ActivBoard
- iServ Handhabung
- Erstellung digitaler Arbeitsblätter
- Drehen und/ oder Erstellen von Erklärvideos über Powerpoint
- Erstellung interaktiver Lern-Apps (online)
- Erstellung von Padlets

### **2.4 Prozessbeschreibung**

Zur Vermittlung der Medienkompetenzen werden folgende Veränderungen geplant:

- Inhalte aus der PC-Stunde insbesondere der Lernstufe 3 ab 2020/21 in den Unterricht integrieren
- Tablet- bzw. Laptop-Ladestation/-Schrank
- Ausbau der Begabtenförderung im Schuljahr (Schuljahr 2020/21)
- Einplanen und Organisieren eines Eltern-Kind-Infotages in der SEP
- Neustrukturierung der Aula (Förderraum Begabtenförderung), Schülerbücherei, Präsentationsraum (ab 2020/21) / Einrichtung bereits beantragt
- Ausbau der Tablet-Anzahl inklusive Anschaffung einiger Vollversionen benötigter Apps
- Abschaffung der Kreidetafeln
- Integration der Teilarbeitspläne in das Distanzlernen (Lernvideos)

# 3. Kooperationspartner

- Medienzentrum
- iServ
- Medientheater
- Stadtbücherei
- Evtl. Referenten zur Mediennutzung (für Eltern-Kind-Veranstaltung)
- Zukünftig (gestellter Antrag für 2020) Haus der kleinen Forscher

## 4. Internetpräsenz unserer Schule

<http://www.oggs-hesselberg.de/>

[gs.hesselberg@stadt.wuppertal.de](mailto:gs.hesselberg@stadt.wuppertal.de)

# Literaturverzeichnis

„Tafel adé – Digitale juchhee!. Kreide gehört in die Felsen, nicht in den Klassenraum“ In: *Ökosystem. Digitale Schule*. (www.digitale-schule.blog).

Ministerium für Schule und Weiterbildung, Wissenschaft und Forschung des Landes Nordrheinwestfalen (Hrsg.):  
Richtlinien und Lehrpläne. Deutsch. Frechen: Ritterbach, 2008.

[https://www.schulministerium.nrw.de/docs/Schulsystem/Medien/Medienkompetenzrahmen/Medienkompetenzrahmen\\_NRW.pdf](https://www.schulministerium.nrw.de/docs/Schulsystem/Medien/Medienkompetenzrahmen/Medienkompetenzrahmen_NRW.pdf)