



Medienkonzept

der

Wilbergschule Bochum

Wilbergstr. 3
44807 Bochum

Februar 2020

Inhaltsverzeichnis

1. Vorüberlegungen und Ziele des Medienkonzepts	3
2. Bestandsaufnahme	5
2.1. Ausstattung der Schule.....	5
2.1.1. Hardware.....	5
2.1.2. Software	6
2.2. Qualifikation der Lehrkräfte	6
2.3. Schulhomepage	7
3. Ausstattungsplanung	7
4. Pädagogische Begründung der Ausstattungsplanung	9
4.1. OGS.....	11
4.2. Außerschulische Kooperationspartner.....	11
4.3. Elternarbeit.....	11
5. Fortbildungsbedarf	12
6. Ausblick und Evaluation	12
7. Literatur.....	13
8. Anhang	14
8.1. Bezüge zu den Fächern.....	14
8.2. App/Programm-Auflistung	20

1. Vorüberlegungen und Ziele des Medienkonzepts

Durch die rasante Entwicklung der Neuen Medien, die in immer mehr Bereichen unseres Alltags eine große Rolle spielen, ist die Medienkompetenz eine unverzichtbare Alltagskompetenz geworden. Dabei ist insbesondere zu berücksichtigen, dass das Medium zugleich als *Lerngegenstand* als auch als *Lernmittel* im Fokus des Unterrichts steht. Das Ziel des hier dargestellten Konzepts ist es daher, dass die Schülerinnen und Schüler einen verantwortungsvollen Umgang mit Medien erlernen und zu sensiblen Mediennutzern in der digitalen Welt befähigt werden.

Die 2016 erschienene KIM Studie zeigt, insbesondere wenn man sie mit ihren Vorgängerstudien vergleicht, dass unsere Schülerinnen und Schüler selbst schon in ihrem jetzigen Alltag viele Berührungspunkte mit diesen Medien haben. Die Nutzung von Tablets hat sich seit der letzten Studie sogar um 9% erhöht. Dies bedeutet, dass rund ein Fünftel der Kinder zwischen 6 und 13 Jahren bereits regelmäßige Tabletnutzer sind. Die vorliegenden Daten lassen eine Entwicklung erwarten, die die oben getroffene Aussage bezüglich der Wichtigkeit der Medienkompetenz nochmals unterstreicht.¹

Im Rahmen einer Qualifizierung wurde die Wilbergschule im Jahr 2018 zur Kinderrechteschule ernannt. In Artikel 17 „Zugang zu den Medien, Kinder- und Jugendschutz“ der Konvention über die Rechte des Kindes der UNICEF erkennen die Vertragsstaaten „[...] die wichtige Rolle der Massenmedien an und stellen sicher, dass das Kind Zugang hat zu Informationen und Material aus einer Vielfalt nationaler und internationaler Quellen, insbesondere derjenigen, welche die Förderung seines sozialen, seelischen und sittlichen Wohlergehens sowie seiner körperlichen und geistigen Gesundheit zum Ziel haben.“² Deshalb leisten die digitalen Medien in unserer Grundschule einen großen Beitrag zu unseren pädagogischen Zielvorhaben, da die Schülerinnen und Schüler auch bei der Mediennutzung Rechte haben, die zu berücksichtigen sind. Die Kinder der Wilbergschule sollen Medien kompetent und verantwortungsbewusst nutzen. So können die Rechte auf Bildung, Freizeit, Spiel und Erholung gesichert werden, indem die Kinder passende Lern- und Unterhaltungsprogramme kennen und anwenden. Sie lernen außerdem mit kindgerechten Suchmaschinen an Informationen zu kommen und sich darüber mitzuteilen. Zudem kann auch das Recht auf den Schutz der Privatsphäre gewahrt werden. Dazu gehört, dass Kindern verständlich gemacht wird, welche ihrer persönlichen Daten

¹ Vgl. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (2016), S. 8-11.

² Unicef (1989), S. 20.

öffentlich zugänglich sind und wie sie diese schützen können. Zur Medienerziehung gehört ebenfalls, dass Kinder lernen, im Falle von Diskriminierung, Mobbing und Belästigung angemessen zu reagieren und Hilfe zu holen. Auch ist es die Aufgabe der Eltern, die Kinder bei der Mediennutzung zu begleiten und all ihre Rechte zu schützen.³

Das Medienkonzept wird angelehnt an das bestehende Leitbild der Schule. Der Einsatz digitaler Medien kann einen bedeutsamen Beitrag zur Umsetzung gemeinsamer Grundsätze der Schule leisten. Durch die Vielfalt und Heterogenität in der Wilbergschule hat die individuelle Förderung einen hohen Stellenwert in unserer täglichen pädagogischen Arbeit. Wichtig für ein erfolgreiches Lernen ist eine positive Lern- und Arbeitsatmosphäre, welche zu Selbstständigkeit und Verantwortung befähigt. Aufgrund der hohen Motivation der Schülerschaft, bezogen auf die Arbeit mit digitalen Endgeräten und Lernapplikationen, lassen sich offene Unterrichtsformen strukturiert und effizient gestalten. Im Umgang mit Medien ist die gemeinsame Zusammenarbeit der Schule und dem Elternhaus von zentraler Bedeutung, um gemeinsame Ziele bei der Medienerziehung zu verfolgen und um die Kinder in den Lernprozessen zu begleiten und nachhaltig zu schützen. Gerade im schnellen Wandel der Bildungslandschaft ist es wichtig, Bewährtes zu erhalten und Neues zu wagen.

Die in diesem Konzept dargestellten Überlegungen beziehen sich außerdem auf den Referenzrahmen für Schulqualität NRW, welcher als Orientierung für Qualitätsentwicklung von Schulprozessen dient. Die darin beschriebenen Kompetenzen werden in der schulischen Medienentwicklungsplanung aufgegriffen.

³ SCHAU HIN! (o.J.).

2. Bestandsaufnahme

2.1. Ausstattung der Schule

Die Wilbergschule, Wilbergstr. 3, 44807 Bochum, wird von ca. 260 Schülerinnen und Schülern besucht. Zum Schulteam gehören insgesamt elf Lehrerinnen und Lehrer, eine Referendarin, eine Sonderpädagogin, eine Schulsozialpädagogin, eine Schulsozialarbeiterin, die Sekretärin, der Hausmeister und die Schulleitung sowie deren Stellvertreter. Die Schülerinnen und Schüler werden in elf Klassenräumen unterrichtet. Zusätzlich gibt es einen DaZ-Raum, einen Differenzierungsraum, einen Computerraum (welcher bei steigenden Schülerzahlen einem Klassenraum weichen muss), eine Aula sowie die Räume der OGS. Die Wilbergschule besitzt ein Lehrerzimmer mit separatem Kopierraum, ein Sekretariat, ein Schulleitungsbüro und einen Besprechungsraum.

2.1.1. Hardware

Ausstattung im Verwaltungstrakt:

Im Schulleitungsbüro befinden sich zwei Computer, im Sekretariat und Lehrerzimmer gibt es jeweils einen Computer. An den vier Computern besteht eine Internetverbindung, sowie eine Verbindung zum Kopierer, um Dateien direkt über den Kopierer zu drucken. Außerdem ist eine Digitalkamera vorhanden.

Ausstattung der OGS:

Im Nachmittagsbereich haben die Kinder keine Möglichkeit auf einen Computer, Tablet oder andere „Neue Medien“ zuzugreifen. Eine Internetverbindung besteht hier nur über eine Datenkarte in dem Laptop im OGS Büro.

Ausstattung im Schulgebäude:

Der Computerraum ist mit 20 Computern (wurden bereits weit über ihre Nutzungsdauer von fünf Jahren verwendet) ausgestattet, jedoch sind nicht alle funktionsfähig. Bei einigen Computern ist keine Internetverbindung vorhanden, bei anderen liegt ein Hardwareproblem vor, welches durch die Lehrkörper nicht gelöst werden konnte. Ebenfalls befindet sich im Computerraum ein Active Board. In einigen Klassenräumen stehen jeweils zwei Klassencomputer zur Verfügung, von denen jedoch nicht alle funktionsfähig sind. Alle Rechner laufen noch mit Windows 7, welches zeitnah nicht weiter supportet wird. Auch gibt es auf diesen Computer kein Microsoft Office. Die PCs können zwar offline zur Differenzierung genutzt

werden, jedoch können damit keine Recherchen mehr im Internet durchgeführt werden, da die Sicherheitsupdates fehlen. Manche Klassenräume haben gar keine Computer. Vor der Sanierung bestand bei **keinem** der Klassencomputer eine Internetverbindung, dies hat sich nach der Sanierung geändert. Derzeit gibt es eine WLAN Verbindung in dem gesamten Schulgebäude, allerdings haben die funktionsfähigen Computer kein WLAN Modul. Dies wäre wünschenswert, da die Klassen nicht immer so eingerichtet sind, dass der Computertisch direkt an den LAN Steckdosen stehen kann. Im DaZ- und Differenzierungsraum gibt es derzeit keinen Computer. Zwei Klassenräume sind mit einer elektrischen Tafel und dem dazugehörigen Laptop ausgestattet, wobei die Tafeln bereits unterschiedlichen Modellen angehören. Es gibt vier Tablets mit Android Oberfläche für die gesamte Schule, welche aber aufgrund der bisher fehlenden WLAN Verbindung nur sehr eingeschränkt und umständlich nutzbar waren. Ebenso gibt es noch kein MDM für die Tablets, sodass diese nur sehr umständlich verwaltet und genutzt werden.

2.1.2. Software

Die Computer im Verwaltungstrakt sind mit „Microsoft Office“ ausgestattet. Zur Zeugniserstellung nutzen wir das Zeugnisprogramm „Easygrade“.

Auf den Computern im Klassen- und Computerraum sind die Software „Budenberg“ und „Lernwerkstatt“ installiert. Außerdem arbeiten wir zur Förderung der Lesemotivation ab dem zweiten Schuljahr mit dem Online Leseförderprogramm „Antolin“, welches jedoch aufgrund der bisher fehlenden Internetverbindung meist zuhause und nur vereinzelt im Computerraum genutzt wurde. Auf den Klassencomputern befindet sich das kostenlose Schreibprogramm „Open Office“. Wünschenswert wäre hier eine Vereinheitlichung, da viele der Lehrkräfte im privaten Bereich schon mit Microsoft Office arbeiten und dadurch in diesem Programm versierter sind.

2.2. Qualifikation der Lehrkräfte

Es besteht eine große Heterogenität innerhalb des Wilbergkollegiums in der Nutzung „Neuer Medien“. Viele Kolleginnen und Kollegen sind gegenüber Computer, Tablet und Co. sehr aufgeschlossen und interessiert und nutzen diese auch privat, um im Internet zu recherchieren oder Elternbriefe in Word zu schreiben und Tabellen in Excel anzulegen. Jedoch fehlt bei vielen das tiefere Wissen in der Handhabung dieser Programme und produktiven Nutzung digitaler Endgeräte sowie Ideen zur sinnvollen pädagogisch didaktischen Einbindung von

Programmen und Apps in den Unterricht. Ebenso gibt es auch Kolleginnen und Kollegen, die auch privat keine digitalen Medien nutzen und diese deshalb derzeit auch noch nicht im Unterricht einsetzen. Eine große Unsicherheit herrscht im Bereich Datenschutz. Viele Kollegen stehen onlinebasierten Apps/Programmen sowie der Arbeit in Clouds mit vertraulichen Daten sehr kritisch gegenüber.

2.3. Schulhomepage

Der allgemeine Bereich der Schulhomepage wird derzeit hauptsächlich von der Schulleitung gepflegt, obwohl ihr hierzu eigentlich die zeitlichen Ressourcen fehlen. Die Eltern werden hier über wichtige Termine der Schule, des Fördervereins sowie der OGS informiert.

Auf den Klassenseiten könnten die Lehrkräfte Beiträge über das Geschehen innerhalb der Klasse verfassen, diese Seiten werden jedoch nur von einzelnen Lehrkräften regelmäßig aktualisiert, da die Verunsicherung aufgrund der DSGVO im Kollegium sehr groß ist und auch das entsprechende Know-how fehlt.

3. Ausstattungsplanung

Für die Umsetzung unserer didaktischen Überlegungen benötigen wir eine schnelle und zuverlässige WLAN Verbindung im gesamten Schulgebäude sowie folgende Mediene Ausstattung:

- fünf über den Schulträger versicherte Klassensätze á 30 iPads 128GB mit Schutzhüllen und Stiften (bei denen man die Handkante beim Schreiben auf das Tablet legen kann) sowie dazu passende Bluetooth-Tastaturen in einem abschließbaren Tablet Koffer, in welchem die Tablets geladen und synchronisiert werden können
- vorhandene pädagogisch genutzte Computer sollen mit Windows 10 sowie Office 365 ausgestattet werden
- ein Farbdrucker mit mehreren Fächern je Etage, auf welchen die Kinder ihre Druckaufträge aus den Klassen senden können und diese direkt in Klassenfächer sortiert werden sowie regelmäßig passende Druckerpatronen/Toner und zusätzliches Kopier-/Druckerpapier
- ein über den Schulträger versichertes digitales Präsentationsmedium pro Klassenraum (Pylonen Klappschiebetafel) sowie eine geeignete Software um z.B. Tablets mit dem Präsentationsmedium drahtlos zu koppeln

- MDM an zentraler Stelle in der Stadt mit Medienberatern und schnellem und unkompliziertem Support für jegliche digitale Medien
- Budget für Lernapplikationen und Schullizenzen pro Schuljahr, welches auch selbst verwaltet werden kann
- Eine Bluetoothbox je Klassenraum, sowie Spotify Zugang und Dienstmartphone (alternativ könnten auch die Tablets dafür genutzt werden) zum Abspielen von Musik oder erstellten Hörspielen
- mehrere Anybook Reader (Vorlesestifte), sollen in der Sprachförderung genutzt werden, dabei vor allem im DaZ- und Englischunterricht zum Erlernen der Begriffe und Redewendungen

Ausstattung für die Lehrkräfte:

- iPads und MacBooks für jede Lehrkraft, um den Unterricht auch zuhause digital vorbereiten zu können
- Dienstmartphone, um Elterngespräche zu führen oder ggf. auf Ausflügen erreichbar zu sein
- Office 365 und Lizenz für den Worksheet Crafter, um (digitale) Arbeitsblätter vorzubereiten oder Elternbriefe und Klassenlisten zu erstellen
- Farbdrucker im Lehrerzimmer

Ausstattung für den Verwaltungsbereich:

- Logineo als webbasierte Arbeitsplattform (Bildungs-, Verwaltungs- und Datensafe-Cloud)
- IServ als Schulserver zur Vereinfachung von Organisationsaufgaben des Schulalltags und Kommunikation im Kollegium
- Zuludesk als MDM
- Office 365
- Elektronische Klassenbücher (dafür werden Tablets für jede Lehrkraft benötigt)

Für die technischen Neuanschaffungen werden kontinuierliche und umfangreiche Beratungs- und Fortbildungsgespräche durch externes Fachpersonal benötigt. Dieser Bedarf wird auch zukünftig immer wieder bestehen, weshalb ein kontinuierliches Beratungssystem wünschenswert wäre.

4. Pädagogische Begründung der Ausstattungsplanung

An der Wilbergschule soll der Fokus auf die Nutzung und den Einsatz von Tablets gelegt werden. Für uns liegen die Vorteile gegenüber dem Computer darin, dass das Tablet sofort einsatzbereit ist und von den Kindern intuitiv bedient werden kann. Tablets können flexibler im Unterricht eingesetzt werden, da sie sich besonders gut für den individuellen mobilen Gebrauch eignen (z.B. in raumunabhängigen Kleingruppenarbeiten). Über Lernapps können individuelle Lernstände abgespeichert werden und passende Lernförderangebote auf die Kinder abgestimmt werden, dies erspart auch unnötige Kopien und somit Kopierkosten. In Arbeitsphasen können die SuS die Kamera oder das Mikrofon des Tablets nutzen, um Arbeitsergebnisse in digitalen Handlungsprodukten festzuhalten. Über drahtlose Verbindungen kann dann außerdem ein schneller Zugriff auf jedes Endgerät im Klassenraum erfolgen und Ergebnisse aus Arbeitsphasen mit der ganzen Klasse geteilt und/oder präsentiert werden. Als Präsentationsmedium eignet sich in der Grundschule am besten die Pylonen-Klappschiebetafel, da diese höhenverstellbar ist, sie deutlich mehr Platz für analoge Unterrichts- und Organisationsmaterialien bietet und Lehrkräfte ebenfalls noch die Möglichkeit haben, die Tafel offline, ohne digitale Funktionen zu nutzen.

Der Unterricht soll an der Wilbergschule so aufgebaut werden, dass in der ersten und zweiten Jahrgangsstufe das Medium Tablet und dessen Handhabung kennengelernt wird. Dies geschieht durch die Integration in den Fachunterricht (z.B. durch Erstlese-/Erstschreibapps). Im dritten Schuljahr sind erste Schreibversuche (z.B. Lernwörter üben, Präsentationen mit Book Creator) mit Hilfe von Textverarbeitungsprogrammen möglich. Außerdem wird in dieser Jahrgangsstufe der Internetführerschein mithilfe des „Internet-ABC“ erworben, wodurch die Kinder einen kritischen Umgang mit dem Internet erlernen. Die unabhängige Plattform „Internet-ABC“ bietet Informationen über den sicheren Umgang mit dem Internet für Eltern, Pädagogen und Kinder.

Sobald die SuS den Internetführerschein erworben haben, sollen digitale Medien im Unterricht als Informationsquelle, zur Erstellung von Präsentationen sowie als Kommunikationsmedium genutzt werden. Außerdem sollen Textverarbeitungsprogramme und andere Lernapplikationen kennengelernt und zum Lernen und Informieren genutzt werden und zum größtmöglichen individuellen Lernfortschritt beitragen. Ebenso würden wir bei einer flächendeckenden Ausstattung mit Tablets den „Merge Cube“ sowie das „Virtuali-Tee“-Shirt im

Sachunterricht nutzen, um zum Beispiel Verdauungsvorgänge, den menschlichen Körper oder das Sonnensystem mit dazugehörigen Apps zu veranschaulichen und darüber Informationen zu sammeln. Im DaZ- und Englischunterricht sollen Anybook Reader beim Erlernen neuer Begriffe helfen.

Die Grundlage der zu erwerbenden Kompetenzen für die Kinder der Grundschule stellt der Medienkompetenzrahmen dar. Aus diesem Grund orientieren sich die fachdidaktischen Überlegungen daran. Eine übersichtliche Darstellung der an das Curriculum angelehnten mediendidaktischen Planungen und eine Aufstellung mit möglichen einsetzbaren Apps befinden sich im Anhang.

Um die digitalen Bildungsangebote zu erstellen, zu organisieren und durchzuführen benötigen die Lehrkräfte ebenfalls die oben beschriebenen Geräte (siehe Kapitel 3). Die Verwaltung der iPads der SuS erfolgt über ein Macbook in Verbindung mit zuludesk. Ebenfalls können über das MacBook die individuellen Lernstände der SuS verfolgt und Rückmeldungen gegeben werden. Ebenfalls benötigt jede Lehrkraft ein iPad um sich mit diesem Gerät vertraut zu machen und das digitale Endgerät sicher bedienen und anwenden zu können. Gleichzeitig sollen damit inhaltliche Einführungen und Präsentationen visualisiert werden.

Für die Administration planen wir mit iServ als Schulserver für die Organisation des Schulalltags und Kommunikation zwischen den verschiedenen Mitarbeitern der Schule (Lehrer, OGS, Hausmeister, Sekretärin, Schulleitung, Schulsozialarbeit/-pädagogin). Es soll als Webserver für unsere Schulhomepage dienen, die sich darüber weiter ausbauen ließe. Des Weiteren kann iServ z.B. bei der Erstellung von Vertretungs- und Raumplänen eingesetzt werden. Außerdem lässt es sich als Forum für die Kommunikation zwischen allen Nutzern einsetzen und so Absprachen vereinfachen. Weiterhin hat iServ den Vorteil, dass es über einen Mailserver verfügt, welcher Emailadressen bereitstellt. Die Lehrkräfte würden besonders von dem Dateiserver profitieren, da sie dort z.B. Dateien austauschen oder gemeinsam an diesen arbeiten können. Dies würde die Teamarbeit innerhalb der Jahrgänge sehr unterstützen und vereinfachen.

4.1. OGS

Computer oder Tablets wären auch im Nachmittagsbereich sinnvoll, da die Kinder so z.B. auch Recherchen, interaktive Arbeitsblätter aus dem Worksheet Crafter Go!, Module aus dem Internet-ABC, der Anton.app oder andere onlinebasierte Aufgaben als Hausaufgaben erledigen können und diese nicht noch nach der OGS zuhause erledigt werden müssen.

4.2. Außerschulische Kooperationspartner

Für einen umfassenden Medienkompetenzerwerb kooperiert die Wilbergschule mit folgenden außerschulischen Lernpartnern:

- Stadtbücherei (z.B. Mit dem Tablet Comics erstellen, Lego WeDo, Fake News)
- Mein Körper gehört mir (Prävention von sexuellem Missbrauch durch Internetbekanntschaften)
- ZDI-Schülerlabor (z.B. Lego-Education)
- KinderUni (bei Bedarf)

4.3. Elternarbeit

Schulanfänger kommen nicht ohne Medienerfahrung in die Schule. Bereits durch die Handynutzung der Eltern werden die Schülerinnen und Schüler in ihrem Medienkonsum passiv beeinflusst. Aufgrund dessen muss das Umfeld der Kinder bezüglich der Medienerziehung deutlich in die Verantwortung genommen werden. Demnach wollen auch wir das Elternhaus unserer Schülerinnen und Schüler bei der pädagogischen Medienerziehung unterstützen. Die Digitalisierung vereinfacht die Kommunikation zwischen Schule und Erziehungsberechtigten. Nicht zu unterschätzen ist die Rolle der Eltern als Vorbilder für ihre Kinder in Bezug auf die Mediennutzung und den Medienkonsum. Eltern müssen selbst als kompetente Mediennutzer wahrgenommen werden. Um Unsicherheiten bezüglich der Medienerziehung oder Mediennutzungsfragen zu klären, sind informierende Elternabende ein wichtiger Bestandteil unserer zukünftigen Medienerziehungsarbeit (z.B. gemeinsam mit der Polizei). Ebenso werden eingesetzte Lern-Apps vorgestellt und können ausprobiert werden. Für die Eltern der Schulanfänger soll am ersten Informationsabend eine Beratungsbroschüre (internet-abc⁴), die ihnen eine Orientierung bei der Medienerziehung geben soll, ausgeteilt werden.

⁴ Vgl. MSB (2018)

5. Fortbildungsbedarf

Das Kollegium benötigt umfassende externe Fortbildungen in sämtlichen Bereichen rund um das Thema Digitalisierung. Der Bedarf erstreckt sich über die einfache Handhabung von digitalen Endgeräten bis hin zum sicheren Umgang und didaktischen Einsatz verschiedener Applikationen im Unterricht. Gleichzeitig sollen interne Kurzfortbildungen durch eine beauftragte Mediengruppe erfolgen, um das Kollegium schrittweise an Neue Medien heranzuführen bzw. das Wissen stetig zu aktualisieren und zu erweitern und mögliche Unterrichtsvorhaben und nützliche Apps vorzustellen.

Weiterarbeit:

- Medienberater einladen / evtl. päd. Tag → Tablet Einführung
- Kompetenzrahmen und -pass kennenlernen
- Funktionsweisen digitaler Medien verstehen
- didaktische Einbindung in den Unterricht
- Sobald weitere digitale Medien geliefert wurden, sollten Fortbildungen zur Verwendung und Handhabung von folgenden Geräten angeboten werden:
 - Fortbildung zum Präsentationsmedium und dessen Handhabung und Verbindung mit Tablet und ggf. Laptop
 - Fortbildung zu iPads → Apple TV und Air Drop nutzen

Anschließend bzw. langfristig:

- Beantragen und Fortbildung von/zu Logineo
- Fortbildungen zu: Welche Lernapps kann ich im Unterricht wann und wie sinnvoll nutzen?
- Fortbildung zu: Ebooks zu unseren Lehrwerken kennenlernen
- Fortbildung zu: Programmieren/Coding

6. Ausblick und Evaluation

Durch den stetigen Wandel der digitalen Welt sowie der Abhängigkeit von den Entscheidungen der Bildungspolitik, wird unser Medienkonzept auf seine Aktualität und Umsetzbarkeit hin regelmäßig überprüft. Derzeit steht die Arbeit mit Medien an der Wilbergschule noch am Anfang und muss erst noch auf den Weg gebracht werden. Dies wird einen langwierigen Prozess darstellen. Eine Evaluation unseres Konzeptes wird erst nach der sächlichen Ausstattung und der Nutzung der digitalen Endgeräte im Unterricht möglich sein.

7. Literatur

- Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (2016): KIM-Studie 2016. Kindheit, Internet, Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 6- bis 13-Jähriger. URL: http://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/KIM/2016/KIM_2016_Web-PDF.pdf, abgerufen am 15.04.2019 um 14:30 Uhr.
- Ministerium für Schule und Weiterbildung des Landes Nordrhein-Westfalen (2015): Referenzrahmen Schulqualität NRW. Schule in NRW Nr. 9051, 1. Auflage.
- MSB (2018): Wissen wie's geht! Internet gemeinsam entdecken.
- Unicef (1989): Konvention über die Rechte des Kindes.
- SCHAU HIN! (o.J.): Kinder haben Rechte – auch bei der Mediennutzung: URL: <https://www.schau-hin.info/artikel/kinderrechte-bei-der-mediennutzung/>, abgerufen am 15.04.2019 um 13:30 Uhr.

8. Anhang

8.1. Bezüge zu den Fächern

Bezüge zu einzelnen Unterrichtsfächern														
		fächerübergreifend	Deutsch		Mathe		SU		Englisch		Kunst		Musik	
			Jg. 1/2	Jg. 3/4	Jg. 1/2	Jg. 3/4	Jg. 1/2	Jg. 3/4	Jg. 1/2	Jg. 3/4	Jg. 1/2	Jg. 3/4	Jg. 1/2	Jg. 3/4
Bedienen und Anwenden	Medienausstattung Ich kenne verschiedene digitale Geräte und weiß, wie ich sie anwende.	PC-Führerschein (Kapitel 1: Das gehört zum Computer, Kapitel 9: Fachbegriffe) und internet-abc siehe Schwerpunkt Tablet und Apps, Bedienung des digitalen Präsentationsmediums	PC & Tablet: Anton.app Lernwerkstatt, Buddenberg,		PC & Tablet: z.B. Blitzrechen-App oder Anton.app Lernwerkstatt, Buddenberg		Tablet: Erklärvideos mit der Tabletkamera erstellen (Zeitlupenaufnahmen von Fahrzeugen) Thema: Verkehrserziehung, Haustiere, Räderfahrzeuge		Tablet: Stopmotion-filme Thema: z.B. Gefühle		Gestalten mit technisch-visuellen Medien: Erproben von Materialien, Techniken und Werkzeugen (z.B. Paint), abspeichern von Kunstwerken		Musik machen mit der Stimme: mit der Stimme improvisieren	
	Digitale Werkzeuge Ich kann die Apps und Programme der Geräte bedienen.	PC-Führerschein (Kapitel 2: Mit dem Computer malen z.B. in Kunst, Kapitel 3+6: Mit dem Computer schreiben, Kapitel 4+8: Mit dem Computer spielen, Kapitel 7: Mit dem Computer Bilder einfügen), mit Hilfe von Paint, Word, Powerpoint	Schreiben: Über Schreibfähigkeit verfügen Texte situations- und adressatengerecht gestalten Thema: z.B. Buchstabeneinführung (Erstschreibapps), Erstleseapps		Frühblüher fotografieren und beschriften (NaWiTAS) Thema: Frühblüher		Film zu Klassen- oder Schulregeln erstellen (Bsp. NaWiTAS) Thema: Unsere Schule				PC-Führerschein (Kapitel 2: Mit dem Computer malen) Thema: mit Paint Kunstwerke erstellen		Musik machen mit Instrumenten: Mit Instrumenten improvisieren und experimentieren Thema: z.B. mit der App incredibox	
	Datenorganisation Ich kann Dateien sicher speichern und wiederfinden.	PC-Führerschein (Kapitel 5: Einen Ordner anlegen)												
	Datenschutz und Informationssicherheit Meine persönlichen Daten gehören mir. Ich schütze mich, indem ich diese nicht unüberlegt im Netz eingebe.	internet-abc (Lernmodul 3: Datenschutz - das bleibt privat)	Antolin und anton.app (Login Daten)				Projekt: Mein Körper gehört mir (Prävention von sexuellem Missbrauch durch Internetbekanntschaf ten)							

Bezüge zu einzelnen Unterrichtsfächern															
		fächerübergreifend	Deutsch		Mathe		SU		Englisch		Kunst		Musik		
			Jg. 1/2	Jg. 3/4	Jg. 1/2	Jg. 3/4	Jg. 1/2	Jg. 3/4	Jg. 1/2	Jg. 3/4	Jg. 1/2	Jg. 3/4	Jg. 1/2	Jg. 3/4	
Informieren und Recherchieren	Informations-recherche Ich kenne Suchmaschinen und weiß, was ich dort eingebe.	internet-abc (Lernmodul 1: Surfen und Internet - So funktioniert das Internet), fächerübergreifende Recherchen mit Suchmaschinen (Blinde-kuh.de, frag-finn.de)		Lesen - mit Texten und Medien umgehen, über Lesefähigkeit verfügen, Texte erschließen / Lesestrategien nutzen Thema: Stichwortlisten erstellen				Thema: zu verschiedenen Haustieren recherchieren	Thema: zu Bochum/Deutschland/Europa recherchieren		Interkulturelles Lernen: Lebenswelten erschließen und vergleichen		Thema: zu Künstlern und Kunstwerken recherchieren	Thema: zu Komponisten recherchieren	
	Informations-auswertung Ich kann aus vielen Suchergebnissen die passenden auswählen.	internet-abc (Lernmodul 2: Suchen und Finden im Internet) fächerübergreifend Power Point Präsentation erstellen, aus den Informationen Lapbooks, Leporellos, Plakate, etc. anfertigen		Rallye durch die Bücherei mit Biparcours Stadtbücherei											
	Informations-bewertung Ich kann zwischen Werbung und Information unterscheiden.			Lesen - mit Texten und Medien umgehen Thema: Mediacampus Projekt, Werbung, Nachrichten (Fake-News) kritisch bewerten, Lügengeschichten schreiben					Einfluss auf die Wahrnehmung von Youtube Videos (Influencer) Thema: Werbung						
	Informationskritik Ich weiß, wann und wo ich mir Hilfe hole, wenn mir etwas im Internet Angst macht.	internet-abc (Lernmodul 2: Online Spiele - sicher spielen im Internet, Lernmodul 3: Lügner und Betrüger im Internet)							Projekt: Mein Körper gehört mir (Prävention von sexuellem Missbrauch durch Internetbekannt-schaften)						

Bezüge zu einzelnen Unterrichtsfächern

		fächerübergreifend	Deutsch		Mathe		SU		Englisch		Kunst		Musik		Religion		Sport		
			Jg. 1/2	Jg. 3/4	Jg. 1/2	Jg. 3/4	Jg. 1/2	Jg. 3/4	Jg. 1/2	Jg. 3/4	Jg. 1/2	Jg. 3/4	Jg. 1/2	Jg. 3/4	Jg. 1/2	Jg. 3/4	Jg. 1/2	Jg. 3/4	
Kommunizieren und Kooperieren	<p>Kommunikations- und Kooperationsprozesse Ich kann digitale Geräte nutzen, um mich mit anderen auszutauschen.</p>		bei Antolin Nachrichten verschicken	<p>Thema: Textformat: Emails/online Nachrichten verfassen: bei Antolin Nachrichten verschicken, Nachrichten an Finn auf www.frag-finn.de schreiben</p>															
	<p>Kommunikations- und Kooperationsregeln Ich verhalte mich anderen gegenüber so, wie auch ich behandelt werden will.</p>	internet-abc (Lernmodul 2: Mitreden und Mitmachen – selbst aktiv werden)		<p>Thema: sprachliche Verständigung untersuchen: Regeln im Chat, Chatsprache (Emojis, Abkürzungen) (Bsp. NaWiTAS)</p>															
	<p>Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft Ich kenne geeignete Seiten, auf denen ich als Kind meine Meinung äußern kann.</p>	internet-abc (Lernmodul 2), z.B. auf Homepage oder blinde-kuh.de --> eigene Beiträge veröffentlichen																	
	<p>Cybergewalt und -kriminalität Ich weiß, wie ich mich bei Gewalt, Beleidigungen und Drohungen im Internet verhalte.</p>	internet-abc (Lernmodul 3: Achtung, die Gefahren! So schützt du dich.)		<p>Cybermobbing - verschiedene Perspektiven einnehmen und Problemlösungsstrategien gemeinsam erarbeiten. Bewusstsein für die Gefahren von medialer Informationsverbreitung schaffen. (Bsp. NaWiTAS)</p>				<p>Mensch und Gemeinschaft: Freundschaft und Sexualität Projekt: Mein Körper gehört mir (Rollenspiel zu Cybermobbing/-gewalt)</p>											

Bezüge zu einzelnen Unterrichtsfächern																		
	fächerübergreifend	Deutsch		Mathe		SU		Englisch		Kunst		Musik		Religion		Sport		
		Jg. 1/2	Jg. 3/4	Jg. 1/2	Jg. 3/4	Jg. 1/2	Jg. 3/4	Jg. 1/2	Jg. 3/4	Jg. 1/2	Jg. 3/4	Jg. 1/2	Jg. 3/4	Jg. 1/2	Jg. 3/4	Jg. 1/2	Jg. 3/4	
Produzieren und Präsentieren	Medienproduktion und Präsentation Ich lerne verschiedene Medienprodukte zu planen, zu gestalten und zu präsentieren.	Power Point Präsentation (PPP) erstellen	Fotostory/Comic (z.B. in Bücherei), Stopmotionfilme zu selbstausgedachten Geschichten erstellen z.B. mit Comic Life 3, Schülerzeitung, Hörspiele produzieren		Erklärvideos zu mathematischen Phänomenen						Fotostory erstellen		Musikvideos zu Lieblingskünstlern erstellen, incredibox, auditorix				Erklärvideos zu Techniken in verschiedenen Sportbereichen oder Spielabläufen (z.B. Basketball, Badminton, Tanzen)	
	Gestaltungsmittel Ich weiß, wie ich mit Bildern, Schriftarten und Tönen bestimmte Wirkungen erziele.	PC-Führerschein (Kapitel 3+6: Mit dem Computer schreiben, Kapitel 2: Mit dem Computer malen), Überschriften, Texte und Bilder mit Word für ein Plakat erstellen	Hörspiele produzieren				PPP oder Erklärvideos Thema: Verkehrserziehung, Haustiere				Über die Wirkung von Schriftarten/-größen und Bildern sprechen		über die Wirkung von Tönen und Geräuschen in Audioproduktionen sprechen					
	Quelldokumentation Wenn ich Bilder oder Texte für meine Arbeit verwende, schreibe ich dazu, woher diese stammen.	internet-abc (Lernmodul 4: Lesen, Hören, Sehen - Medien im Internet)					Rallye durch Riemke mit Biparcous Thema: Wohnort/Umgebung (Bsp. NaWiTAS)											
	Rechtliche Grundlagen Ich veröffentliche nicht ohne Erlaubnis Bilder oder Informationen von anderen.	internet-abc (Lernmodul 4: Lesen, Hören, Sehen - Medien im Internet), Datenschutzerklärung mit Kindern besprechen (z.B. bei Klassenfotos/Zeitungsbetragen), Medienscouts ausbilden (AG): Verknüpfung mit Kinderrechten --> Thematisierung von Bildrechten, Mobbing in sozialen Netzwerken/ Whatsapp																

Bei sämtlichen Präsentationen im Fachunterricht muss die Quelldokumentation erarbeitet und vertieft werden.

Bezüge zu einzelnen Unterrichtsfächern																			
		fächerübergreifend	Deutsch		Mathe		SU		Englisch		Kunst		Musik		Religion		Sport		
			Jg. 1/2	Jg. 3/4	Jg. 1/2	Jg. 3/4	Jg. 1/2	Jg. 3/4	Jg. 1/2	Jg. 3/4	Jg. 1/2	Jg. 3/4	Jg. 1/2	Jg. 3/4	Jg. 1/2	Jg. 3/4	Jg. 1/2	Jg. 3/4	
Analysieren und Reflektieren	Medienanalyse Ich kenne die Vielfalt der Medien in unserer Gesellschaft und deren Entwicklung.			Thema: Zeitung, Briefe und Emails an der Schreibmaschine, Computer und Tablet schreiben				Thema: Schule früher - heute, Indianer								Thema: Entstehung der Bibel, Weitergabe von Informationen			
	Meinungsbildung Ich kenne Beispiele dafür, dass Medien meine Meinung beeinflussen.			Mediacampus, unterschiedliche Textformen und deren Wirkung erkennen und beurteilen (FakeNews, Kommentare, Nachrichten, Karikaturen: https://www.br.de/sogehmedien/index.html)				Thema: Werbung (Werbefilme, Zeitungsannoncen, Radiospots, Kaufhausdurchsagen, Influencer ...) (Bsp. NaWiTAS), in Sachtexte falsche Informationen einbauen und erkennen (Fake News) - ggf. Bücherei											
	Identitätsbildung Ich weiß, wie z.B. Computerspiele und Soziale Medien auf mich wirken können.	Gamification: über verschiedene Spielgenres sprechen (z.B. Wissensspiele, Sportspiele, Autorennspiele, Egoshooterspiele, Fortnite)		Erzählkreis: Ich-Vortrag															
	Selbstregulierte Mediennutzung Ich kenne Möglichkeiten, die Häufigkeiten und die Art meiner Mediennutzen zu kontrollieren.	Projekt: Medienfasten (SuS verzichten z.B. eine Woche auf das Playstation spielen, Handy, etc.), internet-abc (Lernmodul 2: Online-Spiele - sicher spielen im Internet)		Daten über Mediennutzung erheben und auswerten z.B. in Form von Elterninterviews				Thema: Daten über Mediennutzung erheben und auswerten z.B. in Form von Elterninterviews									Thema: Fastenzeit - Medienfasten		
							Zusammenleben in der Klasse, in der Schule in der Familie, Cybermobbing												

Bezüge zu einzelnen Unterrichtsfächern

		fächerübergreifend	Deutsch		Mathe		SU		Englisch		Kunst		Musik		Religion		Sport		
			Jg. 1/2	Jg. 3/4	Jg. 1/2	Jg. 3/4	Jg. 1/2	Jg. 3/4	Jg. 1/2	Jg. 3/4	Jg. 1/2	Jg. 3/4	Jg. 1/2	Jg. 3/4	Jg. 1/2	Jg. 3/4	Jg. 1/2	Jg. 3/4	
Problemlösen und Modellieren	<p>Prinzipien der digitalen Welt Ich weiß, dass ein Algorithmus ein Befehl ist. Dadurch funktionieren Geräte und Computer.</p>	<p>Projekte und Applikationen (teils browserbasiert): Lightbot, Ozobot, turtlecoder, Programmieren mit der Maus, Scratch, minibiber (https://www.minibiber.ch/) Lego WeDo (zdi Netzwerk Schulzentrum Gerthe Jg. 4), Stadtbücherei</p>		<p>Vorgangs-/Wegbeschreibungen schreiben</p>		<p>turtlecoder Thema: Muster erstellen</p>		<p>Bauanleitung erstellen (offline codieren) Thema: z.B. Räderfahrzeuge</p>				<p>Turtlecoder Thema: Bilder mit programmierten Mustern erstellen</p>							<p>Offline Coding - Programmieren lernen ohne digitales Endgerät Durch eine Schatzsuchgeschichte, spielerisch motiviert steuern die Schülerinnen und Schüler sich gegenseitig in einer Simulation als Roboter mit vorgegebenen Befehlskarten über einen Parcours aus Teppichfliesen und versuchen dabei, mit möglichst wenig Befehlskarten auszukommen. (Bsp. NaWiTAS)</p>
	<p>Algorithmen erkennen Ich kenne Beispiele für Algorithmen auch in meinem Alltag.</p>																		
	<p>Modellieren und Programmieren Ich kann eine algorithmische Sequenz planen (programmieren).</p>																		
	<p>Bedeutung von Algorithmen Ich kenne Beispiele dafür, wie digitale Geräte und Computer mein Leben beeinflussen.</p>																		

8.2. App/Programm-Auflistung

Hier gibt es einige nützliche Apps, welche in den Unterricht eingebaut werden können oder mit Hilfe derer Unterricht vorbereitet werden kann. Einige Apps sind allerdings nur im Appstore für iOS erhältlich und nicht für Android.

Übergreifende Programme und Apps:

- NaWiTAS (Unterrichtsanregungen)
- Worksheet Crafter Go! (erstellen von interaktiven Arbeitsblättern für das iPad)
- H5P (kostenlos, z.B. Erstellen von Videos mit integrierten Quizfragen)
- Edmond (Medienzentrum online, Erklärfilme online ausleihen)
- Biparcours (Interaktive Ralleys erstellen)
- iMovie für Erklärvideos
- Grundschulmaterial (viele interaktive Arbeitsblätter)

- Green Screen by Do Ink (3,49€)
- Book Creator

Deutsch

- Buchstaben Spielplatz PRO (ErstschreibApp kostenpflichtig 5,49€)
- Schreiben 1 (ErstschreibApp kostenpflichtig 2,99€) gibt es von diesem Entwickler auch zum Lesen
- Capt'n Sharky
- Anton.app (Übungen zu diversen Themen diverser Fächer)
- Comic Life 3: Visualisieren von Geschichten/Comics
- Calliclever (Tippen lernen) browserbasiert

DaZ

- Chatterpix
- Anybook reader

Mathe

- Capt'n Sharky
- Anton.app
- Explain Everything (Erklärvideos erstellen)

Sachunterricht

- Explain Everything (Erklärvideos erstellen)
- Merge Cube (zeigt z.B. das Sonnensystem oder Reise durch den Körper mit Mr. Body)
- Reise durch Körper machen mit Hilfe des „Virtuali-Tee Curiscope (Augmented-Reality-T-Shirt)“

Kunst

- Paint

Musik

- Incredibox
- Auxe
- Auditorix : <http://www.auditorix.de/kinder/>

Programmieren

- Turtle Coder
- Ronjas Roboter
- Lightbot