

Grundschule an der Heinrichstraße

August-Schmidt-Straße 30

45470 Mülheim-Ruhr



Medienkonzept



Stand:

Juli 2018



# Inhalt

## Inhaltsverzeichnis

---

1. Einleitung Seite 3

---

2. Pädagogische Zielvorstellung Seite 3

---

3. Medienausstattung der Schule / Ist-Zustand Seite 4

---

4. Einsatz der "Neuen Medien" Seite 4

---

5. Medienkompetenz der Lehrkräfte Seite 5

---

6. Klassische "alte Medien" Seite 5

---

7. Fahrplan / Bedarf an "Neuen Medien" Seite 6

---

Anhang: Seite 8

- Kompetenzerwerb an der GGS Heinrichstraße
- Kompetenzerwartungen am Ende der Klasse 4





# 1. Einleitung

## Neue Medien an der GGS Heinrichstraße

Im Unterricht der Grundschule wurde schon immer mit Medien gearbeitet, sei es mit Tafel und Kreide, den klassischen Schulbüchern und Arbeitsheften, den Arbeitsblättern, dem Filmprojektor oder Tageslichtschreiber. In den 70er Jahren des 20. Jahrhunderts rückten dann vorübergehend andere Medien in den Vordergrund, z.B. Kassettenrecorder, Videorecorder und Diaprojektor. Seit Mitte der 90er Jahre haben die sogenannten „Neuen Medien“ (Computer und Internet) Einzug in die Schulen gehalten. Da sich in den letzten Jahren unser Alltag und die Berufswelt stark verändert haben, sind der Umgang mit dem PC und die Kenntnis über den neuesten Entwicklungsstand in der Informationstechnologie heute die Voraussetzungen, um auf dem Arbeitsmarkt eine bessere Perspektive zu haben. Dieses muss auch in der schulischen Bildung berücksichtigt werden, um die jungen Menschen in die Lage zu versetzen, in ihrer technologisch geprägten Lebenswelt bestehen zu können und verantwortungsbewusst mit den Medien umzugehen. Das vorliegende aktuelle Medienkonzept ist Grundlage der Medienarbeit an unserer Schule.

# 2. Pädagogische Zielvorstellung

## Erwerb von Medienkompetenz

Der Umgang mit den „Neuen Medien“, insbesondere die Arbeit mit dem PC, ist Teil der Lebenswirklichkeit unserer Kinder. Deshalb wird die Anleitung zum sachgemäßen, verantwortungsbewussten und kritischen Umgang mit diesen zum wichtigen Bestandteil des Lehrauftrages der Grundschule. Ziel der Medienerziehung ist der Aufbau von Medienkompetenz, d.h. die Schülerinnen und Schüler sollen Kenntnisse und Einsichten, Fähigkeiten und Fertigkeiten erwerben, die ihnen ein sachgerechtes und selbstbestimmtes, kreatives und sozial verantwortliches Handeln in einer Welt, aus der die Medien nicht mehr wegzudenken sind, möglich macht.





## 3. Medienausstattung der Schule

### Ist-Zustand an "Neuen Medien"

In unserem Computerraum stehen für die Schülerinnen und Schüler zurzeit 14 PCs zur Verfügung, mit denen sie unter Aufsicht auch Zugang zum Internet haben. Für die Lehrerinnen und Lehrer gibt es im Lehrerzimmer einen weiteren Arbeitsplatz mit PC. Weiterhin verfügt unsere Schule über einen Medienwagen mit TV und DVD-Player. Um bei Konferenzen und anderen Veranstaltungen Präsentationen (Power Point) zu ermöglichen, verfügt der Computerraum über einen Beamer mit Leinwand und Lautsprecherboxen.

## 4. Einsatz der "Neuen Medien"

### Förderung in allen Fächern

Der Computer soll die Schülerinnen und Schüler im Unterricht in den Schlüsselqualifikationen wie Selbstständigkeit, Kooperations- und Kommunikationsfähigkeit, Medienkompetenz, Kreativität und Wissensaufbau fördern. Im Deutschunterricht wird das Leseprogramm „Antolin“ eingesetzt, das die Kinder zum Lesen animiert. In allen anderen Fächern wird das Programm „Lernwerkstatt“ eingesetzt. Im Englischunterricht wird mit der zum Lehrwerk „Sally“ gehörenden CD-Rom gearbeitet, die Übungsmöglichkeiten für grammatische Strukturen, das Üben von Vokabeln und deren Aussprache und das Zeigen von kurzen Filmsequenzen bietet. Im Sachunterricht wird das Internet regelmäßig zur Recherche in den verschiedenen Unterrichtseinheiten genutzt. Für die Fächer Musik und Kunst können die Kinder ebenfalls im Internet zahlreiche Beiträge zu den Unterrichtsthemen finden und diese künstlerisch, mit Hilfe des Zeichenprogramms „Paint“, umsetzen. Im Klassenunterricht lässt sich der Computer zur inneren Differenzierung, in Lernstudios und zur Förderung der Seiteneinsteiger einsetzen. Ab Klasse 2 wird im Rahmen unserer einmal wöchentlich stattfindenden PC-AG eine aufbauende Einführung und Fortführung mit dem PC als Medium ermöglicht, der mit dem Erwerb des PC-Führerscheines in Bronze, Silber, bzw. Gold abschließt. Hier kommt künftig das schuleigene Medienheft „Heini 2.0“ zum Einsatz. Auf Grund unserer vielfältigen Erfahrungen mit dem PC können wir sagen, dass der Computer mit entsprechender Software zum Fördern und Fordern, zur Förderung der Kreativität und als Werkzeug der Kommunikation und der Informationsbeschaffung den Unterricht bereichern kann. Daneben birgt der Umgang mit dem PC aber auch Gefahren, wie z.B. nicht altersgemäße Software, zu lange Nutzungszeiten, ungeeignete Seiten im Internet. Auf diese Gefahren wird von uns immer wieder im Unterricht und auf Elternabenden hingewiesen





## 5. Medienkompetenz der Lehrkräfte

### Fortbildung ist die Grundlage

Alle Kolleginnen und Kollegen besitzen einen PC für Unterrichtsvorbereitungen und um die Zeugnisse mittels des Zeugnisprogrammes „Easy Grade“ zu schreiben. Interne Fortbildungen zur Einführung in den Umgang mit den PCs im Computerraum haben stattgefunden. Alle Kolleginnen und Kollegen bilden sich selbst individuell, je nach Kenntnisstand, fort.

## 6. Klassische "alte Medien"

### Ohne Bücher geht es nicht

Den ersten Kontakt mit den „alten Medien“ haben die Kinder, neben dem Einsatz der Schulbücher und der Übungshefte, schon im ersten Schuljahr. Zeitungen, Kataloge usw. werden zum Suchen und Erkennen der ersten gelernten Buchstaben genutzt.

#### Schülerbücherei

Früh werden sie mit der Schülerbücherei, die zahlreiche Bücher enthält, welche nach Lesealtersstufen bzw. Sachgebieten geordnet sind und einen Hinweis auf Antolin enthalten, vertraut gemacht. Bilderbücher, Märchenbücher, Tierbücher, Krimis usw. wecken die Leselust der Schülerinnen und Schüler. Lektüren in Klassenstärke, die den Unterricht bereichern, sind ebenfalls vorhanden. Die Bücherei wird einmal wöchentlich zur Buchausleihe von jeder Klasse genutzt. Während dieser Zeit können die Kinder im Bücherangebot stöbern und eine entsprechende Lektüre auswählen. Zusätzlich werden Lesestunden, sowie eine Vorlesewoche angeboten

#### CD- und MP3-Player, Video- und DVD-Player

Die Nutzung dieser Geräte gehört in den Klassen zur Ergänzung der täglichen Unterrichtsarbeit in allen Fächern.

#### Musikanlage

Die Turnhalle verfügt über eine hochwertige, portable Musikanlage, die für Schulveranstaltungen und einige AGs (Cheerleader, Chor, Theater...) zur Verfügung steht.





# 7. Fahrplan

## Bedarf an "Neuen Medien"

Ständige Evaluation und Weiterentwicklung des Medienkonzeptes wird von allen Kolleginnen und Kollegen unserer Schule angestrebt. Die Ausstattung und die Arbeit mit den alten und den neuen Medien im Unterricht muss mit der weiteren Entwicklung der Technologien und des Medienverhaltens unserer Gesellschaft Schritt halten. Für eine weitere verantwortungsvolle Arbeit bedarf es einer verbesserten Ausstattung.

Wir verzichten dabei bewusst auf eine kostenintensive, aus unserer Sicht frontalunterrichtfördernde Tafelausstattung (interaktive Smartboards oder E-Screens) und setzen verstärkt auf **Medien zur individuellen Förderung mit flexiblem Einsatz** (Tablets).

Um die neuen Medien effektiv über kollegiumsinterne Fortbildungen mit allen Beteiligten und flächendeckend in allen Klassen einsetzen zu können, ist es unser besonderes Anliegen, die **Klassenräume im Bestandsgebäude** (künftig neun Klassenräume) mit der gleichen medialen Ausstattung zu versehen wie die drei neuen Klassenräume im Neubau.

## Bedarf zum Schuljahr 2019/20 (Fertigstellung des Neubaus)

### WLAN

- Internetanschluss (WLAN) in Neu- und Altbau.

Im Bestandsgebäude liegt das Schülernetz bisher nur im Keller und im Lehrerzimmer. Um den flexiblen Einsatz des Internets in allen Klassen zu gewährleisten, benötigen wir ein WLAN-Netzwerk für alle Klassen- und Fachräume.

### PC-Raum im Neubau (Erdgeschoss)

- 28 Schülerarbeitsplätze, um mit allen Schülern einer Klasse zeitgleich und individuell arbeiten zu können
- 4 Laptops für den flexiblen Einsatz im PC-Raum oder in den Klassenräumen
- 1 Lehrerarbeitsplatz mit Drucker und 24 Zoll Monitor
- 1 E-Screen (86 Zoll mit interaktivem Touchdisplay) mit entsprechendem Lautsprechersystem
- Neue Lernsoftware für die PCs





### **Drei neue Klassenräume im Neubau (Obergeschoss)**

- je 3 festinstallierte Beamer mit Apple-TV, festinstalliertes Lautsprechersystem (Bluetooth) und weiße Projektionsfläche hinter der Tafel, um das Internet und weitere digitale Medien mit allen sich bietenden Möglichkeiten in das Unterrichtsgeschehen mit einbinden zu können.
- je 3 Lehrerarbeitsplätze mit Laptop und Dokumentenkamera
- 4 mal 15 Tablets in 4 Koffersystemen zur Individualisierung und Differenzierung in allen Klassen. Einsatz variabel: 5 pro Klasse oder 15 pro Klasse im Jahrgang zur Partnerarbeit.

### **Musikraum / Mehrzweckraum im Neubau**

Hier finden künftig der Musikunterricht, Versammlungen, Fortbildungen, Konferenzen, Vorführungen und Arbeitsgemeinschaften (Theater-AG, Chor-AG, Tanz-AG, etc.) statt.

- Beameranlage mit elektrischer Leinwand und festinstalliertes Lautsprechersystem (Bluetooth)
- Lehrerarbeitsplatz mit Laptop und Dokumentenkamera
- Musikinstrumente für den Musikunterricht
- Musikanlage samt Mikrofonen und angemessenem Lautsprechersystem
- kleine portable Bühne mit Vorhang, die auch in der Sporthalle eingesetzt werden kann
- portable Lichtanlage, die auch in der Sporthalle eingesetzt werden kann
- je eine digitale Foto- und Videokamera für die Aufnahme von Klassen- und Schulveranstaltungen

## Weiterer Bedarf im Bestandsgebäude

### **Für die künftigen 9 weiteren Klassenräume im Bestandsgebäude (Hauptgebäude):**

- je 9 festinstallierte Beamer mit Apple-TV, festinstalliertes Lautsprechersystem (Bluetooth) und weißer Projektionsfläche hinter der Tafel
- je 9 Lehrerarbeitsplätze mit Laptop und Dokumentenkamera



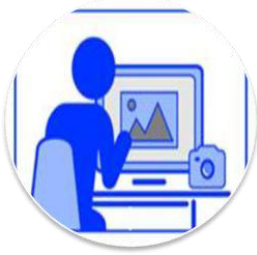



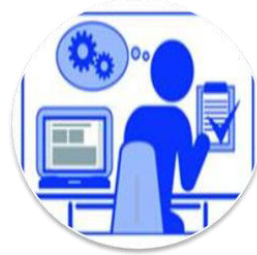



## Medienkonzept: Kompetenzerwerb an der Schule GGS Heinrichstraße

1. Bedienen und Anwenden	2. Informieren und Recherchieren	3. Kommunizieren und Kooperieren	4. Produzieren und Präsentieren	5. Analysieren und Reflektieren	6. Problemlösen und Modellieren
1.1 Medienausstattung (Hardware)	2.1 Informationsrecherche	3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse	4.1 Medienproduktion und -präsentation	5.1 Medienanalyse	6.1 Prinzipien der digitalen Welt
D/M ab Klasse 2	SU/D/KU/E/M/MU ab Klasse 2	D ab Klasse 3 SU ab Klasse 3	Alle Fächer ab Klasse 1	SU ab Klasse 3/4 KU ab Klasse 2 MU ab Klasse 3	Mathe Klasse 4 SU ab Klasse 3/4
1.2 Digitale Werkzeuge (Anwendungen)	2.2 Informationsauswertung	3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln	4.2 Gestaltungsmittel	5.2 Meinungsbildung	6.2 Algorithmen erkennen
D Texte verfassen Textverarbeitung Ab Klasse 2 M/SU/KU/MU ab Klasse 3	SU ab Klasse 2 D ab Klasse 1 REL ab Klasse 3	s. 3.1.	KU/SU/MU/SP ab Klasse 3 E ab Klasse 2	D/SU ab Klasse 3/4	Generell ab Klasse 1 Tages- und Wochenplan Denksportkiste Knobelaufgaben Wahrnehmungsübungen
1.3 Datenorganisation	2.3 Informationsbewertung	3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft	4.3 Quellendokumentation	5.3 Identitätsbildung	6.3. Modellieren und Programmieren
D ab Klasse 2 M/KU/SU/MU ab Klasse 3	s. 2.2.	SU ab Klasse 1 REL ab Klasse 1 Alltag ab Klasse 1 Lubo/Pausenengel	KU/D/MU/SU ab Klasse 3	Alltag SU ab Klasse 2 D ab Klasse 1/2	-----
1.4 Datenschutz und Informationssicherheit	2.4 Informationskritik	3.4 Cybergewalt	4.4 Rechtliche Rahmenbedingungen	5.4 Selbstregulierte Mediennutzung	6.4 Bedeutung von Algorithmen
Anmelden mit/ohne Passwörtern Schulhomepage Zeitungs-AG ab Klasse 2 KU ab Klasse 3 MU ab Klasse 3 D ab Klasse 3	SU/D/MU ab Klasse 3	Projekt „Mein Körper gehört mir“ ab Klasse 3 Alltag ab Klasse 3	KU/D ab Klasse 3	SU/D ab Klasse 3 REL ab Klasse 2	D/SU ab Klasse 3 MEDL Klasse 4



## Kompetenzerwartungen am Ende der Klasse 4

1. Bedienen und Anwenden	2. Informieren und Recherchieren	3. Kommunizieren und Kooperieren	4. Produzieren und Präsentieren	5. Analysieren und Reflektieren	6. Problemlösen und Modellieren
					
<b>1.1 Medienausstattung (Hardware)</b>	<b>2.1 Informationsrecherche</b>	<b>3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse</b>	<b>4.1 Medienproduktion und -präsentation</b>	<b>5.1 Medienanalyse</b>	<b>6.1 Prinzipien der digitalen Welt</b>
Medien erkennen, benennen, zielgerichtet auswählen und nutzen	Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden	Digitale Werkzeuge zur Kommunikation und Kooperation identifizieren, benennen, zielgerichtet auswählen und nutzen	Medienprodukte zielgerichtet gestalten und präsentieren	Die Vielfalt der Medien und ihre Entwicklung kennen, vergleichen und reflektieren	Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen
Geräte und Medien: Bücher/Zeitschriften/ Blu-ray-Player Computer/Smartphone/ Tablet (noch zu beschaffen nzb)/Digitalkamera/ Camcorder (nzb)/Beamer/Fernsehen/Digitales Aufnahmegerät (nzb)	Internet ABC Umgang mit Suchmaschinen (Blinde Kuh/Frag Finn/Google)	E-Mail, Chat, Whatsapp und Alternativen wie Threema etc., Soziale Netzwerke	Analog: Vortrag, Plakat, Lapbook, Schülerzeitung Digital: digitale Präsentation, Podcast, Schülerzeitung online	Digitale Medien, Printmedien, Soziale Netzwerke, ... (verantwortungsvoller Umgang mit allen digitalen Medien)	Logische Operatoren Kartenlegespiel Ratespiel Differenzierung: Binärsystem
<b>1.2 Digitale Werkzeuge (Anwendungen)</b>	<b>2.2 Informationsauswertung</b>	<b>3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln</b>	<b>4.2 Gestaltungsmittel</b>	<b>5.2 Meinungsbildung</b>	<b>6.2 Algorithmen erkennen</b>
Verschiedene digitale Werkzeuge kennen und benennen, deren Funktionen zielgerichtet auswählen und anwenden	Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren und aufbereiten	Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten	Gestaltungsmittel von Medienprodukten und ihre Wirkung kennen, zielgerichtet auswählen und nutzen	Zielsetzung von Medienangeboten und deren Wirkung erkennen, verstehen und eine eigene Einschätzung dazu entwickeln	Algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten erkennen, nachvollziehen und reflektieren
Wie funktioniert eine Software (Text, Bilder, Tabellen...) Schulinternes Medienheft Heini 2.0 (Arbeitstitel, muss noch von der Schulkonferenz abgesegnet werden)	Mediacampus (WAZ) (Zeus) Lexika (Buch/digital) Bibliotheksbesuch Biparcours auf Tablets (noch zu beschaffen)	Teamarbeit - Regeln aufstellen Etherpad, Google docs, Padlet, Office Online (Teamwork im Netz)	Erklärvideos, Trickfilm (Stop-Motion)	Werbung, Nachrichten (Zeitung, Twitter, Internet, ...) >> fake news Einfluss von Bild, Ton und Text Werbung als Thema im Deutsch- und Sachunterricht Werbung auch im Internet	Abläufe auch in nicht digitalem Deutsch Fünf-Schritt-Lesemethode Problemlösestrategien

**Kompetenzerwartungen am Ende der Klasse 4**

<b>1.3 Datenorganisation</b>	<b>2.3 Informationsbewertung</b>	<b>3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft</b>	<b>4.3 Quelldokumentation</b>	<b>5.3 Identitätsbildung</b>	<b>6.3. Modellieren und Programmieren</b>
Informationen und Daten in unterschiedlichen Dateiformaten organisieren und nutzen	Informationen und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und bewerten	Kommunikations- und Kooperationsprozesse unter Beachtung ethischer Grundsätze und kulturell-gesellschaftlicher Normen im Sinne einer aktiven Teilhabe an der Gesellschaft beschreiben und gestalten	Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden	Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen	Probleme formalisiert beschreiben, Problemlösestrategien entwickeln und dazu eine strukturierte, algorithmische Sequenz planen, diese auch durch Programmieren umsetzen und die gefundene Lösungsstrategie beurteilen
<b>Dateiformate/Organisation Bilder/Texte/Videos... Internet ABC: Ordnung halten mit Ordern</b>	Mediacampus (WAZ) (Zeus) Lexika (Buch/digital) Bibliotheksbesuch Biparcours auf Tablets (noch zu beschaffen)	4 Botschaften einer Nachricht nach Friedemann Schulz von Thun Stille Post Sprachreflexion Unterschiede zwischen SMS, Email, Chat...	Zitierstandards (analog und digital DIN 1505-2) CC-Lizenzen Urheberrecht	Realitätswahrnehmung (Pippi Langstrumpf, Spongebob, ...) Computerspiele: welche spielen die Schüler? Real/Virtuell?	-----
<b>1.4 Datenschutz und Informationssicherheit</b>	<b>2.4 Informationskritik</b>	<b>3.4 Cybergewalt</b>	<b>4.4 Rechtliche Rahmenbedingungen</b>	<b>5.4 Selbstregulierte Mediennutzung</b>	<b>6.4 Bedeutung von Algorithmen</b>
Sicherheitsmaßnahmen und Grundlagen des Datenschutzes kennen sowie verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten umgehen	Unangemessene und gefährdende Medieninhalte erkennen und mit diesen sachgerecht umgehen sowie Hilfs- und Unterstützungsstrukturen kennen und nutzen	Sich der Risiken von Cybergewalt und Cyberkriminalität bewusst sein sowie Ansprechpartnerinnen und Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten kennen und nutzen	Grundlegende Persönlichkeits-/Bild-/Urheber- und Nutzungsrechte kennen und beachten	Mediennutzung und deren Wirkung beschreiben, kritisch reflektieren und selbstverantwortlich regulieren, andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen	Einflüsse von Algorithmen auf die digitalisierte Gesellschaft und Auswirkungen der Automatisierung für die eigene Lebenswirklichkeit beschreiben und reflektieren
<b>Datenschutz, Urheberrecht, Recht am eigenen Bild...</b>	Internet ABC Klicksafe	Sicherheit im Internet/Jugendmedienschutz Cybermobbing/Sexting... Internet ABC Klicksafe Schulpsychologische Beratungsstelle Schulsozialarbeit	Zitierstandards (analog und digital DIN 1505-2) CC-Lizenzen Urheberrecht	Selbstregulierung, Gruppenzwang Handyfasten, ... Mediennutzungsvertrag.de	Alexa Sprachsteuerung Haussteuerung SmartHome Intelligenter Kühlschrank