

# Medienkonzept 2022



andrews  
advent-grundschule

Kreuzweger Straße 3, 42655 Solingen

## **Inhalt**

|   |    |
|---|----|
| Leitbild zur digitalen Bildung.....                         | 2  |
| Ausgangslage an der Andrews Advent-Grundschule .....        | 3  |
| Medienkompetenzrahmen NRW .....                             | 5  |
| Leben mitdigitalen Medien .....                             | 6  |
| Der Computereinsatz in der Andrews Advent-Grundschule ..... | 7  |
| Die technische Ausstattung.....                             | 7  |
| Situation des Kollegiums .....                              | 9  |
| Kompetenzerwartungen .....                                  | 9  |
| Kompetenzbereiche .....                                     | 10 |
| 1 Computer als Lernmedium.....                              | 10 |
| 2 Computer als Informationsträger.....                      | 11 |
| 3 Computer als Kommunikationsplattform.....                 | 11 |
| 4 Computer als Schreibwerkzeug.....                         | 12 |
| 5 Computer wird zum Lerngegenstand.....                     | 12 |
| 6 Der Computer deckt auf.....                               | 13 |
| Kompetenzrahmen .....                                       | 14 |
| 1 Bedienen und anwenden .....                               | 14 |
| 2 Informieren und recherchieren.....                        | 15 |
| 3 Kommunizieren und kooperieren .....                       | 16 |
| 4 Produzieren und präsentieren .....                        | 17 |
| 5 Analysieren und reflektieren.....                         | 18 |
| 6 Problemlösen und modellieren.....                         | 19 |
| Zertifizierung von Schülerleistungen.....                   | 20 |
| Nutzung weiterer Medien.....                                | 20 |
| Fortbildung.....  | 20 |
| Notwendiger Fortbildungsbedarf.....                         | 20 |
| Schlussbemerkung .....                                      | 20 |

## Leitbild zur digitalen Bildung

Bildung ist der entscheidende Schlüssel, um Heranwachsenden Möglichkeiten und Chancen zu bieten, am digitalen Wandel teilhaben zu können. Den Schüler:innen sollen so die erforderlichen Schlüsselqualifikationen vermittelt werden, die ihnen eine erfolgreiche Orientierung bis zum Ende ihrer Schullaufbahn ermöglichen und so eine gesellschaftliche Partizipation in Aussicht stellen.

In einer digitalen Gesellschaft ist es unerlässlich, die Schüler:innen möglichst früh zu einem sicheren, kreativen und verantwortungsvollen Umgang mit Medien (dabei fließen die analogen Medien mit in die Betrachtung stets mit ein, da auch für sie die Prinzipien einer verantwortungsvollen Nutzung von Medien gelten.) grundsätzlich zu befähigen und eine umfassende Medienkompetenz zu vermitteln.

Die Förderung von Medienkompetenz, die alle Medien im Blick hat, gehört somit zu einer der wichtigsten Bildungsaufgaben unserer Zeit. Schulische Medienbildung ist die dauerhafte Aufgabe, Kinder in einem pädagogisch strukturierten Prozess zu begleiten, der sie konstruktiv und kritisch in die Auseinandersetzung mit der Medienwelt führt. Dabei steht das Ziel, die fortlaufende Erweiterung der Medienkompetenz, also jener „Kenntnisse, Fähigkeiten und Fertigkeiten, die ein sachgerechtes, selbstbestimmtes, kreatives und sozial verantwortliches Handeln in der medial geprägten Lebenswelt ermöglichen“ (Kultusministerkonferenz 2012, S. 3, [www.kmk.org](http://www.kmk.org)) im Vordergrund.

Zeitgemäße schulische Bildung ist ohne Medienbildung undenkbar. Sie ist als Beitrag zu Lernprozessen zu sehen, die aus Wissen und Können, Anwenden und Gestalten sowie Reflektieren, Bewerten, Planen und Handeln resultieren. Damit ist die Etablierung einer qualitativ hochwertigen und kontinuierlichen Medienbildung über die zu fördernde Medienkompetenz der Schüler:innen hinaus notwendig.

Es ist unser erklärtes Ziel, die Schüler:innen unserer Schule zu einem kompetenten Umgang mit Medien zu führen. Die Kinder, die ihren Umgang mit Medien reflektieren können, werden so zu ihren verantwortlichen Nutzern. Sie befinden sich in der Lage, sowohl die Chancen, als auch die Gefahren zu erkennen um ihnen effektiv zu begegnen.

### Schlaue und glückliche Medienkinder

- entwickeln im Umgang mit Medien neue Interessen
- erweitern ihr Wissen durch gezielte Mediennutzung
- sind kreativ und gestalten ihre Medienwelt mit
- kommunizieren mit Menschen auf der ganzen Welt
- können Gefahren im Internet vermeiden
- verbringen ihre Zeit nicht nur mit Medien

Autor unbekannt

## Ausgangslage an der Andrews Advent-Grundschule

Die Schüler: innen bringen in der Nutzung von Medien die unterschiedlichsten Vorerfahrungen mit. Der Umgang mit PC, Tablet oder Handy ist den einen vertraut, andere sind in diesem Bereich weniger erfahren.

Seit 2001 werden in unserer Schule Computer in den Unterricht integriert. Frühestmöglich werden den Kindern die Grundkenntnisse am PC vermittelt.

Der Einsatz von Tablets ermöglicht es den Schüler: innen an der Schule über die Notebooks hinaus mobil zu arbeiten. Sie können allein oder in Gruppen recherchieren, entdecken und sich kreativ den unterschiedlichsten Themen nähern.

Das Arbeiten in Gruppen und das Teilen von Ergebnissen fördert neben dem Erwerb von Wissen gleichzeitig eine vielfältige Art der Kommunikation. Tablets können in nahezu allen Fächern eingesetzt werden. Sie bieten den Lehrkräften zusammen mit dem Einsatz der Digitaltafeln eine weitere Möglichkeit, den Unterricht individuell, differenziert und effektiv zu gestalten.

Die Lehrkräfte verfügen über ein profundes Wissen zum Umgang mit digitalen Medien. Im Zusammenhang mit der konkreten Nutzung werden immer wieder Fortbildungen durchgeführt.

Da die Schüler: innen der Andrews Advent-Grundschule von Hause aus ganz unterschiedlich mit digitalen Medien ausgestattet sind, erhalten sie ab der 3. Klasse von der Schule ein Tablet geliehen, das sie nicht nur in der Schule nutzen. Sie setzen die Geräte in den einzelnen Unterrichtsfächern ein, um sich unterrichtlich und weiterführende Themen zu erschließen oder diese individuell aufzubereiten. Das Ziel, die Kinder damit auch auf die weiterführende Schule nach dem Abschluss der Grundschulzeit vorzubereiten, ist dabei oberstes Gebot.

In der Zeit des plötzlichen Lockdowns im März 2020 mussten sich die Lehrkräfte der Herausforderung stellen, den Unterricht auf das Lernen in Distanz umzustellen. Dabei war es sehr wegweisend und hilfreich, dass die Grundlagen im Umgang mit dem Tablet als auch die Recherche im Padlet (digitale - Pinnwand) für die Schüler: innen vertraut waren. So konnten von einem Tag auf den nächsten die Aufgaben hochgeladen und auch die passenden Erklärvideos eingestellt werden.

Durch die Implementierung der Arbeit am Padlet konnten die Schüler: innen direkt an das kollaborative Arbeiten herangeführt werden. Kollaboratives Lernen ist der pädagogische Ansatz, bei dem Gruppen eingesetzt werden, um das Lernen durch Zusammenarbeit zu verbessern. Gruppen von zwei oder mehr Lernenden arbeiten zusammen, um Probleme zu lösen, Aufgaben zu erledigen oder neue Konzepte zu erlernen.



„Bei diesem Ansatz werden die Lernenden aktiv in die Verarbeitung und Synthese von Informationen und Konzepten einbezogen, anstatt sich auswendig Fakten und Zahlen zu merken. Die Lernenden arbeiten gemeinsam an Projekten, bei denen sie als Gruppe zusammenarbeiten müssen, um die ihnen vorgestellten Konzepte zu verstehen.“

Indem sie ihre Positionen verteidigen, Ideen neu formulieren, anderen Standpunkten zuhören und ihre Standpunkte artikulieren, werden die Lernenden als Gruppe ein umfassenderes Verständnis erlangen, als sie es als Einzelpersonen könnten.“ - Definition Kollaboratives Lernen nach Vygotski und Piaget

Bei allem Einsatz von Medien sind wir bestrebt, die Schüler: innen in ihrer Kompetenz im Umgang mit Medien zu stärken, so dass sie dem digitalen Wandel Rechnung tragen können. Dazu wird die vorhandene Ausstattung der Schule immer wieder evaluiert und dort, wo es notwendig erscheint und finanzierbar ist, optimiert.

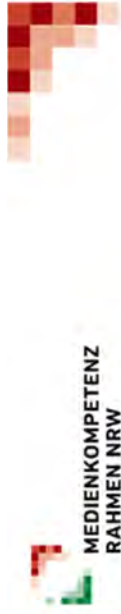
Derzeit befinden sich in den Klassenräumen jeweils ein PC und eine Digitaltafel, die über einen weiteren eingebauten PC verfügt. Dazu stehen den Schüler: innen noch einzelne Notebooks zur Verfügung. Der Einsatz eines mobilen Beamers schafft darüber hinaus den individuellen Einsatz von Medien im Haus.

Im Folgenden beschreiben wir, wie wir den geforderten Medienkompetenzrahmen des Landes NRW in unserer Schule umsetzen und anwenden.

Stand: Frühjahr 2022



# Medienkompetenzrahmen NRW



## MEDIENKOMPETENZ RAHMEN NRW

| 1. BEDIENEN UND ANWENDEN   | 2. INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN  | 3. KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN   | 4. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN  | 5. ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN   | 6. PROBLEMLÖSEN UND MODELLEBEN   |
|--|---|--|--|---|--|
| <p><b>1.1 Mediens Ausstattung (Hardware)</b><br/>Medienausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen</p> <p><b>1.2 Digitale Werkzeuge</b><br/>Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen</p> <p><b>1.3 Datenorganisation</b><br/>Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen; Informationen und Daten zusammenschließen, organisieren und strukturiert aufbewahren</p> <p><b>1.4 Datenschutz und Informationssicherheit</b><br/>Verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten umgehen, Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten</p> | <p><b>2.1 Informationsrecherche</b><br/>Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden</p> <p><b>2.2 Informationsauswertung</b><br/>Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten</p> <p><b>2.3 Informationsbewertung</b><br/>Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten</p> <p><b>2.4 Informationskritik</b><br/>Unangemessene und gefährdende Medieninhalte erkennen und hinsichtlich rechtlicher Grundlagen sowie gesellschaftlicher Normen und Werte einschätzen; Jugend- und Verbraucherschutz kennen und Hilfs- und Unterstützungsstrukturen nutzen</p> | <p><b>3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse</b><br/>Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen</p> <p><b>3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln</b><br/>Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten</p> <p><b>3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft</b><br/>Kommunikations- und Kooperationsprozesse im Sinne einer aktiven Teilhabe an der Gesellschaft gestalten und reflektieren; ethische Grundsätze sowie kulturell-gesellschaftliche Normen beachten</p> <p><b>3.4 Cybergewalt und -kriminalität</b><br/>Persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und -kriminalität erkennen sowie Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten kennen und nutzen</p> | <p><b>4.1 Medienproduktion und Präsentation</b><br/>Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen</p> <p><b>4.2 Gestaltungsmittel</b><br/>Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen</p> <p><b>4.3 Quelldokumentation</b><br/>Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden</p> <p><b>4.4 Rechtliche Grundlagen</b><br/>Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- (u.a. des Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u.a. Lizenzen) überprüfen, bewerten und beachten</p> | <p><b>5.1 Medienanalyse</b><br/>Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren</p> <p><b>5.2 Medienbildung</b><br/>Die interessenorientierte Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen</p> <p><b>5.3 Identitätsbildung</b><br/>Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analytisch sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen</p> <p><b>5.4 Selbstregulierte Mediennutzung</b><br/>Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren, andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen</p> | <p><b>6.1 Prinzipien der digitalen Welt</b><br/>Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen</p> <p><b>6.2 Algorithmen erkennen</b><br/>Algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten erkennen, nachvollziehen und reflektieren</p> <p><b>6.3 Modellieren und Programmieren</b><br/>Probleme formalisiert beschreiben, Problemlösestrategien entwickeln und dazu eine strukturierte, algorithmische Sequenz planen, diese auch durch Programmieren umsetzen und die gefundene Lösungsstrategie beurteilen</p> <p><b>6.4 Bedeutung von Algorithmen</b><br/>Einflüsse von Algorithmen und Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt beschreiben und reflektieren</p> |



Ministerium für  
Schule und Bildung  
des Landes Nordrhein-Westfalen



Der „Medienkompetenzrahmen NRW“ teilt die Basis der medialen Bildung im Unterricht in sechs Kompetenzbereiche ein. Sie sollen die Grundlage einer systematischen Förderung von Medienkompetenz im Fachunterricht aller Jahrgangsstufen bilden sollen. Dabei erhält bereits der Unterricht in der Grundschule eine besondere Bedeutung, wie folgend zusammengefasst.

|                               |  |
|-------------------------------|--|
| Bedienen/<br>Anwenden         | Die Schüler: innen erlernen die unterschiedlichsten Nutzungsmöglichkeiten der Medianausstattung kennen, reflektieren diese und lernen mit ihnen verantwortungsvoll umzugehen.      |
| Informieren/<br>Recherchieren | Die Schüler: innen erlernen in der Recherche zielgerichtet Suchstrategien anzuwenden.  |
| Kommunizieren/<br>Kooperieren | Schüler: innen lernen einen digitalen Werkzeugkasten kennen, mit dem sie zielgerichtet Kommunikationsprozesse und deren Produkte miteinander teilen.                               |
| Produzieren/<br>Präsentieren  | Schüler: innen erlernen Medienprodukte zu planen und kreativ zu gestalten. Sie werden an die unterschiedlichsten Wege der Veröffentlichung und des Teilens herangeführt.           |
| Analysieren/<br>Reflektieren  | Die Schüler: innen analysieren und reflektieren ihr eigenes Medienverhalten. Dadurch werden sie in die Lage versetzt, die unterschiedlichen Angebote und deren Ziele zu verstehen. |
| Problemlösen/<br>Modellieren  | Die Schüler: innen entwickeln durch eigens dafür erstellte Strategien, Probleme der digitalen Welt zu entdecken. Sie erwerben so die Fähigkeit eigenständig Lösungen anzuwenden.   |

## Leben mit digitalen Medien

Bereits im Vorschulalter ist für Kinder ein Leben ohne den Umgang mit digitalen Medien unvorstellbar. Die Schüler: innen, insbesondere in den Klassen 3/4, sind es gewohnt Geräte wie Smartphon Tablet oder Computer zu nutzen. Dabei wird die Nutzung von Onlinemedien so selbstverständlich wie malen, spielen und essen genutzt.

Das Leben und Lernen in der Grundschule springen gewissermaßen auf einen Zug auf, der längst den Bahnhof verlassen hat und sich auf freier Strecke befindet. Deshalb ist die Aufgabe, den Schüler: innen hier eine nachhaltige Medienkompetenz zu vermitteln, besonders wichtig, zugleich aber auch eine extreme Herausforderung. Das dies im Rahmen der Grundschule nur bedingt leistbar ist, muss allen Lehrenden bewusst sein.

## Der Computereinsatz in der Andrews Advent-Grundschule

Der Einsatz neuer, digitaler Medien stellt einerseits eine Revolution in der Grundschule dar. Andererseits werden von je her bereits in allen Fächern unterschiedliche analoge Medien erfolgreich eingesetzt. Die praktizierten Lehr- und Lernformen stehen den alternativen, „neuen“ Medien nicht ausschließlich gegenüber. Sie gesellen sich zu den bereits genutzten Medien, um sie zu ergänzen und zu vertiefen. Dabei liegt der Schwerpunkt auf dem Einsatz von Lernangeboten unterschiedlichster Art.

Der Unterricht an der Andrews Advent- Grundschule wird für Kl. 1-4 jahrgangsübergreifend erteilt. Innerhalb des Klassenverbandes 1/2 und 3/4 werden gemeinsames Lernen und individuelle Angebote vermittelt, die sowohl im gemeinsamen Lernen als Team, in Freiarbeit als auch in Eigenarbeit erfolgen.

Vielfältige Unterrichtsformen ermöglichen eine vielseitige Herangehensweise zur Unterstützung, Förderung und Herausforderung der Schüler: innen. Daraus ergeben sich u.a. die folgenden Einsatzmöglichkeiten:

- Übungsprogramme im Förderunterricht
- Vertiefung und Erweiterung von Lerninhalten
- Unterstützung im Bereich des Erwerbs von Lese- und Schreibfähigkeiten
- Leseförderung
- Rechtschreibtraining
- Rechentraining
- Erarbeitungen von Texten
- Recherche und Informationsquelle
- Wahrnehmungsübungen
- Grafische Gestaltung
- Selbstentdeckendes Lernen
- Erwerb von sozialer Kompetenz
- u.a. in Kleingruppen durch Bearbeitung von Aufgaben am PC
- Dokumentation
- Umgang mit digitalen Werkzeugen
- Fremdsprachenunterricht Englisch
- Musik – Spiel-mit-Sätze
- Sachunterricht
- Erstellung von Referaten und Plakaten zu individuellen oder unterrichtsbezogenen Themen  
aufgrund eigener Recherche

## Die technische Ausstattung

### Hardware

Eine erfolgreiche Medienkompetenz hängt nicht zuletzt von den technischen Gegebenheiten in der Schule ab. Schüler: innen und die Lehrenden können nur mit aktuellen und intakten Werkzeugen erfolgreich sein.

Gepflegte Geräte, ein aktualisiertes Betriebssystem und Software, die mit den neusten Updates versehen sind, stellen die Grundvoraussetzung für das digitale Arbeiten dar.



Grundschüler, die über die heimische Nutzung hinaus einen qualifizierten und verantwortungsvollen Einsatz von digitalen Medien erlernen sollen, benötigen nicht zwingend Highend-Geräte. Sie müssen aber den Anforderungen der Lerninhalte und den damit verbundenen technischen Herausforderungen angepasst sein. Dazu gehört eine gut abgestimmte Auswahl der Software und kompatible Peripheriegeräte.

Digitales Arbeiten erfordert eine schnelle und gesicherte Anbindung an das Internet. Der Einsatz eines *Monitoring Agents* (Software) sichert alle Systeme gegen Virenbefall. Gleichzeitig schützt er die Rechner der Schüler: innen vor kinderfeindlichen Zugriffen im Internet.

In jedem Klassenraumen befinden sich einige Notebooks, die individuell eingesetzt werden. Seit 2021 verfügen die Klassenräume über eine Digitaltafel (*Clevertouch*). Neben deren Betriebssystem (*Android*) stehen den Geräten eine reichhaltige Auswahl von Apps, speziell für den schulischen Bereich zur Verfügung. Darüber hinaus kann mit dem integrierten PC (*Windows*) jegliche Anwendung genutzt werden, die die Lehrkräfte und Schüler: innen von einem PC kennen. Die Lehrenden können über die Software *Clevershare* ihren Tablet- Bildschirm mit der digitalen Tafel teilen.

Im Jahr 2020 konnten für alle Schüler: innen der Klassen 3/4 Tablets (*Surface Go*) angeschafft werden. Sie werden an die Kinder als Lehrmittel verliehen. So können die Geräte auch für den heimischen Gebrauch genutzt werden.

Um eine reibungslose Arbeit mit Partnern oder Gruppen zu erleichtern, sind die Desktops, bzw. Startfenster der Tablets und der Digital-Tafeln gleich angeordnet und die Einzel- aber auch Gruppentische sind mit eigenen Tischsteckdosen versorgt.

Alle Aufgaben und Arbeiten, die über den First-Level-Support hinausgehen, werden von einer IT-Firma geleistet. Dies geschieht in der Regel über eine Fernwartung oder direkt vor Ort.

## Software

Alle Geräte der Andrews Advent-Grundschule laufen mit dem Betriebssystem Windows 10. Die Digital-Tafeln laufen mit dem Betriebssystem Android. Die integrierten PCs laufen ebenfalls auf Windows 10.

Die Geräte sind alle u.a. mit den folgenden Anwendungsprogrammen ausgestattet:

|                          |                               |
|--------------------------|-------------------------------|
| Office Software          | MS 365 (Microsoft)            |
| Portable Dokumentformate | PDF24                         |
| Browser                  | Firefox (Standard)            |
| Cloud-Client             | Nextcloud                     |
| Grafikbearbeitung        | GIMP                          |
| Audiobearbeitung         | Audacity                      |
| QR Code Scanner          | QR Code für Windows 10 u.a.m. |

## Situation des Kollegiums

Alle Lehrkräfte sind sowohl im privaten- als auch im beruflichen Umfeld mit den grundlegenden Kenntnissen zur Bedienung eines PC vertraut. Diese Grundkompetenzen sind auf die PC-Ausstattung anwendbar. Dazu gehören: Die auf den Notebooks; den Tablets der Schüler: innen; und den Digital-Tafeln installierte Software wird von den Lehrkräften erfolgreich eingesetzt.

Die Officeanwendungen finden durch die Vermittlung der Lehrkräfte regelmäßig in den Klassen 3/4 Anwendung (Jo-Jo Medienpass Jahrgang 1 - 4).

Alle Lehrkräfte verfügen über die Kenntnisse im Umgang mit Angeboten des Internets. Sie nutzen im Unterricht der Klassen 1 - 4 das Werkzeug der Internet-Recherche und Kommunikationsmittel wie z.B. E-Mail (Outlook) Messenger (Threema) und Videokonferenz (Teams, Zoom).







Alle Lehrkräfte und Schüler: innen ab der Klasse 3 verfügen über eine eigene E-Mail- Adresse (x.name@advent-grundschule.de).

Die Lehrkräfte wurden in einer Fortbildung im Umgang mit der Digital-Tafel geschult. Regelmäßige Fortbildungen erfolgen einerseits bei Updates der Geräte, andererseits erfolgen fachgemäße Einweisungen in die Nutzung neuer Anwendungen und Werkzeuge.

## Kompetenzerwartungen im Medienkompetenzrahmen

Die Kompetenzerwartungen des Lehrplans NRW sind Bestandteil unserer schuleigenen Arbeitspläne und an die Unterrichtsinhalte in den meisten Fächern eingebunden. Zur Erlangung einer qualitativen und verantwortungsvollen Medienkompetenz orientieren wir uns an die o.g. Schlüsselkompetenz (S.a. Seite 1).

Vor dem Hintergrund, dass Kinder mit einer Vielzahl von unterschiedlichen Medien aufwachsen, muss die schulische Auseinandersetzung mit den digitalen Medien bereits in der Grundschule stattfinden.

- |   |  |   |  |
|---|--|---|--|
| 1 |  Problemlösen und Handeln         | 4 |  Produzieren und Präsentieren |
| 2 |  Suchen, Verarbeiten, Aufbewahren | 5 |  Schützen und sicher Agieren  |
| 3 |  Kommunizieren und Kooperieren    | 6 |  Analysieren und Reflektieren |

Grafik: Jo-Jo, Mein Medienpass, CVK Verlag

Der in der Strategie der Kultusministerkonferenz (KMK) vorgelegte Medienkompetenzrahmen (MKR) - Bildung in der digitalen Welt, setzen wir mit den Schüler:innen anhand des Medienpasses für die Klassen 1-4 vom Unterrichtswerk Jo-Jo (Jo-Jo - Mein Medienpass, Bülow, Grotehusman, CVK Verlag) um. Dieses Angebot deckt mit sehr kindgerechten, kreativen und vielfältigen Übungen rund um die digitalen Medien und das Internet alle sechs Kompetenzbereiche auf dem Niveau aller Klassenstufen ab. Dabei werden die Fachbereiche Deutsch, Mathematik und Sachkunde mit einbezogen.

## Kompetenzbereiche

### 1 Computer als Lernmedium

(bedienen und anwenden),

meint durch die individuelle Nutzung von Lernprogrammen durch einen oder mehrere Kinder mit z.B. folgenden Vorteilen:

- individuelles Arbeitstempo
- hohe Motivation durch ansprechende Animation (Grafik, Musik...)
- Selbstkontrolle
- Korrekturmöglichkeit von Fehlern – keine „Sanktionen“
- Belohnungsprinzip durch Token in Lernspielen
- Unterstützung von Sprachenlernen im Sinne von „Deutsch als Zweitsprache“ für Kinder mit Migrationshintergrund
- Sinnbezug durch Einbettung in „reale“ Spielsituationen
- systematisch aufgebaute Struktur der Lernschritte
- Algorithmen der Befehle kennenlernen
- Fotos in Ordner sortieren
- Ablage auf dem PC verstehen und anwenden

10

(vgl. auch: *Handbuch zur Hamburger Schreibprobe*, Hrsg. Peter May, vpm 2013, S. 133 ff.):



Fotos sortieren

1 Diese Fotos sind auf einem Computer.  
Jedes Foto braucht einen Namen. Ergänze.

Auf dem Computer kannst du Fotos sortieren.  
Dafür speicherst du sie in Ordnern ab.

Quelle: Jo-Jo Medienpass Klasse 1, S. 12

## 2 Computer als Informationsträger

(informieren und recherchieren),

gibt den Schülern die Möglichkeit, aus dem Internet sich selbständig oder unter Anleitung oder mit vorrecherchierten Adressen (als Hilfe dazu führen wir eine Internet-Adressenkartei) zu bestimmten Themen Informationen zu beschaffen, Sachverhalte durch Simulationen besser zu verstehen und durch Links Interessen über das eigentliche Thema hinaus zu entwickeln.

- Suchmaschinen kennenlernen
- Passende Suchergebnisse verwerten
- Ordner und Dateien anlegen
- Ordnung auf dem Computer
- Informationen finden und bewerten
- Referate vorbereiten
- Fotos sortieren und verwalten

The screenshot shows a search engine interface with a search bar containing 'Fledermaus' and a 'SUCHE' button. Below the search bar, there are two search results. The first result is a text-based snippet about bats, mentioning that they are mammals, have wings, and live in caves or old buildings. The second result is a movie poster for 'Fledermäuse die Jäger der Nacht' with a 'Trailer anschauen' button. A green circle with the number '11' is visible on the right side of the page.

Quelle: Jo-Jo Medienpass Klasse 3, S. 12

## 3 Computer als Kommunikationsplattform

(kommunizieren und kooperieren)

Unter Anleitung sollen die Schüler: innen mit anderen Personen, Gruppen oder Klassen per E-Mail in Kontakt zu treten, um z.B. Brieffreundschaften zu initiieren und zu pflegen. Die Entwicklung einer kritischen Betrachtungsweise und Bewertung der multimedialen Inhalte durch die Schüler: innen ist uns dabei besonders wichtig.

- Digitale Kommunikationsformen kennenlernen
- Soziale Netzwerke vorstellen
- einen Blogbeitrag schreiben
- Videochat nutzen
- E-Mails versenden

The screenshot shows an email composition interface. The 'Von:' field contains 'Fritz 123@beispiel.de'. The 'An:' field contains 'paul.grimm@beispiel.de'. The 'Cc:' field contains 'ilayda@beispiel.de'. The 'Betreff:' field contains 'Foto für Fledermaus-Plakat'. The 'Angefügt:' field shows a file named 'Fledermaus.jpg'. The body of the email starts with 'Hallo Paul,' followed by a message about finding a photo for a bat poster and asking if the recipient can print it. The email ends with 'Bis Montag Fritz'.

- 1 Lies den Text. Beschrifte die Teile der E-Mail mit den passenden Zahlen.
- 1 In der Betreffzeile gibst du deiner E-Mail einen kurzen Namen. Du nennst zum Beispiel ein Thema, um das es in deiner Mail geht.
- 2 Hier tipst du die E-Mail-Adresse des Empfängers oder der Empfängerin ein. Eine Mailadresse enthält immer dieses Zeichen: @.
- 3 Wenn du auf diesen Button klickst, wird die E-Mail abgeschickt.
- 4 Hier kannst du deinen Text schreiben.
- 5 Bei diesem Zeichen kannst du einen Anhang hinzufügen. Das kann zum Beispiel ein Foto oder eine Text-Datei sein.
- 6 Hier siehst du normalerweise deine eigene E-Mail-Adresse, also die des Absenders oder der Absenderin. Im Bild oben ist es die Mailadresse von Fritz.
- 7 Wenn eine andere Person die E-Mail mitlesen soll, kannst du ihr eine Kopie (Cc) schicken.

Quelle: Jo-Jo Medienpass Klasse 3, S. 14

## 4 Computer als Schreibwerkzeug

(produzieren und präsentieren),

bietet bei gezielten Übungen in der Rechtschreibung gegenüber Papier- und Bleistift-übungen einige grundsätzliche Vorzüge.

- Anregung von Neugier und Selbstvertrauen
- geringere Anforderungen an die Schreibmotorik
- gut lesbare Schrift - „wie gedruckt“
- Hemmung von impulsivem Lösungsverhalten durch technisch verzögertes Eingeben
- „Unsichtbare“ Korrektur von Fehlern (RS-Programm automatisch)
- Hilfen zur Fehlerkorrektur (z. B. bei Word = rote Schlangenlinie)
- Einladung mit Office Anwendung Word gestalten
- Erklärvideos produzieren
- eigene PowerPoint erstellen



12

Quelle: Jo-Jo Mein Medienpass 3 S. 22

## 5 Computer wird zum Lerngegenstand

(analysieren und reflektieren),

indem die Schüler nach dem Prinzip „learning by doing“ an den kompetenten Umgang und an das notwendige Sachwissen herangeführt werden.

Im Detail geht es um sichtbare und unsichtbare Teile des Computers

- Hardware – Software
- Schreiben und Drucken von Texten
- Starten, bedienen und beenden von Lernprogrammen
- Was ist das Internet?
- Funktionsweise des Mailsystems
- Bedienung und Funktion von Suchmaschinen
- Sicherheit im Netz
- Nutzen und Gefahren (Cybermobbing)
- soziale Netzwerke: Möglichkeiten und Grenzen



Quelle: Jo-Jo Medienpass 3, S. 18



## 6 Der Computer deckt auf (problemlösen und modellieren),

- grundlegende Prinzipien der digitalen Welt identifizieren
- algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten erkennen, nachvollziehen und reflektieren
- Gaming - Spaß oder Zwang, Chancen oder Gefahren
- über digitale Medien nachdenken - nichts verpassen
- Werbung kritisch beäugen
- Eine Spielfigur entwerfen
- Fotos veröffentlichen?

**Falsche Informationen erkennen**

1 Lies die Aussagen der Kinder.

Kimi: Schaut mal, Leute, wir bekommen ein neues Schwimmbad. Endlich!

Siebzehn Neumenschen

**SIEGBURG BEKOMMT NEUES SCHWIMMBAD**

Siebzehn 12. April  
Die Manager des neuen Schwimmbades nennen den 1. April schon Lüge 2021. Kommt also fertig sein.

☺ Lily und 3 andere gefällt das.

Lily: Cool, denn können wir im Sommer bestimmt schon dort baden gehen. Mama meint, dass das Schwimmbad nicht so schnell gebaut wird. Aber das glaub ich nicht. Ich glaube, das ist jetzt fertig.

Berkan: In dem Artikel steht es ja, dass es erst Ende nächsten Jahres aufbrechen wird. Ich glaube, deine Mutter hat recht.

Lily: Hier steht ja aber, dass es schon in zwei Monaten zum Start und Schwimmstar zur Eröffnung kommen wird. Da habe ich mir ein Auto gelehrt und ein neues T-Shirt von Hirt. Der ist super cool!

Schwimmbad ERÖFFNUNG DES SCHWIMMBADS IN SIEGBURG - SWIMMSTAR live dabei!  
Kauf dir schon jetzt ein cooles Bad!

Kimi: Wenn du meinst ... Ich glaube ja eher dem ersten Artikel. Außerdem dauert es doch lange, bis so was großes gebaut ist.

Berkan: Genau, hier ist ja auch was gefunden. Bei der Firma Wünschelinas kann man sich was wünschen und absprechen, was gebaut werden soll. Kommt, wir wünschen uns eine Megarutsche in die Localne. Das wird cool! Wenn alle mitmachen, muss das doch gehen werden. Sade, ihr liebe!

Wünschelinas: Was wünschst du dir für das Schwimmbad?  
Hier Wünsche posten und zustimmen!

☺ Lily und 2 andere gefällt das.

**Fotos posten**

Wenn du in sozialen Netzwerken etwas schreibst oder postest, muss man das auch „posten“. Im Text oder ein Bild ist ein Posting. Nicht alle Fotos dürfen du einfach so posten. Das Programm hilft dir bei der richtigen Entscheidung.

Darf ich das Foto posten?

Ich habe das Foto selbst gemacht.

Ja

Nein

Auf dem Foto sind eine oder mehrere Personen abgebildet.

Nein

Ja

Die Person, die das Foto gemacht hat, ist einverstanden mit dem Posting.

Ja

Nein

Wahrscheinlich

Alle Personen auf dem Foto sind einverstanden mit dem Posting.

Ja

Nein

Wahrscheinlich

**JAJ Ich darf das Foto posten.**

**NEIN Ich darf das Foto nicht posten.**

Quelle: Jo-Jo Medienpass 3, S. 28 +30



# Kompetenzrahmen

mit den sechs Bereichen und ihrer möglichen Umsetzung in der Praxis für die unterschiedlichen Klassenstufen und ihre Fähigkeiten

| 1. Bedienen und anwenden   | Umsetzung  | Klassenstufe |   |   |   |
|--|--|--------------|---|---|---|
|  |  | 1            | 2 | 3 | 4 |
| <b>Kompetenzerwartung</b>  |  |              |   |   |   |
| <b>Medienausstattung</b>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Zeitungsprojekte</li> <li>• Lesecke</li> <li>• Lektüre</li> <li>• LesePASS</li> <li>• Filme</li> <li>• Hörspiele</li> <li>• Bücherei</li> <li>• PC</li> </ul>   | X            | X | X | X |
| <b>Basisfunktionen digitaler Werkzeuge</b>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lern-Software (z.B. Antolin, Anton, Blitzrechnen, Klexikon, Calli Clever u.a.m)</li> <li>• PC starten &amp; herunterfahren</li> <li>• Benutzung der Maus (Touchpad)</li> <li>• Erste Orientierung in Windows</li> <li>• Fotografieren</li> <li>• Bewertung der Qualität von Apps</li> <li>• Anwendung von Apps</li> </ul> | X            | X | X | X |
| <b>Datenorganisation</b>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Word (Verfassen von Einladungen, Briefen; Berichten usw.)</li> <li>• Drucker bedienen, Druckerfunktionen kennen</li> <li>• Grafiksoftware</li> <li>• Verfassen, Bearbeiten und Speichern von Texten</li> <li>• Tabellen anlegen</li> <li>• Bilder einfügen</li> </ul>   |              |   | X | X |
| <b>Datenschutz und Informationssicherheit</b>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Heft „Medienberatung“ der bpb</li> <li>• www.internet-abc.de</li> <li>• App-Tester</li> </ul>   |              |   | X | X |
| <b>Ausstattungsbedarf:</b> Zeitungen, Bücher, Lizenzen für PC-Programme/Apps, Tablets und PC mit notwendigem Zubehör, Internet, WLAN, Digitaltafel, Dokumentenkamera |  |              |   |   |   |

| 2. Informieren und recherchieren   |  | Klassenstufe |   |   |   |   |
|--|--|--------------|---|---|---|---|
|  |  | 1            | 2 | 3 | 4 |   |
| Kompetenzerwartung   | Umsetzung  |              |   |   |   |   |
| <b>Informations-Recherche</b>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Zu Themen des Unterrichts recherchieren (Infotheken)</li> <li>• Homepages eigenständig erreichen</li> <li>• Altersgerechte Suchmaschinen kennenlernen</li> <li>• Altersfreigaben</li> <li>• Erkundung der Klassenbibliothek</li> <li>• Edmond Filme zu ausgewählten Themen sehen (z.B. afrika-junior.de, esakids, Frieden fragen, Physik for Kids)</li> </ul> |              | X | X | X |   |
|  |  |              |   |   | X | X |
|  |  |              |   |   | X | X |
|  |  |              |   |   | X | X |
|  |  | X            | X | X | X | X |
|  |  |              |   |   | X | X |
| <b>Informations-Auswertung</b>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• interessenbezogene Themen auswählen</li> <li>• dokumentieren mit Word</li> <li>• kopieren von Informationen aus dem Internet in eigene Texte</li> <li>• Nachrichtensendungen ansehen</li> <li>• Lexika</li> <li>• Zeitungs- und Sachtexte</li> <li>• Filmen Informationen entnehmen und verarbeiten</li> </ul>  |              |   | X | X |   |
|  |  |              |   | X | X |   |
|  |  |              |   | X | X |   |
|  |  | X            | X | X | X |   |
|  |  |              |   | X | X |   |
|  |  | X            | X | X | X |   |
| <b>Informations-Bewertung</b>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Thema Werbung im Sachunterricht und Kunst</li> <li>• Zeitungsprojekte (z.B. Beilagen)</li> <li>• Werbebanner im Internet</li> </ul>   |              |   | X | X |   |
|  |  |              |   | X | X |   |
|  |  |              |   | X | X |   |
| <b>Informations-Kritik</b>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Altersfreigaben kennen und einschätzen lernen</li> </ul>  | X            | X | X | X |   |
| <b>Ausstattungsbedarf:</b> Internet, Sachbücher, Zeitungen, Zeitschriften, Digitaltafel, Tablets |  |              |   |   |   |   |

| 3. Kommunizieren und kooperieren   |   | Klassenstufe |   |   |   |
|--|---|--------------|---|---|---|
|  |   | 1            | 2 | 3 | 4 |
| Kompetenzerwartung   | Umsetzung   |              |   |   |   |
| <b>Kommunikations- und Kooperationsprozesse</b>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Fragebogen zur Lernausgangslage</li> <li>• Surfschein, <a href="http://www.internet-abc.de">www.internet-abc.de</a></li> <li>• Erzählkreis</li> <li>• Klassenrat</li> <li>• Vorträge mit digitalen Medien</li> <li>• Videokonferenz über MS Teams</li> <li>• Referate als PowerPoint halten</li> </ul> | X            | X | X | X |
|  |   |              |   | X | X |
|  |   | X            | X | X | X |
|  |   | X            | X | X | X |
|  |   |              |   | X | X |
|  |   |              |   | X | X |
|  |   |              |   | X | X |
| <b>Kommunikations- und Kooperationsregeln</b>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kontaktfunktion bei Antolin</li> <li>• Netiquette kennen (E-Pferdchen)</li> <li>• Höfliche Ansprache im Netz</li> <li>• Aufbau einer E-Mail</li> <li>• Nicknamen für Chats einsetzen</li> </ul>  |              | X | X | X |
|  |   |              |   | X | X |
|  |   |              | X | X | X |
|  |   |              |   | X | X |
|  |   |              |   | X | X |
| <b>Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft</b>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Netiquette anwenden</li> <li>• Interaktives Freundesbuch</li> <li>• Kritischer Umgang mit Facebook</li> <li>• Instagram: Nutzen und Gefahren</li> <li>• Threema – Messenger als Medium für Schülern und Schüler:innen</li> <li>• Lernapps: Nutzen und weitergeben</li> </ul>                           |              |   | X | X |
|  |   |              |   | X | X |
|  |   |              |   | X | X |
|  |   |              |   | X | X |
|  |   |              | X | X | X |
|  |   |              |   | X | X |
| <b>Cybergewalt und Kriminalität</b>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Unterrichtsreihe zum Thema Mobbing</li> <li>• Klassenchat einrichten</li> <li>• Übungen: Erst denken, dann klicken</li> </ul>  |              |   | X | X |
|  |   |              |   | X | X |
|  |   |              |   | X | X |
| <b>Ausstattungsbedarf:</b> Internetfähiger Computer, Tablets, Digitaltafel, diverse Software, etc. |   |              |   |   |   |

| 4. Produzieren und präsentieren   |  | Klassenstufe |   |   |   |
|---|--|--------------|---|---|---|
| Kompetenzerwartung  | Umsetzung  | 1            | 2 | 3 | 4 |
| <b>Medienproduktion und -präsentation</b>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• In Projektarbeit zum Thema verschiedene Medien wie bspw. Plakate,</li> <li>• PowerPoint,</li> <li>• Audio- Videoclip</li> <li>• Checklisten für Präsentationstechniken</li> <li>• Klassen- Abschlusszeitungen</li> <li>• Infotheken zu ausgewählten Themen</li> </ul> |              | X | X | X |
| <b>Gestaltungsmittel</b>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• In Projektarbeit zum Thema verschiedene Medien wie bspw. im Internet</li> <li>• Thema Werbung</li> <li>• Prospekte, TV, Radio,</li> <li>• Internet</li> <li>• Unterschiedliche Apps</li> </ul>  | X            | X | X | X |
| <b>Quellendokumentation</b>   |  |              |   | X | X |
| <b>Rechtliche Grundlagen</b>  |  |              |   | X | X |
| <b>Ausstattungsbedarf:</b> Internet, WLAN, Digitaltafel, Tablets, Drucker, diverse Software |  |              |   |   |   |

| 5. Analysieren und reflektieren   |   | Klassenstufe |   |   |   |
|---|---|--------------|---|---|---|
|   |   | 1            | 2 | 3 | 4 |
| Kompetenzerwartung  | Umsetzung   |              |   |   |   |
| <b>Medienanalyse</b>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mediennutzung abfragen und besprechen; Statistik anlegen</li> </ul>  | X            | X | X | X |
|   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Morgenkreis nutzen</li> </ul>  | X            | X | X | X |
|   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Risiken von Mediennutzung erarbeiten</li> </ul>  | X            | X | X | X |
|   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Alternativen zur Mediennutzung erarbeiten</li> </ul>   | X            | X | X | X |
|   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Elternpflegschaftsabende für Elterninformation nutzen</li> </ul>   | X            | X | X | X |
|   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Produktplatzierungen erkennen lernen</li> </ul>  |              |   | X | X |
| <b>Meinungsbildung</b>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Werbung mit ihren stilistischen Merkmalen</li> </ul>   |              |   | X | X |
|   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Wirkung auf den Nutzer beschreiben und analysieren</li> </ul>  |              |   | X | X |
|   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Analyse von Dokumentationen vs. Entertainment</li> </ul>   |              |   | X | X |
|   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Stilistische Merkmale in Kunst reflektieren</li> </ul>   | X            | X | X | X |
|   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Im Musikunterricht stilistische Merkmale beschreiben und vergleichen</li> </ul>  | X            | X | X | X |
|   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Eltern einbeziehen</li> </ul>  | X            | X | X | X |
|   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Digitale Unterhaltungsmedien; Regeln z.B. für zu Hause erarbeiten</li> </ul>   | X            | X | X | X |
| <b>Identitätsbildung</b>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Jede Mediennutzung im Unterricht als Ausgangspunkt zur Reflexion nutzen</li> </ul>   | X            | X | X | X |
|   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Vorbereitung einer Präsentation: Vielfalt und Zielsetzung der Medienangebote besprechen, darstellen und nach eigenen Bedürfnissen auswählen</li> </ul> | X            | X | X | X |
| <b>Selbstregulierte Mediennutzung</b>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• „Handyfasten“</li> </ul>   |              | X | X | X |
|   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Medientagebuch</li> <li>• Bildschirmzeiten am Tag</li> </ul>   |              | X | X | X |
| <b>Ausstattungsbedarf:</b> Internet, WLAN, Digitaltafel, Tablets, sonstige Projektionsflächen |   |              |   |   |   |

| 6. Problemlösen und modellieren   |  | Klassenstufe |   |   |   |
|---|--|--------------|---|---|---|
|   |  | 1            | 2 | 3 | 4 |
| Kompetenzerwartung  | Umsetzung  | 1            | 2 | 3 | 4 |
| <b>Prinzipien der digitalen Welt</b>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>Situation aus der Umwelt bewusst wahrnehmen und analysieren (z.B. Einkaufen, Waage, Ticketautomat, Ampel)</li> </ul>  | X            | X | X | X |
| <b>Algorithmus erkennen</b>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>Werbung mit ihren stilistischen Merkmalen</li> <li>Wirkung auf den Nutzer beschreiben und analysieren</li> <li>Analyse von Dokumentationen vs. Entertainment</li> <li>Stilistische Merkmale in Kunst reflektieren</li> <li>Im Musikunterricht stilistische Merkmale beschreiben und vergleichen</li> <li>Eltern einbeziehen</li> <li>Digitale Unterhaltungsmedien; Regeln z.B. für zu Hause erarbeiten</li> </ul> | X            | X | X | X |
| <b>Modellieren und programmieren</b>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>Eine Spielfigur entwerfen</li> </ul>  |              |   |   |   |
| <b>Bedeutung von Algorithmen</b>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>Planet Schule – versteckte Werbung im Internet; Algorithmwatch</li> </ul>   |              |   | X | X |
| <b>Ausstattungsbedarf:</b> Internet, WLAN, Digitaltafel, Tablets, sonstige Projektionsflächen |  |              |   |   |   |



## Zertifizierung von Schülerleistungen

Der Medienpass NRW wird als verbindliches Element für die Klassen 3 und 4 angewendet und mündet damit direkt Medienkompetenzrahmen NRW.

## Nutzung weiterer Medien

Auch die Nutzung und Auseinandersetzung mit weiteren Medien, wie z.B. Printmedien ist ein Bestandteil unseres Unterrichts mit fächerübergreifendem Bezug. So nehmen die Kinder aus den Jahrgängen 3 und 4 regelmäßig an Zeitungsprojekten teil. Neben dem Lesen der Tageszeitungen und der Analyse des Aufbaus mit den unterschiedlichen Rubriken steht auch das Verfassen von eigenen Texten bis hin zu einer eigenen Klassenzeitung und die kritische Auseinandersetzung mit diesen Medien im Mittelpunkt. Hierbei erstellen die Schüler eigene Texte mit den bekannten Office Programmen und den Fotobearbeitungsprogrammen.

20

## Fortbildung

Die ständig voranschreitende Technik erfordert vom Kollegium sich einem permanenten Lernprozess zu stellen. Wir nutzen dazu alle uns zur Verfügung stehenden Ressourcen, wie die:

- private Weiterbildung am eigenen PC
- gegenseitige, kollegiale Hilfestellung als Kollegiums interne Fortbildung
- Schulung durch Fachleute (kommerziell oder privat)
- Erläuterungen und Verpflichtungserklärungen zur Einhaltung von Datenschutzbestimmungen

## Notwendiger Fortbildungsbedarf

- Bedienkompetenz
- Welche Apps sind für die Grundschule geeignet?
- Nutzung der Angebote von Edmond
- Cybermobbing, Jugendschutz
- Besondere Lernwerkzeuge
- Word/Excel/PowerPoint
- Audio- und Videoschnitt
- Bildergeschichte erstellen (Greenscreen)

## Schlussbemerkung

Ebenso wie die technische Ausstattung an den Fortschritt und an die Anforderungen angepasst werden muss, sehen wir auch in der pädagogischen Nutzung ständig die Notwendigkeit, unsere Unterrichtsinhalte an die Herausforderungen der rasanten Entwicklung der Medien anzupassen.