

MEDIENKONZEPT





Inhaltsverzeichnis

1.	Leitbild des Grundschulverbundes	3
2.	Rahmenbedingungen	4
3.	Medienkompetenz als zentrale Bildungsaufgabe	4
4.	Unterrichtsentwicklung	5
4.1	Schulische Situation	5
4.2	Lernen mit Medien	6
4.3	Integration der Kompetenzbereiche des Medienkompetenzrahmens	7
4.4	Schulinterner Medienkompetenzrahmen des GSV	8
5.	IServ – Unser Lernmanagementsystem	21
6.	Digitale Ausstattung	22
7.	Qualifizierung	25
8.	Literatur- / Quellenverzeichnis	26

1. Leitbild des Grundschulverbundes



„Hand in Hand – Leben * Lernen * Lachen – Gemeinsam Schule machen!“ ist das Leitbild unseres Grundschulverbundes Möhnesee. Dieses Leitbild auch in unserem Medienkonzept umzusetzen, war gewiss eine der größten Herausforderungen des letzten Jahres. Betrachtet man unsere Schule etwas genauer, so wird schnell klar, aus welchem Grund dies so herausfordern war. Unser Verbund besteht aus 3 Standorten. Diese Standorte liegen geographisch nebeneinander - in einem Abstand von ca. 7 km.

Was zunächst als unbedeutende Information daherkommt, wird im nachfolgenden kurz erläutert und macht die Besonderheit unseres Grundschulverbundes in Bezug auf das Medienkonzept deutlich: zwar liegen alle Standorte in der Gemeinde Möhnesee. Die jeweiligen Standorte waren zunächst jedoch unterschiedlich ausgestattet. So war die Anbindung der Standorte an das Telekommunikations- und Datenübertragungsnetz nicht einheitlich. Vom Verlegen der Kabel zur Schule, über die Verlegung derselben im Gebäude bis hin zu den benötigten Anlagen gab es zum Teil gravierende Unterschiede. Diese Unterschiede galt es zunächst einmal zu beheben. Von der Installation von schuleigenen Servern, über die Vernetzung derselben, das Bereitstellen von Endgeräten bis hin zur Energieversorgung – alles musste überdacht, angepasst und auf einen Stand gebracht werden, damit wir gemeinsam Schule machen können.

Inzwischen haben wir in Zusammenarbeit mit der Gemeinde Möhnesee eine Menge erreicht und nähern uns einer einheitlichen Ausstattung aller Standorte an. Die Digitalisierung und der damit einhergehende dynamische Wandel der Lebenswelt durch Innovationen und Weiterentwicklungen birgt Chancen und Herausforderungen. Unsere Schule möchte allen Schülerinnen und Schülern die Möglichkeit bieten, mit Hilfe einer sinnvollen Medienerziehung alle erforderlichen Kompetenzen für die Teilhabe in der digitalen Gesellschaft zu erwerben. Dabei beachtet die Schule die Bedürfnisse von Schülerinnen und Schülern bei Schulübergängen, bildet im Sinne der Chancengleichheit Netzwerke mit anderen Grundschulen und mit den weiterführenden Schulen vor Ort.



2. Rahmenbedingungen

In den aktuellen Lehrplänen des Landes NRW (vgl. QUA-LiS NRW - Lehrplannavigator <https://www.schulentwicklung.nrw.de/lehrplaene>) ist bereits die Einbeziehung digitaler Medien und Werkzeuge in nahezu allen Fächern intendiert. In der gemeinsamen Erklärung der Landesregierung, des Städtetages NRW, des Landkreistages NRW und des Städte- und Gemeindebundes NRW „Schule in der digitalen Welt“ (vgl. „Schule in der digitalen Welt“; www.schule-in-der-digitalen-welt.de) verpflichten sich die Schulträger, den Digitalisierungsprozess der Schulen zu unterstützen. Der Medienkompetenzrahmen (vgl. <https://medienkompetenzrahmen.nrw>) mit dem Medienpass NRW ist als Grundlage für die Unterrichtsentwicklung mit digitalen Medien und Werkzeugen vom Land NRW vorgesehen.

3. Medienkompetenz als zentrale Bildungsaufgabe

„Internet“ und „Telekommunikation“ sind Schlüsselbegriffe in der Diskussion um den Wandel von der Industriegesellschaft hin zur Informations- und Kommunikationsgesellschaft geworden. „Digitale Systeme und Werkzeuge durchdringen die Gesellschaft. Die Gesellschaft verändert sich im Zuge der fortschreitenden Digitalisierung. Viele nutzen selbstverständlich digitale Angebote, häufig ohne die dahinterstehenden Algorithmen und Absichten zu verstehen, die rechtlichen Rahmenbedingungen zu kennen und die Auswirkungen auf die eigene Person und das Zusammenleben zu hinterfragen. Digitale Kompetenz ist deshalb von entscheidender Bedeutung für jeden Einzelnen, um digitale Medien selbstbestimmt und verantwortungsvoll nutzen zu können!“ (vgl. www.bmbf.de zu ‚Digitalen Medien und Lerninfrastrukturen‘).

Vor diesem Hintergrund ergeben sich veränderte und erweiterte Anforderungen an Schule und Bildung. Die digitale Bildung wird eines der wichtigen Themen der Schulen in der Zukunft sein. Aus diesem Grund wird es Aufgabe derselben sein, die Schülerinnen und Schüler zu einer verantwortungsvollen Nutzung der digitalen Medien zu befähigen. Die Nutzung der digitalen Medien muss daher weiterentwickelt und in den Schulalltag integriert werden.



4. Unterrichtsentwicklung

Unsere Schule wird die Unterrichtsentwicklung mit digitalen Medien und Werkzeugen auf der Grundlage des Medienkompetenzrahmens NRW in den kommenden Jahren vorantreiben und die Nutzung digitaler Medien und Werkzeuge und die Entwicklung der Medienkompetenz der Schülerinnen und Schüler in den schulinternen Fachlehrplänen verankern.

4.1 Schulische Situation

Im Präsenzunterricht haben die Schülerinnen und Schüler wöchentlich eine Stunde Medienerziehung. Diese fest in den Stundenplan integrierte Lerneinheit macht es den Lehrkräften möglich, ganz explizit auf den Umgang mit digitalen Medien einzugehen. Vom 1. bis zum 4. Schuljahr haben alle Klassen des GSV in dieser Stunde die Möglichkeit, sich unabhängig vom Fach und von der Thematik mit den digitalen Medien auseinanderzusetzen, diese kennenzulernen und den sinnvollen Umgang damit zu erarbeiten. Neben dem Umgang mit dem iPad und den darauf befindlichen Apps geht es in diesen Stunden auch um die fachgerechte Anwendung des iPads. Sicherheitsrisiken und -lücken aufzuzeigen, aber auch Chancen und Möglichkeiten von digitalen Medien darzustellen, sind Inhalte und auch Ziele der Medienerziehung.

Die Schülerinnen und Schüler sollen zukünftig auch mit Modulen von IServ vertraut gemacht werden. So sollen sie eine eigene E-Mail-Adresse bekommen und lernen, mit den Lehrkräften und mit den Mitschülerinnen in angemessener Form über IServ zu kommunizieren. Die Bedeutung und die Einhaltung von Regeln der schriftlichen Kommunikation ist nur ein Punkt unter vielen, der eine große Bedeutung im digitalen Umgang miteinander hat.

Die Eltern haben bereits die Möglichkeit, mit den Lehrkräften über IServ zu kommunizieren. Im datenschutzrechtlich sicheren Raum können Nachrichten übermittelt werden. Elternbriefe und Informationsschreiben werden ebenso über IServ per E-Mail versandt.

Per Videokonferenz können Treffen mit den Eltern oder gar Pfllegschaften und Konferenzen abgehalten werden. Schulungen und Fortbildungen können ebenso über IServ wahrgenommen werden.

Bedürftige Jungen und Mädchen, die Zuhause nicht die technischen Voraussetzungen für das digitale Arbeiten vorfinden, werden von der Schule unterstützt und über das ‚Sofortausstattungsprogramm‘ vom Land NRW mit Leihgeräten ausgestattet.

Videokonferenzen können zukünftig als digitale Sprechstunde für alle Kinder in Phasen des Distanzlernen dienen. Neue Lerninhalte können mittels Videokonferenzen eingeführt werden.



Durch das Aufgabenmodul in IServ können den Schülerinnen und Schülern in asynchroner Form individuelle Aufgaben bereitgestellt werden. Die Kinder können ihre Aufgaben abrufen und selbst entscheiden, wann, wo und wie sie diese erledigen. Die Lehrkräfte archivieren diese Aufgaben und können individuelle Rückmeldungen an die Schülerinnen und Schüler geben.

Eine gemeinsame Dateiablage für die Klassenlehrer und ihre Schülerinnen und Schüler dient dem schnellen Austausch auch während Phasen des Distanzlernens. Unterrichtsmaterialien und Arbeitsergebnisse können individuell für jeden einzelnen Schüler angelegt werden.

Im Modul Edmond können Lehrerinnen und Lehrer ihren Schülern Videos zur Verfügung stellen. Sie legen Medienlisten an, die je nach Unterrichtsinhalt gezielt an bestimmte Gruppen freigegeben werden können.

4.2 Lernen mit Medien

Die Lehrkräfte unserer Schule nutzen digitale Medien und Werkzeuge in vielen Unterrichtsfächern zur Gestaltung des Unterrichts:

- anschauliche Darstellung von Inhalten, Präsentation von Medien, etwa Videoclips, Fotos, Animationen, interaktive Inhalte usw.
- individuelle Förderung der Schüler durch Nutzung passgenauer Übungsangebote (z. B. Apps zum Üben bei der Rechtschreibung)
- Diagnose von Lernständen durch digitale Testformate
- unmittelbare Feedbacks zu Lernprozessen der Schüler durch spielerische Abfrageformate
- Gestaltung von Lernangeboten durch interaktive Übungen (z. B. Learning Apps)
- Vermittlung von Medienkompetenz im Sinne des Lehrens mit und über Medien

Die Schülerinnen und Schüler unserer Schule nutzen digitale Medien und Werkzeuge in den Unterrichtsfächern regelmäßig. Dabei geht es nicht primär um die Medien und Werkzeuge selbst, sondern ihre gewinnbringende, lösungsorientierte Nutzung. Schülerinnen und Schülern sollen die grundlegenden Kompetenzen (vgl. 4K-Modell: Kritik, Kommunikation, Kreativität, Kollaboration) erwerben und nutzen, um:

- Lernprozesse zu gestalten
- Medienkompetenz zu erwerben
- Lernprozesse zu dokumentieren
- gemeinsam mit anderen Schülern zu arbeiten
- in selbstgesteuerten Lernangeboten eigenständig zu arbeiten
- Medienprodukte zu erstellen



- Die Lehrkräfte nutzen unsere Lernplattform IServ darüber hinaus, um:
- darüber zu kommunizieren und so die Teamarbeit zu stärken
- sich in ihrer Nutzung digitaler Medien weiter zu schulen
- gemeinsam Unterrichtsmaterialien zu erarbeiten, zu teilen und zu nutzen
- die Kommunikation innerhalb der Schule und darüber hinaus effizienter zu machen
- schulorganisatorische Prozesse zu vereinfachen.

Unsere Lehrkräfte sind einheitlich mit digitalen Endgeräten (iPads) ausgestattet. Alle iPads sind gleich konfiguriert. Der Einsatz der Schüler-iPads ist flexibel und nicht an feste Orte innerhalb der Schulgebäude oder Klassenräume gebunden. Damit soll es möglich werden, den Einsatz den Unterrichtsformen anzupassen (z. B. individuelles Arbeiten, Partner- oder Gruppenarbeit). Wir wollen es nicht zulassen, dass Schülerinnen und Schüler auch eigene Endgeräte (Tablets, Smartphones, Notebooks, ...) mitbringen, um damit im Unterricht zu arbeiten. Aus Gründen der ‚Chancengleichheit‘ setzen wir nur schulinterne Endgeräte ein. Die schuleigene Ausstattung liegt derzeit bei 40% (vier Geräte auf jeweils 10 Kinder). Um die Arbeit in Kleingruppen zu ermöglichen, ist eine 1:2 Ausstattung dringend erforderlich. Durch die nächsten Förderprogramme vom Land NRW bzw. dem Bund sollte dieses in absehbarer Zeit möglich gemacht werden können. Insbesondere im Hinblick auf eine optimale individuelle Förderung und einen flexiblen Einsatz im Unterricht ist eine Ausstattung jeder Klasse mit mindestens einem iPad-Koffer (15 Geräte) sinnvoll. Nur so kann man auf die unterschiedlichen Lernvoraussetzungen der Kinder eingehen. Dies entspräche einer Lücke von rund 100 iPads.



4.3 Integration der Kompetenzbereiche des Medienkompetenzrahmens NRW

Durch die Integration des Medienkompetenzrahmens NRW (<https://medienkompetenzrahmen.nrw>) in unsere schulinternen Lehrpläne wird eine systematische, fächerübergreifende Vermittlung von Medienkompetenzen ermöglicht. Der Medienkompetenzrahmen NRW besteht aus sechs Kompetenzbereichen mit insgesamt 24 Teilkompetenzen, deren Oberpunkte nachfolgend zusammenfassend dargestellt werden.

- 1) Bedienen und Anwenden beschreibt die technische Fähigkeit, Medien sinnvoll einzusetzen. Sie ist die Voraussetzung jeder aktiven und passiven Mediennutzung.
- 2) Informieren und Recherchieren umfasst die sinnvolle und zielgerichtete Auswahl von Quellen sowie die kritische Bewertung und Nutzung von Informationen.
- 3) Kommunizieren und Kooperieren heißt, Regeln für eine sichere und zielgerichtete Kommunikation zu beherrschen und Medien verantwortlich zur Zusammenarbeit zu nutzen.
- 4) Produzieren und Präsentieren bedeutet, mediale Gestaltungsmöglichkeiten zu kennen und diese kreativ bei der Planung und Realisierung eines Medienproduktes einzusetzen.
- 5) Analysieren und Reflektieren ist doppelt zu verstehen: Einerseits umfasst diese Kompetenz das Wissen um die Vielfalt der Medien, andererseits die kritische Auseinandersetzung mit Medienangeboten und dem eigenen Medienverhalten. Ziel der Reflexion ist es, zu einer selbstbestimmten und selbstregulierten Mediennutzung zu gelangen.
- 6) Problemlösen und Modellieren verankert eine informatische Grundbildung als elementaren Bestandteil im Bildungssystem. Neben Strategien zur Problemlösung werden Grundfertigkeiten im Programmieren vermittelt. Die Einflüsse von Algorithmen und die Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt werden reflektiert (Medienberatung NRW (Hrsg.). 2018. Informationsbroschüre zum Medienkompetenzrahmen NRW).“

Die Teilkompetenzen sind dem Medienkompetenzrahmen NRW zu entnehmen.

Langfristiges Ziel ist es, die 24 Teilkompetenzen des Medienkompetenzrahmens NRW verbindlich in den Fächern und Unterrichtsvorhaben abzubilden. Die schulinternen Lehrpläne wurden vor diesem Hintergrund bereits durch die Fachkonferenzen gesichtet. Die Förderung von Teilkompetenzen aus dem Medienkompetenzrahmen NRW in die schulinternen Lehrpläne einzubinden, ist das Ziel. Dabei gilt die Vermittlung von Medienkompetenz als Voraussetzung einer erfolgreichen und selbstbestimmten Teilhabe am kulturellen und gesellschaftlichen Leben sowie zur Weiterentwicklung des Lernens durch die Nutzung digitaler Medien.



4.4 Schulinterner Medienkompetenzrahmen des GSV

Die nachfolgende Übersicht liefert eine tabellarische Zusammenfassung der vorgenommenen Zuordnungen der Unterrichtsvorhaben zu den Zielen des Medienkompetenzrahmens NRW. Da die Integration der Kompetenzen ein durch praktische Erfahrungen zu reflektierender Prozess ist, ist diese Auflistung als Entwicklungsschritt anzusehen, der weiterzuentwickeln ist.

Medienkompetenzrahmen des Grundschulverbands Mönnesee

1. Bedienen und Anwenden

1.1 Medianausstattung (Hardware)

Medianausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen

JGS	Fach	Kompetenzen	Verweis
1	SU	- Digitale Geräte kennenlernen	Medienpass 1: S. 4 Nr. 1, 2
2	SU	- Digitale Geräte kennen und nutzen	Medienpass 2: S. 4-5
3	SU	- Tablet und Smartphone: Teile kennenlernen, Bedienung kennenlernen	Medienpass 3: S. 4-5

1.2 Digitale Werkzeuge

Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen

JGS	Fach	Kompetenzen	Verweis
1	SU	- Digitale Geräte kennenlernen	Medienpass 1: S. 4 Nr. 2, S. 5 Nr. 3, S. 7 Nr. 5
2	D	- Ein Elfchen am Computer gestalten	Medienpass 2: S. 6-7
4	SU	- Ein Präsentationsprogramm bedienen und eine digitale Präsentation planen - Halten einer digitalen Präsentation	Medienpass 4: S. 10-11, 12



1.3 Datenorganisation

Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen;
Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren

JGS	Fach	Kompetenzen	Verweis
1	SU	<ul style="list-style-type: none"> - Fotos sortieren - Ordner und Dateien 	Medienpass 1: S. 12
2	SU	<ul style="list-style-type: none"> - Ordner und Dateien 	Medienpass 2: S. 16-17
3	SU	<ul style="list-style-type: none"> - Ordner und Dateien kennenlernen, Dateiablage kennenlernen 	Medienpass 3: S. 9-11

1.4 Datenschutz und Informationssicherheit

Verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten umgehen, Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten

JGS	Fach	Kompetenzen	Verweis
1	SU	<ul style="list-style-type: none"> - Das war ich gar nicht 	Medienpass 1: S. 19
2	SU	<ul style="list-style-type: none"> - Ein sicheres Passwort erstellen 	Medienpass 2: S. 28
4	SU	<ul style="list-style-type: none"> - Tipps zum Schutz vor Betrug kennenlernen und konkreten Beispielen zuordnen 	Medienpass 4: S. 24-25



2. Informieren und Recherchieren

2.1 Informationsrecherche

Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden

JGS	Fach	Kompetenzen	Verweis
1	SU	- Suchmaschinen kennenlernen	Medienpass 1: S. 8
2	SU	- Suchmaschinen kennenlernen und nutzen	Medienpass 2: S. 11, 12-13
3	SU	- Informationen finden	Medienpass 3: S. 12

2.2 Informationsauswertung

Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten

JGS	Fach	Kompetenzen	Verweis
1	SU	- Suchwort und Suchergebnis, Informationen zu einem Tier suchen, Werbung oder Information	Medienpass 1: S. 10, 11, 20
2	SU	- Passende Suchergebnisse auswählen	Medienpass 2: S. 15
4	SU	- Fachwörter zum digitalen Präsentieren zuordnen	Medienpass 4: S. 8-9



2.3 Informationsbewertung

Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten

JGS	Fach	Kompetenzen	Verweis
1	SU	- Suchmaschinen kennenlernen, Suchwort und Suchergebnis, Werbung und Information	Medienpass 1: S. 11, 10, 20
2	SU	- Werbung oder Information?	Medienpass 2: S. 25
3	SU	- Informationen bewerten	Medienpass 3: S. 13
4	SU	- Sinnvolle Tipps zur Foliengestaltung einer Präsentation	Medienpass 4: S. 9

2.4 Informationskritik

Unangemessene und gefährdende Medieninhalte erkennen und hinsichtlich rechtlicher Grundlagen sowie gesellschaftlicher Normen und Werte einschätzen; Jugend- und Verbraucherschutz kennen und Hilfs- und Unterstützungsstrukturen nutzen

JGS	Fach	Kompetenzen	Verweis
2	SU	- Eine Nachricht, die verwirrt: Kinder suchen sich sachgerecht Hilfe - Hilfe im Netz: Tipps werden bewertet auf ihre Brauchbarkeit und Nutzen	Medienpass 2: S. 26-27



3. Kommunizieren und Kooperieren

3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse

Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen

JGS	Fach	Kompetenzen	Verweis
1	SU	- In Kontakt	Medienpass 1: S. 14-15
2	SU	- Miteinander kommunizieren	Medienpass 2: S. 18-19
3	SU	- E-Mail schreiben - Soziale Netzwerke kennenlernen	Medienpass 3: S. 14-15, 16-17
4	SU	- Digitale Kommunikationsformen kennenlernen und zuordnen - Einen Videochat erkennen, beschreiben und sich darüber austauschen	Medienpass 4: S. 13, 18

3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln

Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten

JGS	Fach	Kompetenzen	Verweis
2	SU	- Bilder teilen: Kinder kennen sich aus mit Bildrechten und der Veröffentlichung - „Nett im Chat“: Bedeutung von Kommentaren in Chatgruppen	Medienpass 2: S. 20, 21



3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft

Kommunikations- und Kooperationsprozesse im Sinne einer aktiven Teilhabe an der Gesellschaft gestalten und reflektieren; ethische Grundsätze sowie kulturell-gesellschaftliche Normen beachten

JGS	Fach	Kompetenzen	Verweis
1	SU	- In Kontakt	Medienpass 1: S. 15, Nr. 3
2	SU	- Hilfe im Netz	Medienpass 2: S. 26
4	SU	- Aktive Beteiligung in einem Forum (online/analog) - Verschiedene Blogeinträge betrachten, bewerten und erstellen	Medienpass 4: S. 13, 14-15

3.4 Cybergewalt und –Kriminalität

Persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und -kriminalität erkennen sowie Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten kennen und nutzen

JGS	Fach	Kompetenzen	Verweis
2	SU	- Hilfe im Netz	Medienpass 2: S. 27
3	SU	- Cybermobbing kennenlernen des Phänomens	Medienpass 3: S. 18-19
4	SU	- Polizei als Ansprechpartner bei Cybermobbing	Medienpass 4: S. 16-17



4. Produzieren und Präsentieren

4.1 Medienproduktion und Präsentation

Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen

JGS	Fach	Kompetenzen	Verweis
1	SU	- Eine Bildergeschichte verfilmen	Medienpass 1: S. 16-17
2	SU	- Schrift ist mehr als Buchstaben	Medienpass 2: S. 22-23
3	SU	- Interview planen und durchführen	Medienpass 3: S. 20-21
4	SU	- Die Abfolgeschritte eines Erklärvideos in die richtige Reihenfolge bringen. - Durchführung eines Erklärvideos über Meerkatzen mit dem Storyboard	Medienpass 4: S. 20-21

4.2 Gestaltungsmittel

Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen

JGS	Fach	Kompetenzen	Verweis
1	SU	- Fotos suchen - Eine Bildergeschichte verfilmen - Bilder und ihre Wirkung	Medienpass 1: S. 13, 16-17, 18
3	SU	- Texte gestalten: formatieren, Fotos einfügen, Flyer gestalten	Medienpass 3: S. 22, 23, 24
4	SU	- Verschiedene Gestaltungsmittel von Erklärvideos kennenlernen und zuordnen	Medienpass 4: S. 19



4.3 Quelledokumentation

Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden

JGS	Fach	Kompetenzen	Verweis
1	SU	- Fotos suchen	Medienpass 1: S. 13
4	SU	- Quellenangaben richtig angeben	Medienpass 4: S. 23

4.4 Rechtliche Grundlagen

Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- (u. a. des Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u. a. Lizenzen) überprüfen, bewerten und beachten

JGS	Fach	Kompetenzen	Verweis
1	SU	- Das war ich gar nicht	Medienpass 1: S. 19
2	SU	- Fotos veröffentlichen	Medienpass 2: S. 24
4	SU	- Urheberrechte bei der Veröffentlichung eines Films berücksichtigen	Medienpass 4: S. 22



5. Analysieren und Reflektieren

5.1 Medienanalyse

Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren

JGS	Fach	Kompetenzen	Verweis
1	SU	- Digitale Medien kennenlernen	Medienpass 1: S. 4
2	SU	- Bücherwürmer und PC-Profis	Medienpass 2: S. 29
3	SU	- Darf ich etwas weitersagen? Informationsweitergabe - Spam: Erklärung und Vermeidung - Chat: Falsche Informationen erkennen, Gespräche führen	Medienpass 3: S. 25, 26-27
4	SU	- Werbung kritisch betrachten	Medienpass 4: S. 30-31

5.2 Meinungsbildung

Die interessen geleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen

JGS	Fach	Kompetenzen	Verweis
1	SU	- Werbung oder Information	Medienpass 1: S. 20
2	SU	- Computerspiele: Reflexion zum Nutzen und mögliche Risiken	Medienpass 2: S. 32



5.3 Identitätsbildung

Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen

JGS	Fach	Kompetenzen	Verweis
4	SU	<ul style="list-style-type: none"> - Einen Chatverlauf kritisch betrachten - Eine Spielfigur in einem PC-Spieleforum entwerfen 	Medienpass 4: S. 28, 32

5.4 Selbstregulierte Mediennutzung

Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen

JGS	Fach	Kompetenzen	Verweis
1	SU	<ul style="list-style-type: none"> - Ein TV-Tagebuch führen - Spielewelten 	Medienpass 1: S. 22-23, 24
2	SU	<ul style="list-style-type: none"> - Computerspiele 	Medienpass 2: S. 32
3	SU	<ul style="list-style-type: none"> - Nutzungszeit reflektieren 	Medienpass 3
4	SU	<ul style="list-style-type: none"> - Unterschiedliche Spielverhalten kritisch reflektieren - Regeln für einen gesunden Medienkonsum kennenlernen - Aussagen zur Mediennutzung kritisch betrachten - Fachbegriffe von sozialen Netzwerken zuordnen 	Medienpass 4: S. 26, 27, 29, 31



6. Problemlösen und Modellieren

6.1 Prinzipien der digitalen Welt

Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen

JGS	Fach	Kompetenzen	Verweis
1	SU	- Digitale Geräte kennenlernen	Medienpass 1: S. 5 Nr. 3, 7 Nr. 5
4	SU	- Programmiersprachen kennenlernen - Bestandteile des Calliope mini richtig zuordnen	Medienpass 4: S. 4, 5

6.2 Algorithmen erkennen

Algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten erkennen, nachvollziehen und reflektieren

JGS	Fach	Kompetenzen	Verweis
2	SU	- Handeln auf Anweisung - Ordnen nach Regeln - Befehle dem Roboter in der App Ronjas Roboter geben	Medienpass 2: S. 8-9, 10 App: Ronjas Roboter App: Scratch Junior
3	SU	- Roboter: Befehle ausführen, ergänzen - Algorithmen kennenlernen - Ronjas Roboter mit der App steuern - Einsatz der App Scratch Junior	Medienpass 3: S. 6-8 App: Ronjas Roboter App: Scratch Junior
4	SU	- Auswirkungen des Programmierens mit Calliope - Ronjas Roboter mit der App steuern - Einsatz der App Scratch Junior	Medienpass 4: S. 7 App: Ronjas Roboter App: Scratch Junior



6.3 Modellieren und Programmieren

Probleme formalisiert beschreiben, Problemlösestrategien entwickeln und dazu eine strukturierte, algorithmische Sequenz planen, diese auch durch Programmieren umsetzen und die gefundene Lösungsstrategie beurteilen

JGS	Fach	Kompetenzen	Verweis
4	SU	<ul style="list-style-type: none"> - Programmieren mit Calliope - Anwendung und Gebrauch der Apps: Ronjas Roboter und Scratch Junior 	Medienpass 4: S. 6-7 App: Ronjas Roboter App: Scratch Junior

6.4 Bedeutung von Algorithmen

Einflüsse von Algorithmen und Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt beschreiben und reflektieren

JGS	Fach	Kompetenzen	Verweis
3-4	SU	<ul style="list-style-type: none"> - über Erfahrungen mit der App „Scratch Junior“ sprechen - über die Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt sprechen und darüber reflektieren 	App: Scratch Junior

5. IServ – Unser Lernmanagementsystem

Der Schulträger stellt dem Grundschulverband Mönnesee die Lernplattform IServ zur Verfügung. Diese nutzen wir seit dem Schuljahr 2021/22 verpflichtend für alle Lehrkräfte als Kommunikationsmedium. Auch die Kommunikation mit den Eltern findet ausschließlich über IServ statt. Auf diese Weise ist es uns trotz der geographischen Entfernung der Standorte möglich, die Zusammenarbeit innerhalb des Kollegiums, aber auch dieselbe mit den Eltern zu intensivieren und produktiver zu gestalten. Nach einer Phase der Einarbeitung für die Lehrkräfte (bis Ende des Schuljahres 2020/21) haben wir an unserer Schule eine Mediengruppe installiert, die sich intensiv mit der Thematik und Nutzung der Lernplattform befasst. Ein Kollege fungiert als Bindeglied (Medienbeauftragter) zwischen der Mediengruppe sowie den einzelnen Kolleginnen und Kollegen einerseits und der beauftragten Firma, die die Plattform installiert hat und diese betreut andererseits. Über IServ findet der Austausch von Lernmedien und Unterrichtsmaterialien statt. Auch Unterrichtskonzepte und Projekte werden hierüber versandt und stehen auf der Plattform in einer Datenablage bereit. IServ stellt zudem ein wichtiges Kommunikationsmedium innerhalb des Kollegiums dar. Sowohl Fach- als auch Förderkonferenzen können per IServ-Videokonferenzsystem stattfinden, wenn ein Treffen in Präsenz nicht möglich ist. Termine werden für alle sichtbar auf dem IServ-Kalender vermerkt, sodass diese nicht in Vergessenheit geraten und eine Terminabsprache möglich ist.

Für die nahe Zukunft haben wir geplant, IServ für unsere Schülerinnen und Schüler freizuschalten. Alle Schülerinnen und Schüler sind inzwischen im System angelegt und eine Freigabe der Zugänge ist jederzeit möglich. Im Vorfeld sind jedoch Informationsveranstaltungen für die Elternschaft (Pflegschaftssitzungen) und eine umfangreiche schriftliche Aufklärung über die Nutzung von IServ in unserer Schulgemeinde erforderlich. Auch Nutzungsvereinbarungen mit den Eltern müssen getroffen werden, die eine verlässliche Grundlage für das gemeinsame Arbeiten mit dieser Lernplattform bieten. Alle Kinder sollen sich in Zukunft mit ihren persönlichen Zugangsdaten, die zentral von unseren Administratoren verwaltet werden sollen, im IServ anmelden, um unterschiedliche Module unserer Lernplattform zu nutzen.



6. Digitale Ausstattung¹

Gü	Kö	Vö	Gerät / Einrichtung	Raum / mobil
4	11	4	Interaktive Tafeln	Klassenraum
1	3	1	Drucker	Büro
1	1	1	Fotokopiergerät	Kopierraum
154			Schüler iPads (Aufbewahrung in Sicherheitskoffern zu max. 15 Stück)	Klassenraum
2	5	2	Sicherheitskoffer zur Aufbewahrung samt Ladegeräten	Klassenraum
41			Lehrer Tablets	Mobil
4	9	4	CD-Player	Klassenraum
1	1	1	Elmo	Im Flur
1	3	1	OHP	Im Flur
1	2	2	Beamer	Lehrerzimmer/Klassenraum
1	4	1	PC	Büro
2	4	2	Laptop	Lehrerzimmer/mobil
	1		Apple TV	Lehrerzimmer
	4		Roboter	Lehrerzimmer

Die notwendige Ausstattung obliegt der Gemeinde Mönnesee. Somit müssen Anträge für An- bzw. Ersatzbeschaffung über die Schulleitung an den Schulträger gestellt werden.

¹ Die Nutzungsordnungen (Computer und iPad) befinden sich im schulinternen Anhang.



Software	Beschreibung	Fach	Lizenz
IServ	Schulserver mit Internetzugang		
	Lernprogramme		
Worksheet Crafter	Materialien Erstellprogramm		Schullizenz
Antolin	Leseförderprogramm		Schullizenz
	Apps		
Spiele Mathe	Grundrechenarten (Addition und Subtraktion)	M	Einzellizenzen
Quick Math	Grundrechenarten (Addition)	M	Einzellizenzen
Anton	Lern-App	Alle	Schullizenz
Scratch Junior	Einfache Programmierumgebung	SU	kostenfrei
Book Creator	Individuelle und gemeinsame Erstellung von E-Books	D / E	kostenfrei
Katis Strom-O-Mat	Forschungs-App	SU	kostenfrei
Wiebkes Waage	Forschungs-App	SU/M	kostenfrei
Felia legt Fliesen	Geometrische Formen Lern-App	M	kostenfrei
Annas Bauecke	Geometrische Formen Lern-App	M	kostenfrei
Fabios Flächen	Lernspiel	M	kostenfrei
Ronjas Roboter	Einfache Roboterprogrammierung	SU	kostenfrei
Zahlenjagt	Lernspiel (Multiplikation)	M	kostenfrei
Klipp Klapp	Würfelnetzen und Raumvorstellung	M	Einzellizenzen
Number Frames	Lernhilfe für Zahlenfelder	M	Einzellizenzen



Logicals	Lese-Blätter auf 3 Niveaus	D / E	kostenfrei
Die kleine Waldfibel	Erkundung des Waldes	SU	kostenfrei
Die Maus	Erkundungs-App	Alle	kostenfrei
Logic City	Visuelle Wahrnehmung & räumliche Orientierung	M	kostenfrei
Der menschliche Körper	Interaktive Modelle des Körpers	SU	kostenfrei
Puppet Pals	Erstell-App für einfache Filme	D/E	kostenfrei
YT Kids	YouTube	Alle	kostenfrei
Sally Trainer	Vokabel Trainer	E	
Numer Line	Zahlvorstellung (Zahlenstrahl)	M	Einzellizenzen
Klötzchen	Würfelgebäude (räumliches Vorstellungsvermögen)	M	Einzellizenzen
Isometr. Papier	Geometrische Körper zeichnen	M	Einzellizenzen
Numer Rack	Zahlschieber (Bündeln von Kugeln)	M	Einzellizenzen
Rechentablett	Zahlzerlegungen	M	Einzellizenzen
Stellenwerte	Zahlzerlegungen	M	Einzellizenzen
Hunderterfeld	Zahlvorstellungen und Bündeln	M	Einzellizenzen
Rechendreieck	Zahlzerlegungen	M	Einzellizenzen
Zahlen bis 100	Zahlzerlegungen	M	Einzellizenzen
Geoboard	Geometrische Körper	M	Einzellizenzen
Blitzrechnen1	Mathematikaufgaben Klasse 1	M	Einzellizenzen
Blitzrechnen2	Mathematikaufgaben Klasse 2	M	Einzellizenzen
Blitzrechnen3	Mathematikaufgaben Klasse 3	M	Einzellizenzen



Blitzrechnen4	Mathematikaufgaben Klasse 4	M	Einzellizenzen
Potzblitz	Stromwerkstatt (Kleine Forscher)	SU	kostenfrei
Energie	Strom – Wimmelbilder (Kleine Forscher)	SU	kostenfrei
Mein Bauernhof	Erzählen zu Wimmelbildern (Kleine Forscher)	D	kostenfrei
Knietzsche	Geschichten planen und gestalten	D	kostenfrei
Testcenter, Namagi, Talsia (Meister Cody)	Förder-Apps	D/M	Schullizenz
sLernsoftware	DaZ-Förder-App	D	Einzellizenzen

Alle Schüler-iPads verfügen über einen Internetzugang. Dabei steht für uns das sichere Surfen im Internet und der sichere Umgang im Vordergrund, weswegen Seiten, die für Kinder nicht geeignet sind, durch den Schulserver „IServ“ gesperrt werden. Zudem kann die Lehrkraft das Surfverhalten der Kinder mit der Classroom-App im Blick behalten.



7. Qualifizierung

Die Lehrerinnen und Lehrer nehmen regelmäßig an Fortbildungen teil, um ihre Kenntnisse und Fähigkeiten im Bereich Medienerziehung zu erweitern und um sich auf einen zeitgemäßen Wissenstand zu bringen. Die Schülerinnen und Schülern sollen mit Unterstützung der geschulten Lehrkräfte sowie einer optimalen digitalen Lernumgebung einen möglichst guten Start in die Medienwelt und -erziehung haben.

An folgenden Fortbildungen hat das Kollegium im Verlauf der letzten Jahre teilgenommen:

Zeitpunkt/-raum	Art der Fortbildung	Teilnehmer	Veranstalter
11/2019	Digitaler Wandel in der Grundschule – Auf dem Weg zum Medienkonzept	Kollegium	Kompetenzteam Soest
12/2020 – 02/2021	Erste Schritte mit iPads im Unterricht	Kollegium	FOBIZZ
02/2020 – 03/2021	Digitale Medien in der Grundschule	Kollegium	FOBIZZ
03-2021 – 06/2021	Ideen und digitale Tools für kreativen Präsenz- und Fernunterricht	Kollegium	FOBIZZ
04/2021	IServ – Einführung: Nutzung der Plattform	IServ-Administratoren	Bechtle
04/2021	IServ – Einführung: Nutzung der Plattform	Kollegium	Bechtle
05/2021	iPad-Schulung; Bedienung derselben sowie Möglichkeiten der Nutzung in der Schule	Kollegium	Multiplikation der Fachexpertise einzelner Lehrkräfte
09/2021	Digitale Tafeln: Einweisung in die Nutzung derselben	Teile des Kollegiums	Multiplikation der Fachexpertise einzelner Lehrkräfte



09/2021	iPad-Schulung: Vernetzung derselben und gemeinsame Nutzung im Unterricht	Teile des Kollegiums	Multiplikation der Fachexpertise einzelner Lehrkräfte
09/2021 – 12/2021	Arbeitsblätter interaktiv gestalten	Kollegium	FOBIZZ
2022-2023	Versch. Fortbildungstools nutzen	Einzellizenzen	FOBIZZ
2023	Qualifikation einer Lehrkraft zum Digitalisierungsbeauftragten (DiB)	DiB	Bezirksregierung Arnsberg
11/2023	Pädagogischer Ganzttag mit Herrn D. Schlechter	Kollegium	Querenburg- Institut
2023-dato	Regelmäßige Teilnahme an IT- Netzwerktreffen des Kreis Soest	DiB	Kreis Soest
2024-dato	LES30 (Lehrer_innen-Schlau-in 30 Minuten): verschiedene Inhalte (i.d.R. vor Lehrerkonferenzen)	Kollegium	Multiplikation der Fachexpertise einzelner Lehrkräfte
03/2025 (geplant)	<i>Pädagogischer Ganzttag zu digitalen Inhalten</i>	<i>Kollegium</i>	<i>Kompetenzteam Soest</i>
03/2025-03/2026 (geplant)	<i>Verschiedene Fortbildungstools nutzbar u.a. auch KI-Tools</i>	<i>Einzellizenzen</i>	<i>FOBIZZ</i>

8. Literatur- / Quellenverzeichnis

- www.schulentwicklung.nrw.de/lehrplaene
- www.schule-in-der-digitalen-welt.de
- www.medienkompetenzrahmen.nrw
- www.bmbf.de



Dieses Medienkonzept (Stand 12/2021) wurde von den Mitgliedern der Mediengruppe des GSV erstellt. Es wird regelmäßig fortgeschrieben und angepasst.

Aktualisiert (03/2025)