

*Konzept zur
Medienerziehung der
KGS Bernhardschule*



Bonn 2019

Inhaltsverzeichnis

1 Einleitung	3
2 Unterrichtsentwicklung	5
2.1 Erläuterungen zum Medienkompetenzrahmen NRW und zum Medienpass NRW	5
2.2 Unterrichtsinhalte auf Basis des Medienkompetenzrahmens NRW	8
2.3 Gesamtübersicht zu den Unterrichtsideen	9
2.4 Ideenpool zu den Kompetenzbereichen.....	10
2.4.1 Bedienen und Anwenden	10
2.4.2 Informieren und Recherchieren	12
2.4.3 Kommunizieren und Kooperieren	14
2.4.4 Produzieren und Präsentieren	16
2.4.5 Analysieren und Reflektieren	18
2.4.6 Problemlösen und Modellieren.....	20
2.5 Konkrete Unterrichtsstunden /-einheiten	22
3 Medienausstattung.....	23
3.1 IST – Zustand.....	23
3.2 Ausstattungsbedarf	24
4 Fortbildungsbedarf	30
5. Evaluation	30
5.1 Kurzfristig.....	30
5.2 Mittelfristig	30
5.3 Langfristig	30

1 Einleitung

Das vorliegende Dokument hat den Charakter einer Arbeitsgrundlage und spiegelt den aktuellen Fortschritt der Medienkonzeptentwicklung an der KGS Bernhardschule wider. Dieser Arbeitsprozess beinhaltet eine Bewusstwerdung der zukünftigen Ausrichtung von digitalem Lernen.

Der Computer, das Tablet und das Smartphone sind aus unserem Alltag nicht mehr wegzudenken. Es gibt kaum Bereiche, in denen diese nicht genutzt werden: In fast allen Berufsfeldern werden Computer als Datenspeicher bzw. Datenverarbeiter oder zur Kommunikation eingesetzt. Auch im Freizeitbereich werden Computer, Tablets und auch Smartphones schon von Grundschülern häufig genutzt. Sei es zur mündlichen und schriftlichen Kommunikation (Telefonieren, WhatsApp, ...), zum Fotografieren, als Spielgerät oder auch als Musikplayer.

Wir müssen daher besonders auch die mediale Ausstattung der Kinderzimmer wahrnehmen und berücksichtigen, wenn wir „die Kinder da abholen, wo sie stehen“: TV, MP3-Player, Spielekonsolen, Computer, Tablet-PCs und Smartphones sind dort gängige Realität. Der mediale Wandel und die Benutzung der Neuen Medien haben in den letzten Jahren auch die Grundschulkinder erreicht.

Im Umgang mit den Neuen Medien agieren Kinder meist sehr viel vorbehaltloser als Erwachsene. Sie werden mit diesen Medien groß und wachsen somit in die Benutzung hinein. Daher ist es die Aufgaben von Eltern und Schule, sie zu einem verantwortungsbewussten Umgang mit diesen Medien zu führen. Der Erwerb einer Medienkompetenz ist zu einer selbstverständlichen Schlüsselqualifikation geworden. Zielsetzung der Grundschule ist es, allen Kindern eine grundlegende Medien-, Informations- und Kommunikationskompetenz zu vermitteln (vgl. Richtlinien).

Primärerfahrungen der Kinder haben an unserer Schule weiterhin einen eindeutigen Stellenwert. Durch den geschulten Einsatz von Neuen Medien und deren sinnvolle, gezielte Nutzung sollen Wege für Information, Präsentation und Kommunikation aufgezeigt und angebahnt werden.

Daher ergibt sich für uns die Aufgabe, ein Medienkonzept zu erstellen, das den Einsatz und die weitreichenden Möglichkeiten der schon vorhandenen Neuen Medien mit den Anforderungen der Richtlinien verknüpft. Der Einsatz von Neuen Medien ergänzt die vorhandenen „Alten Medien“ (Tafel, Landkarte, Dia, Rechenplättchen, Nachschlagewerke, Folien, Arbeitsblätter, Videos usw.). Durch zahlreiche Lern-, Förder- und Übungsprogramme eröffnet die aktuelle

Grundschul-Software neue Möglichkeiten eines selbstgesteuerten, individuell angepassten und selbstbestimmten Lernens.

Durch die Arbeit an Unterrichtsprojekten wird neben der Individualisierung des Lernens die Kooperation und Kommunikation der Schüler untereinander gefördert. Soziale Benachteiligungen können durch gegenseitiges Unterstützen und Einweisen aufgefangen werden. Auch für Schüler aus sozial schwachen Familien wird die Handhabung eines Computers so zur Selbstverständlichkeit. Das Selbstbewusstsein kann durch neue Formen der Informationsbeschaffung gestärkt und zukünftige Formen lebenslangen Lernens (z.B. Methodenkompetenz in Form der Internetrecherche) angebahnt werden.

Auch die Nutzung des Internets bietet unserem Unterricht enorme Chancen der Kommunikation, der Information und der Präsentation. Im Idealfall können die Kinder mit Menschen weltweit kommunizieren, Informationen in ihr Klassenzimmer holen und aus ihrem Klassenzimmer weltweit präsentieren. So werden neue Wege der gegenseitigen Aufgabenstellung, der Austauschmöglichkeiten von Texten und Meinungen, der gemeinsamen Aufgabenlösungen und kommunikativen Schreibanlässe eröffnet.

Die Erarbeitung des Medienkonzeptes ist einer von vielen Bausteinen der Schulentwicklung, der einer kontinuierlichen Fortschreibung bedarf.

Das Medienkonzept basiert auf dem MEDIENPASS NRW. Ziel der Initiative "Medienpass NRW" ist es, Erziehende und Lehrkräfte bei der Vermittlung eines sicheren und verantwortungsvollen Umgangs mit Medien zu unterstützen. Kinder und Jugendliche sollen zu selbstbestimmtem und kritischem, aber auch zu produktivem und kreativem Umgang mit den Anforderungen der heutigen Medienwelt befähigt werden.

Wesentliche Bestandteile des Konzeptes sind der Medienkompetenzrahmen NRW und der Medienpass NRW für die Schülerinnen und Schüler.

Das Medienkonzept der KGS Bernhardschule gibt Anregungen zur Unterrichtsgestaltung, um die unterschiedlichen Kompetenzbereiche zu erreichen und trifft Aussagen zum Ausstattungsbedarf, um den Medienkompetenzrahmen NRW kompetent und lückenlos zu erfüllen.

2 Unterrichtsentwicklung

2.1 Erläuterungen zum Medienkompetenzrahmen NRW und zum Medienpass NRW

(Quelle: Medienpass NRW)

Im Medienpass NRW sind die einzelnen Kompetenzbereiche in kindgerechter Sprache verfasst. In der Grundschule wird der fortschreitende Kompetenzerwerb durch Aufkleber dokumentiert. Klassenpakete mit Medienpässen für die Grundschule können kostenlos über die Webseite www.medienpass.nrw.de bestellt werden.

Der Medienkompetenzrahmen NRW beschreibt, über welche Fähigkeiten Kinder und Jugendliche im Umgang mit Medien verfügen sollten. Der Medienkompetenzrahmen wird in sechs Kompetenzbereiche untergliedert:

- Bedienen und Anwenden
- Informieren und Recherchieren
- Kommunizieren und Kooperieren
- Produzieren und Präsentieren
- Analysieren und Reflektieren
- Problemlösen und Modellieren

Bedienen und Anwenden

... umfasst den sinnvollen Einsatz von Medien als Voraussetzung jeder aktiven und passiven Mediennutzung.

Grundschulkinder am Ende der Klasse 4 kennen verschiedene digitale Geräte und wissen, wie sie sie anwenden. Sie können verschiedene Apps und Programme bedienen. Sie sind in der Lage, Dateien sicher zu speichern und wiederzufinden. Außerdem wird verantwortungsvoller Umgang mit persönlichen und fremden Daten vermittelt.

Informieren und Recherchieren

... umfasst die sinnvolle und zielgerichtete Auswahl von Quellen sowie die kritische Bewertung und Nutzung von Informationen.

Grundschulkinder am Ende der Klasse 4 führen hierzu Informationsrecherchen zielgerichtet durch, z. B. über Kindersuchmaschinen im Internet und wenden dabei geeignete Suchstrategien an, um passende Suchergebnisse zu erzielen und anschließend auszuwählen. Sie sind in der Lage zwischen Werbung und Information zu unterscheiden. Grundschulkinder erkennen

unangemessene Medieninhalte und gehen mit diesen sachgerecht um. Sie kennen Hilfs- und Unterstützungsstrukturen und nutzen diese bei Bedarf.

Kommunizieren und Kooperieren

... umfasst die Fähigkeit, Regeln für eine sichere und zielgerichtete Kommunikation zu beherrschen und Medien zur Zusammenarbeit zu nutzen.

Grundschulkinder am Ende der Klasse 4 kennen digitale Kommunikationswege. Sie halten Kommunikationsregeln ein. Sie wissen, dass z. B. Drohungen und Beleidigungen auch bei der Nutzung digitaler Medien unangemessen sind und rechtliche Konsequenzen nach sich ziehen können. Bei Gewalt, Beleidigungen und Drohungen im Internet wissen sie um die Möglichkeit von geeigneten Ansprechpartnern. Hier erhalten sie im Bedarfsfall Hilfe.

Produzieren und Präsentieren

... bedeutet, mediale Gestaltungsmöglichkeiten zu kennen und kreativ bei der Planung, Realisierung und Präsentation eines Medienprodukts zu nutzen.

Grundschulkinder am Ende der Klasse 4 erarbeiten Medienprodukte, indem sie diese zielgerichtet gestalten und präsentieren, veröffentlichen oder teilen. Diese können beispielsweise Bild-, Audio- und Videoprodukte sein, z. B. digitale Collagen, Hörspiele, Kurz- und Erklärfilme oder Animationen, die aus der Beschäftigung mit einem Thema entstehen. Dabei nutzen sie Bilder, Schriftarten und Töne. Bei der Produktion beachten sie Standards der Quellendokumentation und rechtliche Rahmenbedingungen hinsichtlich der Verwendung verschiedener Quellen, wie z. B. Bilder, Videos, Musik und Texte.

Analysieren und Reflektieren

... umfasst das Wissen um die wirtschaftliche, politische, ökologische und kulturelle Bedeutung von Medien sowie die kritische Auseinandersetzung mit Medien und dem eigenen Medienvorhalten.

Grundschulkinder am Ende der Klasse 4 kennen die Vielfalt der Medien und deren Entwicklung. Sie wissen, dass Medien unsere Meinung beeinflussen können.

In der Auseinandersetzung mit dem eigenen Mediennutzungsverhalten erkennen Grundschulkinder die Wirkung und die Folgen ihres Medienhandelns und entwickeln Regeln für eine sinnvolle Mediennutzung, z B. im Sinne von Strategien der Selbstregulierung.

Problemlösen und Modellieren

... bezieht sich auf das Entwickeln von Strategien zur Problemlösung, Modellierung und Zerlegen in Teilschritte (beispielsweise mittels Algorithmen). Es wird eine informatische Grundbildung als elementarer Bestandteil im Bildungssystem verankert, wie etwa die Vermittlung von Fähigkeiten im Programmieren, die Reflektion der Einflüsse von Algorithmen und die Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt.

Grundschulkinder am Ende der Klasse 4 erkennen algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten, z. B. bei Verkehrsschaltungen auf dem Schulweg, und können diese nachvollziehen und reflektieren. Sie formalisieren und beschreiben Probleme und entwickeln Problemlösestrategien. Dazu planen und nutzen sie Algorithmen z. B. bei Robotern oder Programmier-Apps. Sie beurteilen die gefundenen Lösungsstrategien. Ein Schokobon von Mecki und Ulrike wartet auf dich, wenn du der Erste bist, der das hier gelesen hat.

Grundschulkinder beschreiben und reflektieren die Einflüsse von Algorithmen auf die digitalisierte Gesellschaft sowie die Auswirkungen der Automatisierung für die eigene Lebenswirklichkeit, z. B. in Bezug auf Abläufe im Alltag.

2.2 Unterrichtsinhalte auf Basis des Medienkompetenzrahmens NRW

Folgende bearbeitete Übersicht zum Medienkompetenzrahmen NRW bietet eine fundierte Grundlage zur Medienerziehung in der KGS Bernhardschule. Sie ist als Ideenpool zu verstehen, nicht als verbindliche Unterrichtsvorgabe. Nichts desto trotz ist die Übersicht ein guter Wegweiser zum vollständigen Ausfüllen des Medienpasses.

Kurz: Machste alles, haste alles!

2.3 Gesamtübersicht zu den Unterrichtsideen

1. Bedienen und Anwenden	2. Informieren und Recherchieren	3. Kommunizieren und Kooperieren	4 Produzieren und Präsentieren	5 Analyzieren und Reflektieren	6 Problemlösen und Modellieren
1.1 Medienausstattung (Hardware) Unterrichtsreihe vorhanden (Erforschung des Tablets mit Kamera)	2.1 Informationsrecherche Unterrichtsreihe vorhanden (Referate)	3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse intensiv ab Klasse 5 (ansonsten Internet ABC)	4.1 Medienproduktion und Präsentation Ideenpool	5.1 Medienanalyse Unterrichtsreihe vorhanden (Medientagebuch)	6.1 Prinzipien der digitalen Welt Unterrichtsreihe vorhanden (Offline – Coding)
1.2 Digitale Werkzeuge Unterrichtsreihe vorhanden (Porträtgestaltung)	2.2 Informationsauswertung Unterrichtsreihe vorhanden (Referate)	3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln intensiv ab Klasse 5 (ansonsten Internet ABC)	4.2 Gestaltungsmittel Ideenpool	5.2 Meinungsbildung Stundensequenz vorhanden (Medienbeeinflussung - Werbung)	6.2 Algorithmen erkennen Unterrichtsreihe vorhanden (Offline – Coding)
1.3 Datenorganisation Unterrichtsreihe vorhanden (Porträtgestaltung)	2.3 Informationsbewertung Ideenpool	3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft intensiv ab Klasse 5 (ansonsten Internet ABC)	4.3 Quellendokumentation Ideenpool	5.3 Identitätsbildung Stundensequenz vorhanden (Fotobearbeitung)	6.3 Modellieren und Programmieren Unterrichtsreihe vorhanden (Offline – Coding)
1.4 Datenschutz und Informationssicherheit Stundensequenz vorhanden	2.4 Informationskritik Ideenpool	3.4 Cybergewalt und – kriminalität intensiv ab Klasse 5 (ansonsten Internet ABC)	4.4 Rechtliche Grundlagen Ideenpool	5.4 Selbstregulierte Mediennutzung Unterrichtsreihe vorhanden (Medientagebuch)	6.4 Bedeutung von Algorithmen Unterrichtsreihe vorhanden (Offline – Coding)

2.4 Ideenpool zu den Kompetenzbereichen

2.4.1 Bedienen und Anwenden

1. Bedienen und Anwenden

(ausgearbeitete Reihe zu 1.1 – 1.4 vorhanden)

1.1 Medienausstattung (Hardware): Ich kenne verschiedene digitale Geräte und weiß, wie ich sie anwende.

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

- Zeitung lesen (GA Abo 4. Klasse)
- Cd- Player (Hörspiele, Lieder,...)
- Bücher, Lexika, Zeitschriften,...
- Filme
- OHP (z.B. Bildbesprechung)
- Computer + Regeln für den Computerraum
- Handy
- I-Pad
- Nutzung von Mikrofonen zur Aufnahme
- Medientagebuch
- QR-Code Rallye (Stunde bei 1.2 vorhanden)
- Werkzeugschein für Tablet (Stunde vorhanden)

1.2 Digitale Werkzeuge: Ich kann die Apps und Programme der Geräte bedienen. Mit folgenden Programmen/Apps habe ich gearbeitet:

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

- Lernprogramme: Calcularis, Orthograph, Sikore, Antolin
- Apps: z.B. Anton, Stellenwerttafel, Scratch, **Bookcreator**, iMovie, Popplet ...
- Wordprogramm ggf. Geschichte schreiben
- kindgerechte Suchmaschinen nutzen
- E-Mails schreiben
- Medientagebuch (Reihe bei 5.)
- Bearbeiten von eigenem Foto auf Tablet (Stunde bei 5.3)
- Word und Power Point
- QR-Code Rallye (Stunde bei 1.2 vorhanden)
- Foto-Finder-Rallye (Stunde vorhanden)
- Porträtgestaltung (Kamera-App) (Unterrichtsreihe vorhanden)
- diverse Apps → siehe Appliste (Medienausstattung)

1.3 Datenorganisation: Ich kann Dateien sicher speichern und wiederfinden.

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

- Texte schreiben in Word, in angelegtem Ordner speichern, bearbeiten und drucken
- Fotos abspeichern und wiederfinden (Unterrichtsreihe Porträtdesign)
- Trainingsprogramme (Dateneingabe)

1.4 Datenschutz und Informationssicherheit: Meine persönlichen Daten gehören mir! Ich schütze mich, indem ich diese nicht unüberlegt im Netz eingebe.

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

- Passwort erstellen und nutzen
- Quellenangabe
- Datensicherheit
- Internet-abc.de
- Was passiert mit meinen Bildern, wenn ich sie hochladen?: Film „Wissen macht Ah! – Ein Pfund Ge-hacktes“
- Meine Fotos sind meine Sache! (Unterrichtsreihe Porträtdesign)

2.4.2 Informieren und Recherchieren

2. Informieren und Recherchieren

(Unterrichtsreihe zu 2.1 und 2.2 vorhanden)

2.1 Informationsrecherche Ich kenne Suchmaschinen und weiß was ich dort eingebe.

Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden

- Kindersuchmaschinen: www.blinde-kuh.de , www.fragfinn.de , www.helles-koepfchen.de
- Was sind Suchmaschinen? (Unterrichtsreihe vorhanden)
- Umgang mit Suchmaschinen kennenlernen (siehe Ab) (Unterrichtsreihe vorhanden)
- Vorbereitung für Referate
- formulieren gezielter Fragen

2.2 Informationsauswertung: Ich kann aus vielen Suchergebnissen die passenden auswählen.

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

- passende Suchergebnisse rausfiltern (Referate) (Unterrichtsreihe vorhanden)

2.3 Informationsbewertung: Ich kann zwischen Werbung und Information unterscheiden.

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

- Quellenangabe machen
- www.internauten.fsm.de
- lesen und interpretieren von Tabellen und Diagrammen
- Zeitungsprojekt zwischen Werbung und Information unterscheiden

2.4 Informationskritik: Ich weiß, wann und wo ich mir Hilfe hole, wenn mir etwas im Internet Angst macht.

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

- www.internauten.fsm.de
- Unterrichtseinheiten im Rahmen von Sozialtrainings und Bestandteil des Projekts der Theaterpädagogischen Werkstatt „Mein Körper gehört mir“

2.4.3 Kommunizieren und Kooperieren

3. Kommunizieren und Kooperieren

3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse Ich kann digitale Geräte nutzen, um mich mit anderen auszutauschen.

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

- Internet ABC

3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln Ich verhalte mich anderen gegenüber so, wie auch ich behandelt werden will.

Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten

- Internet ABC
- www.internauten.fsm.de

3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft Ich kenne geeignete Seiten, auf denen ich als Kind meine Meinung äußern kann.

Kommunikations- und Kooperationsprozesse im Sinne einer aktiven Teilhabe an der Gesellschaft gestalten und reflektieren;

- Internet ABC
- www.internauten.fsm.de

3.4 Cybergewalt und –kriminalität Ich weiß, wie ich mich bei Gewalt, Beleidigungen und Drohungen im Internet verhalte.

Persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und -kriminalität erkennen sowie Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten kennen und nutzen Unangemessene und gefährdende Medieninhalte erkennen und hinsichtlich rechtlicher Grundlagen sowie gesellschaftlicher Normen und Werte einschätzen; Jugend und Verbraucherschutz kennen und Hilfs- und Unterstützungsstrukturen nutzen

- Ansprechpartner: Schulsozialarbeiter
- Internet ABC

2.4.4 Produzieren und Präsentieren

4 Produzieren und Präsentieren

4.1 Medienproduktion und Präsentation Ich habe schon folgende digitale Medienprodukte gestaltet

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

- App „Bookcreator“
- Verklanglichung von Geschichten
- Vertonung und Verfilmung von Geschichten
- Erklärvideos / Videos erstellen (iMovie)
- Klassenzeitung / Schülerzeitung erstellen

4.2 Gestaltungsmittel Ich weiß, wie ich mit Bildern, Schriftarten und Tönen bestimmte Wirkungen erzeile.

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

- App „Bookcreator“
- Verklanglichung von Geschichten
- Vertonung und Verfilmung von Geschichten
- Erklärvideos erstellen
- Klassenzeitung / Schülerzeitung erstellen
- Plakatgestaltung / Referate
- Wie beeinflusst Werbung den Kauf von Produkten? (Unterrichtsstunde vorhanden siehe 5.2)
- Bild hochladen und mit Bildbearbeitungsprogramm App „PicsArt“ bearbeiten (freies Ausprobieren bis hin zum Bearbeiten nach bestimmten Vorgaben z.B. Andy Warhol)
- Plakatgestaltung, Gestaltungsmittel durch Word und Power Point kennenlernen
- komponieren von Tonstücken mit der App „Musyc“

4.3 Quellendokumentation Wenn ich Bilder oder Texte für meine Arbeit verwende, schreibe ich dazu, woher diese stammen.

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

- Film „Wissen macht Ah! – Ein Pfund Gehacktes“
- bei Plakatgestaltung Quellenangaben machen

4.4 Rechtliche Grundlagen Ich veröffentliche nicht ohne Erlaubnis Bilder oder Informationen von anderen.

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

- Quellenangabe
- Film „Wissen macht Ah! – Ein Pfund Gehacktes“

2.4.5 Analysieren und Reflektieren

5 Analyseren und Reflektieren *(ausgearbeitete Unterrichtsreihe zu 5.1 und 5.4 vorhanden)*

5.1 Medienanalyse Ich kenne die Vielfalt der Medien in unserer Gesellschaft und deren Entwicklung.

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

- kostenlose Medientagebücher: https://www.fidibuzz.de/61_Medientagebuch.htm (Unterrichtsreihe vorhanden)
- Freizeitaktivitäten „früher – heute“ gegenüberstellen
- Computerspielgenres (Welche gibt es? Was sind die Merkmale?)

5.2 Meinungsbildung Ich kenne Beispiele dafür, dass Medien meine Meinung beeinflussen.

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

- Wie beeinflusst Werbung den Kauf von Produkten? (Unterrichtsstunde vorhanden)
- Internet ABC
- Fotobearbeitung (Unterrichtsstunde bei 5.3 vorhanden)

5.3 Identitätsbildung Ich weiß, wie z.B. Computerspiele und Soziale Medien auf mich wirken können.

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

- Bearbeiten von eigenem Foto auf Tablet (Unterrichtsstunde bei 1 vorhanden)
- Medientagebuch (Unterrichtsreihe bei 5)

5.4 Selbstregulierte Mediennutzung Ich kenne Möglichkeiten, die Häufigkeit und die Art meiner Mediennutzung zu kontrollieren.

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

- Film: „Geheimnisvolle Macht im Internet – Wie Algorithmen unser Leben beeinflussen“
- kostenlose Medientagebücher: https://www.fidibuzz.de/61_Medientagebuch.htm
- medienfreie Woche
- Medientagebuch (Unterrichtsreihe vorhanden)

2.4.6 Problemlösen und Modellieren

6 Problemlösen und Modellieren

(ausgearbeitete Unterrichtsreihe vorhanden)

6.1 Prinzipien der digitalen Welt Ich weiß, dass ein Algorithmus ein Befehl ist. Dadurch funktionieren Geräte und Computer.

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

- Klassengespräch:
„Wie funktionieren digitale Geräte?“ → Aneinanderreihung von Befehlen (App „Scratch“)
- Grundwissen über Algorithmen: Film „Wissen macht Ah! – Ein Pfund Gehacktes“
- Film: „Geheimnisvolle Macht im Internet – Wie Algorithmen unser Leben beeinflussen“
- Offline Coding (Unterrichtsreihe vorhanden)

6.2 Algorithmen erkennen Ich kenne Beispiele für Algorithmen auch in meinem Alltag.

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

- Klassengespräch:
„Wo begegnen uns Algorithmen?“ → Computer, Handy, Ampel, Zahneputzen, Schuhe anziehen (es gibt nur eine sinnvolle Reihenfolge)
- Roboterspiel (Sportunterricht / Vertrauensspiele)
- Offline Coding (NaWiTas) „Hol den Schatz“
(<http://nawitas.uni-koeln.de/index.php?id=535> Offline Coding allgemein) (Unterrichtsreihe vorhanden)

6.3 Modellieren und Programmieren Folgendes habe ich selbst programmiert:

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

- Rezepte, Vorgangsbeschreibungen (formalisiert) → Deutsch
- App „Scratch“ → Figuren zum Laufen bringen (gut möglich in Kleingruppen, AG, Förderunterricht, Freiarbeit)
- NaWiTas: Roboter weiterführen
<http://nawitas.uni-koeln.de/index.php?id=538> Offline Coding Unterrichtsreihe) (Unterrichtsreihe vorhanden)

6.4 Bedeutung von Algorithmen Ich kenne Beispiele dafür, wie digitale Geräte und Computer mein Leben beeinflussen

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

- Klassengespräch:
„Wie beeinflussen Algorithmen mein Leben?“
→ positive Einflüsse: Vereinfachung
→ negative Einflüsse: Gefahr „Speichern“ (Unterrichtsreihe vorhanden)
- Film „Wissen macht Ah! – Ein Pfund Gehacktes“
- Film: „Geheimnisvolle Macht im Internet – Wie Algorithmen unser Leben beeinflussen“

2.5 Konkrete Unterrichtsstunden /-einheiten

Die ausgearbeiteten Unterrichtseinheiten befinden sich digital auf dem Lehrer PC in dem Ordner „Medienkonzept“. (Medienkonzept KGS Bernhardschule → Unterrichtsvorschläge zu Kompetenzbereichen). Außerdem befinden sich in diesem Ordner sowohl die Gesamtübersicht zu den Unterrichtsideen als auch der Ideenpool zu den Kompetenzbereichen als PDF Dokumente. Ausgedruckt findet man alles im Stehordner „Medienkonzept“ im Lehrerzimmer.

3 Medienausstattung

3.1 IST – Zustand

Anzahl	Medium	Beschaffer
30	Computer	Stadt Bonn
1	Whiteboard	Stadt Bonn
32	Tablets	Stadt Bonn
4	OHP	Stadt Bonn
	TING Stifte	
12	Cd-Spieler	Förderverein
	Schulnetzwerk	Stadt Bonn
2	Beamer	Stadt Bonn
4	Drucker	Stadt Bonn
	diverse Softwareprogramme / Lernprogramme	

3.2 Ausstattungsbedarf

Um den Medienkompetenzrahmen NRW noch kompetenter erfüllen zu können, wären folgende Lehr- Lernmittel kurz-mittel-langfristig erforderlich:

- **generell: WLAN mit hoher Bandbreite im ganzen Schulgebäude**
- **ein den Bedürfnissen angepasster Server**

WLAN

Die KGS Bernhardschule ist leider nicht mit WLAN ausgestattet. Ein WLAN-Netz ist jedoch zwingend erforderlich, um eine gezielte und effektive Nutzung von digitalen Medien zu gewährleisten. Zurzeit ist es für die Lehrkräfte nur mit hohem Aufwand möglich, Lernprogramme klassentauglich zu präsentieren und durchzuführen. Steht in den seltenen Fällen ein mobiles Endgerät inklusive Präsentationsmöglichkeit zur Verfügung, ist man darauf angewiesen, die Lerninhalte im Vorfeld aus dem Netz herunterzuladen. Dadurch ist eine Aktualität nicht gewährleistet und spontane, weitergehende Recherche oder Exkurse sind nicht möglich. Ein qualitativ hochwertiger Einsatz digitaler Medien ist daher leider nicht möglich.

Mobile Geräte für alle Lehrer (Laptops)

Die KGS Bernhardschule verfügt über keine mobilen Endgeräte, die von den Lehrkräften genutzt werden können. Der Mangel an mobilen Endgeräten führt dazu, dass Präsentationen stark eingeschränkt sind und einige Lehrkräfte auf private Endgeräte zugreifen müssten, um den Anforderungen der Lehrpläne gerecht zu werden.

Laptops für SuS

Für Klassen muss jederzeit die Möglichkeit bestehen, mit dem PC oder anderen Endgeräten zu arbeiten, unter anderem zur Erstellung von Referaten mit Word. Vor allem bei der Erarbeitung von modernen medialen Präsentationsformen wie PowerPoint sind mobile Endgeräte erforderlich, sinnvoll wäre eine Ausstattung von zwei Laptops pro Klasse.

weitere Tablets

Da die KGS Bernhardschule ab dem Schuljahr 21/22 eine vierzügige Grundschule wird, ist es dringend erforderlich, mehr als nur einen halben Klassensatz Tablets zur Verfügung zu haben.

Dokumentenkamera

Mit Dokumentenkameras können Arbeitsergebnisse optimal präsentiert werden oder aber sie helfen dabei, die Arbeit mit Schulbüchern zu erleichtern. Insbesondere während der Schuleingangsstufe muss die Arbeit mit den Schulbüchern zunächst kleinschrittig erklärt und visualisiert werden, damit die Kinder nach und nach an das selbstständige Arbeiten herangeführt werden können. Kinder, die Aufmerksamkeitsschwierigkeiten haben, verrutschen oftmals innerhalb der Aufgaben. Die Lehrkraft hat mithilfe einer Dokumentenkamera die Möglichkeit parallel in ihrem Buch mitzuzeigen. Auch das gemeinsame Lesen im Lesebuch unterstützt die Lernenden, falls sie verrutschen oder nicht hinterherkommen. Das Betrachten von Abbildungen in Büchern wird ebenfalls erleichtert, da das Kind unter der Dokumentenkamera Beobachtungen zeigen kann.

Lautsprecher

Lautsprecher, die sich auch per WLAN/Bluetooth mit privaten Geräten verbinden lassen.

Schutzhüllen für Tablets (womit sie stehen können)

Schutzhüllen sind für eine Langlebigkeit wichtig.

Tastaturen für Tablets

Tastaturen erleichtern das Arbeiten in Schriftprogrammen.

genügend Steckdosen zum Laden der Geräte

Kopfhörer (Bluetooth)

1 Drucker pro Klasse

Reinigungstücher

Hygienespray

Displaycleaner

Appliste:

kostenpflichtige Apps:

Stellenwerttafel (Mit dieser Stellenwerttafel können der Bündelungs- und Entbündelungsaspekt des Zahlensystems erlebt werden.)

von Netcologne aufgespielte Apps:

Bookcreator (App zur Erstellung von interaktiven Büchern)

Garage Band (Musik)

Stop Motion Studio (Foto und Video)

Biparcours (Bildung)

Explain Everything Whiteboard (Screencasting)

Book Creator One (eBook erstellen)

Pages (Schreibprogramm)

Keynote (Präsentation)

Numbers (Tabellenkalkulation)

iMovie (Video)

iTunesU (Unterrichtsgestaltung)

kostenlose Apps:

ScratchJR (Die Kinder reihen grafische Programmblöcke aneinander, um Figuren zu bewegen und sie hüpfen, tanzen und singen zu lassen.)

Tynker (bietet die Möglichkeit, für Kinder programmieren zu lernen)

Kahoot! (Anwendung zur zugehörigen Onlineplattform zur Erstellung von Quizumgebungen. Benötigt Beamer oder Display.)

Qrafter – QR Code (erstellen von eigenen QR Codes)

Seedling Comic Studio (App zur Erstellung und Bearbeitung von Comics)

Puppet Pals 2 (hiermit lassen sich animierte Cartoons erstellen, die vertont werden können Verschieden Hintergründe, Figuren,... wählbar und auch eigene Fotos nutzbar)

Popplet Lite (Erstellen von einfachen Mind Maps und Erklärfolien)

1x1 Trainer (Übungsplattform zum 1x1)

Klötzchen (Bauen mit Somawürfeln in 3D)

Mathboard Addition (Einfaches Programm, mit dessen Hilfe die Grundrechenarten geübt werden können.)

Geoboard (interaktives Geobrett, an dem unter verschiedenen Einstellungen eben Figuren dargestellt werden können)

Hokusai 2 (Programm zur Aufnahme und Bearbeitung von Audiodateien)

Anton (Lernprogramm mit Übungen zu Mathe, Deutsch, DaZ, Sachunterricht für die Klassen eins bis acht)

Word

PowerPoint

PicsArt (Bilder bearbeiten, Texte und Rahmen, Farbfilter, Fotos zuschneiden, Grafiken importieren, Collagen gestalten,...)

Clips (Video)

Greenscreen live Videoaufnahme (Video)

Youtube (Video)

Hokusai Audio Editor (Audio)

BiberApp (Informatik)

Swift Playgrounds (Programmieren)

Lightbot Code Hour (Programmieren)

Calliope mini (Programmieren)

Ozobot bit (Programmieren)

WeDo 2.0 LEGO® Education (Programmieren)

Klötzchen (Mathematik)

Zahlen bis 100 (Mathematik)

Rechner% (Mathematik)

Zebra Schreibtabelle (Sprache)

Leo Wörterbuch (Sprache)

Buchstaben Post (Sprache)

Let me talk (inklusive Verständigung)

Lern Deutsch (DAF)

4 Fortbildungsbedarf

Im Juni 2019 hat das gesamte Kollegium der KGS Bernhardschule an einer Ganztagsfortbildung des Medienkompetenzteams NRW teilgenommen.

Da sehr heterogenes Vorwissen in Bezug auf die Medienkompetenz vorhanden ist, nehmen die Kollegen an weiteren individuellen Fortbildungsangeboten teil, um ihre persönlichen Fähigkeiten und Fertigkeiten zu erweitern.

5. Evaluation

5.1 Kurzfristig

- vorstellen von durchgeführten Medienunterrichtseinheiten (unmittelbare informelle Rückmeldung an Medienbeauftragte, um ggf. notwendige Veränderungen festzuhalten)

5.2 Mittelfristig

- jährliche Überarbeitung des Medienkonzeptes

5.3 Langfristig

- Überarbeitung des Medienkonzeptes bei Erscheinen des neuen Lehrplanes