

Medienkonzept der Overbergschule



Kath. Grundschule – Barentiner Str. 8 – 48231 Warendorf
Tel.: 02581-543330 – E-Mail: gs.overberg@warendorf.de

1. Medienpädagogisches Leitbild auf der Basis unseres schulischen Leitbildes

Die Overbergschule ist eine gemeinsame Schule für alle Kinder: Hier begegnen sich Kinder mit verschiedenen Begabungen sowie unterschiedlichen sozialen, ethnischen und religiösen Hintergründen. Jedes Kind lernt anders und kommt mit unterschiedlichen Voraussetzungen zu uns. Unser Förderkonzept berücksichtigt dabei Kinder mit besonderen Begabungen ebenso wie Kinder, die in bestimmten Lernbereichen besondere Unterstützung benötigen, um Lernfortschritte zu erzielen. Wir nutzen die Vielfalt der Kinder für das gemeinsame Zusammenleben und -lernen. Unsere Kinder lernen von- und miteinander und bauen dadurch Toleranz und Mitgefühl auf. Dabei ist uns besonders wichtig, die Heterogenität sowie die individuellen Lebenserfahrungen und Lernvoraussetzungen unserer Schülerschaft grundlegend zu berücksichtigen. Nur in einer wertschätzenden und positiven Lernumgebung gelingt die Entwicklung einer selbstbestimmten und partizipierenden Persönlichkeit.

Unsere Schule möchte durch ein zeitgemäßes Bildungsangebot dazu beitragen, den SchülerInnen zu ermöglichen, die in einer digitalen Gesellschaft erforderlichen Kompetenzen anzubahnen. Die Lebenswirklichkeit unserer Kinder in Bezug auf Digitalisierung und der damit verbundene dynamische Wandel der Lebenswelt bringen neue Herausforderungen für alle Beteiligten mit sich: Kinder nutzen wie selbstverständlich verschiedene Medien u.a. zur Informationsbeschaffung, Beschäftigung, zum Zeitvertreib, um mit anderen in Kontakt zu treten, um Meinungen und Ideen auszutauschen und um kollektives Handeln zu initiieren. Mit unserem Bildungs- und Erziehungsauftrag möchten wir dazu beitragen, dass alle Kinder unserer Schule die notwendigen Kompetenzen erwerben, die in einer digitalen Gesellschaft erforderlich sind. Das Ziel früher Medienbildung ist es, die Interaktion zwischen Kindern und Medien einzuschätzen und entwicklungsfördernd einzusetzen. Gemeint ist hier daher ein Lernen mit und über digitale Medien. Dafür richten wir geschützte Räume zum Erlernen des Umgangs mit Medien ein und nutzen spielerische Methoden zur Verarbeitung von Medienerlebnissen.

2. Landesseitige Vorgaben: Der Medienkompetenzrahmen NRW

Der Medienkompetenzrahmen NRW ist als Grundlage für die Unterrichtsentwicklung mit digitalen Medien und Werkzeugen vom Land in nahezu allen Fächern vorgesehen. Er gilt für alle Schulformen von der Grundschule bis hin zur Sekundarstufe II. Auch die angehenden Lehrkräfte werden dazu verpflichtet, Unterrichtsbesuche mit digitalen Medien zu gestalten. In der gemeinsamen Erklärung der Landesregierung, des Städtetages NRW, des Landkreistages NRW und des Städte- und Gemeindebundes NRW „Schule in der digitalen Welt“ verpflichten sich die Schulträger, den Digitalisierungsprozess der Schulen zu unterstützen. Im Dezember 2016 verständigte sich die Kultusministerkonferenz auf die Strategie „Bildung in der digitalen Welt“, die den Kompetenzrahmen im Umgang mit Medien differenziert und erweitert. Hier werden, der Lebenswirklichkeit der Kinder angepasst, sechs Bereiche herausgestellt, die den digitalen Anforderungen unserer Kinder begegnen und einen Rahmen für die Befähigung zu einem sicheren, kreativen und verantwortungsvollen Umgang mit Medien, zu einer umfassenden Medienkompetenz und einer informatischen Grundbildung geben. Im Laufe der Grundschulzeit werden diese vorgegebenen Kompetenzen von allen SchülerInnen in verschiedenen Fachbereichen und Jahrgangsstufen er- und bearbeitet.

3. Unterrichtsentwicklung und curriculare Verankerung

3.1 Unterrichtsbezogene Entwicklungsziele

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 in den schulinternen Arbeitsplänen verankern. In unserem Schulleben ist uns wichtig:

- Medienkompetenz zu erwerben in der begleiteten Nutzung digitaler Medien
- Medien, die Kinder nutzen, auszuwählen und kindlichen Medienerfahrungen und Medienhelden Raum zu geben
- Unterrichtsprojekte und Anlässe für eine sinnvolle Einbindung digitaler Medien zu wählen
- Regeln für den Umgang mit Medien im Schulalltag festzulegen
- Chancen und Gefahren der Mediennutzung sensibel zu erkennen
- in selbstgesteuerten Lernangeboten eigenständig zu arbeiten
- Lernprozesse zu gestalten und zu dokumentieren
- Medien für die kindliche Lern- und Leistungsentwicklung positiv zu nutzen
- Medienprodukte zu erstellen (z.B. PowerPoint-Präsentation)
- digitale Unterstützung von Kindern mit besonderem Förderbedarf sowie Förderung von Kindern mit besonderen Begabungen
- Grenzen schulischer Erziehung und Verantwortung gegenüber den Erziehungsberechtigten transparent zu machen
- Eltern als verantwortliche Partner für feste Absprachen über die Medienpraxis zu gewinnen
- Grundsätze der familiären Medienerziehung zu erfahren und diese weiter zu entwickeln

In den Gremien der Schulmitwirkung und auf pädagogischen Elternabenden findet ein Austausch mit allen am Schulleben Beteiligten statt. Dabei setzen wir folgende Schwerpunktziele:

- Sensibilisierung für das Thema digitale Medien
- Ideen- und Projektbeteiligung
- Kenntnis über Sachinformationen
- Transparenz erzieherischer Handlungsmöglichkeiten
- Vereinbarung gemeinsamer Regeln und Absprachen

Die Lehrkräfte unserer Schule nutzen digitale Medien und Werkzeuge (z.B. IServ, Logineo NRW) in allen Fächern zur regelmäßigen Gestaltung des Unterrichts. Das meint unter anderem:

- die anschauliche Darstellung von Inhalten, Präsentation von Medien, etwa Videoclips, Fotos, Animationen, interaktive Inhalte usw.
- die individuelle Förderung der SchülerInnen durch Nutzung passgenauer Übungsangebote (z.B. Apps zum Üben bei Sprachproblemen; Anton-App)
- die Diagnose von Lernständen auch durch digitale Testformate
- das möglichst unmittelbare Feedback zu Lernprozessen der SchülerInnen
- Erstellung von passendem Unterrichtsmaterial
- sich untereinander zu vernetzen und dadurch die Teamarbeit zu stärken und gemeinsame Unterrichtsmaterialien zu erarbeiten, zu teilen und zu nutzen
- sich in ihrer Nutzung digitaler Medien weiter zu professionalisieren
- schulorganisatorische Prozesse zu vereinfachen und die Kommunikation innerhalb der Schule und darüber hinaus effizienter und sicherer zu machen

Der Einsatz von digitalen Medien und Werkzeugen soll möglichst flexibel und nicht an feste Orte innerhalb der Schulgebäude oder Klassenräume gebunden sein. Damit soll es möglich werden, den Einsatz den Unterrichtsszenarien anzupassen (z. B. individuelles Arbeiten, Partner- oder Gruppenarbeit).

Die Nutzung digitaler Medien und Werkzeuge wird für SchülerInnen wie LehrerInnen zu einem ganz normalen Bestandteil des schulischen Alltags, nicht anders als heute die Nutzung von Heft und Buch, Tafel und Overheadprojektor oder DVD-Player. Überwiegend werden die digitalen Medien und Werkzeuge

gegenwärtig genutzte Medien ergänzen, zum Teil auch ersetzen, und langfristig ganz neue Unterrichtskonzepte ermöglichen.

3.2 Wo machen digitale Medien in der Grundschule Sinn?

Aus der Erfahrungswelt der meisten SchülerInnen sind die modernen Medien nicht mehr wegzudenken. Dennoch zeigen die konkreten Erfahrungen an unserer Schule, dass längst nicht alle Kinder über die Möglichkeit eines Computer- und/ oder Internetzugangs verfügen. Im Sinne der Chancengleichheit muss die Grundschule grundlegende mediale Erfahrungen für alle SchülerInnen ermöglichen. Auf der anderen Seite benötigen SchülerInnen mit viel Medienkonsum in ihrer Freizeit Hinweise zum kritischen Umgang und zu Gefahren, auch das Benennen von alternativer Freizeitgestaltung ist in den Blick zu nehmen. Medienarbeit in der Schule umfasst die Integration verschiedener Medien (iPads, Beamer, Laptops, PCs, Dokumentenkamera, Digitalkamera,...) in den Unterricht und somit sowohl das *Lernen mit* als auch das *Lernen über Medien*.

3.2.1 Lernen über Medien - Vermittlung von Fertigkeiten; sicherer, reflektierter und selbstbestimmter Umgang mit digitalen Medien, Informationen und Algorithmen

Ein Leben mit Internet, Smartphones, Tablets, Laptops und Computer ist heutzutage selbstverständlich. Mädchen und Jungen spielen Online-Spiele, nutzen verschiedene Online-Messenger wie „WhatsApp“ oder Videoportale wie „YouTube“ und erstellen Profile auf sozialen Netzwerken wie „Facebook“, „Snapchat“ und „Instagram“. Auch die Grundschule nimmt diese Entwicklung wahr und möchte Kindern frühzeitig erklären, welche Vor- und Nachteile mit verschiedenen Medien verbunden sind und was bei ihrer Nutzung beachtet werden sollte.

Medienanalyse

Die SchülerInnen sollen die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren.

Meinungsbildung

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

Identitätsbildung

Die SchülerInnen sollen Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen.

Selbstregulierte Mediennutzung

Die SchülerInnen sollen Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren.

Eine Möglichkeit, diesen Zielen gerecht zu werden, ist die Einbindung des bereits verankerten Medienschutzparcours in den Unterricht. In Kooperation mit dem Kreis Warendorf leistet dieser Medienparcours speziell für Grundschul Kinder in Klasse 4 einen wichtigen Beitrag zur Medienkompetenz unserer SchülerInnen.

3.2.2 Lernen mit Medien - Verbesserung von fachlichen Lernprozessen und -ergebnissen, Neugestaltung von Lernszenarien

Das „Lernen mit Medien“ unterstützt viele allgemeine Ziele der schulischen Arbeit und möchte somit insbesondere

- der Vielfalt und der Heterogenität der SchülerInnen und dem Aufwachsen in einer digitalisierten Welt Rechnung tragen.
- die Lernerfolge in den einzelnen Fächern durch ansprechende Visualisierungen in fachspezifischen Lernplattformen und -programmen verbessern.
- die Lernmotivation der Kinder im alltäglichen Unterricht steigern.
- die SchülerInnen im Hinblick auf das selbstständige Lernen fördern und somit in ihrem individuellen Lernen stärken. So sind z.B. in vielen Lernprogrammen Voreinstellungen durch die Lehrkraft orientiert am individuellen Lern- und Leistungsstand eines Kindes (Anton-App) oder weiterführende oder vertiefende Übungen zum Lehrwerk möglich.

- Die SchülerInnen hinsichtlich vielfältiger Methoden (Lesetechniken, Vorträge halten, ...) kompetent machen.

Die erforderlichen Medienkompetenzen werden fachbezogen in verschiedenen Unterrichtseinheiten konkretisiert. Durch die Integration des Medienkompetenzrahmens 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 im Folgenden zusammenfassend dargestellt werden. Die Teilkompetenzen sind dem Medienkompetenzrahmen NRW zu entnehmen.

1. **Bedienen und Anwenden** beschreibt die technische Fähigkeit, Medien sinnvoll einzusetzen und 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 sowie die Einflüsse von Algorithmen und die Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt reflektiert.

Langfristiges Ziel ist es, die 24 Teilkompetenzen des Medienkompetenzrahmens NRW mehrfach und verbindlich in den Fächern und Unterrichtsvorhaben abzubilden. Dabei findet der Grundsatz des Primats der Pädagogik vor der Technik Berücksichtigung: Die Vermittlung von Medienkompetenz dient als Voraussetzung einer erfolgreichen und selbstbestimmten Teilhabe am kulturellen und gesellschaftlichen Leben sowie zur Weiterentwicklung des Lernens durch die Nutzung digitaler Medien. Die folgende Übersicht liefert eine tabellarische Zusammenfassung der bisher 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 erster Entwicklungsschritt anzusehen, der mittel- und langfristig weiterentwickelt wird. Die aufgeführten Unterrichtsprojekte sind in den schulinternen Arbeitsplänen konkreter dargestellt.

3.3 Übersicht der Unterrichtsvorhaben im Medienkompetenzrahmen

1. Bedienen und Anwenden	2. Informieren und Recherchieren	3. Kommunizieren und Kooperieren	4. Produzieren und Präsentieren	5. Analysieren und Reflektieren	6. Problemlösen und Modellieren
1.1 Medienausstattung	2.1 Informationsrecherche	3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse	4.1 Medienproduktion und -präsentation	5.1 Medienanalyse	6.1 Prinzipien der digitalen Welt
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Erster Umgang mit dem Tablet ➤ Grundwissen am Computer erlangen ➤ Tastaturtraining 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Suchen und Finden im Internet 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ E-Mails an Klassenkameraden schreiben (IServ) 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Arbeiten am Computer 2 (PowerPoint) ➤ Lego WeDo 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Umgang mit Computerspielen ➤ Chatten und Texten – WhatsApp und mehr 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Kennenlernen und Nutzen der BeeBots ➤ Programmieren mit der Maus
1.2 Digitale Werkzeuge	2.2 Informationsauswertung	3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln	4.2 Gestaltungsmittel	5.2 Meinungsbild	6.2 Algorithmen erkennen
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Erster Umgang mit dem Tablet ➤ Grundwissen am Computer erlangen ➤ Arbeiten am Computer 1 (Word) ➤ Tastaturtraining ➤ Arbeiten am Computer 2 (PowerPoint) ➤ Lego WeDo 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Suchen und Finden im Internet 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ E-Mails an Klassenkameraden schreiben (IServ) ➤ Chatten und Texten – WhatsApp und mehr ➤ Medienschutzparcours 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Arbeiten am Computer 2 (PowerPoint) ➤ Lego WeDo 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Chatten und Texten – WhatsApp und mehr 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Kennenlernen und Nutzen der BeeBots ➤ Programmieren mit der Maus

1. Bedienen und Anwenden	2. Informieren und Recherchieren	3. Kommunizieren und Kooperieren	4. Produzieren und Präsentieren	5. Analysieren und Reflektieren	6. Problemlösen und Modellieren
1.3 Datenorganisation	2.3 Informationsbewertung	3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft	4.3 Quelldokumentation	5.3 Identitätsbildung	6.3 Modellieren und Programmieren
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Arbeiten am Computer 1 (Word) ➤ Tastaturtraining ➤ Arbeiten am Computer 2 (PowerPoint) ➤ Lego WeDo 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Suchen und Finden im Internet 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ E-Mails an Klassenkameraden schreiben (IServ) ➤ Chatten und Texten – WhatsApp und mehr ➤ Medienschutzparcours 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Arbeiten am Computer 2 (PowerPoint) 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Chatten und Texten – WhatsApp und mehr 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Kennenlernen und Nutzen der BeeBots ➤ LegoWeDo ➤ Programmieren mit der Maus
1.4 Datenschutz und Informationssicherheit	2.4 Informationskritik	3.4 Cybergewalt und -kriminalität	4.4 Rechtliche Grundlagen	5.4 Selbstregulierte Mediennutzung	6.4 Bedeutung von Algorithmen
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Tastaturtraining ➤ Chatten und Texten – WhatsApp und mehr ➤ Medienschutzparcours 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Suchen und Finden im Internet ➤ Medienschutzparcours 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Chatten und Texten – WhatsApp und mehr ➤ Medienschutzparcours 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Medienschutzparcours 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Umgang mit Computerspielen ➤ Chatten und Texten – WhatsApp und mehr 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ LegoWeDo ➤ Programmieren mit der Maus

Klasse 1 **Klasse 2** **Klasse 3** **Klasse 4**

3.4 Detaillierte, jahrgangsbezogene Auflistung von Unterrichtsvorhaben

Klasse 1

Thema: Erster Umgang mit dem Tablet	erledigt am	Unterschrift
Inhalte		
- erster Umgang mit Tablets (an- und ausschalten, Code eingeben, einloggen, Bedieneroberfläche kennenlernen...)		
- erste Nutzung von Lernapps (Anton, Blitzrechnen, ...)		
- erste Nutzung von Internetseiten (Antolin, Mathepirat,...)		
Bereiche Medienkompetenzrahmen: 1.1, 1.2		

Thema: Erstes Programmieren mit BeeBots	erledigt am	Unterschrift
Inhalte		
- erstes, freies Programmieren der BeeBots (kleine Roboter)		
- Programmieren der BeeBots unter Beachtung von verschiedenen Aufgabenstellungen		
Bereiche Medienkompetenzrahmen: 6.1 – 6.3		

Klasse 2

Thema: Grundwissen am Computer erlangen	erledigt am	Unterschrift
Inhalte		
- erster Umgang mit Computern (an- und ausschalten, Passwort eingeben, Bedieneroberfläche kennenlernen,...)		
- Kennenlernen der Bestandteile eines Computers (Monitor, Tastatur, Maus,...)		
- Kennenlernen der Tastatur und erste Schreibversuche		
Bereiche Medienkompetenzrahmen: 1.1 – 1.2		

Thema: Umgang mit Computerspielen	erledigt am	Unterschrift
Inhalte		
- verschiedene Medienangebote untersuchen		
- Computerspielzeiten reflektieren und vergleichen		
- Erarbeitung von Regeln für den Umgang mit Computerspielen		
- Ideen für alternative Freizeitbeschäftigungen		
Bereiche Medienkompetenzrahmen: 5.1, 5.4		

Klasse 3

Thema: Arbeiten am Computer 1 (Nutzung des Textverarbeitungsprogramms Word)	erledigt am	Unterschrift
Inhalte		
- Kennenlernen von Elementen zur Textbearbeitung (Schriftart, Schriftgröße, Blocksatz,...)		
- Diagramme/ SmartArts erstellen (z.B. für das Erstellen von Plakaten nutzen)		
- Tabellen erstellen (z.B. für Geburtstagskalender, Suchsel, Buchstabenrätsel)		
- WordArt nutzen (z.B. Karten erstellen)		
- Ordner anlegen und Dateien speichern		
Bereiche Medienkompetenzrahmen: 1.2, 1.3		

Thema: Tastaturtraining	erledigt am	Unterschrift
Inhalte		
- Softwaregestütztes Erlernen des 10-Finger-Schreibsystems		
Bereiche Medienkompetenzrahmen: 1.1 - 1.4		

Thema: Suchen und Finden im Internet	erledigt am	Unterschrift
Inhalte		
- Wozu gibt es Suchmaschinen?		
- sinnvolle, zielführende Bedienung von Suchmaschinen		
- Suchergebnisse lesen, verstehen und kritisch bewerten		
Bereiche Medienkompetenzrahmen: 2.1 – 2.4		

Thema: E-Mails an Klassenkameraden schreiben (IServ)	erledigt am	Unterschrift
Inhalte		
- eigenes Postfach verwalten		
- E-Mails an Klassenkameraden/ Lehrer schreiben		
Bereiche Medienkompetenzrahmen: 3.1 – 3.3		

Klasse 4

Thema: Arbeiten am Computer 2 (Nutzung des Präsentationsprogramms PowerPoint)	erledigt am	Unterschrift
Inhalte		
- Bedieneroberfläche und spezifische Fachbegriffe (Folie, Animation, ...) von PowerPoint kennenlernen		
- erstes Erstellen einer PowerPoint-Präsentation unter Nutzung der bereits bekannten Textwerkzeuge aus Word		
- Ordner anlegen und Dateien speichern		
Bereiche Medienkompetenzrahmen: 1.2, 1.3, 4.1 - 4.3		

Thema: Lego WeDo	erledigt am	Unterschrift
Inhalte		
- mithilfe von Motoren, Sensoren und Programmiersoftware Objekte steuern		
- Objekte nachbauen und nach vorgeschlagenen Programmier-elementen programmieren		
- Erweiterung: Überlegen, was Programmier-elemente bewirken und wozu sie dienen		
Bereiche Medienkompetenzrahmen: 1.2, 1.3, 4.1, 4.2, 6.3, 6.4		

Thema: Chatten und Texten – WhatsApp und mehr	erledigt am	Unterschrift
Inhalte		
- Was ist chatten? Was ist ein Messenger?		
- Verhaltensregeln beim Chatten		
- Risiken und Gefahren beim Chatten		
Bereiche Medienkompetenzrahmen: 1.4, 3.2 – 3.4, 5.1 - 5.4		

Thema: Programmieren mit der Maus	erledigt am	Unterschrift
Inhalte		
- Programmieren ohne Strom: Grundlagen des Programmierens anhand eines (Brett-) Spiels erfassen		
- Programmieren mit der Maus (Lernspiele): angeleitetes Programmieren im Programm		
- „Lernspiele“ (Karten) nutzen, um erstellte Programme zu verändern		
Bereiche Medienkompetenzrahmen: 6.1 – 6.4		

Thema: Medienschutzparcours	erledigt am	Unterschrift
Inhalte		
- Urheberrecht und das Recht am eigenen Bild		
- Smartphone, Tablet und Apps		
- WhatsApp		
- Cyber-Mobbing		
- YouTube		
Bereiche Medienkompetenzrahmen: 1.4, 2.4, 3.2 – 3.4, 4.4		

4. Technische Ausstattung

Für die Umsetzung des Medienkonzeptes und das zuverlässige Einhalten der Kompetenzvorgaben des Landes NRW ist es unerlässlich, unseren jetzigen Medienstand aufzustocken und weiterzuentwickeln.

4.1 Ist-Stand

Bezeichnung	Anzahl	Zustandsbeschreibung
Accesspoints und W-LAN, BYOD	✓	
Netzwerktrennung in pädagogisches und Verwaltungsnetz	✓	
fest installierte PCs (Sekretariat, SL-Zimmer, Lehrerzimmer)	3	Zugang zum Verwaltungsnetz
fest installierter PC Arbeitsplatz im Lehrerzimmer	1	veralteter PC, der Zugang für alle Lehrkräfte in das pädagogische Netz ermöglicht
i-Pads mit Schutzhüllen, Lademöglichkeit und Aufbewahrung im iPad Rollschrank im Lehrerzimmer	32	16 x älteres Modell 16 x neuere Generation
Kopfhörer	16	
Touchscreenstifte	16	
Bluetooth Tastaturen für iPads	32	
Mobile Dokumentenkamera	1	
Mobile Beamer	2	
fest installierte Beamer (Lehrerzimmer, Eingangshalle, Klassenräume, pädagogische genutzte Räume der Schule) sowie fest installierte Lautsprecher	12	
Dienstmailadresse für alle Lehrpersonen	✓	über IServ
Speicherplattform für Verwaltungsarbeit (Logineo, IServ,) zum Bearbeiten, Speichern und Austauschen sensibler Daten	✓	
UE-Boom Bluetooth-Boxen	2	
Präsentationslaptop	2	neuere Modelle (eines von der IT verwaltet)
15 festinstallierte Computer (Computerraum)	15	ältere Modelle, die alle Zugang zum pädagogischen Netz haben
CD / DVD Player die über HDMI mit den festinstallierten Beamern und Boxen verbunden werden können	2	
Anton-App Schullizenz Plus Worksheet Crafter QR Generator		

„Zur Innenausstattung von Schulen in der digitalen Welt gehört eine zeitgemäße Präsentationstechnik.“ In jedem Unterrichtsraum, in dem mit digitalen Medien unterrichtet und gelernt wird, sollte perspektivisch auch die Möglichkeit zur Präsentation digitaler Inhalte bestehen. Dies kann über mobile oder festinstallierte Technik realisiert werden und bezieht sich sowohl auf den Input durch die Lehrkraft als auch auf die Präsentation der Arbeitsergebnisse der SchülerInnen. Die Präsentationstechnik schließt dabei Text-, Bild-, Video- und Audiowiedergabe ein.

4.2 Ziel-Stand

Bezeichnung	Anzahl
Apple-TV für jeden pädagogisch genutzten Raum	mind.14
Leinwand oder Projektionsfläche für jeden pädagogisch genutzten Raum	mind.14
Präsentations-iPad für jede Lehrperson (Lehrerendgerät)	20

Bezeichnung	Anzahl
Splitter Adapter für Kopfhörer/Mikrofone	30
Aufstockung der vorhandenen Kopfhörer für die i-Pads	16
Mikrofone für die i-Pads (zum Aufnehmen von Interviews)	32
Apple Pencils für jede Lehrperson	18
Druckeranbindung und Speichermöglichkeit für die I-Pads (Datenspeicherung (USB Stick + IServ) und eine App –Speicherung)	
Austausch des Lehrerarbeitsplatzes (fester PC) gegen ortsungebundene Laptops zum parallelen Arbeiten in Jahrgangsteams	5
Austausch der älteren i-Pads gegen die der neuen Generation (geeignet für Schreib-Lernprogramme)	16
Tausch der alten PCs im Computerraum gegen neue Laptops, die mobil im ganzen Schulgebäude einsetzbar sind	16
CD / DVD Player mit Anschluss an fest installierte Boxen in allen Klassen	6
Lego Education We-Do 2.0 Sets	30
programmierbare Boden-Roboter „Bee Bots“	30
Schülerendgeräte für das Distanzlernen	50
Breitbandnetz mit verlässlichem Internetzugang in der ganzen Schule - das erlaubt digitale Inhalte von mehreren Lehrkräften gleichzeitig aus dem Internet abzurufen und Videos (z.B. über EDMOND NRW) zu streamen - das einer größeren Anzahl von SchülerInnen gleichzeitig erlaubt, onlinegestützte Angebote zu nutzen	
weitere Software bzw. Apps in Absprache mit dem Kollegium und der IT Warendorf	

5. Technischer Support

Die Grundvoraussetzung für die Umsetzung des Medienkonzeptes ist die problemlose und dauerhafte Verfügbarkeit und die Funktionsfähigkeit der benötigten Hard- und Software bzw. anderweitiger Medien. Zur effektiven Arbeit mit schulischen Leihgeräten müssen alle Geräte über ein effizientes Mobile Device Management administriert, in den Apple School Manager integriert und mit schuleigenen verwalteten Apple-IDs für die SchülerInnen und MitarbeiterInnen versehen werden - die entsprechenden Wartungsverträge mit dem IT- Dienstleister sind daraufhin auszulegen. Eine Wartung der Medien kann nicht von der Schule gewährleistet werden. Die Wartung des Schulnetzwerkes und der eingebundenen Geräte ist Aufgabe des Schulträgers und liegt allein bei den ausgebildeten Fachkräften der IT der Stadt Warendorf als Schulträger. Von schulischer Seite können Wartungsaufgaben nur minimal, quasi als ausführendes Organ bei einfachen Tätigkeiten erfolgen (z.B. Updates durchführen).

6. Fortbildungsbedarfe und Konzepte

Zur Umsetzung des Medienkompetenzrahmens NRW ist auch die beständige Aus- und Weiterbildung des Kollegiums notwendig. So hat unser gesamtes Kollegium im Schuljahr 2019/2020 an einer SchiLF zum Thema „Die Overbergschule auf dem Weg zum Medienkonzept“ teilgenommen. Die gezielte Schulung eines Medienbeauftragten ist kritisch zu hinterfragen, bei einem kleinen Kollegium wie an der Overbergschule, machen ständig neue Beauftragte (Brandschutz, Sicherheit, Gleichstellung...) wenig Sinn. Bedarfe hinsichtlich Fortbildungen werden durch Lehrkräfte gezielt gewünscht oder in Bezug auf die Schulentwicklung gemeinsam in Lehrerkonferenzen besprochen. Gut geeignet sind gemeinsame Fortbildungen z. B. an pädagogischen Tagen oder kurzfristig bei auftretenden Bedarfen wie der Schulung im Umgang mit den vorhandenen Medien. Hinzu kommen gegenseitige kollegiale Hospitationen und das Weitergeben von Best-Practice-Beispielen in Konferenzen oder im Rahmen der kleinen Grundschulleiterrunde der Stadt Warendorf. Darüber hinaus findet aktuell schwerpunktmäßig ein reger Austausch über den Einsatz von digitalen Medien im Unterricht statt.

7. Kooperationspartner

7.1 Schulinterne Kooperation und Partizipation

Neben der schon beschriebenen Kooperation innerhalb des Kollegiums sind auch die verschiedenen Gremien im Rahmen der Erarbeitung und Integration des Medienkonzepts in den Schulalltag zu nennen. Kinder benötigen neben der im Unterricht stattfindenden Medienkompetenzvermittlung auch geschützte Räume, ohne Notenzwang und Unterricht, welche in Form von AGs, Projekten und Angeboten der Betreuung, OGS und ÜMB, stattfinden kann. So kann auch die Hausaufgabenbetreuung mittels Hilfe digitaler Medien angemessen betreut werden. Die Einbeziehung der Eltern erfolgt über pädagogische Elternabende, in Einzelberatungen und durch verständliche Elterninformationsmails.

7.2 Kooperation mit externen Partnern

Um für die Arbeit am Medienkonzept und der damit verbundenen Schulprogrammarbeit sinnvolle und nachhaltige Bildung unter Bedingungen der Digitalisierung zu erreichen, sind zusätzlich Kooperationen mit externen Partnern erforderlich. Im Bereich konzeptioneller und technischer Fragen zu digitalen Medien sind für die Overbergschule Herr Widhalm und Herr Lohmann sowie das Team der IT Warendorf erste Ansprechpartner und Kooperationspartner. Sie vertreten die Stadt Warendorf als Schulträger für diesen Bereich und haben mit uns das geforderte technisch-pädagogische Einsatzkonzept für unsere Schule erstellt. Ein weiterer Ansprechpartner für uns ist das Kompetenzteam NRW Kreis Warendorf.

7.3 Schulübergreifende Kooperation

Im Rahmen der Grundschulleiterrunde Warendorf tauschen sich die SchulleiterInnen regelmäßig unter Beteiligung der IT Warendorf und des Schulträgers untereinander auch in Bezug auf die Digitalisierung über beispielsweise die pädagogische Arbeit mit digitalen Medien, die IT-Grundausstattung, Best-Practice-Beispiele, technische Standardisierungen usw. aus.

Gerne greifen wir auch auf die Expertise von Frau Lücke, Leiterin der Stadtbücherei Warendorf, zurück. So bietet die Stadtbibliothek vielfältige Angebote zu den Bereichen „Informieren und Recherchieren“, „Präsentieren und Produzieren“, und Problemlösen und Modellieren an. Auch besteht das Angebot, Geräte (Roboter) zu leihen und Schulungen wie die stattgefundene App-Ideenbörse für GrundschülerInnen in Anspruch zu nehmen.

8. Prozessbeschreibung

8.1 Kurzfristige Zeitplanung:

In den Klassenräumen soll es einheitlich konfigurierte Präsentationsmöglichkeiten durch Lehrer-I-Pads geben. Durch geeignete IPad-Halter (z.B. Belkin Tablet Stage Stand) und entsprechenden Apps (z.B. Stage pro) soll die Möglichkeit bestehen, dass Overheadprojektoren und die Digitalkameras überflüssig werden. Zusätzlich kann das IPad mit entsprechenden Apps auch als Whiteboard fungieren oder analoge Inhalte darzustellen. Dies erweitert die Möglichkeiten deutlich für die Unterrichtsgestaltung. Ein Belkin Tablet Stage Stand und die App Stage pro stehen uns derzeit zum Testen zur Verfügung.

Momentan müssen die Endgeräte noch mit einem HDMI Kabel verbunden werden, um diese mit Beamer und Boxen zu verbinden. Dies soll zukünftig für die an der Schule genutzten und vorhandenen Appleendgeräte durch AppleTV komfortabler, kabellos funktionieren. Jeder Raum mit festinstalliertem Beamer soll über eine Projektionsfläche verfügen.

8.2 Mittelfristige Zeitplanung:

Die Evaluation der geplanten Unterrichtsvorhaben und die Zuordnung sowie Abbildung der Teilkompetenzen des Medienkompetenzrahmens NRW in die schuleigenen Arbeitspläne sind mittelfristige Ziele unserer Schule. Die Schule fährt fort, die schulinternen Lehrpläne anzupassen. Es werden auch externe Partner wie Bibliotheken, die Polizei, die Jugendhilfe und weitere mit aufgenommen, da diese die Arbeit der Lehrkräfte sinnvoll ergänzen können. Bei der Entwicklung berücksichtigt die Schule die Erfahrungen aus der bisherigen Unterrichtspraxis sowie der bis dahin stattgefundenen Fortbildungen.

Die angestrebte technische Ausstattung (s. Soll-Stand) muss erfolgen. So werden beispielsweise zur Realisierung unserer Unterrichtsvorhaben in Säule 6 Lego WeDo Bausätze und Bee-Bot-Lernroboter benötigt.

Diese technische Ausstattung ist notwendig, damit Codieren und Programmieren anschaulich unterrichtet werden kann.

Alle schulischen Gremien sind über den aktuellen Stand des Medienkonzepts zu informieren.

8.3 Langfristige Zeitplanung:

In Lehrerkonferenzen wird das schuleigene Medienkonzept auch in Kooperation mit der IT Warendorf und Herrn Widhalm und Herrn Lohmann ständig weiter angepasst, entwickelt, fortgeschrieben und bisherige Schritte und Maßnahmen regelmäßig evaluiert. Ein regelmäßiger Austausch wird im Arbeitskreis Medien mit dem IT-Steuerkreis der Stadt Warendorf und in den Dienstbesprechungen der Grundschulen Warendorfs erfolgen.

Die bereits im Medienkompetenzrahmen verzeichneten und viele noch zu entwickelnde Unterrichtsvorhaben setzen auf den Einsatz portabler digitaler Endgeräte, hier iPads und Laptops wie

- Austausch der iPads der ersten Generation (Lehrergerät und iPads 1-15)
- Ersatzbeschaffung im PC-Raum mit einem halben Klassensatz an Laptops / PCs
- Erhöhung der Anzahl an Lehrerarbeitsplätzen um weitere 4 Laptops, um jahrgangsbezogen in den Klassen 1-4 parallel arbeiten zu können
- MS-Office für alle

9. Evaluation:

Um den Erfolg der schulischen Entwicklung zu sichern, ist es sinnvoll, in regelmäßigen Abständen die Zielsetzungen und ihre Umsetzung einander gegenüberzustellen. Dazu sollen Befragungen der verschiedenen vom Entwicklungsprozess betroffenen Personengruppen (Lehrkräfte, SchülerInnen und Eltern) vorgenommen werden. Geeignete Instrumente für Befragungen könnten sein die Edkimo-App, das Umfragemodul über IServ oder auch Feedbackbögen zum Kreuzen auf Papier.

In späteren Phasen der Entwicklung kann auch der Medienkompetenzrahmen NRW selbst als Indikator für den Erfolg des schulischen Entwicklungsprozesses genutzt werden.

10. Fazit:

Die Entwicklung und Umsetzung des Medienkonzepts ist eine gesamtschulische Aufgabe. Die Erfahrungen aus Schulen, die mit digitalen Medien innovativ arbeiten, zeigen, dass Offenheit gegenüber den aktuellen Entwicklungen, die gemeinsame Entwicklung von Unterricht im Kollegium und Mut, Neues auszuprobieren – gerahmt durch die Unterstützung der Schulleitung und vorausgesetzt einer funktionierenden IT-Infrastruktur – wichtige Gelingensbedingungen darstellen.

11. Quellen:

ALLHOFF, DIRK UND MORBACH, BEATE (2019): **Datenschutz an Schulen in NRW. Handreichung für Schulen**, 1. Auflage 2019. Herausgeber: Medienberatung NRW, Münster/Düsseldorf, https://www.medienberatung.schulministerium.nrw.de/_Medienberatung-NRW/Publikationen/Datenschutz_Schulen_NRW_2019.pdf letzter Abruf am 01.10.2020.

BEZIRKSREGIERUNG MÜNSTER (2019): **Handreichung zur Entwicklung eines schulischen Medienkonzeptes. Grundlagen, Standards, Arbeitshilfen**. <https://blog.medienzentrum-coe.de/wp-content/uploads/2019/06/19-06-07-BRMS-Handreichung-Medienkonzeptentwicklung.pdf> , letzter Abruf am 01.10.2020

BLODAU, JAN-CHRISTOPH, GADE, KATHRIN, GIERING, BIRGIT UND PESCHEN, MANUELA (2019): **In sieben Schritten zum schulischen Medienkonzept. Leitfaden für Grundschulen, Förderschulen und Schulen mit Sekundarstufe I in Nordrhein-Westfalen**. Herausgeber: Medienberatung NRW. Düsseldorf/ Münster. https://medienkompetenzrahmen.nrw/fileadmin/pdf/Leitfaden_Medienkonzept_2019.pdf , letzter Abruf am 01.10.2020.

GIERING, BIRGIT und OBERMÖLLER, MARC (2017): **Lernförderliche IT-Ausstattung für Schulen - Orientierungshilfe für Schulträger und Schulen in NRW**. Herausgeber: Medienberatung NRW. Düsseldorf/Münster. https://www.medienberatung.schulministerium.nrw.de/Medienberatung-NRW/Publikationen/Orientierungshilfe_es_neu.pdf , letzter Abruf am 30.09.2020.

GÖX, SUSANNE (2019): **Inklusion mit iPads praktisch umgesetzt**. https://padlet.com/susanne_goex/x7a9eelqovuq , letzter Abruf am 30.09.2020.

KLICKSAFE.DE (2019b): **Elternarbeit - Übersicht** <https://www.klicksafe.de/elternarbeit> , letzter Abruf am 30.09.2020.

KULTUSMINISTERKONFERENZ (2016): **Bildung in der digitalen Welt** - Strategie der Kultusministerkonferenz (Beschluss der Kultusministerkonferenz vom 08.12.2016). Herausgeber: Sekretariat der Kultusministerkonferenz. https://www.kmk.org/fileadmin/Dateien/veroeffentlichungen_beschluesse/2016/2016_12_08-Bildung-in-der-digitalen-Welt.pdf , letzter Abruf am 01.10.2020.

MEDIENBERATUNG NRW (2018): **Medienkompetenzrahmen NRW-Broschüre**, 1. Auflage. Herausgeber: Medienberatung NRW, Münster/Düsseldorf https://medienkompetenzrahmen.nrw/fileadmin/pdf/LVR_ZMB_MKR_Broschuere.pdf ,letzter Abruf am 30.09.2020.