



Im Vordergrund der digitalen Entwicklung stehen der Erwerb grundlegender Kompetenzen, sowie der selbstständige, aber auch kritische Umgang mit Medien

Das vorliegende Konzept zeigt den aktuellen Fortschritt der Medienkonzeptentwicklung der GGS Laar und dient als Arbeitsgrundlage.

In unserer Gesellschaft haben digitale Medien mittlerweile eine entscheidende Bedeutung. In unserem Medienkonzept, welchem die sechs Säulen des Medienkompetenzrahmens NRW zur Grundlage liegen, steht die Arbeit mit Neuen Medien im Vordergrund. Es muss aber darauf hingewiesen werden, dass der bewährte Einsatz aller bekannten Medien (Film, Overheadprojektor, Sachbücher etc.) ebenfalls stattfinden sollte.

Der Einsatz des Computers als mediales Multifunktionswerkzeug soll zur Vermittlung von Unterrichtsinhalten genutzt werden und diesen bereichern. Hierfür benötigen die Schüler ein Basiswissen und Fertigkeiten im Umgang mit den eingesetzten Medien. Übungsphasen können u.a. durch Computerprogramme oder andere Apps unterstützt werden. Durch Videos/Filme etc. können Sachzusammenhänge anschaulich dargestellt werden. Insbesondere das selbstständige und individuelle Lernen kann durch den Einsatz der Neuen Medien gefördert werden. Zusätzlich müssen die Schülerinnen und Schüler zur Kritikfähigkeit gegenüber der zunehmenden Digitalisierung insbesondere der Informationsbeschaffung aus dem Internet erzogen werden.

Seit 2016 hat die GGS Laar im Rahmen der Schulentwicklung ein Medienkonzept erstellt und weiterentwickelt. In Zusammenarbeit mit dem Medienkompetenzteam und den Medienberatern wird das Konzept kontinuierlich weiterentwickelt und optimiert. Des Weiteren findet ein regelmäßiger Austausch zwischen dem Lehrerkollegium und dem Medienteam statt.

Zu Beginn der Schulzeit wird für die Schulanfänger ein iServ-Zugang angelegt. Hier lernen die Kinder schon früh, Verantwortung für ihren Account zu übernehmen. Danach werden insbesondere die Anfangsübungen am PC in der Lernwerkstatt 9 bearbeitet (Anlaute hören, Ziffer-Mengen-Zuordnung usw.). Nebenbei lernen die Schülerinnen und Schüler den Umgang mit dem PC kennen (Hoch- und Herunterfahren, ordentliches Verlassen des Arbeitsplatzes etc.). Früh startet auch der Besuch der Schülerbücherei, damit die Motivation des Lesenlernens erhöht wird. Darauf aufbauend begegnen die Kinder ständig weiteren Medienbereichen und bauen ihre Medienkompetenz aus. Die GGS Laar arbeitet mit dem Medienpass NRW, in dem die Lernfortschritte im Bereich Medien festgehalten werden.



Medienkompetenzrahmen NRW

Stand: Oktober 2017

1.-Bedienen und-Anwenden	2.-Informieren und-Recherchieren	3.-Kommunizieren und-Kooperieren	4.-Produzieren und-Präsentieren	5.-Analysieren und-Reflektieren	6.-Problemlösen und-Modellieren
1.1 Medienausstattung (Hardware) Medienausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen	2.1 Informationsrecherche Informationsrecherche zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden	3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen	4.1 Medienproduktion und Präsentation Medienprodukte adressatengerecht planen; gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen	5.1 Medienanalyse Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren	6.1 Prinzipien der digitalen Welt Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren; kennen, verstehen und bewusst nutzen
1.2 Digitale Werkzeuge Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen	2.2 Informationsauswertung Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten	3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten	4.2 Gestaltungsmittel Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen; reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität; Wirkung und Aussageabsicht beurteilen	5.2 Meinungsbildung Die interessengeleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen	6.2 Algorithmen erkennen Algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten erkennen; nachvollziehen und reflektieren
1.3 Datenorganisation Informationen und Daten sicher speichern, wie defindem und von verschiedenen Orten abrufen; Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren	2.3 Informationsbewertung Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten	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	4.3 Quelledokumentation Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden	5.3 Identitätsbildung Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen	6.3 Modellieren und Programmieren Probleme formalisiert beschreiben; Problemlösestrategie entwickeln und dazu eine strukturierte, algorithmische Sequenz planen; diese auch durch Programmieren umsetzen und die gefundene Lösungsstrategie beurteilen
1.4 Datenschutz und Informationssicherheit Verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten umgehen, Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten	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	3.4 Cybergewalt und Kriminalität Persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und Kriminalität erkennen sowie Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten kennen und nutzen	4.4 Rechtliche Grundlagen Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- (u. a. des Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u. a. Lizenzen) überprüfen, bewerten und beachten	5.4 Selbstregulierte Mediennutzung Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen	6.4 Bedeutung von Algorithmen Einflüsse von Algorithmen und Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt beschreiben und reflektieren

Erläuterungen zu den Kompetenzbereichen

(Quelle: Medienpass NRW)

1. Bedienen und Anwenden

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

Grundschulkindern am Ende der Klasse 4 nutzen sowohl Hardware als auch verschiedene digitale Werkzeuge. Sie kennen und bedienen unterschiedliche Medien und Anwendungen, z. B. für Textverarbeitung, Präsentation, Video-, Audio-, Bildbearbeitung, Programmierumgebungen, Lernanwendungen und Lernplattformen. Sie wählen aus Hardware und digitalen Werkzeugen zielgerichtet aus und nutzen diese in verschiedenen Zusammenhängen. Informationen und Daten auf den Geräten bzw. in den Anwendungen organisieren sie und wenden sie in unterschiedlichen Dateiformaten an. Dabei kennen sie Sicherheitsmaßnahmen sowie Grundlagen des Datenschutzes und gehen verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten um.

2. Informieren und Recherchieren

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



Grundschul Kinder am Ende der Klasse 4 führen hierzu Informationsrecherchen zielgerichtet durch, z. B. über Kindersuchmaschinen im Internet, auf partizipativen Onlineplattformen, in Bibliotheksangeboten oder in Lexika und wenden dabei geeignete Suchstrategien an. Themenrelevante Informationen und Daten filtern, strukturieren und bereiten sie aus vorhandenen Medienangeboten auf. Sie erkennen und bewerten Informationen und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten, z. B. von Nachrichten und Werbung.

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

3. Kommunizieren und Kooperieren

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

Grundschul Kinder am Ende der Klasse 4 kennen digitale Kommunikationswege, z. B. E-Mail, SMS, Messaging-Dienste oder Videochats. Sie beschreiben Unterschiede und Wirkungen verschiedener Kommunikationsmedien und wählen diese für die eigene Kommunikation zielgerichtet aus. Grundschul Kinder kennen und entwickeln Regeln des Umgangs für eine sichere, an ethischen Grundsätzen und kulturell-gesellschaftlichen Normen orientierte Kommunikation und beachten diese, auch bezogen auf angehängte Foto- und Videodateien.

Sie wissen, dass z. B. Drohungen und Beleidigungen auch bei der Nutzung digitaler Medien unangemessen sind und rechtliche Konsequenzen nach sich ziehen können. Sie kennen Erscheinungsformen und Auswirkungen von Cybermobbing sowie entsprechende Hilfsangebote.

Grundschul Kinder nutzen Kooperationswerkzeuge zur Zusammenarbeit, erproben dabei unterschiedliche Formen der Kooperation und führen verschiedene Arbeitsergebnisse zu einem gemeinsamen digitalen Produkt, z. B. zu einer Klassenzeitung oder einem Klassenblog, zusammen.

4. Produzieren und Präsentieren

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

Grundschul Kinder 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. Diese stellen Grundschul Kinder im Unterricht, im Rahmen von schulischen oder außerschulischen Veranstaltungen oder im Webauftreten der Schule unter Berücksichtigung von grundlegenden Präsentationstechniken vor. Grundschul Kinder nutzen hierfür bewusst Gestaltungsmittel, deren Wirkung sie kennen und zielgerichtet einsetzen.

Bei der Produktion beachten sie Standards der Quellendokumentation und rechtliche Rahmenbedingungen hinsichtlich der Verwendung verschiedener Quellen, wie z. B. Abbildungen, Videos, Musik und Texte.



5. 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 Medienverhalten.

Grundschul Kinder am Ende der Klasse 4 nehmen Medienangebote wahr, tauschen sich über die Vielfalt der Medien und ihre Entwicklung aus und gleichen diese mit eigenen Erfahrungen ab. Sie erkennen und vergleichen die Zielsetzung einzelner Medienangebote und nutzen diese reflektiert und zielgerichtet für einen bewussten Umgang mit ihnen. In der Auseinandersetzung mit dem eigenen Mediennutzungsverhalten erkennen Grundschul Kinder die Wirkung und die Folgen ihres Medienhandelns und entwickeln Regeln für eine sinnvolle Mediennutzung, z. B. im Sinne von Strategien der Selbstregulierung.

Grundschul Kinder entdecken die Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung und lernen, diese für ihre eigene Identitätsbildung zu nutzen. Sie reflektieren beispielsweise die vielfältigen Videoformate auf Onlineplattformen oder die Unterschiede von digitalen und analogen Spielen, und leiten daraus Wege ab, wie das Spielen sie im Unterricht bzw. beim Lernen unterstützen kann. Sie kennen Alterskennzeichnungen für Medienangebote und reflektieren deren Sinnhaftigkeit.

6. 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.

Grundschul Kinder 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 und Modellierungskonzepte auch in einfachen Programmierumgebungen, z. B. bei Robotern oder Programmier-Apps. Sie beurteilen die gefundenen Lösungsstrategien.

Grundschul Kinder 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.

Umsetzung des Medienkompetenzrahmens an der GGS Laar

In den neuen Richtlinien für die Grundschule hat die Medienerziehung einen hohen Stellenwert.

Der Medienbegriff umfasst hierbei sowohl die traditionellen Medien (Bücher, Videos, Zeitungen, Hörspiele, ...) als auch die neuen Informations- und Kommunikationstechnologien (Computer, Tablets, Internet,



Handy, Drucker, CD-Player, Fernseher, ...). Die Kinder sollen „Möglichkeiten und Beschränkungen einer durch Medien geprägten Lebenswelt“ erfahren (Grundschule, Richtlinien und Lehrpläne, 2008, S. 15).

In diesem Medienkonzept stellen wir als Schule unsere verbindlichen Absprachen, die wir auf Grundlage des Kompetenzrahmens des Medienpasses NRW getroffen haben, sowie zukünftigen Umsetzungsmöglichkeiten vor. Es wird hervorgehoben, dass sämtliche Teilkompetenzen **mehrfach in unterschiedlichen Fächern vertreten** sein sollen.



Fachunabhängige medienpädagogische Konzepte

An der GGS Laar werden bereits verschiedene fachunabhängige, auf Medien basierende, Programme praktiziert, die sich regelmäßig verändern.

1. Schülerbücherei

Die Schülerbücherei umfasst ca. 2000 Bücher und Hefte, der größte Teil ist deutschsprachig, aber auch englisch- und türkischsprachige Literatur ist vertreten. Die Ausleihe wird mehrmals wöchentlich durchgeführt. Je nach Stundenplan können die Schülerinnen und Schüler während der Unterrichtszeit oder im Anschluss daran die Bücherei besuchen und Medien entleihen.

2. Lesepaten

In vielen Klassen engagieren sich Eltern oder andere engagierte Lesepaten in den Lesestunden, wobei sie verschiedenen Aufgaben übernehmen. Dies können aktiv Vorlesen, aber vor allem auch Zuhören beim Vorlesen der Kinder sein.

3. Antolin

Ab der dritten Klassenstufe nehmen die Schülerinnen und Schüler am Antolin-Projekt teil.

4. Rechtschreibwerkstatt

Es gibt einige schuleigene Zugänge zum Portal der Rechtschreibwerkstatt. Dort können Schülerinnen und Schüler am PC Hörübungen erledigen.

5. Lernwerkstatt

Insbesondere in den Fächern Mathematik und Deutsch wird die Lernwerkstatt 9 als Übungsplattform der erarbeiteten Unterrichtsinhalte eingesetzt. Den Einsatz der Lernwerkstatt gestalten die Klassen- und Fachlehrer sehr flexibel und insbesondere in den Eingangsklassen wird die Software häufig zur Differenzierung eingesetzt.

6. GUT

Das GUT-Programm läuft aktuell nicht, da es über Iserv nicht verteilt wird. Es wird überlegt, die Einbindung von GUT in Iserv in Auftrag zu geben (mit Kosten verbunden).

7. Zeus

Ab dem Schuljahr 2019/20 ist die Teilnahme von Zeus in der vierten Klassenstufe geplant.

8. Roboter AG

Die Schule hat schon zwei Mindstorm-Roboter angeschafft (EV3 Education), der Ganztags ebenfalls einen. Aktuell findet nachmittags eine Ganztags-AG statt, in der mit der Oberfläche Roberta die Roboter programmiert werden. Der Einsatz im Unterricht der vierten Klassen findet projektartig ab dem Schuljahr 2019/20 statt.



9. Ting-Stifte

Ab dem Schuljahr 2016/17 werden in den Klassen, insbesondere aber im Seiteneinsteigerunterricht Ting-Stifte eingesetzt, mit denen die SuS nach Bedarf arbeiten können.



Fortbildungsbedarf

fachbezogener Bedarf		fachübergreifender Bedarf	
Inhalt	Teilnehmeranzahl	Inhalt	Teilnehmeranzahl
		Umgang mit dem iPad – Einsatz im Unterricht	Ges. Kollegium 14
		EDMOND- Anwendung und Einsatz im Unterricht	Ges. Kollegium 14
		Iserv Einsatz als Unterrichtsmittel	Ges. Kollegium 14
		Fortbildung zum Hörkoffer	Ges. Kollegium 14

Zuletzt wurde das Kollegium zum Thema Iserv (Aufbau, Funktion, organisatorische Möglichkeiten) geschult.



Beschlüsse zum Medienkonzept

Lehrerkonferenzbeschluss vom 11.04.2016:

- Ab dem Schuljahr 2016/17 wird der Medienpass NRW in allen Klassenstufen verwendet. Er wird bei der Klassenlehrerin/ dem Klassenlehrer zentral aufbewahrt.
- Das Kompetenzraster Stand April 2016 wird als Grundlage für die Medienerziehung verwendet. Die Arbeitspläne werden diesem entsprechend abgeändert.

Lehrerkonferenzbeschluss vom 08.05.2017:

- Ab dem Schuljahr 2017/18 wird zur Unterstützung das PC-Lernheft PC-Führerschein (vom Mildenerger-Verlag) eingesetzt.

Lehrerkonferenzbeschluss vom 26.08.2019

- Ab dem Schuljahr 2019/20 wird der Medienpass NRW am Ende der Klassen 3 und 4 im Rahmen des PC-Unterrichtes ausgefüllt. Er wird bei der Klassenlehrerin/ dem Klassenlehrer zentral aufbewahrt.
- Das PC-Lernheft wird für die vierten Klassen fortgeführt, neue Hefte werden nicht angeschafft. Die Hefte werden nicht weit genug ausgefüllt, zudem sind sie sehr teuer. Statt dessen wird überlegt, eine Arbeitsblattsammlung anzulegen.

Lehrerkonferenzbeschluss vom 07.10.2019

- Im Hinblick auf das Medienkonzept sollen im Laufe des Schuljahres 2019/20 die Klassenräume sowie 2 Fachräume mit Beamer ausgestattet werden. Zusätzlich sollen iPads (14 iPads für die LehrerIn + einen Klassensatz) für den Unterricht sowie Vor- und Nachbereitung angeschafft werden. Ziel ist es, in naher Zukunft weitere Klassensätze von iPads anzuschaffen.