

Medienkonzept

Städt. **KGS LeNie**


Grundschulverbund
Lendersdorf - Niederau

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung	1
1.1 Grundlagen des Medienkonzeptes	3
1.2 Arbeitsgruppe Medien.....	3
2. Ziele des Medienkonzeptes	4
2.1 Allgemeine Ziele der KGS LeNie	4
2.2 Angestrebte Kompetenzen und Teilkompetenzen	6
3. Bestandsaufnahme und Bedarfsermittlung	10
3.1. Bestandsaufnahme der technischen Ausstattung	10
3.2. Bestandsaufnahme und Bedarfsermittlung für die pädagogische Arbeit	10
4. Medienentwicklungsplanung und Entwicklungsziele	11
4.1. Bereits erreichte Ziele	11
4.2. Aktueller Entwicklungsstand: organisatorische und didaktische Planung	11
5. Fortbildungskonzept	12
5.1. Bisherige Fortbildungen im Bereich digitale Medien.....	12
5.2. Fortbildungsplanung für KollegInnen	12
6. Datenschutzkonzept	13
7. Literatur	14

1. Einleitung

„Die Förderung von Medienkompetenzen ist eine zentrale Bildungsaufgabe. Sie bilden die Voraussetzung für [eine] berufliche und persönliche Teilhabe an der digitalen Gesellschaft.“ (https://medienkompetenzrahmen.nrw/fileadmin/pdf/Leitfaden_Medienkonzept_2019.pdf

13.09.22, 21:45 Uhr)

Diese Aussage macht deutlich, wie wichtig es ist, digitale Medien in den Schulalltag zu integrieren. Digitale Medien prägen zunehmend den beruflichen und den privaten Bereich. Heutzutage ist es undenkbar, dass Kinder in der Grundschule noch ohne den Einsatz von Medien unterrichtet werden. Sie kennen meistens den Fernseher, den Computer, das Handy, das Tablet oder eine Spielekonsole. Obwohl Medien zu ihrer Lebenswelt gehören, ist ein sicherer und reflektierter Umgang mit ihnen oftmals nicht gegeben. Die Kinder gehen mit diesen Geräten intuitiv um, ohne ausführlich angeleitet worden zu sein. Noch viel gravierender kann der ungeschützte Umgang mit dem Internet sein. So können zum Beispiel persönliche Daten der Kinder gestohlen, die Privatsphäre der Kinder verletzt oder Cyber-Mobbing verübt werden. Im Grundschulalter können die Kinder die Tragweite des Internets nicht einschätzen und vorhersehen.

Digitale Medien dienen den Kindern in ihrem Alltag zu unterschiedlichen Zwecken. Dies kann sich die Schule zu nutzen machen. Im Weiteren werden vier Punkte genauer erläutert, für die digitale Medien verwendet werden.

1. Digitale Medien als Kommunikationsaustausch

Kinder verfassen und gestalten Texte, verwenden bestimmte Farben und Schriftarten, tauschen sich in kindgerechten Portalen aus, unterstützen sich bei Projekten gegenseitig.

2. Digitale Medien als Informationsaustausch

Kinder nutzen Internetsuchmaschinen, Erklärvideos, Online-Lexika.

3. Digitale Medien als Darstellungsmittel

Kinder lernen, ihr Wissen durch selbstgemachte Erklärvideos mit anderen zu teilen, Referate für alle zu präsentieren.

4. Digitale Medien als Ergänzung zum Unterricht

Durch den Einsatz von Medien können im Unterricht behandelte Themen aufgegriffen und vertieft werden.

Neben den Grundfähigkeiten des Lesens, Schreibens und Rechnens entwickelt sich als vierter großer Bereich die **Vermittlung der Medienkompetenz**, den es in den Unterricht zu integrieren gilt. Lernen im digitalen Wandel stellt uns als Schule vor die Herausforderung, die Schülerinnen und Schüler mit dem Internet und den Medien vertraut zu machen und ihnen einen ihrer Entwicklung nicht schädigenden Umgang mit diesen zu vermitteln.

Die Bedienung von Hard- und Software macht nur einen kleinen Teil der Medienkompetenz aus. Die Kolleginnen und Kollegen sollen nicht das Gefühl bekommen, sich innerhalb kürzester Zeit zu Fachleuten im Bereich Medientechnik fortbilden zu müssen. Viel wichtiger ist die Vermittlung eines kritisch-konstruktiven Umgangs mit Informationen, Daten und modernen Kommunikationsformen. Diese Teilkompetenzen erfordern nicht zwangsläufig tiefergehende technische Fachkenntnisse.

Die Nutzung von digitalen Medien bietet einige Vorteile, wie beispielsweise:

- vielfältiges Material
- multimediale Zugänge zu Lerninhalten
- Übungsmaterial mit unterschiedlichen Lernniveaus und individueller Rückmeldung
- Kontakt zu Experten weltweit
- konkreter Lebensbezug / Verständnis für die Umwelt, in der die Kinder leben
- im Rahmen des Distanzunterrichts dienen die Medien als wichtiges Kommunikationsmittel, z.B. in Form von Videokonferenzen und Lernapps.

Die digitalen Medien bieten auch die Chance der individuellen Förderung und des eigenständigen Lernens. Dafür wäre allerdings eine über die notwendige Grundausstattung mit Medien hinausgehende Wunschausstattung erforderlich, die im weiteren Verlauf noch erläutert wird.

Unsere Aufgabe in der Schule muss es sein, die Kinder zu einem kreativen, sicheren und verantwortungsvollen Umgang mit den Medien zu befähigen und eine

informatische Grundbildung zu bewirken (vgl. <https://medienkompetenzrahmen.nrw/medienkompetenzrahmen-nrw/> 13.09.22, 21:45 Uhr) Außerdem sollen auch die anwendungsbezogenen und gestaltenden Kompetenzen der Medien vermittelt und eine gute Grundlage für die weiterführende Schule gelegt werden.

1.1 Grundlagen des Medienkonzeptes

Im Hinblick darauf, dass die mediale Entwicklung im Umfeld von Schule immer weiter voranschreitet und entsprechend dem Erlass der Medienberatung in Schulen, nach dem der Umgang mit Medien in den Unterricht und die einzelnen Fächer einzubauen ist, sieht es die KGS LeNie als unbedingt notwendig und pädagogisch sinnvoll an, die im weiteren Verlauf des Konzeptes aufgeführten Punkte zu bearbeiten.

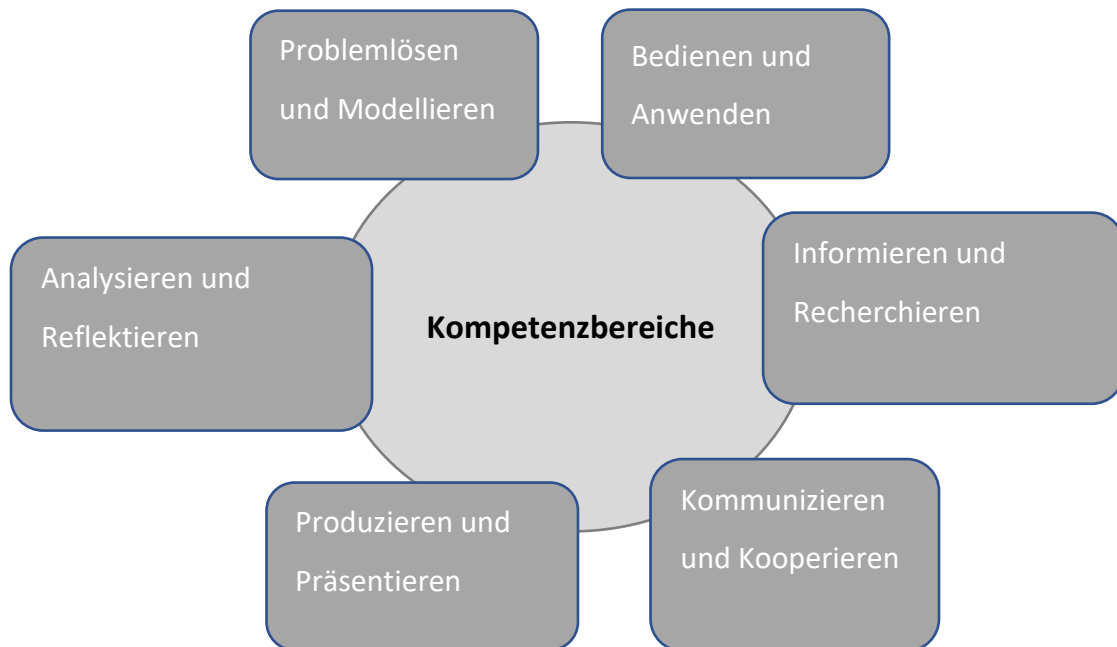
Der Medienkompetenzrahmen dient als Grundlage für die Inhalte dieses Konzeptes und wird im Laufe immer wieder als Quelle herangezogen. Das Voranschreiten der medialen Entwicklung wird es erfordern, das Konzept immer wieder zu verändern und den aktuellen Standards anzupassen.

1.2 Arbeitsgruppe Medien

Die beiden Lehrerinnen Stefanie Neudeck und Kristina Stella sind die Medienbeauftragten der KGS LeNie. Sie stehen im regelmäßigen Austausch mit den Medienbeauftragten der Grundschulen im Kreis Düren. Als Ansprechpartner der Stadt Düren steht Herr Mölders zur Verfügung.

2. Ziele des Medienkonzeptes

Im Kompetenzrahmen sind die Fähigkeiten und Fertigkeiten, die von Kindern erreicht werden sollen, in sechs Kompetenzbereiche gebündelt:



(vgl. https://medienkompetenzrahmen.nrw/fileadmin/pdf/LVR_ZMB_MKR_Rahmen_A4_2020_03_Final.pdf
13.09.22, 21:45 Uhr)

2.1 Allgemeine Ziele der KGS LeNie **Angestrebte Ziele der Kompetenzbereiche (oder ganz weg)**

- Bedienen und Anwenden

Die SchülerInnen lernen verschiedene Hardware und unterschiedliche digitale Werkzeuge kennen, können diese reflektiert anwenden und verantwortungsvoll damit umgehen. Sie sind in der Lage, Daten korrekt abzuspeichern und wiederzufinden. Außerdem werden sie im Umgang mit fremden Daten und dem dazugehörigen Datenschutz geschult.

- Informieren und Recherchieren

Am Ende der Grundschulzeit können die SchülerInnen Informationsrecherchen gezielt einsetzen und passende Informationen heraussuchen. Eine kritische Bewertung führt dazu, dass die Kinder unangemessene Medieninhalte herausfiltern und mit ihnen sachgerecht umgehen können.

- Kommunizieren und Kooperieren

In diesem Teilbereich des Medienkompetenzrahmens werden den Kindern unterschiedliche digitale Kommunikationswege (E-Mail, Videochats, Messenger u.a.) vorgestellt und Regeln für eine zielgerichtete und sichere Kommunikation erarbeitet.

- Produzieren und Präsentieren

Die SchülerInnen können am Ende des 4. Schuljahres Medienprodukte (z.B. Bild-, Audio- und Videoprodukte) sachgerecht planen, gestalten und präsentieren. Dabei werden Urheber- und Nutzungsrechte beachtet.

Folgende Ziele streben wir in naher Zukunft an. Dafür benötigt das Kollegium jedoch noch tiefergehende Fortbildungen.

- Analysieren und Reflektieren

In diesem Bereich lernen die Kinder die Vielfalt der einzusetzenden Medien kennen und können diese reflektiert einsetzen. Sie nutzen die Medien für die eigene Identitätsbildung und erkennen Chancen und Herausforderungen der unterschiedlichen Medien.


- Problemlösen und Modellieren

Am Ende der Grundschulzeit kennen die Kinder grundlegende Prinzipien und Funktionsmöglichkeiten der digitalen Medien. Sie erlernen Grundfertigkeiten in den Bereichen Programmieren und Modellieren. Algorithmische Muster können in verschiedenen Zusammenhängen erkannt, verstanden und bewertet werden.

(vgl. https://medienkompetenzrahmen.nrw/fileadmin/pdf/LVR_ZMB_MKR_Rahmen_A4_2020_03_Final.pdf
13.09.22, 21:45 Uhr)

2.2. Angestrebte Kompetenzen und Teilkompetenzen

Als Leitfaden für die pädagogische-didaktische Orientierung des Medienkonzeptes der Grundschule KGS LeNie dient der Medienpass NRW. Die Teilkompetenzen beschreiben konkrete Fähigkeiten und Fertigkeiten, welche die SchülerInnen im Laufe ihrer Grundschulzeit erwerben sollen, um eine umfassende Medienkompetenz zu erlangen.

1. Bedienen und Anwenden 			
1.1	1.2	1.3	1.4
Medienausstattung (Hardware)	Digitale Werkzeuge	Datenorganisation	Datenschutz und Informationssicherheit
Medienausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen	Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen	Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen; Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren	Verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten umgehen, Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten

2. Informieren und Recherchieren

2.1 Internetrecherche	2.2 Informationsauswertung	2.3 Informationsbewertung	2.4 Informationskritik
Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden	Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten	Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten.	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. Kommunizieren und Kooperieren



3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse	3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln	3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft	3.4 Cybergewalt und - kriminalität
Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen	Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten	Kommunikations- und Kooperationsprozesse im Sinne einer aktiven Teilhabe an der Gesellschaft gestalten und reflektieren; ethische Grundsätze sowie kulturell-gesellschaftliche Normen beachten	Persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und -kriminalität erkennen sowie Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten kennen und nutzen

4. Produzieren und Präsentieren



4.1 Medienproduktion und - präsentation	4.2 Gestaltungsmittel	4.3 Quellendokumentation	4.4 Rechtliche Grundlagen
Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen	Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen	Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden	Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- (u.a. des Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u.a. Lizenzen) überprüfen, bewerten und beachten

6. Problemlösen und Modellieren

6.1 Prinzipien der digitalen Welt	6.2 Algorithmen erkennen	6.3 Modellieren und Programmieren	6.4 Bedeutung von Algorithmen
Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen	Algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten erkennen, nachvollziehen und reflektieren	Probleme formalisiert beschreiben, Problemlösestrategien entwickeln und dazu eine strukturierte, algorithmische Sequenz planen, diese auch durch Programmieren umsetzen und die gefundene Lösungsstrategie beurteilen	Einflüsse und Algorithmen und Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt beschreiben und reflektieren

5. Analysieren und Reflektieren

5.1 Medienanalyse	5.2 Meinungsbildung	5.3 Identitätsbildung	5.4 Selbstregulierte Mediennutzung
Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutung kennen, analysieren und reflektieren	Die interessen geleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen	Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen	Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen

(vgl. https://medienkompetenzrahmen.nrw/fileadmin/pdf/LVR_ZMB_MKR_Rahmen_A4_2020_03_Final.pdf 13.09.22, 20:30 Uhr)

3. Bestandsaufnahme und Bedarfsermittlung

An der KGS LeNie befinden sich folgende Medien, die sortiert nach Standorten in der nachfolgenden Tabelle aufgelistet sind.

3.1. Bestandsaufnahme der technischen Ausstattung

	Am Standort Lendersdorf	Am Standort Niederau	Insgesamt	Zuständigkeit
OHPs	2	3	5	LehrerInnen
Fernseher	1	1 (einer fest installiert in der Bücherei)	2	LehrerInnen
CD-Player	8	4	12	LehrerInnen
Drucker	1	1	2	Schulleitung
Musikanlage	1	1	2	Schulleitung
Smart TVs	2	2	4	Medienbeauftragte
Beamer	2 (einer fest verbaut im Foyer)	1	3	Medienbeauftragte
Lehrer Ipads	13	5	18	LehrerInnen
iPads	71	64	153	Medienbeauftragte
Mikrofone	0	20	20	Medienbeauftragte Niederau
Dokumenten kamera	1	1	2	Medienbeauftragte

3.2. Bestandsaufnahme und Bedarfsermittlung für die pädagogische Arbeit

Um Medien intensiv nutzen zu können, sind folgende Punkte entscheidend:

- Sicherstellung, dass ein verlässlicher und ausreichend schneller Zugang (Glasfaser) zum Internet an beiden Standorten gewährleistet ist, durch die Einrichtung eines WLAN Netzwerkes in der Schule. Die Schule ist bereits in Kommunikation mit der Stadt Düren, die Ports zugesichert bzw. teilweise schon installiert hat.
- Um die bereits erhaltenen iPads maximal nutzen zu können, werden in jedem Klassenraum Präsentationsbildschirme (=12) benötigt. Als Übergangslösung hat die Schule über die Fördervereine zwei rollbare Smart-TVs anschaffen

lassen. Im Austausch mit der Stadt Düren ist davon auszugehen, dass im Jahr 2023 Präsentationsbildschirme geliefert werden. Die Anzahl ist jedoch noch nicht festgelegt.

- Für die portablen Beamer (einer pro Standort) werden Beamerständer benötigt.

4. Medienentwicklungsplanung und Entwicklungsziele

Die KGS LeNie orientiert sich bei der Weiterentwicklung des Medienkonzeptes an dem Medienpass NRW.

4.1. Bereits erreichte Ziele

- Jede Lehrperson hat im Laufe des Schuljahres 2021/22 ein Lehrer-iPad zur Benutzung bereitgestellt bekommen.
- Jeder Standort ist pro Etage mit einem iPad Koffer ausgestattet, in dem 20 iPads und 20 Apple Pencils enthalten sind. Zusätzlich haben wir im Schuljahr 2022/23 pro Standort einen weiteren Koffer mit jeweils 15 iPads + 15 Apple Pencils bekommen.
- Außerdem gibt es Reserve iPads, die hinzugezogen werden können, wenn jedes Kind mit einem iPad arbeiten soll und die Klassengröße stärker als 20 Kinder (also ein Koffer) ist.
- jeder Standort ist mit jeweils einem Smart-TV pro Etage ausgestattet, um Inhalte zu vergrößern (insgesamt 4 an der Schule)

4.2. Aktueller Entwicklungsstand: organisatorische und didaktische Planung

An beiden Standorten hat sich das Kollegium gegen einen externen Medienraum entschieden. Aus diesem Grund wurden die alten und nicht mehr zu benutzenden PCs entsorgt. Stattdessen wird der Umgang mit Medien und deren Einsatz im Unterricht in den Klassenraum verlegt. Auf jeder Etage der beiden Standorte befindet sich jeweils ein iPad Koffer, der in Absprache mit den anderen KollegInnen auf der Etage benutzt werden kann. Die Rollkoffer sind einfach in die Klassen zu bringen. Die iPads in einem Koffer sind nummeriert und jedes Kind hat eine zugeteilte Nummer. Eine Übersicht über die Zuordnung der iPads in jeder Klasse befindet sich entsprechend der Etage im Koffer.

Die iPads im Klassenraum bieten den Vorteil, dass sie ohne großen Aufwand eingesetzt werden können.

(Wechseln des Raumes mit gesamtem Material der Kinder, Kinder haben bereits einen festen Sitzplatz, Zeitersparnis, PCs müssen nicht eingeschaltet und darauf gewartet werden, iPads werden im Koffer automatisch aufgeladen, die KlassenlehrerInnen sorgen für das Aufladen der zusätzlichen KlasseniPads selbstständig)

Das Übertragen der Lernergebnisse ist mit Hilfe des Flatscreens möglich.

5. Fortbildungskonzept

5.1. Bisherige Fortbildungen im Bereich digitale Medien

Interne Fortbildungen

Die Medienbeauftragten der Schule, Stefanie Neudeck und Kristina Stella, stellen im Rahmen der Konferenzen halbjährlich eine App vor, die dann im Unterricht jedes Lehrers und jeder Lehrerin ausprobiert und evaluiert werden.

Externe Fortbildungen

- 2018 besuchten wir ein Berufskolleg in der Stadt Düren, um einen Einblick in den Umgang mit Medien im Unterricht zu erhalten. Herr Oliver Büllles, Medienbeauftragter des Kreises Düren, zeigte uns unterschiedliche Einsatzmöglichkeiten.
- Ende des Schuljahres 2021/22 besuchte uns Frajo Ligmann, der dem Kollegium als Apple Professional Learning Specialist eine Einführung in die Apps KeyNotes und GarageBand gab.

5.2. Fortbildungsplanung für KollegInnen

Die KGS LeNie sieht regelmäßige Fortbildungen im Bereich „Umgang mit Medien“ vor. So sollen die LehrerInnen sowohl von externen Experten als auch von den beiden Medienbeauftragten der Schule, Stefanie Neudeck und Kristina Stella, fortgebildet werden. Die beiden werden auf Fortbildungen der Stadt Düren geschult und geben dieses Wissen an die KollegInnen vor Ort weiter.

Jedes halbe Jahr wird eine App vorgestellt, mit denen sich einer der LehrerInnen im Vorfeld genauer beschäftigt hat. Im Rahmen einer Konferenz wird die App vorgestellt und der Nutzen für den Unterricht herausgearbeitet. In den Jahrgangsteams soll anschließend eine Unterrichtsreihe eingebettet in die Themen der Fächer erarbeitet und durchgeführt werden.

In einer dreiwöchigen Testphase hat jeder Lehrer und jede Lehrerin die Möglichkeit, die Unterrichtsreihe, unterstützt von der App, durchzuführen und für sich Vor- und Nachteile sowie Fragen zur App zu erkennen. Abschließend wird die App in einer erneuten Konferenz evaluiert, Fragen geklärt und gemeinsam beschlossen, ob diese App weiterhin Verwendung im Unterricht finden wird oder nicht. Zuletzt werden die bereits erstellten Unterrichtsreihen in einem Ordner gesammelt und auf dieser Weise den anderen KollegInnen zur Verfügung gestellt.

6. Datenschutzkonzept

Das Kollegium der KGS LeNie hat in einer gemeinsamen Konferenz darüber diskutiert, wie mit sensiblen Daten der Kinder, die im Laufe einer Unterrichtsreihe erstellt wurden, umgegangen werden. Da die iPads von mehreren Kindern unterschiedlicher Klassen benutzt werden, ist dies ein wichtiges Thema in unserem Kollegium. Im Medienkompetenzrahmen wird der Punkt „Datenschutz und Informationssicherheit“ angesprochen. Dort heißt es: Die Kinder können „verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten umgehen; [sie beachten] Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit (...)“. Deshalb haben sich die Lehrerinnen und Lehrer der KGS LeNie dafür entschieden, dass jedes Kind gemeinsam mit der Lehrperson am Ende einer Unterrichtsreihe das Löschen seiner Daten auf dem iPad vollzieht. Damit die Unterrichtsergebnisse der Kinder nicht verloren gehen, kann die Lehrperson diese auf bereitgestellten Sticks speichern und für eventuell spätere Arbeiten erneut nutzen. Das Löschen eigener Daten muss mit den Kindern erarbeitet und thematisiert werden. Erst auf diese Weise verstehen die Schülerinnen und Schüler den Nutzen und sehen das Löschen als die unausweichliche und einzige Möglichkeit zur Wahrung der Privatsphäre anderer an. Für Kinder erstellte Lernvideos aus dem Internet helfen

dabei, das Thema Privatsphäre, Gefahren des Internets, Umgang mit Daten, Auswirkung der Verbreitung von persönlichen Fotos und Videos u.a im Unterricht zu etablieren.

7. Literatur

https://medienkompetenzrahmen.nrw/fileadmin/pdf/LVR_ZMB_MKR_Rahmen_A4_2020_03_Final.pdf (13.09.22, 21:45 Uhr)

<https://medienkompetenzrahmen.nrw/medienkompetenzrahmen-nrw/> (13.09.22, 21:45 Uhr)

https://medienkompetenzrahmen.nrw/fileadmin/pdf/Leitfaden_Medienkonzept_2019.pdf (13.09.22, 21:45 Uhr)

https://www.schulentwicklung.nrw.de/lehrplaene/upload/klp_gs/LP_GS_2008.pdf (13.09.22, 21:45 Uhr)

https://www.land.nrw/sites/default/files/asset/document/leitbild_lernen_im_digitalen_wandel.pdf (13.09.22, 21:45 Uhr)