



Medienkonzept der Joachim-Neander-Schule



Stand: Februar 2024

Inhaltsverzeichnis



1
Inhaltsverzeichnis	2
1. Einleitung	3
2. Ziele des Medienkonzepts	4
2.1 Allgemeine Ziele	4
2.2 Evaluation	4
2.3 Einbeziehung der Eltern	5
3. Aktueller Zustand an unserer Schule	6
3.1 Analoge Medien	6
3.2 Digitale Medien	6
4. Lernplattformen „itslearning“ und „Logineo NRW LMS“	11
5. Anhang	13
Kompetenzzuordnung	13
1. BEDIENEN UND ANWENDEN	14
2. INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN	15
3. KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN	16
4. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN	17
5. ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN	18
6. PROBLEMLÖSEN UND MODELLIEREN.....	19
Praktische Umsetzung im Unterricht	20

1. Einleitung

Seit jeher wird Unterricht, wenn auch in unterschiedlichen Ausprägungen, medial aufbereitet und ist inzwischen zu einem großen Teil der kindlichen Lebenswelt geworden. Bereits Kinder im Grundschulalter nutzen digitale Medien zum Lernen oder Spielen.

Diese neuen Medien sollen auch in der Joachim-Neander-Schule effektiv genutzt werden, um Lernprozesse mehrkanalig zu gestalten, Unterrichtsvorhaben abwechslungsreich zu bearbeiten und Lerninhalte differenziert präsentieren zu können.

In Bezug auf den Erwerb ausgewählter Fähigkeiten und Fertigkeiten unterteilen wir unsere Arbeit in zwei grundlegende Bereiche:

Lernen **mit** Medien: Methoden- und Bedienungskompetenzen

- Veranschaulichung von Unterrichtsinhalten
- Recherche und Informationsbeschaffung
- Aktive Auseinandersetzung mit fachlichen Inhalten

Lernen **über** Medien: Reflexions- und Urteilskompetenz

- Kritische Reflexion der Medienbotschaft
- Schulung eines sachgerechten, selbstbestimmten, kreativen und sozialverantwortlichen Umgangs

Unsere Schule wurde in den letzten Jahren mit neuen Medien ausgestattet (s. Bestandsaufnahme). Trotzdem reichen diese digitalen Geräte bei Weitem nicht aus, um die analogen Medien zu vernachlässigen. Dementsprechend weisen wir explizit darauf hin, dass die traditionellen Medien nach wie vor maßgeblich den Unterricht beeinflussen und unseren Schüler*innen möglichst zahlreiche und intensive Primärerfahrungen ermöglichen sollen.

2. Ziele des Medienkonzepts

2.1 Allgemeine Ziele

- Effektiver Umgang mit Heterogenität
- Selbstständiges Lernen und Vertiefen von Unterrichtsinhalten
- Verantwortliches Lernen alltagsbezogener Mediennutzung

Die Etablierung in der Schule soll sowohl über das Lernen **mit** Medien auch als über das Lernen **über** Medien stattfinden. So sollen alle digitalen und analogen Medien, mit welchen die Schule ausgestattet ist (s. Bestandsaufnahme), genutzt werden. Besonders wichtig ist, dass die Schüler*innen einen kritischen und verantwortungsvollen Umgang mit diesen erlernen (praktische Umsetzung im Unterricht s. Tabelle und Medienpass).

2.2 Evaluation

2.2.1 Evaluation Schüler*innen und Lehrkräfte

Am Ende einer jeden Klassenstufe (ab Schuljahr 24/25) beginnend mit den Erstklässlern wird ein Medienpass eingeführt, der von Jahrgang zu Jahrgang aufbauend erweitert wird. Dies dient als Selbstreflexion der Schüler*innen aber auch als Hilfsmittel und Leitfaden für alle Lehrkräfte. So wissen diese genau welche Themen in den entsprechenden Jahrgängen bereits bearbeitet wurden und wie sich die Kinder dabei einschätzen.

2.2.2 Evaluation Medienkonzept

Einmal im Jahr wird ein Fragebogen (s. Anhang) an die Kollegen verteilt, um herauszufiltern, welche Apps, Lernwerkstatt, Lizenzen etc. umfangreich benutzt werden und welche nicht. Auch soll diese Evaluation abfragen, welche Fortbildungen bzw. Hilfsangebote/Workshops Kollegen noch benötigen. So kann das Arbeiten mit den digitalen Medien konstant angepasst und verbessert werden.

AUSBLICK

Bezüglich der Evaluation der neuesten Umfrage lässt sich vermerken, dass der Hauptteil des Kollegiums bereits die Lernapps Antolin, Zebra und die Rechenapps der Lehrwerke benutzen sowie für die Vorbereitung des Unterrichts Logineo NRW LMS und den Presenter (Prowise).

Fortbildungsbedarf besteht jedoch noch bei Keynote, Worksheet Crafter, Pages.

Des Weiteren wird vom Kollegium gewünscht, dass fortlaufend weitere Lernapps/Software (z. B. Kahoot, Voki, Canva) vorgestellt werden. Aus den Rückmeldungen des Kollegiums ging ebenfalls hervor, dass eine Verbindlichkeit im Rahmen des Medienpasses angestrebt werden muss. So wird gewährleistet, dass die einzelnen Teilbereiche des Medienpasses in jeder Jahrgangsstufe erfüllt werden. Dies kann durch unterschiedliche Projekte vollzogen werden. Aufgabe des Medien-Teams wird es zukünftig sein, Unterrichtsbeispiele/Unterrichtseinheiten für das Kollegium zu erstellen.

Ziele bis 2025

- 13 interaktive Tafeln und Zubehör bis zum Jahre 2025
- 75% iPad-Ausstattung Klasse 2 – 4 und 1x Klassensatz für Klasse 1

ALLGEMEINES ZIEL: jedes Kind der Schule sollte über ein iPad verfügen (1:1 Ausstattung)

2.3 Einbeziehung der Eltern

Besonders wichtig ist es auch die Eltern über die neuen Medien und ihren Nutzen aber auch ihre Risiken aufzuklären.

- Einladung zu einer Veranstaltung für Eltern (und Kinder) mit externer Beraterfunktion (z.B. Polizei)
- Aufklärung der Eltern in Bezug auf sinnvolle Mediennutzung, kindersichere Internetseiten, Pro und Kontraliste sinnvoller Apps, angemessener Fernsehkonsum, Konsolenspiele und Handynutzung.

3. Aktueller Zustand an unserer Schule

3.1 Analoge Medien

Auf jeder Etage befindet sich eine Leseecke im OGS-Raum, diese nutzen die Kinder in Freiarbeitsstunden, zur Differenzierung und in der OGS-Zeit. Teilweise sind auch klasseninterne Leseecken vorhanden. Darüber hinaus wurde in den letzten Jahren die Schulbücherei mit Hilfe des Fördervereins und durch zahlreiche gespendete Bücher ausgebaut. Gleichzeitig wurde diese nun digitalisiert und ein Ausleihsystem etabliert.

3.2 Digitale Medien

3.2.1 Bestandsaufnahme

Digitale Infrastruktur

- **W-Lan** Versorgung nur für schulinterne Geräte. Externe Endgeräte haben keinen Internetzugang
- **Vernetzung der Räume:** Jeder Klassenraum verfügt über einen **Internetzugang** für schulinterne Geräte (Laptop, iPad)
- **Anbindungsmöglichkeit Endgeräte:** 3 iPad-Wagen und einen Tresor zur Aufbewahrung und Aufladung der iPads

Hardware

- Jeder Klassenraum besitzt einen **Laptop** auf dem die Schüler*innen die Lernprogramme bearbeiten können.
- Jeder Klassenraum besitzt einen **CD-Player**.
- 2 Computer: für alle Lehrkräfte im Lehrerzimmer
- 2 Computer und 2 Drucker im Sekretariat
- 1 Computer und 1 Drucker (Schulleitung)
- 1 MacBook Air 13
- 1 Admin Tablet (iPad) mit Netzgerät und Netzkabel
- 213 Tablets (iPads) mit Netzgerät, Netzkabel und Pencil im gemeinsamen Gebrauch (wurden an die Schüler*innen rausgegeben).
- 19 Tablets (iPads) mit Tastatur-Case und Pencil für Lehrkräfte

Anschaffungsjahr 2016: 30 iPads und 1 Admin Ipad + 31 Hüllen (normal)

Anschaffungsjahr 2020: 91 iPads + 91 Hüllen (normal)

Abgabe 121 iPads an eSchool im Jahr 2023

Anschaffungsjahr 2021/2022: 19 iPads für Lehrkräfte

Anschaffungsjahr 2023: 213 iPads mit Hülle und Pencil (React – EU-Förderung)

Anschaffungsjahr 2023: 13 interaktive Tafeln von Prowise und Zubehör

- 3 Apple TV
- 5 Drucker im Lehrerzimmer (3 von 5 Drucker wurden entsorgt)
- 1 Fernseher
- 5 Beamer, davon sind 2 Beamer defekt
- 1 DVD-Player

Software

- Lernwerkstatt (geplant ist der Erwerb der neuen Version)
- Budenberg
- Worksheet Crafter
- Antolin
- PS – Biblio

Lernmanagementsysteme

- Logineo NRW LMS

Webdienste

- My Klett
- Sofatutor
- My Prowise

Apps	
Antolin	Mit dieser App können die Schüler auf spielerische Weise Konzentration, Wahrnehmung, Augenbewegung und Blickspanne trainieren. Sie fördert die Sicherheit bei der Worterfassung und verbessert die Lesefertigkeit und die Lesegeschwindigkeit.
Lesespiele 1-4	
Zebra Schreibtabelle	Die Zebra Schreibtabellen-App bietet Übungen zum Schreiben lauttreuer Wörter auf der Basis des Grundwortschatzes an. Grundlegende Laut-Buchstaben Zuordnungen werden geübt.
Zebra Lesen	Ermöglicht Schüler*innen sprachliche Strukturen zu entdecken und auf diese Weise ihre Lesefertigkeit gezielt auszubauen oder Schwierigkeiten beim Lesen lernen zu

	überwinden. Schwerpunkt in Klasse 1 ist das Lesen von Wörtern mit besonderem Blick auf die Silbe
Zebra Wörter schreiben	Die Schüler*innen erlernen die Anzahl der Silben von Wörtern zu erkennen, die Anlaute von Wörtern und Silben zu identifizieren und bereits einzelne Wörter Buchstabe für Buchstabe anhand der Schreibtabelle zu schreiben .
Book Creator	Die App Book Creator ermöglicht die individuelle und kooperative Gestaltung von eBooks. Dabei können verschieden multimediale Inhalte wie Texte, Zeichnungen, Bilder, Fotos, Grafiken, Videos und Audioinhalte eingefügt und miteinander kombiniert werden.
Stop Motion Studio	Mit der App „Stop Motion Studio“ können mit der eingebauten Kamera eines Tablets oder Smartphones Fotofolgen geknipst und jederzeit direkt als Film angeschaut werden.
20er Feld	Das Zwanzigerfeld ist ein mathematisches Arbeitsmittel, das als Werkzeug und Veranschaulichungshilfe das Verständnis der Addition und Subtraktion im Zahlenraum bis 20 unterstützt.
Zahlen bis 100	Diese Veranschaulichungshilfe unterstützt Kinder dabei, Mengen und Zahlen bis 100 miteinander zu verknüpfen.
Rechendreieck	Mit dieser App kann man Aufgaben mit Rechendreiecken veranschaulichen und interaktiv lösen.
100er Feld	Das Hunderterfeld ist eine Veranschaulichungs- und Rechenhilfe, die Kinder dabei unterstützt, Additions- und Subtraktionsaufgaben im Zahlenraum bis 100 zu verstehen.
1x1	
Blitzrechnen 1-4 Klett	Diese App ist lehrplanorientiert und bieten durch ein besonderes Visualisierungskonzept und mehrere Schwierigkeitsabstufungen eine motivierende Möglichkeit, die grundlegenden Rechenoperationen zu trainieren.
Indianer Rechnen 1-3 Klett	
Klötzchen	Mit dieser App kann man Würfelgebäude bauen. Parallel zur dreidimensionalen Ansicht kann man den Bauplan, das Zweitafelbild oder das Schrägbild anzeigen lassen und sogar über eine Code-Ansicht Klötzchen programmieren.
MiniMax 1- 4 App	Mit der MiniMax App können die Lerninhalte des Mathematik-Unterrichts von Klasse 1 bis 4 selbstständig zu Hause oder im Klassenraum geübt werden.

Scratch	Programmiersprache, die es ermöglicht, die Grundkonzeption von Computerprogrammierungen nahe zu bringen und eigene „Geschichten“ zu programmieren. Man kann verschiedene Algorithmen erstellen und Entdeckungen über deren Auswirkungen machen. „Scratch“ fördert systematisches Denken und bietet eine Möglichkeit, bereits Grundschüler „hinter die Kulissen“ von Computerprogrammen blicken zu lassen.
Swift Play ground	Swift Playgrounds ist eine iPad App, die Swift lernen interaktiv und unterhaltsam macht. Die App benötigt keine Vorkenntnisse im Bereich des Programmierens und ist somit auch für Anfänger geeignet. Swift ist die von Apple entwickelte Programmiersprache, mit dem Profil die beliebtesten Apps von heute erschaffen. Die Grundlagen von Swift können über das Lösen verschiedener Rätsel erlernt werden.
Presenter 10	Mit der umfassenden Medienbibliothek können Lektionen, Vorträge, Präsentationen und Quizze erstellt werden. In der Medienbibliothek sind unter anderem (Touch-Table-)Tools, Bilder, 3D-Modelle, Sounds, Hintergründe, Videos und Bausteine zu finden, mit denen Presenter-Dateien interaktiv gestaltet werden können.
ProConect von Prowise	ProConnect ist ein Bestandteil von Presenter, mit dem die Geräte der Schüler*innen mit der digitalen Tafel verbunden werden können. Mit dieser Anwendung kann für Interaktion zwischen den Geräten, beispielsweise im Klassenzimmer gesorgt werden: mit der digitalen Tafel, dem Tablet, Laptop, PC oder Smartphone.
Anton - App	In der Lern-App ANTON werden Schüler*innen in den verschiedensten Fächern angeleitet, ihre Fähigkeiten zu erweitern oder zu trainieren.
Pages	Mit Pages können Dokumente aller Art erstellt werden – von einem einfachen Textverarbeitungs-dokument mit hauptsächlich Text bis hin zu einem Seitenlayoutdokument mit Grafiken, ansprechenden Schrifteffekten und mehr.

Keynote	Mit Keynote können Präsentationen erstellt werden. Die übersichtliche, intuitive Oberfläche stellt wichtige Tools in den Vordergrund, damit alle im Team ganz leicht Diagramme hinzufügen, Fotos bearbeiten und kinoreife Effekte integrieren können.
iMovie	iMovie ermöglicht es Filme zu schneiden, nachzuvertonen und mit zusätzlichen Features wie Beschriftungen oder Hintergrundmusik zu versehen.

Präsentationstechnik

- Digitale Tafeln (Prowise)
- Beamer
- iPads
- Apple TV

3.3 Bestandsaufnahme der Prozesse und Verwaltung

Leihkonzept

Während des laufenden regulären Schulbetriebs wurden alle 213 iPads an die Schüler*innen ausgeliehen. Die Eltern mussten einen Leihvertrag unterschreiben.

Einrichtung, Betreuung, Wartung und Ausstattung

Stergios Angelopoulos, Berit Ahrens (Jeannine Dunsche)

3.4 Bestandsaufnahme Fortbildung

- Aktueller Fortbildungsstand: Prowise-Einführung, Medienlab
- Fortbildungsbedarf im Kollegium: erweiterte Kenntnisse
- Fortbildungsplanung: Bronze-Fortbildung Prowise, individuelle Fortbildung bei digitaler Fortbildungsoffensive NRW, Teilnahme Arbeitskreis IT

3.5 Integration im Unterricht

s. Anhang (Kompetenzzuordnung)

3.6 Digitalisierung der Schulbücherei durch PS - BIBLIO

Seit 2020 wird der komplette Buchbestand unserer Schulbücherei in einer Büchereisoftware (PS-BIBLIO) aufgenommen. Somit wurden der Karteikartenbetriebe abgeschafft und es ist ein schnelleres und komfortables Ausleihen möglich.

PS-BIBLIO ermöglicht in erster Linie die effektive Ausleihe, Verlängerung, Vormerkung und Rückgabe von Medien. Ebenso erlaubt es die Erfassung, Änderung und Löschung von Medien und Büchereibenutzern.

Mit der **Recherche-Funktion** können sehr schnell Mediennummern, Autoren, Titel und Signaturen gefunden werden. Das **Mahnsystem** zeigt alle Medien, deren Leihfrist abgelaufen sind und druckt eine entsprechende Liste sowie die erforderlichen Mahnschreiben aus. Eine **Kalenderfunktion** gestattet die Eingabe einer Leihfrist, der Schließtage eines Kalenderjahres und der Schließtage während der Woche, so dass automatisch ein flexibler Rückgabetermin berechnet werden kann. Für jede Medienart (Bücher, Tonkassetten, CDs, Videos usw.) kann eine eigene Leihfrist, eine individuelle Leihgebühr sowie eine Obergrenze bei der Anzahl ausleihbarer Medien eingegeben werden.

Die **Benutzerfreundlichkeit** des Programms beruht auf einer übersichtlichen Menüführung und intuitiven Abläufen. Speziell für die Bedürfnisse von Schulbibliotheken ist eine einfache Zeitschriftenverwaltung integriert, mit deren Hilfe Sie sämtliche Abonnements unter Kontrolle haben. Dieses Modul ist allerdings nicht mit der Ausleihfunktion gekoppelt. Bei Bedarf ist eine Erweiterung möglich.

4. Lernplattformen „itslearning“ und „Logineo NRW LMS“

Auf Grund der Corona - Pandemie haben auch wir an der Joachim-Neander-Schule im Schuljahr 2020/2021 die Lernplattform „itslearning“ eingeführt und bis zum Ende des Schuljahres 2021/2022 erfolgreich genutzt.

Seit Beginn des Schuljahres 2022/2023 haben wir an der Joachim-Neander-Schule die Lernplattform „Logineo NRW LMS“ eingeführt. Während eines pädagogischen Tages wurde die Lernplattform vom Kollegium erarbeitet und kindgerecht für die Grundschule gestaltet, sodass alle Klassen bzw. Lehrer eine identische Struktur der Seite vorweisen können. Somit kann während des Distanzunterrichts individuell auf die SchülerInnen eingegangen werden. Allerdings soll die Lernplattform langfristig auch im regulären Unterricht genutzt werden.

Lehrer können im Distanzunterricht mit der Plattform ihren Unterricht vorbereiten und begleiten. Sie können Lern- und Erklärvideos bereitstellen, um den Schülern die Inhalte verständlich darzustellen. Außerdem können die Lehrer individuelle Wochen- und Lernzeitpläne erstellen, um das individuelle Lernen zu fördern.

5. Anhang

Kompetenzzuordnung

Anmerkung: Bezüglich der aufgegliederten Teilkompetenzen lässt sich vermerken, dass diese teils schon etabliert worden sind, jedoch in ferner Zukunft weiter ausgebaut werden.



1. BEDIENEN UND ANWENDEN

1.1 Medianausstattung (Hardware)

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

Jahrgangsstufe

Jahrgang 1/2

- Kennenlernen von Schulinterner Hardware (Ipads, Kopfhörer, Beamer, Apple TV, PS- Biblio)
- Regeln: korrekter Umgang mit Hardware (z. B. keine Getränke und kein Essen auf dem Platz, ordnungsgemäßes Bedienen und Lagern der Hardware)

Jahrgang 3/4

- Vertiefter Umgang von oben angegebenen schulinternen Hardware

1.2 Digitale Werkzeuge

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

Jahrgangsstufe

Jahrgang 1-4

- Arbeit mit einer Lernsoftware (Lernwerkstatt 7, Bundeberg)
- Zielgerichtetes Anwenden und Bedienen möglicher Apps (siehe Anlage 3.3)

1.3 Datenorganisation

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

Jahrgangsstufe

Jahrgang 1/2

- Apps auf dem Ipad-Bildschirm kennen und wiederfinden
- Benutzerprofile finden und aufrufen (z. B. Anmeldung in der Lernwerkstatt, Antolin, Anton etc.)

Jahrgang 3/4

- Auf dem Ipad Dateien (Texte, Bilder, Videos, Präsentationen) speichern und abrufen.

1.4 Datenschutz und Informationssicherheit

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

Jahrgangsstufe

Jahrgang 1-4

- Vertrauenswürdige Internetseiten nutzen (z. B. Blinde-Kuh.de, Fraggfinn.de, Helles-Köpfchen.de etc.)





2. INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN

2.1 Informationsrecherche

Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden

Jahrgangsstufe

Jahrgang 3/4

- Kindersuchmaschinen im Internet nutzen (Blinde-Kuh.de, Fragfinn.de, Helles-köpfchen etc.)
- Lexika und Wörterbücher zu Themen des Sach- und Deutschunterrichts nutzen (z. B. auf Internet ABC) - Bibliotheksangebote bzw. Schul- und Stadtbüchereiangebote nutzen

2.2 Informationsauswertung

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

Jahrgangsstufe

Jahrgang 3/4

- Erstellen von digitalen Plakaten durch Nutzung von Pages, Keynote, Numbers und Padlet

2.3 Informationsbewertung

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

Jahrgangsstufe

Jahrgang 3/4

- Evaluation vertrauenswürdiger Quellen (Internet ABC)

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

Jahrgangsstufe

Jahrgang 3/4

- Internet ABC Thema: Gefahren des Internets





3. KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN

3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse

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

Jahrgangsstufen

Jahrgang 3/4

- Nutzen von digitalen Medien (Ipad) zum Teilen von Inhalten (senden und übertragen von Fotos und Dateien durch AirDrop)

3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln

Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten

Jahrgangsstufen

Jahrgang 1 – 4

- Übertragung der Klassen- und Schulregeln auf den digitalen Raum (z. B. adäquate Nutzung von WhatsApp und co.)

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

Noch nicht implementiert.

3.4 Cybergewalt und -kriminalität

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

Jahrgangsstufen

Jahrgang 3/4

- Internet ABC Thema: Cybermobbing und seine Fragen



4. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN

4.1 Medienproduktion und Präsentation

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

Jahrgangsstufe

Jahrgang 3/4

- Informationsbeschaffung für eigene Produkte (z. B. Präsentationen, Hörspiele/Hörbücher, und Referate)

4.2 Gestaltungsmittel

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

Jahrgangsstufe

Jahrgang 3/4

- Nutzung verschiedener digitaler Programme, um eigene Medienprodukte zu erstellen (Keynote, Pages, Numbers, iMovie, Clips etc.)

4.3 Quelldokumentation

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

Jahrgangsstufe

Jahrgang 3/4

- Erste Heranführung an Quellenangaben (Internetlinks)

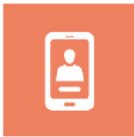
4.4 Rechtliche Grundlagen

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

Jahrgangsstufe

Jahrgang 1 – 4

- Anbahnung von Urheber- und Nutzungsrechts (Weitergabe von Bildern, Fotos etc.)



5. ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN

5.1 Medienanalyse

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

Jahrgangsstufe

Jahrgang 1 – 4

- Kennenlernen und nutzen verschiedener Medien (z. B. Bücher, Zeitungsartikel, Software etc.)

5.2 Meinungsbildung

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

Jahrgangsstufe

Jahrgang 3/4

- Besprechen von Fehlinformationen (Fake News) und deren Folgen

5.3 Identitätsbildung

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

Noch nicht implementiert.

5.4 Selbstregulierte Mediennutzung

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

Noch nicht implementiert.



6. PROBLEMLÖSEN UND MODELLIEREN

6.1 Prinzipien der digitalen Welt

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

Jahrgangsstufe

Jahrgang 1 – 4

- Aufrufen von Internetseiten
- Nutzen von Suchmaschinen (Blinde-kuh.de)

6.2 Algorithmen erkennen

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

Jahrgangsstufe

Jahrgang 3/4

- Ranking der erhaltenen Suchmaschinen wahrnehmen

6.3 Modellieren und Programmieren

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

Noch nicht implementiert.

6.4 Bedeutung von Algorithmen

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

Jahrgangsstufe

Jahrgang 3/4

- Ranking der erhaltenen Suchergebnissen von Suchmaschinen kritisch hinterfragen



Praktische Umsetzung im Unterricht

Jahrgangstufe1/ 2:

Anmerkung: Die folgenden beispielhaften Inhalte sind **nicht ausschließlich** einer der sechs Kompetenzen zuzuordnen, vielmehr überschneiden sich die Unterrichtsinhalte häufig mit den unterschiedlichen Kompetenzen. Aufgrund der Übersichtlichkeit wurde jedoch zum jeweiligen Inhalt ein konkreter Schwerpunkt fokussiert.

	Mathematik	Deutsch	Sachunterricht
1. Bedienen und Anwenden	<ul style="list-style-type: none"> - Nutzung von Lernapps (<i>Blitzrechnen, Einmalseins etc.</i>) → enge Verzahnung von Lernapps mit internen Schulbüchern (<i>Mini & Max</i>) etc. - iPad starten, ausmachen, Apps starten und schließen 	<ul style="list-style-type: none"> - Nutzung von Lernapps (<i>Zebra, Anton etc.</i>) - einfache Textverarbeitung 	<ul style="list-style-type: none"> - Verzahnung von unterrichtlicher Praxis mit dem iPad: <i>bspw. Fotografieren von Frühblüchern, Verkehrszeichen etc.</i> - Internet- ABC
2. Informieren und Recherchieren	<ul style="list-style-type: none"> - Über Erklärvideos spezifische Unterrichtsinhalte vertiefen (<i>Bündelungsverfahren etc.</i>) 	<ul style="list-style-type: none"> - Recherche verschiedener Wortarten und Erstellen eines <i>Wortarten-Buches</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Erlernen zielgenauer Recherchen: Anwendung von Kinder-Suchmaschinen (<i>Blinde Kuh, Frag Finn etc.</i>)
3. Kommunizieren und Kooperieren	<ul style="list-style-type: none"> - Erstellen von Mathematik-Aufgaben mit Quiz-Tools 	<ul style="list-style-type: none"> -Gruppenteilige Erstellung eines Märchenbuches anhand von BookCreator/ Pages 	<ul style="list-style-type: none"> Thematische Intensivierung von Unterrichtsinhalten (→ <i>Gruppenarbeit zum Thema Bauernhof, Erstellen unterschiedlicher Tierportfolios anhand von Pages/BookCreator</i>)
4. Produzieren und Präsentieren	<ul style="list-style-type: none"> - Geometrische Formen in der Umgebung fotografieren und bestimmen (Kamera) 	<ul style="list-style-type: none"> - Gegenstände fotografieren, die den „Buchstaben der Woche“ beinhalten (Kamera) - Nachspuren von Buchstaben, Erlernen von Schreibrichtung, einfache syntaktische Konstruktionen anhand von Pages bilden 	<ul style="list-style-type: none"> - Vertonung von Texten zur Förderung der Intonation/ Stimmmodulation
5. Analysieren und Reflektieren	<ul style="list-style-type: none"> - Nutzung von Medien reflektieren: Vor- und Nachteile von <i>bspw. Erklärvideos/ Online-Quizen</i> hinterfragen 	<ul style="list-style-type: none"> - kriteriengeleitete Evaluation von erstellten Medienprodukten (<i>Märchenbuch etc.</i>) 	<ul style="list-style-type: none"> - Wie lerne ich es, richtig zu recherchieren? Welche Quellen sind vertrauenswürdig?
6. Problemlösen und Modellieren			

Jahrgangstufe 3/ 4:

Anmerkung: Die folgenden beispielhaften Inhalte sind **nicht ausschließlich** einer der sechs Kompetenzen zuzuordnen, vielmehr überschneiden sich die Unterrichtsinhalte häufig mit den unterschiedlichen Kompetenzen. Aufgrund der Übersichtlichkeit wurde jedoch zum jeweiligen Inhalt ein konkreter Schwerpunkt fokussiert.

	Mathematik	Deutsch	Sachunterricht
1. Bedienen und Anwenden	<ul style="list-style-type: none"> - Nutzung von Lernapps (<i>Blitzrechnen, Einmaleins etc.</i>) → enge Verzahnung von Lernapps mit internen Schulbüchern, <i>Mini&Max etc.</i> – iPad starten, ausmachen, Apps starten und schließen 	<ul style="list-style-type: none"> - Nutzung von Lernapps (<i>Zebra, Anton etc.</i>) - Pages (einfache Texte schreiben) - Dokumente erstellen 	<ul style="list-style-type: none"> - Erweiterung von Fachbegriffen, Vertiefung des korrekten Umgangs mit der Tastatur/ dem Browser (Befehle der Tastatur kennen und ausführen, unterschiedliche Browser verwenden) - Verwalten und Speichern von Dateien
2. Informieren und Recherchieren	<ul style="list-style-type: none"> - Über Erklärvideos spezifische Unterrichtsinhalte vertiefen (<i>Rechnen mit Überhang</i>) 	<ul style="list-style-type: none"> - Informationen für die Erstellung verschiedener Steckbriefe sammeln 	<ul style="list-style-type: none"> - Erlernen zielgenauer Recherchen: Anwendung von Kinder-Suchmaschinen (<i>Blinde Kuh, Frag Finn etc.</i>)
3. Kommunizieren und Kooperieren	<ul style="list-style-type: none"> - Erstellen von Mathematik-Aufgaben mit Quiz-Tools 	<ul style="list-style-type: none"> - Gruppenteilige Erarbeitung von Charakterisierungen zu einer ausgewählten Ganzschrift 	<ul style="list-style-type: none"> Thematische Intensivierung von Unterrichtsinhalten (→ <i>Gruppenarbeit zum Thema gesunde Ernährung- Erstellen von Ernährungsbüchern/Rezepten anhand von Pages/BookCreator</i>)
4. Produzieren und Präsentieren	<ul style="list-style-type: none"> - Visuelle Veranschaulichung des Einmaleins durch Fotografieren von Gegenständen 	<ul style="list-style-type: none"> - Erstellen eines sprechenden Wörterbuches anhand von Keynotes (<i>systematische Erweiterung des Wortschatzes</i>) - Erstellen von Hörbüchern (z.B. <i>Gruselgeschichten</i>) 	<ul style="list-style-type: none"> - Anhand der App iMovie Erklärvideos zum Thema <i>Sonnensystem</i> erstellen
5. Analysieren und Reflektieren	<ul style="list-style-type: none"> - Nutzung von Medien reflektieren: Vor- und Nachteile von bspw. Erklärvideos/ Online-Quizen hinterfragen 	<ul style="list-style-type: none"> - kriteriengeleitete Evaluation von erstellten Medienprodukten (<i>Charakterisierungen, Hörbücher etc.</i>) 	<ul style="list-style-type: none"> - Kritische Reflexion der Nutzung des Internets + Analyse vertraulicher Quellen - Vergleich + Reflexion von analogen und digitalen Medien
6. Problemlösen und Modellieren			