



Medienkonzept der Joachim-Neander-Schule



Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung/ Vorwort – Vision und Leitbild.....	3
2. Bestandsaufnahme und Ausstattungsbedarf	5
2.1 Technische Ausstattung und Organisation	5
2.2 Unterstützungsstrukturen – Service und Support.....	5
2.3 Kollegium	6
3. Unterrichtsentwicklung auf Grundlage des Medienkompetenzrahmens NRW	7
3.1 Ist-Zustand	7
3.2 Entwicklung.....	10
4. Kooperationen/ Vernetzungsmöglichkeiten.....	12
5. Fortbildungsbedarf	12
6. Prozessbeschreibung/ Evaluation	14
7. Anhang.....	15

1. Einleitung/ Vorwort – Vision und Leitbild

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 Bedienkompetenzen

- 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 sozial-verantwortlichen Umgangs

Gesellschaftlicher und schulischer Auftrag

Das „Lernen mit digitalen Medien“ stellt einen wesentlichen Bestandteil des Bildungsauftrags von Schulen und Lehrkräften dar. Die fortschreitende Digitalisierung prägt sowohl das berufliche als auch das private Leben. Digitale Endgeräte wie Smartphones und Tablets sowie das Internet sind fester Bestandteil des Alltags geworden und ermöglichen einen ständigen Zugang zu Informationen sowie vielfältige Kommunikationsmöglichkeiten.

Da die Digitalisierung Menschen aller Altersgruppen betrifft, ist es wichtig, bereits in der Schule einen bewussten und reflektierten Umgang mit Medien zu fördern. Durch eine gezielte pädagogische Begleitung können Kinder und Jugendliche die notwendigen Kompetenzen erwerben, um Medien kritisch zu bewerten und verantwortungsvoll in ihren Alltag einzubinden. Schulen haben daher die Aufgabe, Schülerinnen und Schüler auf die Anforderungen ihrer zukünftigen Lebens- und Arbeitswelt vorzubereiten.

Mit der Strategie „Bildung in der digitalen Welt“ aus dem Jahr 2016 hat die Kultusministerkonferenz (KMK) auf diese Entwicklungen reagiert. Aufbauend darauf wurden für Nordrhein-Westfalen im Medienkompetenzrahmen NRW verbindliche digitale Kompetenzen festgelegt, die als Grundlage für die schulische Bildungsarbeit dienen.

Rollenverständnis der Lehrkräfte

Lehrkräfte werden nicht mehr nur als Wissensvermittler gesehen, sondern vor allem als Lernbegleiter. Sie strukturieren Lernprozesse mit digitalen Medien, reflektieren diese kritisch und entwickeln sich selbst kontinuierlich weiter.

Zielsetzung der Joachim-Neander Schule

Unsere Schule wurde in den letzten Jahren mit neuen Medien ausgestattet. Dieses standortspezifische Medienkonzept zeigt eine Bestandsaufnahme und Planung des Einsatzes digitaler Medien im Schulalltag. Das Lernen mit Medien soll systematisch in Lernprozesse integriert werden damit die Schüler*innen Kenntnisse, Einsichten und Fertigkeiten erwerben, um den Herausforderungen einer von Medien geprägten Welt gerecht zu werden.

Wir sind der Ansicht, dass neben digitalen Geräten auch die analogen Medien nicht zu vernachlässigen sind. 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.

Dieses Konzept bildet eine Grundlage und versteht Medienbildung als fortlaufenden Prozess, der regelmäßig überprüft, reflektiert und weiterentwickelt werden muss.

2. Bestandsaufnahme und Ausstattungsbedarf

2.1 Technische Ausstattung und Organisation

Bestehende Ausstattung / <i>Optimierungsbedarf</i>	Geplante Ausstattung /Ausstattungsform	Bezüge zum pädagogischen Konzept / <i>Entwicklungsperspektiven</i>
Endgeräte - I-Pads: 277 für Schüler*innen 19 mit Tastatur-Case für Lehrkräfte 1 Admin-Tablet 70 weitere I-Pads - Laptops: 1 pro Klasse > 12 Geräte 1 MacBook Air13 für die IT-Organisation - Computer: 2 Geräte im Lehrerzimmer 3 Geräte für die Verwaltung - Weitere Geräte: Beamer Interaktive Tafeln/Whiteboard (13) Fernseher/ DVD-Player CD-Player	Jahrgangsstufen/ Kollegium 1:1 Verteilung der I-Pads an alle Schüler*innen der Klasse 2-4 (erforderliche Angleichung bei Veränderung der Klassenzahl) und Klasse 1 zur Lagerung in der Schule Regelmäßige Wartung erforderlich	Jedes Kind kann individuell an einem iPad arbeiten (1:1 Betreuung) Durchführung digitaler Diagnostik über Lernmax/Quop und Förderung durch individuelle Übungen Vor- und Nachbereitung von Konferenzen Visualisierung von Fortbildungsergebnissen
Hardwareinfrastruktur WLAN-Router	Verteilung im Schulgebäude	zuverlässigere Internetverbindungen für Endgeräte und interaktive Tafeln
Softwareinfrastruktur App Store Budget Verwaltungssoftware (Logineo NRW/ Messenger, LMS)	Kollegium	Schnellere Anschaffung von sinnvollen Apps für alle Endgeräte Anschaffung von Schullizenzen

➔ Vorhandene Apps, die im Unterricht u.a. eingesetzt werden s. Anhang.

Die jahrgangsbezogene Nutzung der iPads, die die Schüler*innen mit nach Hause nehmen, ist in Ausleihverträgen mit den Erziehungsberechtigten festgehalten.

2.2 Unterstützungsstrukturen – Service und Support

- DiB (Digitalisierungsbeauftragter): Herr Stergios Angelopoulos (strategische Planung, Zusammenarbeit mit dem Schulträger, Medienentwicklungsplan, iPad-Administration, Wartung, Support bei Hardwareproblemen)

- Medienbeauftragte: Frau Berit Ahrens (Medienentwicklungsplan, iPad-Administration, Wartung)
- Schulleitung: Herr Markus Birkmann, Frau Anja Tremer

2.3 Kollegium

Im Schulalltag zeigt sich, dass die **Kompetenzen** im Bereich der digitalen Medien unterschiedlich verteilt sind: Während die **Standardsoftware** von allen Lehrkräften weitgehend genutzt wird, kommen **komplexere Tools** nur bei einem Teil des Kollegiums zum Einsatz. Dies führt zu einem kontinuierlichen Austausch innerhalb des Teams, der durch gegenseitige Unterstützung gefördert wird. Diese Form des Wissensaustauschs ermöglicht es, die digitalen Kompetenzen im gesamten Kollegium stetig zu erweitern.

Um ein **einheitliches Vorgehen** sicherzustellen, gibt es klare **iPad-Regeln**, die die Nutzung von digitalen Geräten im Unterricht regeln. Zudem wird die LMS-Plattform (Learning Management System) konsequent genutzt, um Lernmaterialien und Aufgaben zentral bereitzustellen. **Schulinterne Kommunikationswege**, wie die **Dienstmail**, gewährleisten einen strukturierten Austausch zwischen den Lehrkräften und eine effektive Organisation des Schulbetriebs.

Das **Medienkonzept** der Schule wird nicht nur intern, sondern auch extern verbreitet: Es wird im Kollegium regelmäßig besprochen, auf **Elternabenden** vorgestellt und über die **Homepage** der Schule öffentlich zugänglich gemacht. So wird sichergestellt, dass alle Beteiligten – Lehrkräfte, Schüler:innen und Eltern – informiert sind und sich aktiv in die digitale Entwicklung der Schule einbringen können.

3. Unterrichtsentwicklung auf Grundlage des Medienkompetenzrahmens NRW

3.1 Ist-Zustand ¹

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. Zudem findet Medienbildung auch übergreifend in weiteren Fächern statt.

	Mathematik	Deutsch	Sachunterricht
1. Bedienen und Anwenden	- Nutzung von Lernapps (<i>Blitzrechnen, Einmalseins etc.</i>) → enge Verzahnung von Lernapps mit internen Schulbüchern, Flex u. Flo etc. - iPad starten, ausmachen, Apps starten und schließen	- Nutzung von Lernapps (<i>Zebra, Anton etc.</i>)	- Verzahnung von unterrichtlicher Praxis mit dem iPad: bspw. <i>Fotografieren von Frühblühern, Verkehrszeichen etc.</i> - Internet- ABC
2. Informieren und Recherchieren	- Über Erklärvideos spezifische Unterrichtsinhalte vertiefen (<i>Bündelungsverfahren etc.</i>)	- Recherche verschiedener Wortarten und Erstellen eines <i>Wortarten-Buches</i>	- Erlernen zielgenauer Recherchen: Anwendung von Kinder-Suchmaschinen (<i>Blinde Kuh, Frag Finn etc.</i>)
3. Kommunizieren und Kooperieren	- Erstellen von Mathematik-Aufgaben mit Quiz-Tools	-Gruppenteilige Erstellung eines Märchenbuches anhand von BookCreator/ Pages	Thematische Intensivierung von Unterrichtsinhalten (→ <i>Gruppenarbeit zum Thema Bauernhof, Erstellen unterschiedlicher Tierportfolios anhand von Pages/BookCreator</i>)
4. Produzieren und Präsentieren	- Geometrische Formen in der Umgebung fotografieren und bestimmen (Kamera)	- Gegenstände fotografieren, die den „Buchstaben der Woche“ beinhalten (Kamera) - Nachspuren von Buchstaben, Erlernen von Schreibrichtung, einfache syntaktische Konstruktionen anhand von Pages bilden	- Vertonung von Texten zur Förderung der Intonation/ Stimmmodulation
5. Analysieren und Reflektieren	- Nutzung von Medien reflektieren: Vor- und Nachteile von bspw. Erklärvideos/ Online-Quizen hinterfragen	- kriteriengeleitete Evaluation von erstellten Medienprodukten (<i>Märchenbuch etc.</i>)	- Wie lerne ich es, richtig zu recherchieren? Welche Quellen sind vertrauenswürdig?

¹ Medienkompetenzrahmen NRW: <https://medienkompetenzrahmen.nrw/> (zuletzt abgerufen 31.03.2026)

6. Problemlösen und Modellieren	- Algorithmen erkennen: Zauberdreiecke, Zahlenmauern > Muster in Apps erkennen	- Nutzung von (Kinder-)Suchmaschinen (z.B. Blinde Kuh, Frag Finn, Helles Köpfchen)	I-Pad als Hilfsmittel, Regeln zum Umgang mit digitalen Geräten (einheitliche Regeln)
--	--	--	--

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. Zudem findet Medienbildung auch übergreifend in weiteren Fächern statt.

	Mathematik	Deutsch	Sachunterricht
1. Bedienen und Anwenden	- Nutzung von Lernapps (<i>Blitzrechnen, Einmaleins etc.</i>) → enge Verzahnung von Lernapps mit internen Schulbüchern, Flex u. Flo etc. – iPad starten, ausmachen, Apps starten und schließen	- Nutzung von Lernapps (<i>Zebra, Anton etc.</i>)	- 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	- Über Erklärvideos spezifische Unterrichtsinhalte vertiefen (<i>Rechnen mit Überhang</i>)	- Informationen für die Erstellung verschiedener Steckbriefe sammeln	- Erlernen zielgenauer Recherchen: Anwendung von Kinder-Suchmaschinen (<i>Blinde Kuh, Frag Finn etc.</i>)
3. Kommunizieren und Kooperieren	- Erstellen von Mathematik-Aufgaben mit Quiz-Tools	- Gruppenteilige Erarbeitung von Charakterisierungen zu einer ausgewählten Ganzschrift	Thematische Intensivierung von Unterrichtsinhalten (→ <i>Gruppenarbeit zum Thema gesunde Ernährung- Erstellen von Ernährungsbüchern/Rezepten anhand von Pages/BookCreator</i>)
4. Produzieren und Präsentieren	- Visuelle Veranschaulichung des Einmaleins durch Fotografieren von Gegenständen	- Erstellen eines sprechenden Wörterbuches anhand von Keynotes (<i>systematische Erweiterung des Wortschatzes</i>) - Erstellen von Hörbüchern (z.B. <i>Gruselgeschichten</i>)	- Anhand der App iMovie Erklärvideos zum Thema <i>Sonnensystem</i> erstellen

5. Analysieren und Reflektieren	- Nutzung von Medien reflektieren: Vor- und Nachteile von bspw. Erklärvideos/ Online-Quizen hinterfragen	- kriteriengeleitete Evaluation von erstellen Medienprodukten (<i>Charakterisierungen, Hörbücher etc.</i>) - Meinungsbildung: interessengeleitete Themenverbreitung	- Kritische Reflexion der Nutzung des Internets + Analyse vertraulicher Quellen - Vergleich + Reflexion von analogen und digitalen Medien
6. Problemlösen und Modellieren	- Algorithmen erkennen & reflektieren: Tabellen/ Diagramme auswerten, auf den Alltag übertragen	- Ergebnisse von Kindersuchmaschinen vergleichen, bewerten und Rückschlüsse ziehen	- Programmieren (Coding for Tomorrow), erste Schritte mit Hilfe von Apps erlernen

3.2 Entwicklung

Zielperspektive – Wo wollen wir hin?

Die Joachim-Neander-Schule verfolgt das Ziel, digitale Medien nicht als Ersatz, sondern als Bereicherung und wertvolle Ergänzung im Unterricht zu integrieren. Es wird angestrebt, dass digitale Hilfsmittel genauso alltäglich eingesetzt werden wie traditionelle Schulbücher oder Stifte. Die Schüler:innen sollen die Schule mit einem fundierten Verständnis für den Umgang mit Medien verlassen, das sie zur kritischen Auseinandersetzung, kreativen Nutzung und aktiven Mitgestaltung einer zunehmend digitalisierten Welt befähigt.

Konkretisierung des Unterrichtsvorhabens:

Kurzfristig (1-2 Jahre)	Mittelfristig (3-5 Jahre)	Langfristig (+5 Jahre)
- o 1:1-Ausstattung mit iPads. - o Sicherstellung von stabiler WLAN-Infrastruktur und funktionierenden Druckern. - o Einführung verbindlicher Regeln zur Quellenarbeit und Mediennutzung in allen Fächern.	- o Systematische Einbindung digitaler Medien in allen Fächern anhand eines schulinternen Curriculums. - o Fächerübergreifende Projekte - o Entwicklung verbindlicher Standards je Jahrgangsstufe (z. B. Textproduktion ab Klasse 2, Präsentationen mit iPads ab Klasse 3, Rechercheprojekte ab Klasse 4).	- o Digitale Medien sind selbstverständlicher Bestandteil aller Unterrichtssituationen. - o Schüler:innen können digitale Werkzeuge reflektiert und produktiv einsetzen. - o Nachhaltige Verankerung von Medienbildung als Kulturtechnik auf Augenhöhe mit Lesen, Schreiben und Rechnen.

Unterricht neu denken – Mehrwert digitaler Medien

Digitale Medien bieten vielfältige Möglichkeiten, den Unterricht zu bereichern und zu verbessern. Sie ermöglichen eine **Individualisierung**, da Lern-Apps wie Anton oder Worksheet Go die Aufgaben flexibel an den jeweiligen Lernstand der Kinder anpassen. Dadurch können alle Schüler:innen auf ihrem eigenen Niveau arbeiten und sich in ihrem Tempo weiterentwickeln.

Zudem fördern digitale Werkzeuge die **Kooperation**: Schülerinnen und Schüler haben die Möglichkeit, in Echtzeit gemeinsam an Dokumenten oder Präsentationen zu arbeiten, was den Austausch und die Teamarbeit stärken.

Die **Kreativität** wird durch verschiedene Apps wie GarageBand, Stop Motion oder Clips angeregt, mit denen die Lernenden eigene Projekte entwickeln und ihre Ideen kreativ umsetzen können. Diese Werkzeuge eröffnen neue Wege für die gestalterische Entfaltung.

Authentizität wird durch die Integration von Internet-Recherche, Videochats mit Partnerklassen oder der Nutzung multimedialer Quellen erreicht. So können die Schüler:innen Inhalte mit realen Bezügen kennenlernen und in ihrem Kontext anwenden.

Schließlich fördert der Einsatz von digitalen Medien auch die **Reflexion**: Projekte zu Themen wie Fake News, Werbung oder Cybermobbing regen die Lernenden dazu an, kritisch zu denken und sich mit aktuellen, gesellschaftlich relevanten Fragestellungen auseinanderzusetzen.

BYOD-Modell

Der „Bring Your Own Device“ Ansatz für Lehrkräfte geht davon aus, dass alle Lehrkräfte eigene mobile Endgeräte (z. B. Laptops Tablets, Smartphones usw.) besitzen, die internetfähig sind. BYOD-Geräte sollen nach diesem Ansatz ins W-LAN der Schule eingebunden und so auch für den Unterricht nutzbar gemacht werden. Um diese Geräte in das WLAN der Joachim-Neander Schule einzubinden, erhält jede Lehrkraft ihre Zugangsdaten (Benutzername sowie Passwort) die personengebunden und für den pädagogischen Gebrauch bestimmt sind.

Warum wollen wir das BYOD Modell integrieren?

Die Nutzung der eigenen mobilen Endgeräte an der Joachim-Neander Schule,

- bietet die Möglichkeit an, den Unterricht auch in der Schule vorzubereiten
- ermöglicht den Lehrkräften ihre Geräte flexibel im Unterricht und ohne großen Aufwand einzusetzen
- fällt den Lehrkräften leichter, auch an komplizierten Inhalten zu arbeiten, da sie sich mit den Geräten auskennen
- fördert die digitalen Kompetenzen und motiviert die Lehrkräfte sich mit der Digitalisierung der Schule auseinanderzusetzen. So entsteht ein ständiger Austausch zwischen den Kollegen bezüglich des Umgangs mit digitalen Medien in und außerhalb der Schule
- ermöglicht Daten, die zum pädagogischen Zweck dienen direkt auf dem eigenen Gerät zu sichern und anzuwenden

- berücksichtigt das Lernen auf Distanz, in dem ein digitales Klassenzimmer in der Schule hergestellt werden kann, so dass auch weiterhin Unterricht angeboten werden kann

Diese Möglichkeiten haben wir durch eine Integration des BYOD-Modells erkannt, um die Digitalisierung an unserer Schule zu erweitern.

Natürlich wird auch aus Sicht der Schule gewünscht, dass die Lehrkräfte an sämtlichen internen sowie externen Fortbildungen im Bereich „Digitalisierung“ teilnehmen, um ihre digitalen Kompetenzen zu erweitern.

4. Kooperationen/ Vernetzungsmöglichkeiten

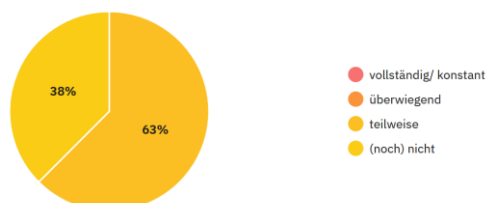
Festgelegte Elternabende zur Medienerziehung tragen zur Verankerung digitaler Bildung bei um die Verantwortung, die sowohl wir als Lehrende, als auch die Erziehungsberechtigten ihren Kindern gegenüber haben sie auf ein Leben in der digitalen Welt vorzubereiten.

Bestehende Kooperationen mit der Stadtbücherei Düsseldorf bzw. den Stadtteilbüchereien werden weiterhin unterstützt. Ebenso besteht eine kulturelle Vernetzung zum Schauspielhaus und anderen Kultureinrichtungen, die jahrgangsbezogen besucht werden. Die Besuche dort werden im Unterricht mit verschiedenen Zugängen erarbeitet und reflektiert.

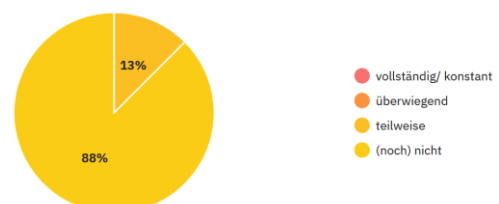
Das Media-Lab der Stadt Düsseldorf lädt regelmäßig zu Fortbildungen ein, die von unserem Kollegium selbst besucht werden oder bei dieser Expertise für eine interne Fortbildung ersucht wird (s.Fortbildung), z.B. zum Thema KI.

5. Fortbildungsbedarf²

Ich bereite meinen Unterricht mit dem iPad vor.

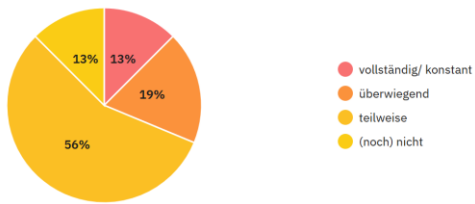


Ich drucke von meinem iPad aus.

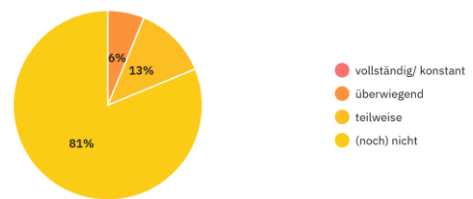


² Umfrage im Kollegium (durchgeführt im März 2026)

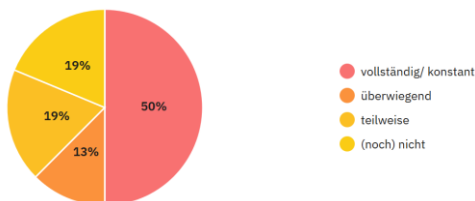
Ich nutze mein iPad im Unterricht mit der digitalen Tafel.



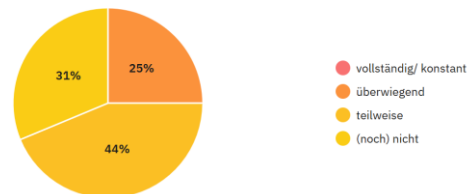
Ich arbeite am iPad mit dem digitalen Stift.



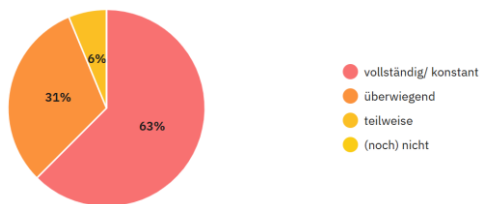
Ich habe mein iPad täglich dabei.



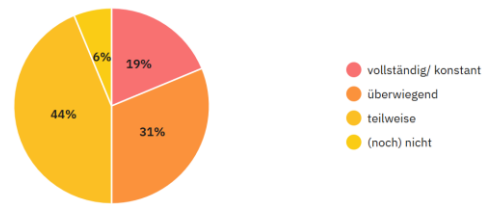
Ich bin, in Bezug auf meine Unterrichtsplanung, von analog auf digital umgestiegen.



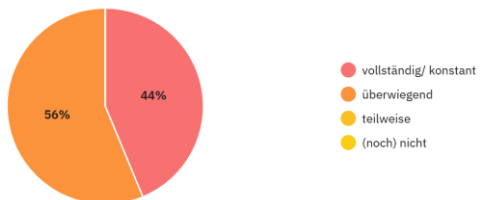
Ich benutze die digitale Tafel in meinem Unterricht.



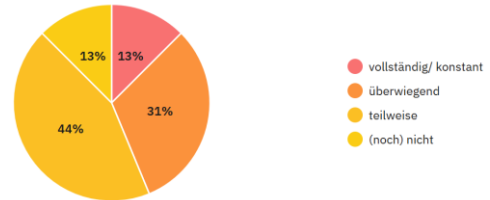
Ich fühle mich sicher im Umgang mit der digitalen Tafel.



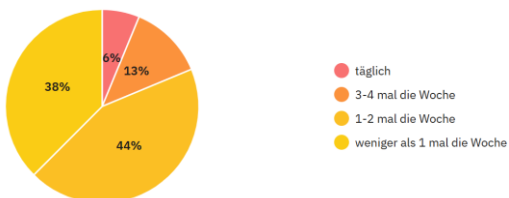
Ich kann Bilder/ Videos aufrufen und auf der digitalen Tafel zeigen.



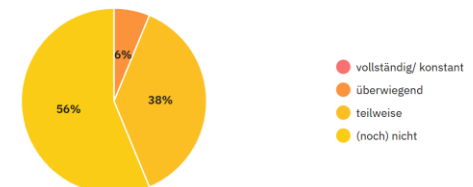
Ich benutze das digitale Unterrichtstool (Prowise Presenter).



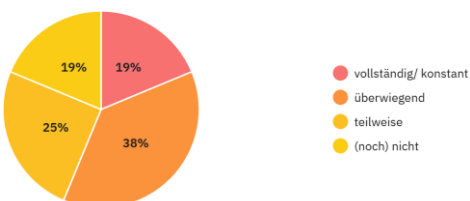
Meine Schüler/innen arbeiten mit dem iPad.



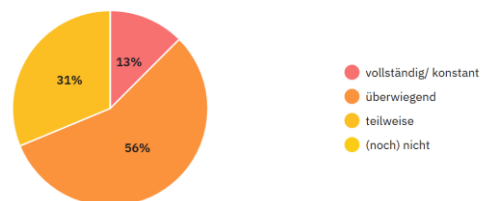
Meine Schüler/innen zeigen Ergebnisse von ihrem iPad auf der digitalen Tafel.



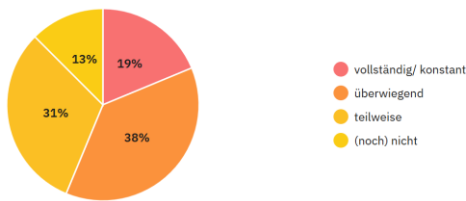
Wenn ich an meine digitalen Grenzen stoße, lege ich das iPad weg und arbeite analog weiter.



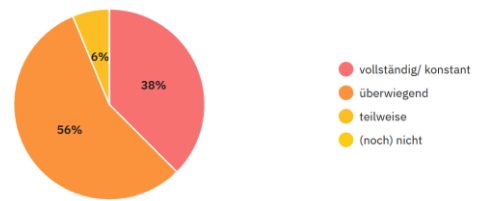
Wenn ich an meine digitalen Grenzen stoße, frage ich im Kollegium um Rat.



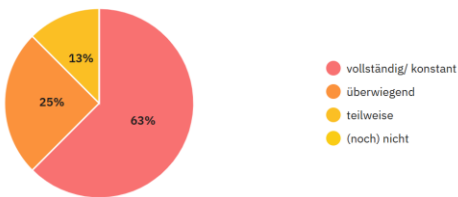
Wenn ich an meine digitalen Grenzen stoße, suche ich im Internet nach Lösungen.



An gemeinsamen inhaltlichen Kollegiumsfortbildungen zu bestimmten digitalen Themen bin ich sehr interessiert.



An Online Kursen, die meinen persönlichen Interessen entsprechen und, die ich zeitlich individuell abrufen kann, bin ich sehr interessiert.



Resultate/Ergebnisse der Umfragen:

Fast das gesamte Kollegium benutzt die digitale Tafel fortlaufend im täglichen Unterricht und die Hälfte fühlt sich bereits überwiegend sicher im Umgang mit dieser.

Dennoch sollte der Umgang mit der digitalen Tafel weiterhin geübt werden um eine allgemeine Sicherheit mit den digitalen Medien zu schaffen. Die Unterrichtsvorbereitung mit i-Pad sinnvoll verstärken und unterstützen sowie Möglichkeiten des digitalen Unterrichtstools der Tafel (Prowise) verbreiten.

Zudem ist eine Unterstützung bei Problemen und Schwierigkeiten in der Anwendung erwünscht und der Bedarf an flexiblen und individuellen Fortbildungen vorhanden.

6. Prozessbeschreibung/ Evaluation

Die Umsetzung und Weiterentwicklung der Medienbildung an der Schule erfolgt durch ein strategisches Vorgehen der Steuergruppe Medien. Die Fortschreibung des Medienkonzepts ist dabei fest in die regelmäßige Evaluation der Schulprogrammarbeit eingebunden.

Um eine breite Beteiligung sicherzustellen, werden alle relevanten Akteursgruppen in den Entwicklungsprozess einbezogen. Dies geschieht unter anderem durch die Mitwirkung der Elternvertretung, die Einholung von Schülerfeedback sowie den regelmäßigen Austausch mit den Lehrkräften. Informationen über aktuelle Entwicklungen und Maßnahmen werden transparent über die Schulhomepage, Konferenzen und Elternabende kommuniziert.

Zur Sicherung und Weiterentwicklung der Qualität wird das Medienkonzept im zweijährigen Rhythmus evaluiert. Grundlage hierfür bilden Befragungen, Rückmeldungen der Beteiligten sowie Auswertungen zur Nutzung digitaler Medien und Angebote.

Zu den nächsten Entwicklungsschritten zählen insbesondere der weitere Ausbau der digitalen Infrastruktur, die Einführung verbindlicher Standards für den Medieneinsatz, die kontinuierliche Fortbildung des Kollegiums sowie die Entwicklung eines schulinternen Curriculums zur Medienbildung.

7. Anhang

Apps	Anwendungen
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 Profi 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, nachzu-vertonen und mit zusätzlichen Features wie Beschriftungen oder Hintergrundmusik zu versehen.

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

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

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

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

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 interessenorientierte 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