

## Medienkonzept der GGS Hauptstraße

### Inhaltsverzeichnis

<b>1. Vorwort .....</b>	<b>2</b>
<b>2. Begründung und Ziele .....</b>	<b>2</b>
<b>3. Bedingungsfeld der Schule .....</b>	<b>3</b>
<b>4. Bestandsaufnahme.....</b>	<b>3</b>
3.1 Medien im Unterricht .....	3
3.2 Medien im Kollegium.....	6
3.3 Qualifikationen und Qualifizierung.....	7
<b>5. Bedarfsanalyse (in Bearbeitung) .....</b>	<b>7</b>

## 1. Vorwort

Die zunehmende Digitalisierung aller Lebensbereiche führt zu einem stetigen Wandel des Alltags der Menschen. Der Prozess prägt im zunehmenden Maße private Lebensbereiche, denn Smartphones und Tablets sind mit ihrer jederzeitigen Verfügbarkeit des Internets zum allgegenwärtigen Medium geworden. Die dabei zunehmende Präsenz und Relevanz von Medien in der Lebens- und Erfahrungswelt von Kindern und ihre Rolle in der Zukunft, ist dabei unbestritten. Bücher und Fernsehen werden von den Kindern ebenso genutzt wie Computerspiele, Tablets, Handys, Internet und soziale Plattformen. Das Spektrum der Medien, ihre Inhalte und Einsatzmöglichkeiten sind dabei vielfältig. Ein kompetenter und selbstbestimmter Umgang mit medialen Angeboten muss jedoch erst erlernt werden. Bereits Grundschulkinder müssen daher befähigt werden, digitale Medien selbstwirksam zu nutzen, aber auch ihre Risiken zu erkennen. Bildungseinrichtungen haben daher mitunter eine zentrale Verantwortung, Kinder bei ihrer Mediensozialisation zu begleiten und ihre Medienkompetenz zu fördern. Dabei gilt es insbesondere, sozial und ökonomisch benachteiligte Kinder zu unterstützen.

*„Da die Digitalisierung auch außerhalb der Schule alle Lebensbereiche – und in unterschiedliche Intensität alle Altersstufen umfasst, sollte das Lernen mit und über digitale Medien und Werkzeuge bereits in den Schulen (...) beginnen. Durch eine pädagogische Begleitung der Kinder und Jugendliche können sich frühzeitig Kompetenzen entwickeln, die eine kritische Reflexion in Bezug auf den Umgang mit Medien und über die digitale Welt ermöglichen. Ziel ist es u.a., sie in einer Gesellschaft, die sich im digitalen Wandel befindet, zu einem sicheren, kreativen und verantwortungsvollen Umgang mit Medien zu befähigen und neben einer umfassenden Medienkompetenz auch eine informatische Grundbildung zu vermitteln.“ (KMK 2017)*

## 2. Begründung und Ziele

Die Lebenswelt unserer SchülerInnen wird zunehmend von digitalen Medien geprägt. Der tägliche Umgang mit Ipad, Smartphones und Computern sowie die Nutzung sozialer Medien gehören zur ihrer alltäglichen Lebenswirklichkeit. Wir sehen es als unsere Aufgabe diese außerschulischen Erfahrungen auch im schulischen Kontext aufzugreifen und den Kindern einen verantwortungsvollen, sensiblen und kritischen Umgang mit digitalen Medien zu vermitteln. Für eine kompetente Nutzung sind für uns neben einem kritisch-reflektierenden Umgang auch Fähigkeiten bedeutsam, die zugleich einen kreativ-produktiven Umgang mit digitalen Medien ermöglichen.

Ganz konkret lassen sich für uns die folgenden Ziele im Umgang mit digitalen Medien an unserer Schule herausstellen:

1. Jedes Kind soll Zugang zu digitalen Medien haben und diese verantwortungsvoll nutzen können.
2. Jedes Kind soll die Fähigkeit erwerben, Medien kritisch zu hinterfragen und Informationen sachgerecht zu recherchieren.

3. Jedes Kind soll durch die Nutzung digitaler Werkzeuge in seiner Kreativität und Innovationsfähigkeit gestärkt werden.
4. Die Lehrkräfte sollen befähigt werden, digitale Medien effektiv im Unterricht einzusetzen und lernen, diese gezielt für das Erreichen unserer Unterrichtsziele einzusetzen.

Mit unserem Medienkonzept soll eine Bestandsaufnahme und ein Konzept über den Einsatz von digitalen Medien im Unterricht an der GGS Hauptstraße aufgezeigt werden. Daraus werden Ausstattungs- und Fortbildungsbedarfe für die nächsten Jahre abgeleitet.

### **3. Bedingungsfeld der Schule**

Die Gemeinschaftsgrundschule Hauptstraße liegt im Zentrum des Stadtteils Porz und ist eine für alle offene, inklusive Ganztagschule, welche das individuelle mit dem gemeinsamen Lernen verbindet. Die Vielfalt unserer SchülerInnen verstehen wir als Chance und versuchen die unterschiedlichen Heterogenitätsfacetten gewinnbringend für den Unterricht zu nutzen. Dabei verstehen wir Interkulturalität als Prinzip der Schul- und Unterrichtsentwicklung und als Querschnittsaufgabe aller Fächer. Das Eingehen auf kulturelle und soziale Bedingungen der SchülerInnen stellt für die GGS Hauptstraße ein zentrales Anliegen dar. Wir verstehen Schule als Ort der allseitigen Bildung, die den Kindern auch über den Unterricht hinaus kulturelle Erfahrungen ermöglicht, welche ihnen aufgrund häuslicher Rahmenbedingungen nicht zugänglich wären. Eine solche Bildung im Sinne kultureller und ästhetischer Erfahrungen in Bereichen von Musik und Literatur findet durch den musisch-literarischen Schwerpunkt der Schule (z.B. durch Autorenlesungen, Singunterricht und Streicherunterricht) aber auch durch außerschulische Kooperationspartner (z.B. Stadtbibliothek, Zooschule und Waldschule) für alle Kinder ihre Realisierung.

### **4. Bestandsaufnahme**

#### **3.1 Medien im Unterricht**

Insgesamt verfügt die GGS Hauptstraße über 196 SchülerInnen-Ipads. Aufgrund einer Schülerzahl von 365 Kindern wurde jeder Klassenstufe (4 Klassen pro Stufe) 64 Ipads zur Verfügung gestellt. Die Ipads sind in verschließbaren Ladewagen fest in einzelnen Klassenräumen installiert, stehen jedoch allen Klassen aus der Stufe je nach Bedarf zur Verfügung. Eine Zuteilung der Ipads auf die SchülerInnen erfolgt aktuell im Verhältnis 1:2. Über eine Ipad-Nummer sind immer 2 Kinder eines Jahrgangs einem Ipad fest zugeordnet. Für die Arbeit mit dem Ipad verfügt jede Klasse über 4 Kopfhörer.

Die Ipads werden zu Unterrichtsreihen, zur Förderung und Forderung, zur Differenzierung oder zur Freiarbeit genutzt. Im Rahmen unserer Möglichkeiten versuchen wir dabei, den

SchülerInnen die Medienkompetenzen aus dem Medienkompetenzrahmens NRW zu vermitteln.

1. BEDIENTEN UND ANWENDEN	2. INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN	3. KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN	4. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN	5. ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN	6. PROBLEMLÖSEN UND MODELLIEREN
<b>1.1 Medienausstattung (Hardware)</b> Medienausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen	<b>2.1 Informationsrecherche</b> Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden	<b>3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse</b> Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen	<b>4.1 Medienproduktion und Präsentation</b> Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen	<b>5.1 Medienanalyse</b> Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren	<b>6.1 Prinzipien der digitalen Welt</b> Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen
<b>1.2 Digitale Werkzeuge</b> Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen	<b>2.2 Informationsauswertung</b> Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten	<b>3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln</b> Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten	<b>4.2 Gestaltungsmittel</b> Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen	<b>5.2 Meinungsbildung</b> Die interessengeleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen	<b>6.2 Algorithmen erkennen</b> Algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten erkennen, nachvollziehen und reflektieren
<b>1.3 Datenorganisation</b> Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen; Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren	<b>2.3 Informationsbewertung</b> Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten	<b>3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft</b> Kommunikations- und Kooperationsprozesse im Sinne einer aktiven Teilhabe an der Gesellschaft gestalten und reflektieren; ethische Grundsätze sowie kulturell-gesellschaftliche Normen beachten	<b>4.3 Quelldokumentation</b> Standards der Quellangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden	<b>5.3 Identitätsbildung</b> Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen	<b>6.3 Modellieren und Programmieren</b> Probleme formalisiert beschreiben, Problemlösestrategien entwickeln und dazu eine strukturierte, algorithmische Sequenz planen; diese auch durch Programmieren umsetzen und die gefundene Lösungsstrategie beurteilen
<b>1.4 Datenschutz und Informationssicherheit</b> Verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten umgehen; Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten	<b>2.4 Informationskritik</b> Unangemessene und gefährdende Medieninhalte erkennen und hinsichtlich rechtlicher Grundlagen sowie gesellschaftlicher Normen und Werte einschätzen; Jugend- und Verbraucherschutz kennen und Hilfs- und Unterstützungsstrukturen nutzen	<b>3.4 Cybergewalt und -kriminalität</b> Persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und -kriminalität erkennen sowie Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten kennen und nutzen	<b>4.4 Rechtliche Grundlagen</b> Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- (u.a. des Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u.a. Lizenzen) überprüfen, bewerten und beachten	<b>5.4 Selbstregulierte Mediennutzung</b> Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen	<b>6.4 Bedeutung von Algorithmen</b> Einflüsse von Algorithmen und Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt beschreiben und reflektieren



Abbildung 1: Medienkompetenzrahmen NRW

Aktuell berücksichtigen wir die folgenden Kompetenzen und Teilbereiche des Medienkompetenzrahmens im Besonderen und setzen folgende Schwerpunkte (Tabelle wird fortlaufend erweitert):

1. Bedienen und Anwenden	2. Informieren und Recherchieren	3. Kommunizieren und Kooperieren
<b>1.1 Medienausstattung und Hardware</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>196 SchülerInnen Ipad (gesamt: 354 SchülerInnen)</li> <li>60 Kopfhörer mit mit Lightning-Anschluss (4 pro Klasse)</li> <li>SMART-Boards in allen Klassen- und Fachräumen</li> <li>26 LehrerInnen-Ipads + Tastatur</li> </ul>	<b>2.1 Informationsrecherche digital</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Frag Finn</li> <li>Helles Köpfchen</li> <li>Blinde Kuh</li> </ul>	<b>3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Nachrichten, Kommentare bei Logineo LMS</li> <li>Emails schreiben</li> <li>Videochats</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• 9 Computer (Windows)</li> <li>• 1 Beamer + HDMI Kabel</li> <li>• 1 Laptop</li> </ul>		
<b>1.2 Digitale Werkzeuge</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Präsentation/Bilder/Videos auf den SMART-Boards</li> <li>• Anton-App</li> <li>• Book Creator-App</li> <li>• Scratch Junior</li> <li>• GarageBand</li> </ul>	<b>2.2 Informationsauswertung</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Informationen für eine Präsentation (Plakat oder Book Creator) aufbereiten und miteinander vergleichen</li> </ul>	<b>3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln</b>
<b>2.2 Datenorganisation</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Airdrop</li> <li>• LOGINEO-LMS</li> </ul>	<b>2.3 Informationsbewertung</b>	<b>3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft</b>
<b>4. Produzieren und Präsentieren</b>	<b>5. Analysieren</b>	<b>6. Problemlösen und Modellieren</b>
<b>4.1 Medienproduktion und Präsentation</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Book Creator zu Themen im Sachunterricht, zur Buchvorstellung</li> <li>• Stop-Motion-Filme erstellen</li> <li>• Eigene Musik vertonen mit GarageBand</li> <li>• Texte verfassen mit Pages</li> </ul>	<b>5.1 Medienanalyse</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Einfluss von Werbung kennenlernen</li> </ul>	<b>6.1 Prinzipien der digitalen Welt</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• EVA-Prinzip (Eingabe, Verarbeitung, Ausgabe)</li> </ul>
<b>5.2 Gestaltungsmittel</b>	<b>5.2 Meinungsbildung</b>	<b>6.2 Algorithmen erkennen</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Algorithmen im eigenen Leben entdecken und beschreiben (z.B.</li> </ul>

		Händewaschen, Rezepte)
5.3 <b>Quellendokumentation</b>	5.3 <b>Identitätsbildung</b>	6.3 <b>Modellieren und Programmieren</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Scratch (eigene Projekte mit Scratch programmieren)</li> <li>Offline-Coding mit der Maus</li> </ul>
5.4 <b>Rechtliche Grundlagen</b>	5.4 <b>Selbstregulierte Mediennutzung</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Über das eigene Medienverhalten sprechen und dieses dokumentieren</li> </ul>	6.4 <b>Bedeutung von Algorithmen</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Die Bedeutung von Algorithmen im eigenen Leben erkennen</li> </ul>

### 3.2 Medien im Kollegium

Dem Lehrerkollegium stehen insgesamt 25 Endgeräte inklusive Tastatur und Ladekabel zur Verfügung. Darüber hinaus verfügt die Schule über 8 Windows-PCs, die fest in einer „Lehrerstation“ installiert sind. Die Schule verfügt zudem über einen Beamer mit HDMI-Anschluss und einen Laptop, der vom gesamten Schulkollegium genutzt werden kann.

Die digitalen Endgeräte kommen wie folgt zum Einsatz:

#### IPad-Einsatz/PC-Einsatz:

- Nutzung von LOGINEO NRW (Emails, schulinterne Datenbank, Kalender)
- Zeugnisse schreiben (SCHILD-WEB)
- AOSF und Förderpläne schreiben (Microsoft 365)
- Datenorganisation (Klassenmappe)
- Elternkommunikation (SchulApp, Emails)
- Erstellung von (digitalem) Unterrichtsmaterial (Worksheetcrafter, Powerpoint, Doceri Interactive Whiteboard)
- Unterrichtsassistent (Classroom-App)

#### Einsatz der weiteren digitalen Geräte:

- Beamer (Präsentation für Lehrer- und Schulkonferenzen, Präsentationen bei den Klassenstreicherkonzerten, Elterninformationsveranstaltungen)
- Laptop (aufgrund des HDMI-Anschlusses im Zusammenhang mit dem Beamer)

### 3.3 Qualifikationen und Qualifizierung

Durch die Arbeit mit den digitalen Tafeln setzen alle Lehrkräfte täglich digitale Medien im Unterricht ein. Das Kollegium hat dazu an einer Einweisung bzw. Schulung zum Einsatz der SMART-Boards teilgenommen. Zudem hat das gesamte Kollegium an einer internen Fortbildung zum Umgang mit Apps im Unterricht (Book Creator, GarageBand) und Datenverwaltung (Klassenmappe, Classroom-App) teilgenommen. Durch regelmäßige „Medienhappen“ tauscht sich das Kollegium über Unterrichtsideen und Erfahrungen zum Einsatz von Medien aus.

Die Digitalisierungs- und Medienbeauftragten (Carina Hormes, Lea Bodarwé) nehmen regelmäßig an Qualifizierungsmaßnahmen und Vernetzungsveranstaltungen teil.

**Qualifizierungsbedarf:** (in Bearbeitung)

## 5. Bedarfsanalyse (in Bearbeitung)

Dieses Medienkonzept soll sicherstellen, dass die Gemeinschaftsgrundschule GGS Hauptstraße eine zeitgemäße und umfassende Medienbildung bietet, um die Schülerinnen und Schüler bestmöglich auf die Anforderungen der digitalen Welt vorzubereiten. Basierend

auf der Bestandsaufnahme wird festgestellt, dass der Bedarf an digitalen Medien und Zubehör noch nicht gedeckt ist.

Es wird angestrebt, für jedes Kind ein eigenes iPad, Kopfhörer und iPad-Stifte bereitzustellen, um ein besser, auf die individuellen Bedürfnisse abgestimmtes Lernen zu ermöglichen (Feinmotorik, Konzentration). Zusätzlich wäre es erstrebenswert Kompetenzen im Bereich des Programmierens zusätzlich durch die CALLIOPE Mini, Bee-Bot/OzoBot-Bit, Wonder Workshop „Dash-Roboter“ oder LEGO EDUCATION/MINDSTORM zu fördern.

Im Bereich der schulischen Ausstattung wird auch der Bedarf an weiteren Beamer zur Präsentation bei Aufführungen, Informationsveranstaltungen und LehrerInnen-Fortbildungen identifiziert. Ein Multimediawagen würde das sichere Aufbewahren in verschiedenen Funktionsräumen (Aula, Lehrerzimmer) sicherstellen. Um die sichere Abwicklung bei der Präsentation zu ermöglichen, wären zudem passende Adapter für die Lehrerendgeräte erstrebenswert.

## **Literaturverzeichnis**

KMK (2017): Bildung in der digitalen Welt. Strategien der Kultusministerkonferenz. URL: [https://www.kmk.org/fileadmin/Dateien/pdf/PresseUndAktuelles/2018/Digitalstrategie\\_2017\\_mit\\_Weiterbildung.pdf](https://www.kmk.org/fileadmin/Dateien/pdf/PresseUndAktuelles/2018/Digitalstrategie_2017_mit_Weiterbildung.pdf) (Zugriff am 27.3.24)