

Bernhardusschule Gemeinschaftsgrundschule

Bernhardusplatz 6

59469 Ense

Tel. 02938/49370

bernhardusschule@web.de

Medienkonzept

der Bernhardusschule- Gemeinschaftsgrundschule der Gemeinde Ense 2020



Inhaltsverzeichnis

1. Leitbild und Ziele für die medienpädagogische Arbeit
2. Bestandsaufnahme
 - 2.1 Medienausstattung der Bernhardusschule
 - 2.1.1 Klassische Medien
 - 2.1.2 Neue Medien
 - 2.1.3 Software/Lizenzen
3. Kenntnisstand digitale Medien
 - 3.1 Kenntnisstand des Kollegiums
 - 3.2 Kenntnisstand der Schüler
4. Kompetenzrahmen
 - 4.1 Bedienen und Anwenden
 - 4.2 Informieren und Recherchieren
 - 4.3 Kommunizieren und Kooperieren
 - 4.3 Kommunizieren und Kooperieren
 - 4.4 Produzieren und Präsentieren
 - 4.5 Analysieren und Reflektieren
 - 4.6 Problemlösen und Modellieren
5. Ausstattungsbedarf der Bernhardusschule
6. Fortbildungsbedarf des Kollegium

1. Leitbild und Ziele für die medienpädagogische Arbeit

Die Förderung von Medienkompetenz ist eine wichtige Bildungsaufgabe in der heutigen Zeit. Sie umfasst sowohl traditionelle/klassische als auch digitale Medien.

Schüler sind in ihrem Alltag von einer Vielzahl von Medien sowie Informations- und Kommunikationstechniken umgeben. (siehe Kapitel 4)

Um sie für sich und den eigenen Bildungsprozess wirksam werden zu lassen, ergibt sich die Notwendigkeit sich mit diesen angebotenen Medien auseinanderzusetzen. Somit bezeichnet Medienkompetenz die Fähigkeit, angemessen mit Medien umzugehen, sie für den eigenen Lernprozess zu nutzen, selbsttätig problemorientiert mit ihnen zu arbeiten, aber auch gleichzeitig eine kritisch reflektierende Sichtweise einnehmen zu können.

Daher hat schulische Medienbildung als Ziel die Aufgabe, den Kindern einen dauerhaften, pädagogisch strukturierten und begleiteten Prozess der konstruktiven und kritischen Auseinandersetzung mit der Medienwelt zu vermitteln.

Die Bernhardusschule- Gemeinschaftsgrundschule Niederense leistet somit durch die Heranführung an den Umgang mit neuen Informationsmedien einen Beitrag zur Vorbereitung auf die Anforderungen ihrer Lebenswelt, schafft Grundlagen für die Arbeit in den weiterführenden Schulen und sensibilisiert die Schüler für Gefahren, die mit neuen Technologien und Informationsmedien einhergehen.

Der Einsatz von neuen Medien hat darüber hinaus auch eine positive Wirkung auf das Lernen und den Lernfortschritt in den einzelnen Fächern. Um Unterrichtsinhalte intensiver und anschaulicher bearbeiten zu können gehört beispielsweise die Beschaffung von Informationen aus dem Internet zu den im Unterricht bearbeiteten Themen.

Die an unserer Schule eingeführten Lehrwerke in den Fächern Deutsch, Mathematik und Englisch bieten eine das jeweilige Lehrwerk begleitende Lernsoftware an. Damit können auf spielerische Art und Weise Lerninhalte vertieft und geübt werden.

Die oben genannten Ziele unserer Schule stützen sich auf die Richtlinien und Lehrpläne für die Grundschule in NRW (2008) und den neuen Medienkompetenzrahmen/Medienpass NRW (2017), welcher sechs Kompetenzbereiche beinhaltet, die die Grundlage einer systematischen Förderung von Medienkompetenz im Fachunterricht aller Jahrgangsstufen bilden sollen (siehe Anhang).

2. Bestandsaufnahme

Um die Unterrichtsziele des Medienkompetenzrahmens (siehe Kapitel 1) erreichen zu können, besteht die Notwendigkeit einer entsprechenden Medienausstattung. Diese umfasst neben klassischen Medien, wie z.B. Büchern, die neuen Medien, wie z.B. Multimediageräte mit Internetzugang.

Mit der Bestandsaufnahme werden die technischen Gegebenheiten an unserer Schule aufgelistet. Für das Team bietet die folgende Tabelle damit einen Überblick und ist gleichzeitig Ausgangspunkt für den Ausstattungsbedarf.

2.1 Medienausstattung der Bernhardusschule

2.1.1 Klassische Medien

Medienart	Ort
Ganzschriften	Lehrerzimmer
Kinderliteratur	Bücherei „Leseinsel“ + Klassenräume, OGS/Betreuung
Schülerbücher + Begleithefte	Klassenräume/Kopierraum
Lehrerbücher + Begleithefte	Lehrerzimmer/Kopierraum
Fachbezogene CD´s + DVD´s	Lehrerzimmer+Fernsehchränke
Musik-CD´s	Lehrerzimmer, Klassenräume, Musikraum, OGS/Betreuung
Darstellende Medien	Pinnwände im Flur + in den Klassen, OGS/Betreuung

Medienart	Ort
Overheadprojektor	Obere und untere Etage
CD-Player	Klassenräume
Musikanlage mit Mikrophon	Sachunterrichtsraum

2.1.2 Neue Medien

Medienart	Ort
Laptops	Laptopwagen im Materialraum, Klassenräume, OGS/Betreuung
Computer	Verwaltungsbereich
Drucker	Verwaltungsbereich, OGS
Schüler-I-Pads	I-Pad-Koffer in Bücherei +Materialraum
Lehrer-I-Pads	Lehrerzimmer
Beamer (fest installiert)	Klassenräume obere Etage
Beamer (tragbar)	Lehrerzimmer

2.1.3 Software/Lizenzen

Programm	Beschreibung
Open Office	Textverarbeitung
Word 2013	Textverarbeitung
Easy Grade	Zeugnisprogramm
Antolin	Leseförderprogramm
Zahlenzorro	Mathematikförderprogramm
Lernwerkstatt Mühlacker	Deutsch, Mathematik, Sachunterricht etc.
Diverse Lernapps	Fächerbezogene Förderung

3. Kenntnisstand digitale Medien

3.1 Kenntnisstand des Kollegiums

Der Großteil der Kolleginnen benutzt privat Computer oder Laptops und ist mit der grundlegenden Bedienung sowie der Windows-Oberfläche vertraut. In Bezug auf die schulische PC-Ausstattung sind bei den meisten Kolleginnen Grundkompetenzen in den Bereichen Textverarbeitung, Internetnutzung, Bedienung der Lernprogramme vorhanden.

Mit Blick auf die neu angeschafften I-Pads hat das Kollegium an einer Einführung zur Nutzung der Deckenbeamer, AppleTV, Dokumentenkamera und I-Pads teilgenommen. Die erworbenen Kenntnisse werden teilweise im Unterricht bereits umgesetzt. Aufgrund noch bestehender Unsicherheiten gibt es in diesem Bereich noch weiteren Schulungsbedarf.

Zwei weitere Kolleginnen sind als Medienbeauftragte noch weiter ausgebildet und haben an Fortbildungen, wie „Medienpass NRW“ und „Schoolmanager und Zuludesk“ teilgenommen.

3.2 Kenntnisstand der Schüler

Schüler kommen sowohl mit unterschiedlichen Lernvoraussetzungen als auch mit unterschiedlichen Vorkenntnissen über den Gebrauch digitaler Medien in die Schule. Im Einzugsgebiet der Bernhardusschule verfügt die Mehrheit der Familien über ein mobiles Endgerät mit Internetanschluss. Es ist davon auszugehen, dass die meisten Kinder bereits über Grundkenntnisse verfügen.

Auch für unsere Schüler aller Klassenstufen ist der Umgang mit Handys und diversen Spielkonsolen sowie die Nutzung des Internets für verschiedene Zwecke zunehmend selbstverständlich geworden. Unsere Schule sieht sich hier besonders in der Pflicht, im Rahmen ihrer Möglichkeiten, über die rechtlichen Aspekte zu informieren und mit den Schülern Konsequenzen und Risiken falschen Handelns (siehe Kapitel 3) zu diskutieren

4. Kompetenzrahmen

4.1 Bedienen und Anwenden

Kompetenzerwartung	Umsetzung	Unterrichtsinhalte	1	2	3	4
Medienausstattung Schüler kennen die Medienausstattung, wählen diese aus, wenden sie reflektiert an und gehen mit dieser verantwortungsvoll um.	Laptop/I-Pad fachgerecht bedienen können	Lernwerkstatt und Antolin kennen und anwenden lernen	x	x		
	zielgerichtet zwischen klassischen und neuen Medien auswählen	Informationen für Plakate im Sachunterricht finden und die Medienauswahl reflektieren			x	x
	Nutzung der I-Pad Kamera	Fotorätsel	x			
	Drucker bedienen und Druckerfunktionen kennen	Eigene Dokumente in den verschiedenen Fächern ausdrucken können				
Digitale Werkzeuge Schüler kennen verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang wählen diese aus und setzen diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet ein.	Nutzung einer App im Kunstunterricht mit realistischen Zeichenwerkzeugen	Tayasui Sketches			x	x
Datenorganisation Schüler können Informationen und Daten sicher speichern, sie wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen; außerdem fassen die Schüler Informationen und Daten zusammen, organisieren diese und bewahren sie strukturiert auf.	eigene Dokumente (Word) abspeichern und Ordner anlegen	Textproduktion im Fach Deutsch, z.B. Geschichtenheft der Klasse, sowie Textproduktion im Sachunterricht, z.B. Tiersteckbriefe am Laptop				x
	Tabellen anlegen	Diagramme im Fach Mathematik Wortarten in Tabellen sortieren im Fach Deutsch		x	x	x

Datenschutz und Informationssicherheit Schüler gehen verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten um und beachten die Privatsphäre und die Informationssicherheit.	Rechtskunde-AG	Warnung vor Gefahren im Internet				x
	Internet-ABC	Bearbeiten von Kapitel 3.5 („Datenschutz - das bleibt privat“) in der PC-Stunde				x
	Apps-und Lernprogramme	Umgang mit persönlichen Nutzernamen und Kennwörtern	x	x	x	x

4.2 Informieren und Recherchieren

Kompetenzerwartung	Umsetzung	Unterrichtsinhalte	1	2	3	4
Informationsrecherche Schüler führen Informationsrecherchen zielgerichtet durch und wenden dabei Suchstrategien an.	Kindersuchmaschinen benutzen	fragFINN, blinde-Kuh, geolino, helles-koepfchen, kidsweb, Wissen macht ah, kinder.wdr.de, wdrmaus.		x	x	x
	Filmen Informationen entnehmen	Edmond, Sachunterricht (z.B. Weltall und Planeten, Brücke, Müll...), Englisch (Playway)	x	x	x	x
	Internet ABC	Bearbeiten von Kapitel 1.2 („Suchen und Finden im Internet“) in der PC-Stunde				x
	Bibliotheksangebote und Lexika	Nutzen des Inhaltsverzeichnisses			x	x
	Wörterbuch	„Mein FRESCH-Wörterbuch“ (Klett-Verlag)		x	x	x

Informationsauswertung Schüler filtern und strukturieren themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten, wandeln diese um und bereiten sie auf.	Tabellen in Word anlegen	Mathematik (z.B. Umfragen auswerten), Deutsch (z.B. Pro und Contra Argumente notieren)				x
	Hörspiele, Filme am PC und Tablet	Playway, Online Übungsportal der deutschen Verkehrswacht (www.die-radfahrausbildung.de)	x	x	x	x
	Kopieren von Informationen aus dem Internet	Texte und Bilder in eigene Texte/ Dokumente kopieren und einfügen			x	x
	Plakate erstellen	Gruppenarbeit/ Partnerarbeit im Sachunterricht (z.B. Nutz- und Heimtiere, Weltall und Planeten, Länder)		x	x	x
Informationsbewertung Schüler erkennen Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten und bewerten diese kritisch.	Kindernachrichten vergleichen	Bären-Blatt, Logo Kindernachrichten (Informationsgehalt, Wortwahl, Zielgruppe analysieren)			x	x
Informationskritik Schüler erkennen unangemessene und gefährdende Medieninhalte. Diese schätzen sie hinsichtlich rechtlicher Grundlagen sowie gesellschaftlicher Normen und Werte ein. Schüler kennen Jugend-und Verbraucherschutz und nutzen Hilfs-und Unterstützungsstrukturen.	Internet ABC	Bearbeiten von Kapitel 3.1 („Lügner und Betrüger im Internet“, Kapitel 3.3 („Werbung, Gewinnspiele und Einkauf“) in der PC-Stunde				x
	Rechtskunde AG	Gefahren bei In-App Käufen				x

4.3 Kommunizieren und Kooperieren

Kompetenzerwartung	Umsetzung	Unterrichtsinhalte	1	2	3	4
Kommunikations- und Kooperationsprozesse Schüler gestalten zielgerichtet mit digitalen Werkzeugen Kommunikations- und Kooperationsprozesse und teilen mediale Produkte und Informationen.	Nutzung der App „Book Creator“	Anlaute zu Bildern und Audiodateien einsprechen	x			
	Internet ABC	Bearbeiten von Kapitel 2.1 („E-Mail und Newsletter - Post für dich“) in der PC - Stunde				x
Kommunikations- und Kooperationsregeln Schüler kennen und formulieren Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation und halten diese ein.	Internet ABC	Bearbeiten von Kapitel 2.2 („Chatten und Texten – WhatsApp und mehr“) und 2.3 („Soziale Netzwerke – Facebook und Co.“) in der PC - Stunde				x
	Reflektierende Gespräche	Bei Bedarf Themen aufgreifen	x	x	x	x
Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft Schüler gestalten und reflektieren Kommunikations- und Kooperationsprozesse im Sinne einer aktiven Teilhabe an der Gesellschaft. Sie beachten ethische Grundsätze sowie kulturell-gesellschaftliche Normen.	Internet ABC	Bearbeiten von Kapitel 2.2 („Chatten und Texten – WhatsApp und mehr“) und 2.3 („Soziale Netzwerke – Facebook und Co.“) in der PC - Stunde				x
	Verschiedene Kommunikationsmedien	Kennen und Bewerten von E-Mail-Dienste, WhatsApp - Nachrichten, Massaging- Dienste				x
	Erzählkreis	Wöchentlicher Austausch über Erlebnisse unter Einhaltung der Kommunikationsregeln	x	x	x	x
	Klassenrat/ Ampelrunde	Wochenreflexion, positive und negative Erlebnisse/Ereignisse der Woche innerhalb der Klasse besprechen,	x	x	x	x

	Giraffensprache	Selbstständiges Klären von Konfliktsituationen mittels der Anwendung einer freundlichen, positiv, deutlich, verständlich formulierten Sprache in der Ich - Form		x	x	x
	Nonverbale Kommunikation	Einführung der „Halt-Stopp-Regel“ (Berger)	x	x	x	x
Cybergewalt und – kriminalität Schüler erkennen persönlich, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und – kriminalität. Sie kennen und nutzen Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten.	Internet ABC	Bearbeiten von Kapitel 3.4 („Cybermobbing – Kein Spaß!“) in der PC - Stunde				x
	Vertrauenspersonen	Ansprechen von Eltern, Lehrern, Mitschülern oder Freunden bei Problemen und Unsicherheiten	x	x	x	x
	Deeskalationstraining	Gefahren von Gerüchten und deren Verbreitung		x		

4.4 Produzieren und Präsentieren

Kompetenzerwartung	Umsetzung	Unterrichtsinhalte	1	2	3	4
Medienproduktion und Präsentation Schüler planen, gestalten und präsentieren adressatengerecht Medienprodukte. Sie kennen und nutzen Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens.	Erstellen von Medienprodukten	Plakate, Kameranutzung des iPads, für Fotos und Videos, Portfolio, Lapbooks, Abschlusszeitung der 4. Klässler, Klassentagebuch, Projektarbeit, Vorträge, Referate	x	x	x	x
	Nutzung von Apps	„green screen“, „stop motion Studio“,	x	x	x	x
	Nutzung von Word	Texte schreiben			x	x

Gestaltungsmittel Schüler kennen Gestaltungsmittel von Medienprodukten und wenden sie reflektiert an. Sie beurteilen diese hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht.	Museumsgang	Beurteilung von Schülerergebnissen mit Hilfe von Kriterien	x	x	x	x
	Dokumentenkamera / Stage	Schülerergebnisse präsentieren und beurteilen (z.B. Hausaufgaben, Heftführung, Arbeitsergebnisse)	x	x	x	x
Quellendokumentation Schüler kennen Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten und wenden diese an.	Für unsere Schule (Klasse 1-4) nicht relevant.					
Rechtliche Grundlagen Schüler überprüfen, bewerten und beachten rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- (u.a. des Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u.a. Lizenzen).	Internet ABC	Bearbeiten von Kapitel 4.1 („Text und Bild – kopieren und weitergeben“) und 4.2 („Filme, Videos und Musik - was ist erlaubt?“) in der PC - Stunde				x
	Rechtskunde AG	Aufklärung über rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- (u.a. des Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u.a. Lizenzen)				x

4.5 Analysieren und Reflektieren

Kompetenzerwartung	Umsetzung	Unterrichtsinhalte	1	2	3	4
Medienanalyse Schüler kennen, analysieren und reflektieren die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen.	Mediennutzung der Schüler	In der PC Stunde nach bekannten Medien fragen, Medienkonsum der Schüler gemeinsam analysieren und besprechen				x
	Unterschiedliche Medien bei Rechercheaufträgen und Präsentationen	In allen Unterrichtsfächern Medienangebote erkennen, nutzen, vergleichen und zielgerichtet einsetzen		x	x	x
Meinungsbildung Schüler erkennen die interessengeleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien und beurteilen diese in Bezug auf die Meinungsbildung.	Werbung	Werbung mit ihren stilistischen Merkmalen als eigenes Thema im Internet, in Zeitungen, im Fernsehen etc.			x	x
	Elternarbeit	Klassenpflegschaftsabend, Eltern über Risiken informieren und Alternativen aufzeigen (Informationsbroschüre „Wissen, wie es geht! Internet gemeinsam entdecken“ des MSB NRW; www.internet-abc.de/eltern)	x	x	x	x
Identitätsbildung Schüler erkennen und analysieren die Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung. Sie nutzen diese für die eigene Identitätsbildung.	Medientagebuch	Medientagebuch anlegen, den eigenen Medienkonsum dokumentieren (siehe Arbeitsblätter Methodenkatalog Medienzentrum des Kreises Soest)			x	x
	Medienfasten	Verzicht auf Smartphone, Laptop, Tablet, PC, Spielekonsolen für einen festgelegten Zeitraum, Reflexion des veränderten Freizeitverhaltens			x	x

Selbstregulierte Mediennutzung Schüler beschreiben und reflektieren kritisch Medien und ihre Wirkung. Sie regulieren selbstverantwortlich deren Nutzung und unterstützen andere bei ihrer Mediennutzung.	selbstorganisiertes Lernen	Selbstständige und zielgerichtete Nutzung von Lernsoftware, Lernspielen und Förderprogrammen (Antolin)		x	x	x
	Elternarbeit	Klassenpflegschaftsabend, Eltern über Risiken informieren und Alternativen aufzeigen (Informationsbroschüre „Wissen, wie es geht! Internet gemeinsam entdecken“ des MSB NRW; www.internet-abc.de/eltern)	x	x	x	x

4.6 Problemlösen und Modellieren

Kompetenzerwartung	Umsetzung	Unterrichtsinhalte	1	2	3	4
Prinzipien der digitalen Welt Schüler identifizieren, kennen, verstehen und nutzen bewusst grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt.	Digitale Alltagssituationen	Situationen aus der Umwelt bewusst wahrnehmen und analysieren (Einkaufen, Waage, Busticketautomat, Ampel...)	x	x	x	x
	Binärsystem	Dualsystem in Mathematik oder Sachunterricht (siehe Arbeitsblätter Methodenkatalog Medienzentrum des Kreises Soest)				x
Algorithmen erkennen Schüler erkennen, vollziehen nach und reflektieren algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten.	Programmierapps	Scratch jr.			x	x
	Rezepte, Anleitungen	Deutsch (Rezepte und Anleitungen schreiben)			x	x

Modellieren und Programmieren Schüler beschreiben formalisiert Probleme, entwickeln Problemlösestrategien und planen dazu eine strukturierte, algorithmische Sequenz. Sie setzen diese auch durch Programmieren um und beurteilen die gefundenen Lösungsstrategien.	Programmierapps	Scratch jr.			x	x
	Probleme beschreiben, Lösungsstrategien entwickeln	Informatik Biber , Känguru der Mathematik (Schülerwettbewerbe)			x	x
Bedeutung von Algorithmen Schüler beschreiben und reflektieren Einflüsse von Algorithmen und Auswirkungen der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt.	Scratch jr.	Programmierbefehle der Figuren beobachten, beschreiben, reflektieren, ggf. verändern und analysieren			x	x

5. Ausstattungsbedarf der Bernhardusschule

Medium	Anzahl	Voraussichtlicher Kostenbedarf brutto in Euro
Kopfhöreranschlussadapter für Apple	32	ca. 320,00 €
Kopfhörer für Laptops und I Pads	12 + 32	ca. 675,00 €
Mobile Laserdrucker in den Etagen (Wlan)	2	ca. 500,00 €
Deckenbeamer und Apple TV in den Räumen im Erdgeschoss	4	vorhanden, noch nicht installiert
Deckenbeamer und Apple TV in den Räumen im Lehrerzimmer	1	Angebot einholen?
Anschluss Deckenbeamer für Laptop	9	Angebot einholen?

6. Fortbildungsbedarf des Kollegiums

- Auffrischung zum Umgang mit I Pads und Einsatz im Unterrichtsalltag
- Apple TV (Bedienkompetenz)
- Einsatz der Dokumentenkamera
- Einsatz von Edmond
- Audio- und Videoschnitt
- Cybermobbing
- Einsatz von Apps im Unterricht (Auditorix, Trickfilmwerkstatt)