



Medienkonzept

(Stand Dezember 2019)

Inhaltsverzeichnis

1. Daten
2. Medienausstattung
 - 2.1. Bestandsaufnahme
 - 2.1.1 Bestandsaufnahme der digitalen Infrastruktur
 - 2.1.2 Bestandsaufnahme der Hard- und Software
 - 2.1.3 Bestandsaufnahme Kompetenzen
 - 2.1.4 Fortbildungsplanung
3. Medienerziehung
 - 3.1 Medienerziehung in der KGS Everhardstraße
 - 3.2 Entwicklungsziele der KGS Everhardstraße
4. Medienkompetenzrahmen
 - 4.1 Bedienen und Anwenden
 - 4.1.1 Medienausstattung (Hardware)
 - 4.1.2 Digitale Werkzeuge
 - 4.1.3 Datenorganisation
 - 4.1.4 Datenschutz und Informationssicherheit
 - 4.2 Informieren und Recherchieren
 - 4.2.1 Informationsrecherche
 - 4.2.2 Informationsauswertung
 - 4.2.3 Informationsbewertung
 - 4.2.4 Informationskritik
 - 4.3 Kommunizieren und Kooperieren
 - 4.3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse
 - 4.3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln
 - 4.3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft
 - 4.3.4 Cybergewalt und – kriminalität
 - 4.4 Produzieren und Präsentieren
 - 4.4.1 Medienproduktion und Präsentation
 - 4.4.2 Gestaltungsmittel
 - 4.4.3 Quellendokumentation
 - 4.4.4 Rechtliche Grundlagen
 - 4.5 Analysieren und Reflektieren
 - 4.5.1 Medienanalyse
 - 4.5.2 Meinungsbildung
 - 4.5.3 Identitätsbildung
 - 4.5.4 Selbstregulierte Mediennutzung
 - 4.6. Problemlösen und Modellieren

- 4.6.1 Prinzipien der digitalen Welt
- 4.6.2 Algorithmen erkennen
- 4.6.3 Modellieren und Programmieren
- 4.6.4 Bedeutung von Algorithmen

1. Daten

KGS Everhardstraße
Städtische Katholische Grundschule
Everhardstraße 60
50823 Köln

Schulleiterin: Sabine Matuschek
Konrektorin: Vera Fichtner
Internetadresse: <http://www.kgs-everhardstrasse.de/>
E-Mail: 111478@schule.nrw.de
Anzahl der Klassen: 8
Anzahl der Schüler: 219
Anzahl der Lehrkräfte: 13
Medienbeauftragte: Jenny Höhfeld, Sabine Matuschek

Die einzelne Schule soll entsprechend den pädagogischen Bedürfnissen und ausgehend von der bereits vorhandenen Ausstattung ein Medienkonzept aufstellen, das sich am Schulprogramm orientiert und auch ein schulspezifisches Qualifizierungskonzept enthält. Dem Schulträger kann dieses Konzept als Orientierungspunkt für seine Medienentwicklungsplanung dienen. (vgl. RdErl. d. Ministeriums für Schule, Wissenschaft und Forschung v. 08.03.2001 (ABl. NRW. 1 S. 98))

2. Medienausstattung

2.1 Bestandsaufnahme

2.1.1 Bestandsaufnahme der digitalen Infrastruktur

Es existiert eine ältere Verkabelung, CAS-Verkabelung ist beantragt. Die Klassenräume, der Computerraum sowie der pädagogische Rechner im Lehrerzimmer wurden im Februar 2019 auf Windows 10 migriert und mit dem Server bei netcologne vernetzt. WLAN gibt es noch nicht. Zwei Laptops können im Netzwerk per Kabel in den Räumen verwendet und mit den Beamern verbunden werden.

2.1.2 Bestandsaufnahme Hard- und Software

Alle Klassenräume haben eine Medienecke, wobei pro Stockwerk ein Klassenraum mit einem Schwarz-Weiß-Drucker ausgestattet ist. Im Teamraum ist eine Medienecke mit Drucker zu finden. Alle Rechner sind im Februar 2019 auf Windows 10 migriert worden. Die Medienecken (sowie der Computerraum mit 12 Rechnern und einem Farbdrucker) werden täglich genutzt. In der Bibliothek sowie im Musikraum mit Bühne hängt jeweils ein Beamer an der Decke. Diese sind 2018/ 2019 eingerichtet worden. Wir haben drei Notebooks sowie einen (älteren) Beamer zur mobilen Verfügung. Alle acht Klassen verfügen über einen Cd-Player und eine Bluetoothbox (Flip4). Zusätzlich gibt es zwei transportable High-Power-Verstärkersysteme. Standardmäßig verfügen wir über die von netcologne installierte Software wie z.B. Libre Office, Audacity. Für die Lernwerkstatt haben wir eine schuleigene Lizenz. Diese wird in den Klassen häufig benutzt.

2.1.3 Bestandsaufnahme Kompetenzen

Die Umsetzung des Medienkompetenzrahmens setzt voraus, dass sich die Lehrkräfte mit der digitalen Technik, deren Chancen und Risiken vertraut machen und hinsichtlich der Methodik und Didaktik fortbilden. Alle Kolleginnen verfügen über Grundlagenkenntnisse in Office Anwendungen wie WORD, können im Internet recherchieren und die hier verfügbaren Lernprogramme bedienen. Zudem nutzen wir die uCloud als Austauschplattform und für das Führen eines gemeinsamen Kalenders.

2.1.4 Fortbildungsplanung

Hinsichtlich der Umsetzung von Hörspiel- oder Trickfilmprojekten gibt es z.B. jedoch noch erhöhten Fortbildungsbedarf. Einzelne Kolleginnen nahmen bereits an Fortbildungsveranstaltungen teil, wie z.B. Nawitas, Digital Education Day, Besuch des Technischen Klassenzimmers. Unser Kollegium ist am Erwerb neuer Kenntnisse und dem Ausbau des bisherigen Wissens sehr interessiert. Folgende Fortbildungsbedarfe bestehen:

- Bedienkompetenz

- Recherche
- Nutzung von Medienecken in der freien Arbeit
- Umgang mit Tablets und Einsatz von Apps
- Audio- und Videoschnitt: Comics, Radiobeiträge und Filme mit der Klasse erstellen
- Welche Apps für die Grundschule?
- Nutzung der Angebote von Edmond
- Programmieren: Calliope, Dash, Lego WeDo

Sobald entschieden wurde, mit welcher onlinegebundenen Plattform (QsWiki, Logineo) das Kollegium künftig auch konzeptionell arbeiten wird, besteht in diesem Bereich Fortbildungsbedarf.

Unser Medienkonzept wird immer wieder überarbeitet und der Entwicklung angepasst. Um den Kindern die geforderten Kompetenzen vermitteln zu können, ist es notwendig, über eine zeitgemäße Ausstattung mit WLAN, digitalen Endgeräten (Activeboards, iPads, sowie Hard- und Software zu verfügen. (s. auch Punkt 3.1.)

3. Medienerziehung

„Bildung in der digitalen Welt“ – mit dieser Strategie haben sich 2016 alle Bundesländer in der Kultusministerkonferenz verpflichtet, digitale Bildung in den Schulen voranzutreiben. Nordrhein-Westfalen hat aus diesem Impuls heraus den Medienpass überarbeitet und den Medienkompetenzrahmen entwickelt. Dieser bildet nun die verbindliche Grundlage für Konzepte der Schul- und Unterrichtsentwicklung.

Dieses Kompetenzmodell umfasst insgesamt 24 Teilkompetenzen, die auf eine aufbauende Medienkompetenz entlang der Bildungskette ausgerichtet sind. Die einzelnen Teilkompetenzen lassen sich in sechs übergeordnete Kompetenzbereiche gliedern:

1. BEDIENEN UND ANWENDEN

... beschreibt die technische Fähigkeit, Medien sinnvoll einzusetzen und ist die Voraussetzung jeder aktiven und passiven Mediennutzung.

2. INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN

... umfasst die sinnvolle und zielgerichtete Auswahl von Quellen sowie die kritische Bewertung und Nutzung von Informationen.

3. KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN

... heißt, Regeln für eine sichere und zielgerichtete Kommunikation zu beherrschen und Medien verantwortlich zur Zusammenarbeit zu nutzen.

4. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN

... bedeutet, mediale Gestaltungsmöglichkeiten zu kennen und diese kreativ bei der Planung und Realisierung eines Medienproduktes einzusetzen.

5. ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN

... ist doppelt zu verstehen: Einerseits umfasst diese Kompetenz das Wissen um die Vielfalt der Medien, andererseits die kritische Auseinandersetzung mit Medienangeboten und dem eigenen Medienverhalten. Ziel der Reflexion ist es, zu einer selbstbestimmten und selbstregulierten Mediennutzung zu gelangen.

6. PROBLEMLÖSEN UND MODELLIEREN

... verankert eine informatische Grundbildung als elementaren Bestandteil im Bildungssystem. Neben Strategien zur Problemlösung werden Grundfertigkeiten im Programmieren vermittelt sowie die Einflüsse von Algorithmen und die Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt reflektiert.

Bei der Vermittlung der genannten Kompetenzbereiche werden inner- und außerschulische Lernorte mit einbezogen, um eine fächerübergreifende Grundlage für die Weiterentwicklung von Lehr-Lern-Prozessen zu schaffen.

(s. <https://medienkompetenzrahmen.nrw/medienkompetenzrahmen-nrw/>)

Die Förderung von Medienkompetenz umfasst sowohl traditionelle als auch digitale Medien. Ziel ist die fortlaufende Erweiterung der Medienkompetenz, also jener *Kenntnisse, Fähigkeiten und Fertigkeiten, die ein sachgerechtes, selbstbestimmtes, kreatives und sozial verantwortliches Handeln in der medial geprägten Lebenswelt ermöglichen* (Kultusministerkonferenz 2012, S. 3). Die Medienbildung erhält in den Richtlinien für die Grundschule einen hohen Stellenwert: *Die elektronischen Informations- und Kommunikationstechnologien sind ebenso wie die traditionellen Medien Hilfsmittel des Lernens und Gegenstand des Unterrichts. Der Unterricht in der Grundschule vermittelt den Kindern eine Orientierung über wichtige Informationsmöglichkeiten und leitet sie an, vorhandene Informations- und Kommunikationsmedien sinnvoll zu nutzen. Indem die Medien selbst zum Gegenstand der Arbeit im Unterricht werden, erfahren die Schülerinnen und Schüler Möglichkeiten und Beschränkungen einer durch Medien geprägten Lebenswirklichkeit. Die systematische Arbeit mit Medien trägt dazu bei, die Medienkompetenz der Schülerinnen und Schüler zu entwickeln.* (Richtlinien und Lehrpläne für die Grundschule in Nordrhein-Westfalen 2008, S. 15, 4.6 Medien).

3.1 Medienerziehung an der KGS Everhardstraße

In der Medienerziehung nutzen wir Printmedien, audio-visuelle Medien und den Computer. Als Teil einer integrativen Medienerziehung bieten sich bislang folgende Erschließungsmethoden an: szenisches Spiel, die Erarbeitung eines Theaterstückes, eines Hörspiels und Schreiben freier Texte, Recherche im Sachunterricht. Die Bücherei wird täglich zur Ausleihe genutzt. Im Leseclub werden thematische Lapbooks, Buchbesprechungen erarbeitet. Ergänzend zu den Themen des Lehrwerks und des Bestandes der Bücherei wird das Lehrmittelangebot stetig erweitert, z.B. durch angepasste Lernwerkstätten und andere ergänzende Materialien. Das Kollegium hat im Folgenden unterrichtliche Möglichkeiten erarbeitet, mit denen die Ziele des Medienkompetenzrahmens erreicht werden können. Hierbei ist zu beachten, dass diese jeweils eine Auswahl für die Umsetzung der Teilkompetenzen darstellen. Bisher kann der Medienkompetenzrahmen jedoch aufgrund fehlender technischer Ausstattung nicht in diesem Umfang erfüllt werden.

3.2 Entwicklungsziele der KGS Everhardstraße

- Umsetzung eines Medienkonzeptes auf der Grundlage des Medienkompetenzrahmens des Landes NRW
- Lehr- und Lernkonzept zur Vermittlung von Medienkompetenz
- Folgende Entwicklungsziele werden in diesem Zusammenhang angestrebt:
Fortbildung und Qualifizierung der Lehrkräfte hinsichtlich des Einsatzes digitaler Technologien im (Fach-) Unterricht, z.B. Coding, Einsatz von Minicomputern (Calliope), Nutzung digitaler Medien im Unterricht (z.B. Dokumentation, Präsentation, Recherche usw.)
- Langfristig: Entwicklung eines Konzeptes für Selbstlernphasen (Einrichtung eines Selbstlernzentrums, Einsatz von digitalen Medien in individuellen Lernplänen)

4. Medienkompetenzrahmen

4.1. Bedienen und Anwenden

4.1.1 Medienausstattung (Hardware)

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

Mathematik:

Die SuS kennen den PC und Bestandteile: Computer ein- und ausschalten (Tastatur), Drucker, Login ist für alle Kinder der Klasse eingerichtet, Video und Fotokamera vorhanden

Die SuS programmieren Foto- Videokamera, Calliopes, Lego WeDo 2.0 –Roboter wie Dash (Kinderuni/ Stadtbücherei), nutzen das Mikrofon für Tonaufnahmen.

Deutsch:

SuS lernen die Klassenbibliothek und die Schulbibliothek kennen.

Sie wählen Bücher und Zeitschriften altersgemäß und interessenbezogen aus.

Sie ordnen Bücher den richtigen Kategorien zu.

SuS lernen den Computer und seine Bestandteile kennen. Sie kennen die Begriffe Rechner, Bildschirm, Tastatur, Maus...

Sie können den Computer zur Nutzung vorbereiten (hochfahren, einloggen,...) und die Arbeit daran beenden (speichern, ausloggen).

SuS tippen altersangemessen auf der Tastatur.

SuS lernen das Tablet und seine Nutzungsmöglichkeiten kennen und wenden diese an.

SuS lernen digitale Aufnahmegeräte und deren Nutzungsmöglichkeiten kennen und anwenden.

SuS erlernen den Umgang mit Digitalkameras.

SuS wählen das jeweils geeignete Medium für ihre Arbeit aus.

Sachunterricht:

Die SuS kennen verschiedene Medienausstattungen (PC, Bücher, Zeitschriften, Zeitungen) und wählen diese bewusst zur Unterhaltung und Informationsbeschaffung aus.

Die SuS wissen, wie man einen Computer ein- und ausschaltet, die Maus und die Tastatur benutzt.

Die SuS wissen, wie ein Login- Vorgang funktioniert (Name und Passwort).

Die SuS wissen, wie man einen Kopfhörer anschließt und einen Druckvorgang startet.

Die SuS kennen verschiedenen Medienausstattungen (PC, digitale Foto- und Filmgeräte, Tablets, interaktive Boards, Bücher, Zeitschriften, Zeitungen) und wählen diese bewusst zur Unterhaltung und Informationsbeschaffung aus.

Englisch:

Die SuS nutzen verschiedene Medien (PC im Klassenraum oder im PC-Raum, digitale Fotoapparate und Filmgeräte, Tablets, interaktive Boards, Bücher, "Ting-Stifte" und Easy Speaker) und wählen diese nach Bedarf aus.

4.1.2 Digitale Werkzeuge

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

Mathematik:

Die SUS können sich einloggen und nutzen Lernprogramm zum Üben: Lernwerkstatt im Bereich Mathematik, Taschenrechnerfunktion am Computer nutzen, speichern, abrufen können, Tabellen anlegen

Die SUS nutzen die Stadtbücherei Köln, um Mint- Themen einzusetzen z.B. Roberta, IQ-Puzzle, Coding- Spiele, virtuelle Realität zum Ausleihen und Ausprobieren, GPS Geräte um Wege zu finden.

Algorithmen im Mathematikunterricht: Die SUS lernen Abfolgen kennen und nutzen diese.

Deutsch:

SuS machen einen Medienführerschein.

SuS lernen (für Kinder geeignete) Suchmaschinen kennen.

(SuS werden über die Gefahren des Internets und der sozialen Netzwerke aufgeklärt.)

SuS benutzen das Lehrwerk (Tinto) digital.

SuS fotografieren mit der Digitalkamera und drehen kurze Filmsequenzen.

SuS arbeiten mit Antolin.

SuS arbeiten mit der Lernwerkstatt.

SuS arbeiten mit Leseludi.

Sachunterricht:

Die SuS wenden Basisfunktionen des Internets an (Angabe vollständiger Adressen, Nutzung von Links, Suchmaschinen).

Die SuS kennen altersgemäße Internetseiten und nutzen sie.

Die SuS arbeiten am PC mit Textverarbeitungsprogrammen (z.B. Rechtschreibhilfe, Formatierungen, Tabellen, Einfügen von Grafiken) und Lern- und Übungsprogrammen (z.B. Lernwerkstatt).

Die SuS nutzen Foto- und Filmgeräte zur Dokumentation und Präsentation von Ist-Zuständen, Lernfortschritten, Veränderungen und Lernergebnissen (z.B. Umweltverschmutzung auf dem Schulhof/Umgebung, Umfragen).

Die SuS nutzen Tablets zur individuellen Recherche, in individuellen Lernprozessen und zur Präsentation von Lernfortschritten und Lernergebnissen (z.B. Powerpoint).

Englisch:

Im Unterricht kommt altersspezifische Lern- und Übungssoftware zum Einsatz („Lernwerkstatt“ oder „Sally“ ab Klasse 1 mit Interaktiven Tafelbildern und mit Vokabel-Trainings-App). Daneben arbeiten die Schülerinnen und Schüler im Verlauf ihrer Schulzeit mit Standardanwendungen zur Textverarbeitung, Präsentation, Bildbearbeitung, mit Ton- und Videoschnitt. Dabei nutzen die SuS zum Beispiel Foto- und Filmgeräte zur Dokumentation und Präsentation von zuvor erarbeiteten Standbildern und Rollenspielen bzw. von kleinen Dialog-Geschichten.

Die SuS lernen zunehmend, komplexere Aufgaben mit den jeweils angemessenen Werkzeugen zu lösen.

4.1.3 Datenorganisation

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

Bei der Nutzung des Computerraumes werden den Schülerinnen und Schülern die Grundlagen der Dateioorganisation vermittelt.

Die SuS können Dateordner anlegen und abspeichern, nutzen Passwörter und können sicher damit umgehen.

Die SuS speichern erarbeitete Inhalte (Open Office) als Datei und nutzen dieses zur Weiterarbeit.

Die SuS speichern Dokumente unter ihrem Namen auf dem Computer und finden diese wieder.

Die SuS legen Ordner auf ihrem Account an und finden Dokumente wieder.

Die SuS lernen die Cloud kennen und können Daten und Informationen anlegen, wiederfinden, suchen und abrufen.

Die SuS arbeiten durch die Cloud gleichzeitig an einem gemeinsamen Projekt (z.B. Schülerzeitung, Wikinger, Wale) und legen gemeinsame Ordner an, auf die verschiedene Schüler zugreifen können (z.B. Sammlung von Geschichten über die Schulzeit bei der Erstellung eines Abschlussbuches).

4.1.4 Datenschutz und Informationssicherheit

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

Mit dem Schuleintritt erhalten die Schülerinnen und Schüler der KGS Everhardstraße persönliche LogIns und Kennwörter. Mit diesen können sie sich in Klasse 1 und 2 angeleitet und ab Klasse 3 und 4 zunehmend selbstständig an Arbeitsplätzen anmelden und dort vorhandene Software nutzen. So können sie persönliche Ergebnisse speichern und darauf zurückgreifen (in Englisch je nach Sprachstand).

An der KGS Everhardstraße wird ein Elternbrief zu Datenschutz und Veröffentlichungen ausgegeben.

Die SuS nutzen ihren Account mit Anmeldedaten und geben Anmeldedaten nicht weiter (PC, Antolin, Leseludi). Die SuS kennen die Gefahren im Umgang mit persönlichen Daten und geben keine persönlichen Daten und Informationen über sich und andere heraus.

4.2. Informieren und Recherchieren

4.2.1 Informationsrecherche

Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden

SuS nutzen Kinderseiten im Internet für Suchaufträge.

Die SuS nutzen die Stadtbücherei und das Angebot des Kinder Science Lab der Uni Köln.

SuS können themenbezogen im Internet recherchieren.

SuS suchen passenden Lesestoff.

SuS finden Bilder im Internet, die sie kostenfrei und legal nutzen dürfen.

SuS kennen Kindersuchmaschinen.

Sachunterricht:

Die SuS formulieren ihren Wissensbedarf (gezielte Fragen, Vorwissen, Mind Map, Fragebogen erstellen).

Die SuS kennen und nutzen verschiedene Quellen in digitaler und nicht-digitaler Form (z.B. Bücher, Stadtbibliothek, Fotos, Ton- und Filmdokumente, ...) zur Informationsbeschaffung und wählen diese nutzungsbedingt aus (z.B. Thema Früher-Heute, Nutzung von Archiven, Fotos und Aufnahmen).

Die SuS recherchieren unter Anleitung zielgerichtet in altersgemäßen Lexika, Kindersuchmaschinen und Bibliotheksangeboten (z.B. Frag Finn, Blinde Kuh, Kids Web, Hamsterkiste, Clixmix, Lehrwerkseiten).

Die SuS nutzen digitale Medien um individuell Informationen zu einem Thema zu sammeln (z.B. Thema Umweltschutz, Wasser, Energie, Luft,...).

Englisch:

Die SuS kennen und nutzen verschiedene Quellen in digitaler und nicht-digitaler Form (z.B. Bücher, Fotos, Ton- und Filmdokumente) zur Informationsbeschaffung (z.B. Thema Australien, Weihnachten in englischsprachigen Ländern, Schulen in fernen Ländern u.v.m.).

Die SuS recherchieren unter Anleitung zu Themen im Englischunterricht zielgerichtet in Kindersuchmaschinen (z.B. Frag-Finn, Blinde-Kuh und auf Lehrwerkseiten).

4.2.2 Informationsauswertung

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

Die SuS erkennen den Unterschied zwischen Informations- und Werbebeiträgen.

Die SuS entnehmen Medien gezielt Informationen zu einem Thema (z.B. Nutzung von Ressourcen), erproben den sparsamen Umgang mit ihnen (Wasser, Strom) und geben die Informationen strukturiert und gefiltert wieder (z.B. als Lernplakat, Erklärfilm, Powerpoint).

Englisch:

Die SuS nutzen neben dem Schülerlehrmaterial (Pupils Book, Activity Book) das Angebot von Informations- und Unterhaltungsfilm (DVD) und Audio-CDs zum Schulbuch aktiv, überprüfen ihren Sprachstand und äußern sich zu den Inhalten. Sie tragen je nachdem Inhalte zusammen und vergleichen diese.

So legen sie Wörtersammlungen an und strukturieren ihren englischen Sprachschatz (z.B. MindMap, Themenplakat oder Portfolio).

4.2.3 Informationsbewertung

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

SuS geben ein Feedback und präsentieren Gelerntes.

Die SuS entnehmen dem Internet Informationen und Daten und prüfen und bewerten ihre Quellen auf Datenechtheit – Wahrheitsgehalt.

Die SuS erkennen die Absicht hinter Werbe- und Informationsbeiträgen und bilden sich eine eigene Meinung zu diesen.

Die SuS unterscheiden zwischen Informations- und Werbeträgern.

Die SuS setzen sich kritisch mit Informations- und Werbebeiträgen auseinander (Zeitungen, Homepages, Internetseiten, Radio- Fernsehbeiträge = Wissenssendungen, Werbung, Nachrichten).

Die SuS erarbeiten Umgangsformen zu Unterhaltungsmedien.

Die SuS untersuchen kritisch Angebote der Unterhaltungs- und Informationsmedien und begründen Regeln zum sinnvollen Umgang mit ihnen (z.B. persönliche Digitalzeiten, Bewertung von Spielen, Altersangaben,...).

Die SuS wählen teilweise selbst ihre Informationsquellen und nutzen dabei die ergänzenden Hinweise der Lehrwerke im Fachunterricht.

4.2.4 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

SuS nutzen Kinderseiten und halten sich an Empfehlungen und kennen mögliche Gefahren. SuS wissen, dass es in Chats, Social Media, Online Spielen Unbekannte gibt, die eine Gefahr für sie darstellen können (Aufklärung z.B. durch die Reihe "Elli Online")

SuS lernen, wie sie sich möglichst gefahrlos im Internet bewegen können.

Die SuS diskutieren die Auswirkung unangemessener und gefährdender Inhalte hinsichtlich gesellschaftlicher Normen (z.B. Gewaltvideos) und bewerten diese kritisch.

Die SuS kennen die wichtigsten rechtlichen Grundlagen zum Jugend- und Verbraucherschutz.

Die SuS kennen und nutzen Hilfs- und Unterstützungsstrukturen.

4.3. Kommunizieren und Kooperieren

4.3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse

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

Die SuS führen verschiedene Arbeitsergebnisse zu einem gemeinsamen digitalen Produkt zusammen z.B. Wegeplan, Tabellen für den Stadtteil, Rechengeschichten.

Sie kennen und teilen Informationen per E-Mail (evtl. SMS, Messaging Dienste oder Videochats).

SuS lernen digitale Kommunikationsmittel kennen (z.B. „Messenger“, „Chatroom“, „E-Mail“).

SuS erfahren, was ein soziales Netzwerk ist.

SuS lernen das Smartphone als zentrales Informations- und Kommunikationsmodell kennen

Die SuS kennen unterschiedliche Möglichkeiten der digitalen Kommunikation und beschreiben und reflektieren ihr eigenes Kommunikationsverhalten (z.B. Telefon, SMS, Chat).

Die SuS führen ein Medientagebuch und analysieren und reflektieren ihren Umgang mit Medien.

Die SuS erstellen Tabellen über Nutzung von Kommunikationswegen.

Die SuS wenden altersgemäße Möglichkeiten der Online-Kommunikation an (z.B. e-Mail an Kinder über Mailprogramm, Lernwerkstatt, Schreiblabor, Antolin).

Die SuS gestalten mit digitalen Werkzeugen (z.B. Tablet) gemeinsam Projekte (z.B. Vergleich alter und neuer Medien) und teilen bzw. präsentieren diese (z.B. auf der Schul-Homepage und bei Projekt-Präsentationen).

Die SuS gestalten mit digitalen Werkzeugen (z.B. Tablet) Unterrichtsprojekte (z.B. Rollenspiele, Trickfilme, Collagen) und teilen bzw. präsentieren diese (z.B. auf der Schulhomepage und bei Projekt-Präsentationen).

4.3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln

Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten

SuS erfahren, worauf man bei der Nutzung sozialer Netzwerke und digitaler Kommunikationsmittel achten sollte.

Die SuS entwickeln Regeln und Empfehlungen für eine sichere Kommunikation im Internet.

Die SuS beschreiben Anderen eigene Beobachtungen, Einschätzungen, und Überlegungen zu den verschiedenen Formen der digitalen Kommunikation.

Die SuS reflektieren ihr eigenes Handeln und ziehen Konsequenzen.

Die SuS erarbeiten wichtige Verhaltensweisen (Regeln und Empfehlungen) im Umgang mit Medien und dokumentieren diese (z.B. Passwörter, Datenschutz, Zugangsdaten) in Form von Regelplakaten, Computerpass.

Die SuS entwickeln Verantwortungsbewusstsein für ihr eigenes Handeln (z.B. gemeinsame Reflexion von Fehlverhalten).

Die SuS wenden die Erfahrungen aus Dialogen und Sprachgelegenheiten in Partner- oder Gruppenarbeit (Meeting Point/Chat Point) mit wechselnden Partnern nach Regeln auch in der digitalen Kommunikation an.

Die SuS sollen am Ende Klasse 4 digitale Kommunikationswege kennen, entwickeln Regeln des Umgangs für eine sichere, an ethischen Grundsätzen und kulturell gesellschaftlichen Normen orientierte Kommunikation und beachten diese, auch bezogen auf angehängte Foto- Videodateien.

4.3.3 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

SuS reflektieren die Smartphonennutzung in ihrer Umwelt und werden für einen verantwortungsvollen Umgang mit dem Smartphone sensibilisiert.

Die SuS untersuchen kritisch die Angebote der Kommunikationsplattformen und formulieren Regeln zum sicheren Umgang mit ihnen.

Die SuS kennen Verhaltensempfehlungen in Konfliktsituationen (z.B. bei sexueller Belästigung) und kennen sichere Ansprechpartner (z.B. Vertrauenslehrer, Beratungsstellen, Hotlines).

Die SuS nutzen unter Anleitung altersgemäße Medien (z.B. Lernplattformen, Wiki, Cloud, Email) zur Zusammenarbeit bei schulischen Projekten.

Die SuS sollen in der Lage sein, wertschätzend miteinander zu kommunizieren – auch und besonders digital. Der Sprachunterricht bietet den Raum, im interkulturellen Vergleich Gemeinsamkeiten und Unterschiede kennen zu lernen.

4.3.4 Cybergewalt und -kriminalität

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

Die KGS Everhardstraße verfügt über Elterninfos zum Smartphone im Grundschulalter und verteilt bzw. weist auf Broschüren zum Thema bei der Landesmedienanstalt NRW hin.

U.a. werden Elterncafés zur medialen Beratung angeboten.

Die SuS sollen das Risiko von Mobbing im Internet kennen und die KGS Everhardstr. soll einen schulinternen Ansprechpartner bestimmen. Die Schule gibt allgemeine Elterninformationen zur Prävention raus (s. Broschüre) und kann bei Bedarf externe Beratungsstellen nennen.

SuS setzen sich mit der Thematik „Ausgrenzungen“ (z.B. Cyber-Mobbing) auseinander.

Die SuS erkennen Zeichen von Cybergewalt- und -kriminalität.

Die SuS kennen die persönlichen, gesellschaftlichen und in Ansätzen die wirtschaftlichen Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und -kriminalität.

Die SuS kennen Reaktionsmöglichkeiten und Ansprechpartner in allen Konfliktsituationen, die die digitale Kommunikation betreffen und nutzen diese.

4.4 Produzieren und Präsentieren

4.4.1 Medienproduktion und Präsentation

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

Mathematik:

Die SuS gestalten eine Fotodokumentation zur Mathematik in der Umwelt.

Die SuS nutzen Beamer z.B. um digitale Collagen, Kurz- und Erklärfilme z.B. zu Rechengeschichten für die Klasse/ Schule vorzustellen.

Deutsch:

SuS machen erste Erfahrungen mit der Produktion von Medien (z.B. Hörspiele gestalten, digitale Buchpräsentationen erstellen).

Sachunterricht:

Die SuS setzen sich aktiv mit verschiedenen Präsentationsformen auseinander (z.B. Lernplakat, Lapbooks, Stellwände, Audiobeitrag) und erstellen unter Anleitung ein Medienprodukt.

Die SuS kennen unterschiedliche Präsentationsarten (Plakate, PPP, Hörspiele, Flyer, Zeitung) und beschreiben unterschiedliche Arten der Präsentation (Plakat, Bildschirmpräsentation, Audio-/Videobeitrag)

Die SuS bewerten anhand von Kriterien die Präsentationsformen hinsichtlich ihrer Wirkung und beschreiben Vor- und Nachteile verschiedener Produkte und Präsentationen (z.B. in Hinblick auf Zielgruppe, Präsentationsrahmen, Thema, Gestaltungsmöglichkeiten).

Die SuS präsentieren ihr Medienprodukt.

Die SuS kennen neue Formen der Präsentation von Informationen (z.B. Bildschirmpräsentation, Videobeitrag, Fotodokumentation).

Die SuS beschreiben Vor- und Nachteile dieser Präsentationen (s.o.).

Die SuS erstellen unter Anleitung einfache Medienprodukte (z.B. Handyclick zur Verkehrserziehung, Videobeitrag zur Dokumentation der Klassenfahrt) und stellen ihre Ergebnisse vor.

Englisch:

Im Rahmen von Hörspiel- oder Video-Produktionen verfassen die SuS erste eigene Texte, sprechen eigene Rollen, vertonen mit Geräuschen oder unterlegen Musik. Als eine Präsentationsform wählen die SuS ggfs. die Veröffentlichung auf der Schulhomepage.

4.4.2 Gestaltungsmittel

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

Die SuS erproben und reflektieren Materialien, Werkzeug und Techniken und setzen diese bewusst bei der Gestaltung von Medienprodukten ein (z.B. Stifte, Schriftarten, Post its, Bilder, Zeichnungen).

Die SuS lernen unterschiedliche Gestaltungsmittel der verschiedenen Medienprodukte kennen (Plakat oder digitale Präsentation, Aufnahme mit Mikrofon über den PC, fotografieren oder Video mit der Digitalkamera, Hörspiel erstellen, Klanggeschichte, Steckbriefe) und setzen diese reflektiert ein.

Die SuS nutzen Layouts in Schreibprogrammen für eigene Arbeiten (z.B. Wort- und Bildkombinationen erstellen, Schriften auswählen).

Die SuS nutzen Programme, um eine Tabelle zur Veranschaulichung von Daten anzulegen. Die SuS nutzen Kameras für die Dokumentation von z.B. Klassenaufführungen, Projektwochen oder Schulpräsentationen.

4.4.3 Quellendokumentation

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

Die SuS kennzeichnen ihr selbsterstelltes und fremdes Material. Sie kennen und beachten das Copyright.

SuS lernen den „Hausaufgabenhelfer“ kennen.

Die SuS lernen erste Regeln zur Quellendokumentation bei der Präsentation von eigenen und fremden Ideen kennen und wenden diese in Ansätzen an (z.B. nennen Bücher auf die sie sich beziehen).

In Klasse 4 präsentieren die SuS im Englischunterricht Lieblingsfilme (Titel und Inhalt) oder Lieblingslieder (Texte) unterstützt durch entsprechende Medien. Dabei geben sie die korrekten Quellen an.

4.4.4. Rechtliche Grundlagen

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

Die KGS Everhardstraße beachtet die Datenschutzrechte durch Elterneinverständnis und Infos in Klassenpflegschaftssitzung. Die Schule prüft die Grundlagen zum Schulanfang (Elterneinverständnis) und pflegt Änderungen ein. Die Eltern werden über das Persönlichkeitsrecht und den Datenschutz informiert. Dies betrifft besonders gemeinsame Veranstaltungen hinsichtlich des Fotografierens und Filmens. Das Verbreiten über soziale Medien wird untersagt, es sei denn, es liegen Einverständniserklärungen aller betroffenen und auf Foto oder Film gezeigten Personen vor.

Die SuS wissen um erste rechtliche Grundlagen zum Urheberrecht (z.B. Rechte bei Bildern, Präsentationen, Videobeiträgen,...).

Die SuS kennen das Persönlichkeitsrecht (z.B. im Hinblick auf die Veröffentlichung von Fotos).

Die SuS kennen das Nutzungsrecht in den für sie wichtigen Bereichen (z.B. Download von Musik, Bildern,...) und die Konsequenzen des Missbrauchs.

Im Sinne des Medienkonzepts wird der verantwortungsvolle Umgang mit Daten und Werken anderer Personen vermittelt. Dies äußert sich darin, dass - wie in 4.3 dargestellt - Nachweisregeln eingehalten werden. Auch die Produkte und Daten der Mitschülerinnen und Mitschüler werden geschützt.

4.5 Analysieren und Reflektieren

4.5.1 Medienanalyse

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

Mathematik:

SuS nutzen die Lernwerkstatt – Rechenspiele.

Die SuS lernen im Vergleich von digitalen und analogen Lernspielangeboten im Mathematikunterricht, unterschiedliche Darstellungsebenen im Mathematikunterricht vernetzt kennen, analysieren und reflektieren diese.

Sie nutzen bekannte didaktische Materialien und Arbeitsmittel durch Apps für den Mathematikunterricht, um mathematische Zusammenhänge zu erkunden z.B. Rechendreieck, Rechentablett. (App Empfehlung s. PIKAS digi)

Deutsch:

SuS kennen, analysieren und reflektieren die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen

Computerspiele vs Buch: SuS untersuchen und hinterfragen Gemeinsamkeiten und Unterschiede

Grundwissen Fernsehen“ – Einsatz des Arbeitspaketes als (fächerübergreifendes) Projekt (Angebote von „Film und Schule NRW“ nutzen)

Sachunterricht:

Die SuS beschreiben die eigene Mediennutzung und Medienerfahrung.

Die SuS kennen neue Medien (z.B. Tablet, Computer, Beamer, digitale Lautsprecher, Handy), analysieren diese in Hinblick auf ihren Einsatz und ihre Bedeutung und reflektieren die eigene Nutzung.

Die SuS erkennen daraus resultierende Chancen und Risiken (Medientagebuch führen und darüber reflektieren).

Die SuS kennen Regeln zum sinnvollen Umgang mit Unterhaltungsmedien.

Die SuS erstellen einen Leitfaden für andere Kinder zum Umgang mit Unterhaltungsmedien.

Die SuS beschreiben an ausgewählten Beispielen (z.B. Film oder Werbung) die Wirkung stilistischer Merkmale.

Die SuS untersuchen Bildsprache und Bildinformationen visueller Medien nach ihrer Aussage und Botschaft kritisch.

Englisch:

Im Englischunterricht erfahren die Kinder unterschiedliche Medien und können den Gebrauch reflektieren. So kann ein Quiz analog oder digital erstellt und gespielt werden (Kahut App).

4.5.2 Meinungsbildung

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

SuS erkennen die interessengeleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien und beurteilen diese in Bezug auf die Meinungsbildung

SuS kennen und verstehen Fachwörter rund ums Internet (Online-Lexikon/ Internet-ABC)

Werbung und Computerspiele – SuS unterscheiden Werbung vom (kostenlosen) Spiel

„Das sind meine Lieblingsspiele“ – SuS erkennen Vorlieben und begründen diese.

Die SuS erkennen Interessen hinter der Platzierung von Themen in den Medien.

Die SuS nutzen Medien gezielt zur Bildung von eigenen Meinungen.

Die SuS bewerten Medienbeiträge kritisch (z.B. durch Unterscheiden von Werbung und Inhalt).

Die SuS begründen ihre eigene Meinung und achten die Meinung anderer verantwortungsvoll.

Die Schülerinnen und Schüler sollen am Ende der Grundschulzeit zunehmend selbstbestimmt zwischen relevanten und weniger relevanten und zwischen wahren und falschen Informationen unterscheiden können. Dies üben sie im Englischunterricht bei dem Vergleich unterschiedlicher Quellen (Schulbuch, (Werbung im) Internet, Zeitschriften) zu einem Thema (z.B. Sightseeing in London).

4.5.3 Identitätsbildung

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

SuS erkennen Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung, analysieren diese und nutzen sie für die eigene Identitätsbildung

SuS sammeln erste Erfahrungen mit Animationsfilmen (Stop-Motion).

SuS untersuchen Darstellung und Wirkung von Helden in Computerspielen (Merkmale und Kennzeichen eines Die SuS nutzen Medien gezielt zur Informationsbeschaffung und Meinungsbildung (z.B. Recherche für Diskussionen).

Die SuS kennen die Gefahren der Mediennutzung für die Realitätswahrnehmung.

Die SuS kennen die Gefahren der Fehlinformation und hinterfragen Beiträge kritisch. (Computerspiel-Helden).

Im wöchentlichen Klassenrat reflektieren die SuS anlassbezogen ihre Selbst- sowie Fremdwahrnehmung und beziehen je nach Medienerfahrung und Mediennutzung die Eigendarstellung in Sozialen Medien mit ein (von Klassenbriefkasten bis Freunde-Chat).

4.5.4 Selbstregulierende Mediennutzung

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

Die SUS üben selbstverantwortlich in der Lernwerkstatt.

Die SUS nutzen die Selbstkontrolle und Möglichkeiten im Alltag von Apps im Mathematikunterricht, auch auf digitalen Endgeräten zu Hause (s,PIKAS digi)

SuS beschreiben Medien und ihre Wirkungen, reflektieren diese kritisch und regulieren deren Nutzung selbstverantwortlich. Sie unterstützen andere bei ihrer Mediennutzung

SuS diskutieren Regeln für den Umgang mit Medien: z.B zeitliche und inhaltliche Begrenzung

Die SuS beschreiben die Wirkung von Medien auf sie selbst, reflektieren die Wirkung und beschreiben die Gefahren und Chancen für den Alltag (digitale Abhängigkeit, Fehlinformation, ...).

Die SuS untersuchen kritisch die Angebote der Unterhaltungs- und Informationsmedien und finden zu einem sinnvollen Umgang mit ihnen.

4.6 Problemlösen und Modellieren

4.6.1 Prinzipien der digitalen Welt

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

SuS kennen Fachwörter rund ums Internet und wenden diese an

Die SUS kennen Begriffe der Hard- Software und nutzen diese bewusst (Laufwerk, Stick, Server, Netzwerk, W-Lan ...).

Die SuS haben Grundkenntnisse über den Aufbau und die Strukturierung des Internets.

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

Im Englischunterricht werden die Anglizismen der digitalen Welt benannt und als solche erkannt (Server, W-Lan, Notebook...).

Die SuS lernen einen Real-Life Algorithmus z.B. Papierflieger falten kennen, verstehen und nutzen Algorithmen bewusst.

4.6.2 Algorithmen erkennen

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

Die SuS können die Handlungsabläufe in der richtigen Reihenfolge erkennen, nachvollziehen und ausführen z. B. Papierflieger falten, schriftliche Rechenverfahren, Rezepte, Gebrauchsanweisungen (Algorithmus)

SuS erkennen, reflektieren und vollziehen Algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten nach

Wie funktionieren Verschlüsselungen? SuS decken Codes auf.

Die SuS lernen Handlungsanweisungen als Algorithmen kennen, setzen diese um und reflektieren (Rezepte, Faltanleitungen, Versuchsaufbauten).

Die SuS erstellen aufgrund der Reflexionen neue Handlungsanweisungen und überprüfen auch diese.

Die SuS erkennen Muster in Handlungsanweisungen und übertragen diese auf neue Situationen (z. B. Versuchsaufbauten).

Die SuS erproben erste Algorithmen und Strukturen beim Codieren einfacher Geräte (z. B. Calliope, Lego).

Die Alltagswelt bestimmende Algorithmen werden im Englischunterricht diskutiert und die SuS lernen auch englische Handlungsanweisungen kennen ("We make tea!", Mini-Books etc.).

4.6.3 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

Die SuS sollen verschiedene Rechenwege/ -strategien erklären und beschreiben können, Strategien zum einfachen Rechnen mit digitalen Medien darstellen (Erklärfilm) und einen Real-Life Algorithmus z.B. Falten, schriftliche Rechenverfahren umsetzen.

SuS beschreiben Probleme formalisiert

SuS entwickeln Problemlösestrategien und planen dazu eine strukturierte, algorithmische Sequenz. Sie setzen diese auch durch Programmieren um und beurteilen die gefundene Lösungsstrategie.

Die SuS programmieren unter Anleitung einfache Spielgeräte (z. B. Lego) und reflektieren die Wirkung.

Im Rahmen der Computer-AG programmieren die SuS ab Klasse 3 mit Calliope

4.6.4 Bedeutung von Algorithmen

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

Die SuS erkennen den Sinn von Algorithmen, sie verstehen, warum eine bestimmte Abfolge von Handlungsschritten zur Erreichung eines vorher definierten Ziels notwendig ist (Bastelanleitungen, Rezepte, Versuchsaufbauten).

SuS beschreiben und reflektieren Einflüsse von Algorithmen und Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt. (Hilfe: Wortspeicher)

Sie sollen Ähnlichkeiten zwischen Anleitung, bekannten Aufgabenformen und Programmiersprache erkennen und aufdecken können.