



# Medienkonzept

(Stand April 2024)

## Inhaltsverzeichnis

1. Daten
2. Medienausstattung
  - 2.1 Bestandsaufnahme
    - 2.1.1 Bestandsaufnahme der digitalen Infrastruktur
    - 2.1.2 Bestandsaufnahme der digitalen Hard- und Software
    - 2.1.3 Bestandsaufnahme Kompetenzen
    - 2.1.4 Fortbildungsplanung
3. Medienerziehung
  - 3.1 Medienerziehung an 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 Selbstregulierende 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: Susanne Meyer  
Internetadresse: <http://www.kgs-everhardstrasse.de/>  
E-Mail: [111478@schule.nrw.de](mailto:111478@schule.nrw.de)  
Anzahl der Klassen: 9  
Anzahl der SchülerInnen: 197

Anzahl der Lehrkräfte: 14 Lehrkräfte, 1 Lehramtsanwärterin

Medienbeauftragte: Jenny Höfeld

Digitalisierungsbeauftragte: Sabina Beckfeld

Ansprechpartner NetCologne: Sabine Matuschek, Sabina Beckfeld

Veedelsbetreuer: Andreas Strnad

*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**

Die Rechner im Computerraum sowie der pädagogische Rechner im Teamraum wurden im Februar 2019 auf Windows 10 migriert und mit dem Server bei netcologne vernetzt. Alle Räume verfügen über WLAN. Zwei Laptops können im Netzwerk per Kabel in den Räumen verwendet werden und mit den Beamern verbunden werden.

September 2020: Der DSL-Anschluss und Netzwerk sind geprüft und in Ordnung. Die maximale Bandbreite im "Schul-BYOD" ist pro Gerät auf 4MBit/s gesetzt und damit streamingtauglich.

#### **2.1.2 Bestandsaufnahme Hard- und Software**

Im Teamraum ist eine Medienecke mit Farbdrucker zu finden. Der Computerraum verfügt über 6 Rechner. In der Bibliothek sowie im Musikraum mit Bühne hängt jeweils ein Beamer an der Decke. Diese sind 2018/2019 eingerichtet worden. Zwei Laptops können im Netzwerk per Kabel in den Räumen verwendet und mit den Beamern verbunden werden. Fünf Beamer sowie Apple TV stehen zur mobilen Verfügung. (2020/21). Alle neun 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.

2020/21.: 60 Schüler-iPads (7. Generation) sind in das WLAN eingebunden. Ebenso die LehrerInnenendgeräte (iPads, 8. Generation, 128GB)

2023/2024: Mittlerweile verfügt die Schule über 132 Schüler-iPads (7. - 9. Generation) sowie Kopfhörer und Adapter für die iPads der 9. Generation.

2024: Alle Klassenräume sowie der Computer-, Kunst- und Musikraum wurden mit Touchpanels sowie Tastaturen und drahtlosen Computermäusen ausgestattet. Mousepads werden noch benötigt. Die Touchpanels sind mit dem Internet verbunden. Lieferung von weiteren 55 iPads im April 2024.

#### Lizenzen:

- Worksheetcrafter
- Schulaccount eduki
- AntonApp
- Sofatutor

- uCloud
- Logineo NRW LMS
- Logineo NRW Messenger
- KIKS App
- Spark
- LeOn
- Über eine Lizenz für eine App/Programm für die Touchpanels in Bezug auf Classroommanagement wird aktuell noch diskutiert.

#### Apps/Programme Schüler iPads und Lehrerendgeräte:

- Kryptokids
- GoodNotes
- LegoWeDo
- StopMotion
- Pages, Keynote, Numbers, Sprachmemos
- Scratch
- Garageband
- Chirp.qr
- Edkimo
- Book Creator
- Kahoot
- PONS
- Promethean
- Flik & Flak

### **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.

2020/21: Fortbildung des Kollegiums in der Nutzung der Lernplattform Logineo NRW LMS sowie der digitalen Pinnwand Padlet. Einführung in die Nutzung der Klassenblogs auf der Homepage.

2021/22: Kollegiumsinterne Mikro-Fortbildungen durch die Medien - und Digitalisierungsbeauftragten zu den Themen: Worksheetcrafter, Book Creator, Boards (Logineo NRW LMS), Verwendung von apple tv

2023/24: Nutzung der Touch Panels u.a. mit Promethean App

## 2.1.4 Fortbildungsplanung

Unser Kollegium ist am Erwerb neuer Kenntnisse und dem Ausbau des bisherigen Wissens sehr interessiert. Einzelne KollegInnen nahmen bereits an Fortbildungsveranstaltungen teil, wie z.B. Nawitas, Digital Education Day, Besuch des Technischen Klassenzimmers, Angebote von fobizz. Um unter anderem Fortbildungsbedarfe festzustellen, hat das Kollegium im Jahr 2022 gemeinsam ein Padlet ausgefüllt.

<https://padlet.com/jhoehfeld86/der-mkr-an-der-kgs-everhardstra-e-lhnlw2ronto91o4d>

Dieses Padlet basiert auf dem Medienkompetenzrahmen und gibt zum einen Aufschluss darüber, über welche zu schulenden Kompetenzen des Medienkompetenzrahmen das Kollegium bereits verfügt und zum anderen, in welchen Bereichen Fortbildungsbedarf oder Unterstützung durch externe KooperationspartnerInnen bestehen.

Folgende Fortbildungsbedarfe konnten aus dem Padlet abgeleitet werden:

- Behandlung von Cybergewalt und Kriminalität (MKR 3.4.)
  - Auf Grundlage dieses Bedarfs findet ab dem Schuljahr 2023/2024 für die Schüler des Jahrgangs 3 erstmalig ein Projekttag zum Thema Cybergewalt und - Sicherheit durchgeführt durch Medienpädagogen von Coding for tomorrow statt.
- Problemlösen und Modellieren (MKR 6.1.-6.4.)
  - Als Konsequenz findet seit dem Schuljahr 2022/2023 pro Klasse jährlich mindestens ein Thementag zum Thema Programmieren in Kooperation mit Coding for tomorrow statt.
- Zusätzlich besteht weiterer Fortbildungsbedarf in Hinblick auf die Bedienung und sinnvolle Einbettung der Touchpanels in den Unterricht.
- Künstliche Intelligenz: Nutzung für Lehrtätigkeiten und Integration bzw. Thematisierung im Unterricht

Auf Basis der Fortbildungsbedarfe wurde bereits eine Kooperation mit Coding for tomorrow (Medienpädagogische Kompetenzen) sowie mit dem Kölner Medienzentrum (Hardware) angeleitet.

Unser Medienkonzept wird stetig überarbeitet und der aktuellen digitalen Entwicklung angepasst. Um den Kindern die geforderten Kompetenzen vermitteln zu können, ist es notwendig, über eine zeitgemäße Ausstattung mit WLAN, digitalen Endgeräten (Touchpanels, 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 Kompetenzmodul 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**

... 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 Reflektion 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 Lernen 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, iPads 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. Ergänzend zu den Themen des Lehrwerks und des Bestandes der Bücherei wird das Lehrmittelanangebot 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.

Nach den Erfahrungen mit der Lernplattform Logineo NRW LMS im Distanzlernen wird diese Lernplattform auch im Präsenzunterricht eingebunden. Alle Klassen verfügen dort über einen Klassenraum, jede Schülerin und jeder Schüler hat Zugriff auf den jeweiligen Klassenraum. Hier liegen u.a. auch Aufgaben für erkrankte (oder in Quarantäne befindliche) Kinder bereit. Das Schul-Wiki für das Kollegium befindet sich im „Lehrerzimmer“ erst im Aufbau. Im ersten Schuljahr werden zunächst primär die Apps Sofatutor und AntonApp genutzt, da Logineo NRW LMS für das selbstständige Arbeiten noch zu komplex ist.

Ingesamt stellt die digitale Teilhabe aller SchülerInnen unserer Schule einen wichtigen Bestandteil unserer Pädagogik dar. Sollte Distanzunterricht erforderlich sein, können ggf. iPads für diese Zeit ausgeliehen werden (s. Konzept Distanzlernen). Aufgrund des hohen Anteils an Kindern, die an der OGS teilnehmen, kann auch in Lernzeiten sichergestellt werden, dass alle SchülerInnen Zugang zu digitalen Endgeräten haben, wenn nötig. Besonders vor dem Hintergrund der Heterogenität unserer Schülerschaft ist es unabdingbar die Kinder durch die Medienerziehung auch im Unterricht auf ein Leben in einer digitalen Welt kompetent vorzubereiten.

### **3.2 Entwicklungsziele der KGS Everhardstraße**

- Umsetzung des Medienkonzeptes auf der Grundlage des Medienkompetenzrahmens des Landes NRW
- Lehr- und Lernkonzept zur Vermittlung von Medienkompetenz
- Anpassung der einheitlichen Regeln zur Nutzung der iPads an aktuelle Gegebenheiten
- Folgende Entwicklungsziele werden in diesem Zusammenhang angestrebt: Fortbildung und Qualifizierung der Lehrkräfte hinsichtlich des Einsatzes digitaler Technologien in (Fach-) Unterricht, z.B. Coding, Einsatz von Minicomputern (Calliope/LegoWeDo), Nutzung digitaler Medien im Unterricht (z.B. Dokumentation, Präsentation, Recherche, usw.)
- Schulmanagement-Tools
- Festlegung von Verbindlichkeiten (festgelegte Apps/ Lerninhalte/ ggf. Jahrgangsstufen) und Integration der Medienkompetenzen in schulinterne Arbeitspläne

## 4. Medienkompetenzrahmen

Durch die Nutzung der Arbeitsmaterialien „Individuelles Lernen mit System“ in den Fächern Deutsch und Mathematik sind digitale Aufgaben (AntonApp/Sofatutor) bereits integriert. Hier wird fortlaufend geprüft, welche dieser digitalen Aufgaben sich bewähren bzw. ergänzt werden müssen. Zur Ergänzung dienen die folgenden Orientierungshilfen (s. 4.1.- 4.6.4.).

In Bezug auf den Sachunterricht wird folgend ebenfalls erläutert, welche Medienkompetenzen in Verbindung mit dem Lehrplan Sachunterricht geschult werden. Die schulinternen Arbeitspläne im Fach Sachunterricht werden auf Grundlage des neuen Lehrplans und der Vereinbarung verbindlicher Lerninhalte aktualisiert. Dies findet digital innerhalb von Logineo NRW LMS statt. Dort werden zu fördernde Medienkompetenzen direkt im Arbeitsplan mit Tags verlinkt. Dies geschieht sukzessiv.

Ziele /Themen	Methoden	Material	Kompetenzen	Medienkompetenzrahmen
		Unterrichtsreihe Eduki Der Igel differenziert <a href="https://eduki.com/de/material/223099/der-igel---differenzierte-arbeitsblaetter-klasse-1-2-1">https://eduki.com/de/material/223099/der-igel---differenzierte-arbeitsblaetter-klasse-1-2-1</a>		Bitte tragen Sie die App/ die digitalen Anwendungen auf der Seite rechts in die Spalte Medienkompetenzrahmen ein.
1. Das Vorwissen	Blitzlicht, Brainstorming Weißblatterhebung	- Zaubereinmaleins Bildkarten Igel als Impulse zur Aktivierung des Vorwissen <a href="https://www.zaubereinmaleins-shop.de/home/deutsch/lesekaeferchen/lesekaeferchen-der-igel/">https://www.zaubereinmaleins-shop.de/home/deutsch/lesekaeferchen/lesekaeferchen-der-igel/</a> - AB Das weiß ich schon über Igel (malen/schreiben)	<ul style="list-style-type: none"> <li>unterscheiden typische Tiere in deren Lebensräumen (u. a. Körperbau, Ernährung),</li> </ul>	
2. Das Aussehen	Einzelarbeit	- Tafelmaterial: Beschriftung Aussehen <a href="https://eduki.com/de/material/23854/beschriftung-igel-und-a3-bild-igel">https://eduki.com/de/material/23854/beschriftung-igel-und-a3-bild-igel</a> - AB Das Aussehen des Igels (Puzzle oder Beschriftungs-AB)	<ul style="list-style-type: none"> <li>unterscheiden typische Tiere in deren Lebensräumen (u. a. Körperbau, Ernährung),</li> </ul>	Erklärvideo Sofatutor Aussehen des Igels
3. Die Nahrung	Think-Pair-Share	- ABs Die Nahrung (Nahrung anmalen, Nahrung zuordnen (richtig/falsch))	<ul style="list-style-type: none"> <li>unterscheiden typische Tiere in deren Lebensräumen (u. a. Körperbau, Ernährung),</li> </ul>	
4. Die Feinde	Präsentation	AB Die Feinde des Igels (Anmalen/einkreisen)	<ul style="list-style-type: none"> <li>erklären Abhängigkeiten von Tieren und Pflanzen von ihrem Lebensraum.</li> </ul>	Erklärvideo Sofatutor

<https://111478.logineonrw-lms.de/mod/wiki/view.php?id=3327>

Tags: **MKR 1.2 Digitale Werkzeuge**

## 4.1 Bedienen und Anwenden

### 4.1.1 Medienausstattung

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

#### Mathematik:

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

Die SchülerInnen programmieren Foto- und Videokamera, Calliopes, LegoWeDo 2.0 – Roboter wie Dash (Kinderuni/Stadtbücherei), nutzen das Mikrofon für Tonaufnahmen.

#### Deutsch:

Die SchülerInnen lernen die Klassen- und Schulbücherei kennen.

Sie wählen Bücher und Zeitschriften altersgemäß und interessenbezogen aus.

Sie ordnen Bücher den richtigen Kategorien zu.

Die SchülerInnen lernen den Computer und seine Bestandteile kennen. Die SchülerInnen kennen Fachbegriffe wie Rechner, Bildschirm, Tastatur, Maus, ...

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

Die SchülerInnen tippen altersangemessen auf der Tastatur.

Die SchülerInnen lernen das Tablet und seine Nutzungsmöglichkeiten kennen und wenden diese an.

Die SchülerInnen lernen digitale Aufnahmegeräte und deren Nutzungsmöglichkeiten kennen und anwenden.

Die SchülerInnen lernen den Umgang mit Digitalkameras.

Die SchülerInnen wählen das jeweils geeignete Medium für ihre Arbeit aus.

#### Sachunterricht:

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

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

Sie wissen, wie ein Login-Vorgang funktioniert (Name; Passwort)

Sie wissen, wie man Kopfhörer anschließt und einen Druckvorgang startet.

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

#### Englisch:

Die SchülerInnen nutzen verschiedene Medien (PC im PC-Raum, digitale Foto- 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**

In unserem Konzept *Individuelles Lernen mit System*, welches auf der Arbeit mit Lernplänen in den Fächern Deutsch und Mathematik basiert, sind digitale Aufgaben der AntonApp sowie Sofatutor integriert. Die SchülerInnen nutzen diese selbstständig, um Inhalte zu erarbeiten, zu vertiefen und zu üben.

#### Mathematik:

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

Die SchülerInnen nutzen die Stadtbibliothek 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 SchülerInnen lernen Abfolgen kennen und nutzen diese.

Zukünftig sollen auch die digitalen Angebote von Divomath in den Mathematikunterricht integriert werden.

#### Deutsch:

Die SchülerInnen machen einen Medienführerschein.

Die SchülerInnen arbeiten ab der zweiten Klasse mit LeOn zur Leseförderung.

Die SchülerInnen lernen (für Kinder geeignete) Suchmaschinen kennen.

Die SchülerInnen werden über die Gefahren des Internets und der sozialen Netzwerke aufgeklärt.

Die SchülerInnen fotografieren mit der Digitalkamera und drehen kurze Filmsequenzen.

Die SchülerInnen arbeiten mit Antolin.

Die SchülerInnen arbeiten mit Leseludi.

#### Sachunterricht:

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

Die SchülerInnen kennen altersgemäße Internetseiten und nutzen sie.

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

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

Sie SchülerInnen nutzen Tablets zur individuelle Recherche, in individuellen Lernprozessen und zur Präsentation von Lernfortschritten und Lernergebnissen (z.B. Powerpoint).

#### Englisch:

Das Englischlehrwerk wurde unter anderem ausgewählt, da dies zahlreiche digitale Aufgabenformate beinhaltet. Es verfügt über zahlreiche QR-Codes mit muttersprachlichen Audioaufnahmen. Daneben arbeiten die Schülerinnen und Schüler im Verlauf ihrer Schulzeit mit Standardanwendungen zur Textverarbeitung, Präsentation, Bildbearbeitung, mit Ton- und Videoschnitt. Dabei nutzen die SchülerInnen zum Beispiel Foto- und Filmgeräte zur Dokumentation und Präsentation von zuvor erarbeiteten Standbildern und Rollenspielen bzw. von kleinen Dialog-Geschichten. Außerdem nutzen die SchülerInnen digitale Wörterbücher.

Die SchülerInnen lernen 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**

Die SchülerInnen können Dateiordner anlegen und abspeichern, nutzen Passwörter und können sicher damit umgehen.

Die SchülerInnen speichern erarbeitete Inhalte als Datei und nutzen dies zur Weiterarbeit.

Die SchülerInnen speichern Dokumente unter ihrem Namen auf dem Computer/iPad und finden diese wieder.

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

Die SchülerInnen arbeiten durch die App Book Creator 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 die sich in Klasse 1 und 2 angeleitet und in Klasse 3 und 4 zunehmend selbständig an PC-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 mit der Anmeldung ausgegeben.

Die SchülerInnen nutzen ihren Account mit Anmeldedaten und geben Anmeldedaten nicht weiter (PC, Antolin, Leseludi). Die SchülerInnen kennen die Gefahren im Umgang mit persönlichen Daten und geben keine persönlichen Daten und Informationen über sich und andere heraus. Die Kinder lernen den Umgang mit Foto-/Videoaufnahmen anderer und erarbeiten Regeln.

## **4.2 Informieren und Recherchieren**

### **4.2.1 Informationsrecherche**

#### **Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Sachstrategien anwenden**

Die SchülerInnen nutzen Kinderseiten im Internet für Suchaufträge.

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

Die SchülerInnen können themenbezogen im Internet recherchieren.

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

Die SchülerInnen kennen Kindersuchmaschinen, wie z.B. Frag Finn.

### Sachunterricht:

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

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

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

### Englisch:

Die SchülerInnen 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 SchülerInnen 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 SchülerInnen erkennen den Unterschied zwischen Informations- und Werbebeiträgen.

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

### Englisch:

Die SchülerInnen nutzen neben Schülerlehrmaterial (Pupils Book, Activity Book) das Angebot von Informations- und Unterhaltungsfilmern (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, Themenplakate oder Portfolio).

### **4.2.3 Informationsbewertung**

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

Die SchülerInnen geben ein Feedback und präsentieren Gelerntes. Die SchülerInnen entnehmen dem Internet Informationen und Daten und prüfen und bewerten ihre Quellen auf Datenechtheit - Wahrheitsgehalt.

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

Die SchülerInnen unterscheiden zwischen Informations- und Werbeträgern.

Die SchülerInnen setzen sich kritisch mit Informations- und Werbebeiträgen auseinander (Zeitungen, Websites, Internetseiten, Radio- Fernsehbeiträgen = Wissenssendungen, Werbung, Nachrichten).

Die SchülerInnen erarbeiten Umgangsformen zu Unterhaltungsmedien.

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

Die SchülerInnen 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 gesellschaftliche Normen und Werte einschätzen; Jugend und Verbraucherschutz kennen und Hilf- und Unterstützungsstrukturen nutzen**

Die SchülerInnen nutzen das Internet und halten sich an Empfehlungen und kennen mögliche Gefahren. SchülerInnen 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“).

Die SchülerInnen lernen, wie sie sich kritisch im Internet bewegen können. Die SchülerInnen diskutieren die Auswirkungen unangemessener und gefährdender Inhalte hinsichtlich gesellschaftlicher Normen (z.B. Gewaltvideos) und bewerten diese kritisch.

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

Die SchülerInnen kennen und nutzen Hilfs- und Unterstützungsstrukturen.

## **4.3 Kommunizieren und Kooperieren**

### **4.3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse**

#### **Kommunikations- und Kooperationsprozess mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten, sowie mediale Produkte und Informationen teilen**

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

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

Die SchülerInnen erfahren, was ein soziales Netzwerk ist.

Die SchülerInnen lernen das Smartphone als zentrales Informations- und Kommunikationsmodell kennen.

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

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

Die SchülerInnen erstellen Tabellen über Nutzung von Kommunikationswegen.

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

### **4.3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln**

#### **Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten**

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

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

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

Die SchülerInnen reflektieren ihr eigenes Handeln und ziehen Konsequenzen.

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

Die SchülerInnen entwickeln Verantwortungsbewusstsein für ihr eigenes Handeln (z.B. gemeinsame Reflektion von Fehlverhalten).

Die SchülerInnen 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 SchülerInnen sollen am Ende der 4. Klasse 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**

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

Die SchülerInnen untersuchen kritisch die Angebote der Kommunikationsplattform und formulieren Regeln zum sicheren Umgang mit ihnen.

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

Die SchülerInnen nutzen unter Anleitung altersgemäße Medien (z.B. Lernplattformen, Apps) zur Zusammenarbeit bei schulischen Projekten.

Die SchülerInnen sollen in der Lage sein, wertschätzend miteinander zu kommunizieren – auch und besonders digital. Der Sprachunterricht bietet 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 hin. U.a. werden Elterncafés zur medialen Beratung angeboten. Die SchülerInnen sollen das Risiko von Mobbing im Internet kennen und die KGS Everhardstraße soll einen schulinternen Ansprechpartner bestimmen. Die Schule gibt allgemeine Elterninformationen zur Prävention raus (s. Broschüre) und kann bei Bedarf externe Beratungsstellen nennen.

Die SchülerInnen setzen sich mit der Thematik „Ausgrenzung“ (z.B. Cyber-Mobbing) auseinander.

Die SchülerInnen erkennen Zeichen von Cybergewalt- und kriminalität.

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

Die SchülerInnen kenne 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 Teilen kennen und nutzen**

Mathematik:

Die SchülerInnen gestalten eine Fotodokumentation zur Mathematik in der Umwelt. Die SchülerInnen nutzen Beamer z.B. um digitale Collagen, Kurz- und Erklärfilme z.B. zu Rechengeschichten für die Klasse/ Schule vorzustellen.

Deutsch:

Die SchülerInnen machen erste Erfahrungen mit der Produktion von Medien (z.B. Hörspielen gestalten, digitale Buchpräsentation erstellen).

Sachunterricht:

Ab Klasse 3 ist ein Besuch in den WDR-Studios als außerschulischer Lernort möglich. Dort können die SchulerInnen TV-Medien produzieren.

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

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

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

Die SchülerInnen präsentieren ihr Medienprodukt.

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

Die SchülerInnen beschreiben Vor- und Nachteile ihrer Präsentation (s.o.).

Die SchülerInnen 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 SchülerInnen erste eigene Texte, sprechen eigene Rollen, vertonen mit Geräuschen oder unterlegen Musik. Als eine Präsentationsform wählen die SchülerInnen 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 SchülerInnen erproben und reflektieren Materialien, Werkzeuge und Techniken und setzen diese bewusst bei der Gestaltung von Medienprodukten ein (z.B. Stifte, Schriftarten, Post it, Bilder, Zeichnungen).

Die SchülerInnen lernen unterschiedliche Gestaltungsmittel der verschiedenen Medienprodukte kennen (Plakat oder digitale Präsentation, Sprachaufnahme mit dem iPad, fotografieren oder Video mit der Digitalkamera, Hörspiel erstellen, Klanggeschichte, Steckbriefe) und setzen diese reflektiert ein.

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

Die SchülerInnen nutzen Programme, um eine Tabelle zur Veranschaulichung von Daten anzulegen. Die SchülerInnen nutzen Kameras zur Dokumentation von z.B. Klassenausflügen, Projektwoche oder Schulpräsentationen.

#### **4.4.3 Quellendokumentation**

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

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

Die SchülerInnen lernen erste Regeln zur Quellendokumentation bei Präsentationen 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 SchülerInnen im Englischunterricht Lieblingsfilme (Titel und Inhalt) oder Lieblingslieder (Texte) unterstützt durch entsprechende Medien. Dabei geben sie die korrekte Quelle 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 den Klassenpflegschaftssitzungen. 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 übersoziale Medien wird untersagt, es sei denn, es liegen Einverständniserklärungen aller betroffenen und auf dem Foto oder Film gezeigten Personen vor.

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

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

Die SchülerInnen 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 Bedeutung kennen, analysieren und reflektieren**

#### Mathematik:

Die SchülerInnen lernen im Vergleich von digitalen und analogen Lernspielangeboten im Mathematikunterricht, unterschiedliche darstellungsebenen im Mathematikunterricht vernetzt kenne, 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:

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

Computerspiele vs. Buch: Die SchülerInnen untersuchen und hinterfragen Gemeinsamkeiten und Unterschiede.

„Grundwissen Fernsehen“ – Einsatz des Arbeitspaketes als (fächerübergreifendes) Projekt.

(Angebote von „Film und Schule NRW“ nutzen).

#### Sachunterricht:

Die SchülerInnen beschreiben eigene Mediennutzung und Medienerfahrung.

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

Die SchülerInnen kennen Regeln zum sinnvollen Umgang mit Unterhaltungsmedien.

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

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

Die SchülerInnen 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 und digital erstellt und gespielt werden (Kahoot! App).

### **4.5.2 Meinungsbildung**

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

Die SchülerInnen erkennen die interessengeleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien und beurteilen diese in Bezug auf ihre Meinungsbildung.

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

Werbung und Computerspiele – die SchülerInnen unterscheiden Werbung vom (kostenlosen) Spiel

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

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

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

Die SchülerInnen 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 eigenen Identitätsbildung nutzen**



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

Die SchülerInnen sammeln erste Erfahrungen mit Animationsfilmen (Stopp-Motion).

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

Die SchülerInnen kennen die Gefahren der Mediennutzung für die Realitätswahrnehmung.

Die SchülerInnen kennen die Gefahren der Fehlinformationen und hinterfragen Beiträge kritisch.

Im wöchentlichen Klassenrat reflektieren die SchülerInnen 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 SchülerInnen über selbstverantwortlich in der Lernwerkstatt.

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

Die SchülerInnen beschreiben Medien und ihre Wirkungen, reflektieren dies kritisch und regulieren deren Nutzung selbstverantwortlich. Sie unterstützen andere bei ihrer Mediennutzung.

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

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

Die SchülerInnen 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**

Die SchülerInnen kennen Fachwörter rund ums Internet und wenden diese an.

Die SchülerInnen kennen Begriffe der Hard- und Software und nutzen dies bewusst (z.B. Stick, Laufwerk, Server, Netzwerk, WLAN, ...).

Die SchülerInnen haben Grundkenntnisse über den Aufbau und die Struktur des Internets.

Die SchülerInnen 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 (z.B. Server, WLAN, Notebook, ...).

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

Die SchülerInnen erkennen, reflektieren und vollziehen algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten nach.

Wie funktionieren Verschlüsselungen? Die SchülerInnen decken Codes auf.

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

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

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

Die SchülerInnen erproben erst Algorithmen und Strukturen beim Codieren einfacher Geräte (z.B. Calliope, LegoWeDo).

Die Alltagswelt bestimmende Algorithmen werden im Englischunterricht diskutiert und Die SchülerInnen lernen auch englische Handlungsanweisungen kennen (z.B. „We make tea!“, Mini-Books,...).

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

Die SchülerInnen beschreiben Programme formalisiert.

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

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

Die SchülerInnen programmieren ab Klasse 1 mit ScratchJR, ab Klasse3 mit Scratch in Zusammenarbeit mit Coding for tomorrow (Vodafone-Projekt).

Die SchülerInnen programmieren ab Klasse 3 im Rahmen der Digi-AG mit LegoWeDo.

### **4.6.4 Bedeutung von Algorithmen**

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

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

Die SchülerInnen beschreiben und reflektieren Einflüsse von Algorithmen und Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt (z.B. Hilfe: Wortspeicher).

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