

Medienkonzept

Vorbemerkung

In unserer heutigen Gesellschaft spielt die Nutzung digitaler Endgeräte, wie Computer oder Tablet eine zentrale Rolle. Auch im Leben der Kinder sind Computer, Internet und Co. nicht mehr wegzudenken. Viele Grundschul Kinder gehen heute ganz selbstverständlich mit Computern, Tablets und Smartphones um, denn in vielen Familien gehören ein oder mehrere mobile Endgeräte zum Inventar und werden täglich benutzt. Erfahrungen aus dem Unterricht zeigen aber auch, dass noch längst nicht alle Kinder einen regelmäßigen Zugriff auf mobile Endgeräte und digitale Medien haben. Ebenso verfügen die Schülerinnen und Schüler über höchst unterschiedliche Vorkenntnisse, welche Möglichkeiten diese Geräte für das Lernen bieten, aber auch welche Gefahren durch einen unreflektierten Einsatz solcher Geräte bestehen.

Soll die Grundschule an die Lebenswelt der Kinder anknüpfen, müssen digitale Medien frühzeitig im Unterricht aufgegriffen und angewendet werden.

Auch im weiteren Schul- und Berufsleben der Schülerinnen und Schüler ist Medienkompetenz eine wichtige Schlüsselkompetenz. Eine berufliche Zukunft ohne Fertigkeiten und Fähigkeiten im Umgang mit digitalen Medien ist heutzutage nicht denkbar.

Dementsprechend erfährt die Medienbildung auch in den Richtlinien für die Grundschule einen hohen Stellenwert: „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“ (Lehrplan NRW Grundschule 2008, S. 15). So fordert auch der Medienkompetenzrahmen NRW das Ziel, Schülerinnen und Schüler zu einem „verantwortungsvollen Umgang mit Medien zu befähigen und neben einer umfassenden Medienkompetenz auch eine informatische Grundbildung zu vermitteln“ (Medienkompetenzrahmen NRW, 2018, S. 4)

Ziel der GGS Herrenshoff ist es, allen Schülerinnen und Schülern die erforderlichen Schlüsselqualifikationen zu vermitteln, die die Kinder befähigen sich mit digitalen Medien kritisch auseinanderzusetzen, ihre Möglichkeiten, aber auch ihre Grenzen kennenzulernen und digitale Medien für ihr Lernen sowie auch als alltägliches Arbeitsmittel nutzen zu lernen.

In diesem Konzept stehen vornehmlich digitale Medien und Endgeräte, wie Computer, Tablets, digitale Tafeln, das Internet und Lernprogramme im Vordergrund. Wichtig ist zu erwähnen, dass bewährte, analoge Medien, wie (Sach-) Bücher, Filme, Lexika oder (Kinder-) Zeitschriften natürlich auch Teil eines Medienkonzeptes sind und nicht vernachlässigt werden. Beispiele zu unserem Umgang mit diesen Medien sind in den Arbeitsplänen der einzelnen Fächer verankert und werden im Folgenden nicht explizit erwähnt. Die folgenden Ausführungen beziehen sich hauptsächlich auf den Einsatz digitaler Medien.

Ziele

Ziel unserer Medienerziehung und der Medienbildung ist es, das Lernen mit sowie über Medien in die Lernprozesse der Kinder und in den Unterrichtsalltag mit einfließen zu lassen und so Medienkompetenz aufzubauen.

Im Detail bedeutet dies, dass unsere Schüler/innen...

- a) digitale Medien und Endgeräte zum Lernen (z.B. als Lernhilfe oder Übungsmittel) nutzen.
- b) digitale Medien und Endgeräte zur Erarbeitung, Darstellung und Präsentation verschiedener Inhalte und Themenbereiche (Beispiele s. Unterrichtsreihen für Klasse 1/2 und Klasse 3/4) nutzen.
- c) im kompetenten, sachgerechten, kreativem, aber auch kritischem und hinterfragendem Umgang mit digitalen Medien geschult werden.

Bestandteile von Medienkompetenz und unserer Konzeption im Umgang mit Medien sind folgende Bereiche:

Bedienen & Anwenden

„Schülerinnen und Schüler kennen unterschiedliche Nutzungsmöglichkeiten analoger und digitaler Medien und wenden sie zielgerichtet an.“ (Medienpass NRW)

Informieren & Recherchieren

„Schülerinnen und Schüler entnehmen zielgerichtet Informationen aus altersgerechten Informations- quellen.“ (Medienpass NRW)

Kommunizieren & Kooperieren

„Schülerinnen und Schüler wenden grundlegende Regeln für eine sichere und zielgerichtete Kommunikation an und nutzen sie zur Zusammenarbeit.“ (Medienpass NRW)

Produzieren & Präsentieren

„Schülerinnen und Schüler erarbeiten unter Anleitung altersgemäße Medienprodukte und stellen ihre Ergebnisse vor.“ (Medienpass NRW)

Analysieren & Reflektieren

„Schülerinnen und Schüler beschreiben und hinterfragen ihr eigenes Medienverhalten. Sie unterscheiden verschiedene Medienangebote und Zielsetzungen.“ (Medienpass NRW)

Mediale Ausstattung

Um die unterschiedlichen Teilziele von Medienkompetenz erreichen zu können, ist natürlich eine gewisse technische Ausstattung unabdinglich.

Aktuell befinden sich an unserer Schule:

- 120 Tablets mit Hülle
- 30 Bluetooth Tastaturen für die Tablets
- 30 Kopfhörer
- 2 Stifte für die Tablets

Auf allen Tablets sind die folgenden Programme installiert:

- Mathe
 - Richtig rechnen 1.- 4. Klasse
 - Einmaleins
 - Mathe Fight
 - Anton
 - Einspluseins
 - Klötzchen
 - Geoboard
 - Klipp Klapp
- Deutsch
 - Lesen lernen mit Zebra 1 und 2
 - Deutsch 2 mit Zebra
 - Deutsch 3 mit Zebra
 - Anton
- Sachunterricht
 - Flora Incognita
 - Eugene's Pets
 - Explorer
 - Anton
- Informieren und Recherchieren
 - Frag Finn
- Produzieren und Präsentieren
 - Pages
 - Microsoft Office

- Book Creator
- Puppet Pals 2
- Stop Motion

- Programmieren
 - Swift Playgrounds
 - Scratch Jr.
 - Lightbot Hour

- Kommunizieren und Kooperieren
 - iServ

Außerdem verfügt jede Klasse über:

- 1 digitale Tafel
- 1 Bluetooth-Lautsprecher
- W-LAN

Weiter Ausstattungsbedarf

Eine optimale Ausstattung wäre es, wenn pro Klasse ein Klassensatz Tablets vorhanden wäre, der auch im Klassenraum verbleibt. Somit hätte jedes Kind jederzeit Zugriff auf ein Tablet.

Schulserver

Seit dem Schuljahr 2019/20 verfügen wir über einen Schulserver, der durch eine webbasierte Anwendung oder per App auch von zu Hause aus zu erreichen ist. Neben den Lehrkräften der Schule, besitzen auch die Kinder der dritten und vierten Klassen einen Zugang zum Server. Die Kinder der dritten Klassen werden zu Beginn des dritten Schuljahres mit der digitalen Kommunikationsform „E-Mail“ vertraut gemacht. Diese können sie zum Austausch untereinander und zum Austausch mit den jeweiligen Lehrpersonen nutzen. Mit zunehmender Kenntnis im Umgang mit dem Server kann dieser von den Schülern auch zum Speichern und Abrufen von Dokumenten oder für Videokonferenzen (z.B. im Falle einer Schulschließung) genutzt werden.

Einsatz digitaler Medien im Unterricht

Im Hinblick auf den Einsatz neuer Medien in den einzelnen Fächern, werden bereits praktizierte Lehr- und Lernmethoden durch die Möglichkeiten des Einsatzes digitaler Medien ergänzt oder ersetzt, sodass die jeweiligen Fächer, in Bezug auf die in den Lernplänen definierten Lernziele, vom Einsatz der jeweiligen digitalen Medien profitieren.

Die sich daraus ergebenden Erfahrungen werden in regelmäßigen Abständen in Konferenzen thematisiert und tragen damit zur Weiterentwicklung des Unterrichts bei (siehe Punkt Fortbildung).

Konkrete Unterrichtsvorhaben zu den jeweiligen Kompetenzstufen des Medienkompetenzrahmens NRW zum Ausbau der Medienkompetenz finden sich unter Punkt „Umsetzung der Kompetenzstufen des Medienkompetenzrahmens NRW im Unterricht“.

Ein weiterer Schwerpunkt liegt auch auf dem zusätzlichen didaktischen Nutzen, der über den Einsatz digitaler Medien zur Vermittlung der Medienkompetenz hinausgeht. So eignet sich durch seine motivierende Wirkung der Einsatz des Tablets im offenen Anfang, im Förderunterricht, in der Lernplan- und Werkstattarbeit sowohl zur gezielten Förderung als auch Forderung. Leistungsschwache oder wenig motivierte Schülerinnen und Schüler lassen sich durch gezielte Lernprogramme und Apps zu den Fächern Deutsch und Mathematik stärker begeistern und werden in ihrem Lernprozess positiv unterstützt. Auch leistungsstarke Schüler haben durch den Einsatz digitaler Medien mehr Möglichkeiten individueller Differenzierung, indem sie über den Unterricht hinausgehende Lernangebote nutzen. Im Bereich des sozialen und kooperativen Lernens unterstützen sich die Schülerinnen und Schüler gegenseitig. So können zum Beispiel elementare Kenntnisse der Textverarbeitung von Kind zu Kind weitergegeben werden, Rechercheprobleme miteinander gelöst werden oder Hilfestellung bei den Lernprogrammen angeboten werden.

Im Medienpass tragen die Kinder regelmäßig ihre erworbenen Kompetenzen ein. Der Pass begleitet die Kinder ihre ganze Grundschulzeit.

Umsetzung der Kompetenzstufen des Medienkompetenzrahmens NRW im Unterricht

1. Bedienen und Anwenden

Kompetenzbereiche	Umsetzung im Unterricht
<p style="text-align: center;"><u>Medienausstattung (Hardware)</u></p> <p>Die SuS kennen verschiedene digitale Geräte und wissen, wie man sie anwendet.</p>	<p>1/2 Klasse</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nutzung des Tablets im offenen Anfang • In Kleingruppenförderung • Individuelle Nutzung in den einzelnen Fächern <p>3/4 Klasse</p> <ul style="list-style-type: none"> • Erweiterung und Sicherung der Grundkenntnisse aus den E-Klassen
<p style="text-align: center;">Ziel: Tablet Ein-/Ausschalten, Tastatur und Maus bedienen können, Lautstärke regeln, Startbildschirm bedienen, Apps starten und schließen</p>	

<p style="text-align: center;"><u>Digitale Werkzeuge</u></p> <p>Die SuS können die Apps und Programme der Geräte bedienen.</p>	<p>1/2 Klasse</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nutzen von Lern-Apps im Unterricht <p>3/4 Klasse</p> <ul style="list-style-type: none"> • Erweiterung und Sicherung der Grundkenntnisse aus den E-Klassen
<p>Ziel: Sachgerechte und zielgerichtete Bedienung einer oder mehrerer Apps</p>	
<p style="text-align: center;"><u>Datenorganisation</u></p> <p>Die SuS können Dateien sicher speichern und wiederfinden.</p>	<p>Klasse 3/4</p> <ul style="list-style-type: none"> • Im offenen Anfang, in der Freiarbeit • Selbstverfasste Texte, beispielsweise zu sachunterrichtlichen Themen, Geschichten etc. • Texte für die Schülerzeitung • Forderband • Förderunterricht
<p>Ziel: Speicherung einer Datei in einem festgelegten Ordner; diese Datei eigenständig wiederfinden, öffnen und drucken können</p>	
<p style="text-align: center;"><u>Datenschutz und Informationssicherheit</u></p> <p>Die SuS erkennen, dass persönlichen Daten ihnen gehören. Sie schützen sich, indem sie diese nicht unüberlegt ins Netz stellen.</p>	<p>1/2 Klasse</p> <ul style="list-style-type: none"> • Im Unterricht parallel zur Einführung der App „Anton“ in Bezug auf den Benutzernamen • Im Unterricht parallel zur Einführung der Plattform „Antolin“ in Bezug auf den Benutzernamen und das Passwort <p>3/4 Klasse</p> <ul style="list-style-type: none"> • Im Unterricht parallel zur Einführung verschiedener Apps • Lerneinheit zum sicheren Surfen im Netz (z.B. mit dem Internet ABC Modul „Achtung, die Gefahren! – So schützt du dich“)
<p>Ziel: Bewusstsein für den Umgang mit persönlichen und fremden Daten entwickeln (Umgang mit eigenen Passwörtern, persönlichen Dateien) Gefahren im Netz kennen.</p>	

2. Informieren und Recherchieren

Kompetenzbereiche	Umsetzung im Unterricht
<p style="text-align: center;"><u>Informationsrecherche</u></p> <p>Die SuS kennen Suchmaschinen und wissen, was sie dort eingeben.</p>	<p>1/2 Klasse</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sachunterricht: Kindersuchmaschinen nutzen zur Erstellung von Lernplakaten (Thema: Igel und Zootiere sowie eigene Themen) <p>3/4 Klasse</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sachunterricht: Kindersuchmaschinen nutzen zur Erstellung von Lernplakaten und bei Expertenarbeiten nutzen (Thema: NRW, Wale sowie eigene Themen) • Internet ABC Modul 1 „Suchen und Finden im Internet“
<p>Ziel: Suchstrategien zur Informationsrecherche in Kindersuchmaschinen entwickeln.</p>	
<p style="text-align: center;"><u>Informationsauswertung</u></p> <p>Die SuS können aus vielen Suchergebnissen die passenden auswählen.</p>	<p>1/2 Klasse</p> <ul style="list-style-type: none"> • In der Frag Finn App passende Bilder zu vorgegebenen Themen des Sachunterrichts finden <p>3/4 Klasse</p> <ul style="list-style-type: none"> • Deutsch und Sachunterricht: Überfliegendes Lesen von Texten aus dem Internet, Schlüsselwörter erkennen • Textverarbeitungsprogramm (Microsoft Word) zur Erstellung eines Lernplakates nutzen (Texte hineinkopieren, Bilder einfügen Schriftart und -größe ändern etc.) • Die App Book Creator nutzen, um ein Buch zu einem selbst gewählten oder vorgegebenen Thema zu erstellen (Texte hineinkopieren, Bilder einfügen Schriftart und -größe ändern etc.)
<p>Ziel: Aus altersgemäßen, digitalen Medien wichtige Informationen entnehmen und mit eigenen Worten wiedergeben.</p>	
<p style="text-align: center;"><u>Informationsbewertung</u></p> <p>Sie SuS können zwischen Werbung und Information unterscheiden.</p>	<p>3/4 Klasse</p> <ul style="list-style-type: none"> • Deutsch und Sachunterricht: Vergleich von Texten mit Lenkung (z.B. Markennamen kommen vor) und neutralen Texte • Thema „Werbung“, dazu das Internet ABC

	(Modul 3 "Werbung, Gewinnspiele und Einkaufen) nutzen <ul style="list-style-type: none"> • Zeitungsprojekt
Ziel: Wissen über mögliche Beeinflussung erlangen durch kritisches Hinterfragen verschiedener Informationsquellen.	
<u>Informationskritik</u> Die SuS wissen, wann und wo sie sich Hilfe holen können, wenn ihnen etwas im Internet Angst macht.	3/4 Klasse <ul style="list-style-type: none"> • Gespräche über Internetseiten und ihre Wirkung, Jugend- und Verbraucherschutzrichtlinien besprechen, den Nutzen von Filtern besprechen (z.B. Add-Blocker, Kindersicherung) • Internet ABC Modul 3 „Lügner und Betrüger im Internet“
Ziel: Kenntnisse der Stellen, die Hilfe anbieten.	

3. Kommunizieren und Kooperieren

Kompetenzbereiche	Umsetzung im Unterricht
<u>Kommunikations- u. Kooperationsprozesse</u> SuS können digitale Geräte nutzen, um sich mit anderen auszutauschen.	3/4 Klasse <ul style="list-style-type: none"> • Angelehnt an das Unterrichtsthema „Briefe“ die E-Mail als elektronische Post kennenlernen (digitale Postkarte versenden (Sendung mit der Maus) • Internet ABC Modul 2 „E-Mail und Newsletter – Post für dich“ • Über den Schulserver E-Mails an Eltern oder Klassenkameraden senden
Ziel: eine E-Mail / digitale Postkarte adressatenbezogen verfassen und versenden	

<p><u>Kommunikations- u. Kooperationsregeln</u> SuS verhalten sich anderen gegenüber so, wie sie auch behandelt werden wollen.</p>	<p>3/4 Klasse</p> <ul style="list-style-type: none"> • Angelehnt an das Unterrichtsthema „Briefe“ Betreff, Freundliche Anrede, in ganzen Sätzen schreiben, adressatenbezogen, freundlich, Grußformel beim Schreiben einer E-Mail beachten • fächerübergreifend und situationsbezogen im SU im Rahmen von Anfragen oder Rückmeldungen bei Experten, Institutionen, TU - Was - Partnern, etc. • Internet ABC Modul 2: „Chatten und Texten – WhatsApp und mehr“ • Internet ABC Modul 2: „Soziale Netzwerke – Facebook und Co.“
<p>Ziel: Regeln für einen adressatenbezogenen und freundlichen Umgang im Schriftverkehr festlegen</p>	
<p><u>Kommunikations- u. Kooperationsprozesse</u> SuS kennen geeignete Seiten, auf denen sie als Kind ihre Meinungen äußern können.</p>	<p>3/4 Klasse</p> <ul style="list-style-type: none"> • Internet ABC Modul 2: „Chatten und Texten – WhatsApp und mehr“ • www.kindersache.de
<p>Ziel: Ein kindersicheres und geschütztes Chatprogramm kennen</p>	
<p><u>Cybergewalt u. Kriminalität</u> SuS wissen, wie sie sich bei Gewalt, Beleidigungen und Drohungen im Internet verhalten.</p>	<p>3/4 Klasse</p> <ul style="list-style-type: none"> • Internet ABC Modul 3: „Cybermobbing – kein Spaß!“
<p>Ziel: Erscheinungsformen und Auswirkungen von Cybermobbing sowie Hilfsangebote kennen und wissen, dass unangemessene Nutzung rechtl. Konsequenzen nach sich zieht</p>	

4. Produzieren und Präsentieren

Kompetenzbereiche	Umsetzung im Unterricht
<p><u>Medienproduktion und Präsentation</u> SuS gestalten digitale Medienprodukte .</p>	<p>1/2 Klasse</p> <ul style="list-style-type: none"> Gestalten einer Seite zum Buchstaben der Woche, zu den Wortarten, Bilderbücher, Artikel für die Schülerzeitung <p>3/4 Klasse</p> <ul style="list-style-type: none"> Expertenarbeit o.Ä. in Form eines digitales Buches mit der App „Book Creator“ erstellen Schülerzeitung -AG Steckbrief über sich in Word/Pages abtippen Eigene Geschichten in Word/Pages oder im „Book Crator“ abtippen
<p>Ziel: Zu einem ausgewählten Thema eine digitale Seite/ Datei gestalten können.</p>	
<p><u>Gestaltungsmittel</u> SuS wissen, wie sie mit Bildern, Schriftarten und Tönen bestimmte Wirkungen erzielen.</p>	<p>3/4 Klasse</p> <ul style="list-style-type: none"> Eine Seite in Word/Pages oder mit dem „Book Creator“ mit verschiedenen Schriftarten, Bilder oder Tönen erstellen und ihre Wirkung vergleichen
<p>Ziel: Gestaltungsmöglichkeiten kennenlernen und deren Wirkung nutzen.</p>	
<p><u>Quellendokumentation</u> Wenn SuS Bilder und Texte für ihre Arbeit verwenden, schreiben sie dazu, woher diese stammen.</p>	<p>Klasse 1-4</p> <ul style="list-style-type: none"> Unterrichtsgespräch situationsbedingt <p>3/4 Klasse</p> <ul style="list-style-type: none"> Internet ABC Modul 4: „Text und Bild – kopieren und weitergeben“ sowie „Filme, Videos und Musik – was ist erlaubt?“ Quellenangaben in Expertenarbeiten (z.B. beim Erstellen eines digitales Buches) anlegen
<p>Ziel: Beim Übernehmen von Bildern und Texten muss die Quelle angegeben werden.</p>	
<p><u>Rechtliche Grundlagen</u> SuS veröffentlichen nicht ohne die Erlaubnis Bilder oder Informationen von anderen.</p>	<p>3/4 Klasse</p> <ul style="list-style-type: none"> Unterrichtsgespräche wenn eigene Sachtexte geschrieben werden → Aufklärung und Hilfestellung Beachten Persönlichkeitsrechte beim Erstellen von digitalen Medienprodukten (z.B. Fotos von Personen) Internet ABC Modul 4: „Text und Bild – kopieren

	und weitergeben" sowie „Filme, Videos und Musik – was ist erlaubt?“
Ziel: Wissen, dass Bilder und Informationen jeglicher Art, eigentumsrechtlich geschützt sind.	

5. Analysieren und Reflektieren

Kompetenzbereiche	Umsetzung im Unterricht
<p><u>Medienanalyse</u> Die SuS kennen die Vielfalt von Medien in unserer Gesellschaft und deren Entwicklung.</p>	<p>1/2 Klasse</p> <ul style="list-style-type: none"> • unterschiedliche Medien sammeln, beschreiben und ordnen • Buch, Zeitung, TV, Internet, Video, CD, DVD, Schallplatte, Kasette, Tonband, Morsen, Lexikon <p>3/4 Klasse</p> <ul style="list-style-type: none"> • Die Entwicklung eines Mediums an einem Beispiel (Telefon) nachvollziehen und deren Bedeutsamkeit für die Gesellschaft erkennen.
Ziel: Verschiedene Medien und ihre Entwicklung kennen, beschreiben können, wie man sie nutzt und was Vor- bzw. Nachteile sind.	
<p><u>Meinungsbildung</u> Die SuS kennen Beispiele dafür, dass Medien ihre Meinung beeinflussen.</p>	<p>3/4 Klasse</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gespräche über die Wirkung von (TV-) Werbung, Youtubern und Influencern, berühmten Persönlichkeiten oder auch Zeitungsartikeln • Internet ABC Modul 3 „Werbung, Gewinnspiele und Einkaufen“
Ziel: Inhalte kritisch hinterfragen können.	
<p><u>Identitätsbildung</u> Die SuS wissen, wie z.B. Computerspiele und Soziale Medien auf sie wirken.</p>	<p>3/4 Klasse</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gespräche über die Wirkung von Medien (z.B. bestimmter Computerspiele, die im Freizeitbereich gespielt werden, Plakaten oder Clips) ggf. unter Berücksichtigung der entsprechenden Altersfreigabe • Unterrichtseinheit „Computerspiele – ein Medium wie jedes andere?“
Ziel: Wirkung von Medien auf die eigene Persönlichkeit einschätzen können.	
<p><u>Selbstregulierte Mediennutzung</u> Die SuS kennen Möglichkeiten, die</p>	<p>3/4 Klasse</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ein Mediennutzungstagebuch erstellen und mit

Häufigkeit und die Art ihrer Mediennutzung zu kontrollieren.	dessen Hilfe die eigene Mediennutzung reflektieren <ul style="list-style-type: none"> • Plan für die Häufigkeit und Art der eigenen Mediennutzung erstellen und einhalten
Ziel: Die Häufigkeit und Art der eigenen Mediennutzung verantwortungsvoll kontrollieren können.	

6. Problemlösen und Modellieren

Kompetenzbereiche	Umsetzung im Unterricht
<u>Prinzipien der digitalen Welt</u> Die SuS wissen, dass ein Algorithmus ein Befehl ist. Dadurch funktionieren Geräte und Computer.	3/4 Klasse <ul style="list-style-type: none"> • Spielerisches Erklären eines Algorithmus anhand eines Mal-Spiels • Internet ABC Modul 1 „So funktioniert das Internet – die Technik“
Ziel: Wissen, was ein Algorithmus ist.	
<u>Algorithmen erkennen</u> Die SuS kennen Beispiele für Algorithmen auch in ihrem Alltag.	3/4 Klasse <ul style="list-style-type: none"> • Unterrichtsgespräche, die für die SuS erkennbar machen, wo sich überhaupt ein Algorithmus verbirgt (Laptop, Tablet, Apps, etc) • Schriftliche Rechenverfahren ist auch ein Algorithmus
Ziel: Einfache, alltägliche Beispiele von Algorithmen kennen.	
<u>Modellieren und Programmieren</u> Die SuS programmieren selber etwas.	3/4 Klasse <ul style="list-style-type: none"> • Nutzen von verschiedenen Apps, die das Programmieren spielerisch anbahnen und so durch „Programmieren“ eine Spielfigur von A nach B bewegen. (Lightbot, Swift Playgrounds)
Ziel: Selber etwas programmieren.	
<u>Bedeutung von Algorithmen</u> Die SuS kennen Beispiele dafür, wie digitale Geräte und Computer ihr Leben beeinflussen.	3/4 Klasse <ul style="list-style-type: none"> • Unterrichtsgespräche zum Thema: Wie haben Computer, Roboter und andere digitale Geräte bestimmte Berufe verändert (durch Automatisierung von Prozessen)? Wer hat vorher diese Aufgaben erledigt?
Ziel: Beispiel dafür kennen, wie digitale Geräte ihr Leben beeinflussen.	

Zusammenarbeit mit außerschulischen Partnern

Projekt „Fuchs“

Seit Beginn des Schuljahres 2019/20 findet an unserer Schule einmal in der Woche von 13 Uhr bis 16 Uhr das Projekt „Fuchs“, in Kooperation dem Jugendamt Rhein-Kreis Neuss, statt. Neben einem umfangreichen Bewegungs-, Spiel-, Bastel- und Kreativangebot, wird pro Halbjahr immer einer Gruppe von 12 Kinder die Möglichkeit geboten, ihre Medienkompetenz zu erweitern. Hier bekommen die Kinder die Möglichkeit, ihre Kompetenzen im Umgang mit dem PC und dem Internet zu erweitern.

Die Kinder lernen hier unter Anderem:

- die Grundlagen für das Surfen und Navigieren im Internet,
- den Browser und seine wichtigsten Funktionen,
- die Navigation über Fenster und Registerkarten,
- Links und wie sie damit umgehen sollten,
- den Aufbau von Internetseiten,
- den richtigen Umgang mit Pop-ups und
- Fachbegriffe und englische Ausdrücke aus dem Themenbereich "Internet, Computer, Smartphone"
- wie das Internet funktioniert,
- mit welchen Geräten man online gehen kann,
- was Sicherheit und Datendiebstahl im Internet bedeuten,
- was das Internet als freies Informationsmedium ausmacht.
- was mobile Geräte und was Apps sind,
- wie sie das mobile Internet nutzen können,
- dass das Smartphone auch Druck und Stress erzeugen kann und
- dass Sicherheitseinstellungen wichtig sind und wie diese aussehen.
- welche Arten von Suchmaschinen es gibt,
- wie diese Suchmaschinen funktionieren,
- wie die Kinder die besten Treffer finden können und
- wie sie auch auf anderen Wegen an Informationen kommen können (Quelle: Internet ABC)
- Umgang mit einem Textverarbeitungsprogramm (Word)

Zusammenarbeit mit Eltern

Die Nutzung von digitalen Medien hört nach dem Unterricht natürlich nicht auf, sondern geht innerhalb der Familien weiter. Deshalb ist es uns wichtig, dass sich auch die Eltern regelmäßig mit diesem Thema auseinandersetzen. Daher bieten wir einmal im Jahr, in Zusammenarbeit mit dem Jugendamt Rhein-Kreis Neuss, einen Elternabend zum Thema „Surfen mit SIN(N) – Sicherheit im Netz“ an.

Fortbildung

Alle Kolleginnen und Kollegen besitzen privat einen internetfähigen PC. Ebenso verfügen alle über Kenntnisse des Betriebssystem Windows und dem Textverarbeitungsprogramm Word.

Allerdings besitzen nur einige Kolleginnen und Kollegen privat ein iPad. Auch kennen sich viele noch nicht mit dem Betriebssystem iOS aus. Daher haben wir zu Beginn des Schuljahres 2019/20 einen pädagogischen Tag durchgeführt. Thematisch ging es hier um Möglichkeiten der Umsetzung des Medienkompetenzrahmens NRW. Im Zuge dieser Fortbildung konnten sich alle Kolleginnen und Kollegen einen Überblick über das Betriebssystem iOS machen und kennenlernen. Auch konnten wir unterschiedliche Apps, wie z.B. „Book Creator“ und „Stop Motion Studio“ kennenlernen und damit arbeiten.

Darüber hinaus wollen wir voneinander lernen und uns gegenseitig unterstützen. Geplant ist, dass regelmäßig (im Idealfall monatlich) eine oder zwei neue Apps von einer Kollegin oder einem Kollegen vorgestellt werden und im Anschluss daran alle anderen damit arbeiten und diese intensiv ausprobieren, sodass sich eine Woche später über Erfahrungen und unterrichtliche Umsetzung ausgetauscht werden kann.

Außerdem gehen zwei Kolleginnen regelmäßig zu NaWiT AS-Fortbildungen und berichten dem Kollegium darüber.

Bei speziellen Wünschen einzelner Kolleginnen und Kollegen, besteht natürlich auch die Möglichkeit jederzeit an einer Fortbildung teilzunehmen.

Ausblick

Das vorliegende Konzept unterliegt einem kontinuierlichen Verbesserungsprozess. Eine Überprüfung des Konzeptes findet frühestens zu Beginn des Schuljahres 2021/22 und danach jährlich statt. Hierbei werden folgende Aspekte betrachtet:

- Unterrichtserfahrungen und Fortbildung
- Weiterentwicklung der Richtlinien NRW und Berücksichtigung dieser in den schulinternen Lernplänen
- neue Technologien
- Ausstattungsanforderungen