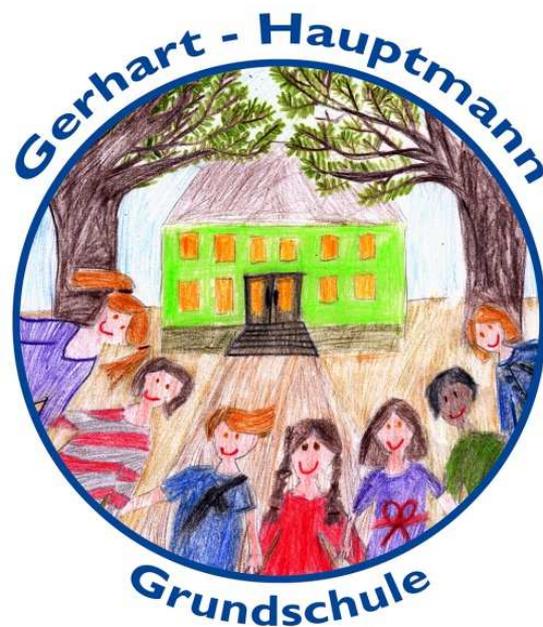


Medienkonzept der Gerhart – Hauptmann – Grundschule

Frühjahr 2021



„Damit Kinder, Jugendliche und junge Menschen die Chancen der digitalen Welt nutzen lernen und mögliche Gefahren erkennen und abwenden können, brauchen sie Medienkompetenz.“¹

Einleitung

Gesetzliche Vorgaben

Im Schulgesetz NRW (Stand 6.12.2016) heißt es im § 2 (6) Bildungs- und Erziehungsauftrag der Schule, dass Schülerinnen und Schüler (SuS) insbesondere lernen sollen, „mit Medien verantwortungsbewusst und sicher umzugehen.“ Die Förderung von Medienkompetenz an Schulen bzw. im Unterricht werde immer wichtiger, um Kindern und Jugendlichen Schlüsselqualifikationen zu vermitteln und sie auf das Leben in unserer dynamischen Informationsgesellschaft vorzubereiten.

Auf dieser Grundlage der Vorgaben des Landes NRW zur Vermittlung von Medienkompetenz im Unterricht stellt das Medienkonzept der Gerhart-Hauptmann-Grundschule dar, wie digitale Medien systematisch und konkret in unsere Bildungsarbeit integriert werden.

¹<https://www.bildungviernull.nrw/landnrw/de/draftbill/48387/para/33;jsessionid=9BCB79C1F13289CB28F409F40EE1D7DB.liveWorker1>

Wir folgen damit auch dem Kompetenzmodell »Kompetenzen in der digitalen Welt« der Kultusministerkonferenz, das die neuen Anforderungen an schulisches Lernen klar formuliert hat. Mit dem im Dezember 2016 verabschiedeten Papier haben sich alle Bundesländer verpflichtet, im Bereich der Bildung in einer mediatisierten Welt einen Schwerpunkt ihrer Arbeit zu setzen.²

Unsere Aufgabe als Grundschule – die Ziele unserer Medienerziehung

Mit diesem Wissen um die Tatsache, dass digitale Medien mittlerweile ein ständiger Begleiter in der Lebens- und Alltagswelt unserer SuS sind, knüpfen wir mit dem Einsatz eben dieser digitalen Medien im Unterricht an den Alltag der SuS und deren medialer Lebenswelt an. Unsere Aufgabe als Schule ist es nun, den SuS einen verantwortungsbewussten und sicheren Umgang mit Medien zu eröffnen. Die digitale Kompetenz, also der Umgang mit dem Computer / Tablet / iPad einerseits und dem Internet andererseits, wird oftmals als Voraussetzung für eine soziale Teilhabe beschrieben. Daraus folgt, dass Schule auf die Teilnahme an der digitalisierten Welt vorbereiten muss. Dazu zählen neben der Bedienung der Endgeräte gleichermaßen auch die bewusste Auseinandersetzung mit Medien sowie das Wissen um deren Chance und Gefahren.

Das Ziel unseres schulinternen Medienkonzeptes ist es daher, Lernen mit und durch Medien systematisch in den Unterricht zu integrieren. Der Einsatz digitaler Medien ist in allen Fächern möglich und bietet durch die bereits bestehende und neu entstehende Methodenvielfalt eine abwechslungsreiche Unterrichtsgestaltung.

Wir wollen erreichen, die SuS zu einem sicheren, kreativen und verantwortungsvollen Umgang mit Medien zu befähigen und neben einer umfassenden Medienkompetenz auch eine informatische Grundbildung zu vermitteln.

Unsere Aufgabe besteht also nicht nur darin, die SuS zu befähigen, mit digitalen Medien zu arbeiten, sondern die preisgegebenen Informationen darüber hinaus kritisch zu hinterfragen. Medienkompetent zu sein bedeutet für uns als Grundschule, Medien sicher und zielgerichtet zu nutzen und gleichzeitig den Umgang damit kritisch

² <https://medienkompetenzrahmen.nrw.de/medienkompetenzrahmen-nrw/>

reflektieren zu können. Ein selbstständiger Umgang mit Internetmedien muss also mit bestimmten Kompetenzen einhergehen, um den Kindermedienschutz zu sichern. So müssen sich die SuS der Tragweite ihrer Handlungen bewusst werden, sensibel mit der Preisgabe persönlicher Daten umgehen können, und lernen, über Informationen urteilen zu können. Um diese Kompetenzen zu gewährleisten, muss eine unterrichtliche Auseinandersetzung mit diesen Themen geschehen.

Bezug zum Medienkompetenzrahmen NRW

Dazu passend gibt der Medienkompetenzrahmen NRW bundesweit vorgegebene Bildungsstandards vor. Der Begriff der Medienkompetenz wird darin als sicherer, kreativer und verantwortungsvoller Umgang mit digitalen Medien beschrieben. Das Kompetenzmodell umfasst insgesamt 24 Teilkompetenzen, die sich in sechs übergeordnete Kompetenzbereiche gliedern lassen:

- ④ **BEDIENEN UND ANWENDEN** beschreibt die technische Fähigkeit, Medien sinnvoll einzusetzen und ist die Voraussetzung jeder aktiven und passiven Mediennutzung.
- ④ **INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN** umfasst die sinnvolle und zielgerichtete Auswahl von Quellen sowie die kritische Bewertung und Nutzung von Informationen.
- ④ **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.
- ④ **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.

🌐 **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.

In den folgenden Übersichten wird dargestellt, mit welchen Inhalten und in welchen Fächern die oben genannten Kompetenzen an der Gerhart-Hauptmann-Grundschule geschult werden sollen.

Die Umsetzung des Medienkompetenzrahmens durch unser Lehrwerk im Fach Deutsch ergibt sich aus der Anlage.

Kompetenz	Teilkompetenz	Umsetzung an der G-H-GS	
		Jahrgang 1/2	Jahrgang 3/4
Bedienen und Anwenden: Schülerinnen und Schüler kennen unterschiedliche Nutzungsmöglichkeiten analoger und digitaler Medien und wenden sie zielgerichtet, reflektiert und verantwortungsvoll an.	Medienausstattung Schülerinnen und Schüler kennen Medienausstattung und wählen diese aus.	<ul style="list-style-type: none"> - Kennenlernen der an unserer Schule vorhandenen Hardware: PC, Maus, USB-Stick, Drucker, Laptop, I-pads, Dokumentenkamera, OHP, Bookii-Stifte, Anybook-Reader, Kopfhörer, interaktive Tafel, CD-Player, MP3-Player, Bücher 	<ul style="list-style-type: none"> - Reflektiertes und zielgerichtetes Auswählen der vorhandenen Hardware sowie Nutzen von Angeboten in Zeitungen, Radio und TV (MSW NRW 2014, 33, Fach Deutsch) - Zeitungsprojekt (Fach Deutsch) - Nachrichtensendungen für Kinder (z.B. logo!- Nachrichten) (fächerübergreifend)
	Digitale Werkzeuge Schülerinnen und Schüler kennen digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang und wenden diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet an.	<ul style="list-style-type: none"> - Erwerb des Computerführerscheins in Jahrgangsstufe 2 (siehe Anhang) - Selbstständige Arbeit mit Textverarbeitungs-, Lern-, und Übungsprogrammen (vgl. MSW NRW 2014, 50, Fach Sachunterricht), z.B. Lernwerkstatt, Blitzrechnen, Antolin, Anton sowie diverser Lern-Apps - Fotografieren und Nutzen der Fotografien für Dokumentation und Präsentation (z.B. in der „Ferienpost“ (vgl. MSW NRW 2014, 107, Fach Kunst) 	<ul style="list-style-type: none"> - gezielt Informationen finden und diese wiedergeben (vgl. MSW NRW 2014, 31, Fach Deutsch) - zu Themen oder Aufgaben recherchieren (MSW NRW 2014, 33, Fach Deutsch) - Nutzung von Copy und Paste (fächerübergreifend) - Zuschneiden von Bildern, Erprobung von Funktionen von Bildbearbeitungssoftware (fächerübergreifend) - Fotografieren und videografieren für Klassenaufführungen und Präsentationen (vgl. MSW NRW 2014, 107, Fach Kunst) - einfache Formen digitaler Bildbearbeitung (vgl. MSW NRW 2014, 107, Fach Kunst)

			<ul style="list-style-type: none"> - Schreiben und Überarbeitung erster eigener Texte mit der Rechtschreibhilfe (fächerübergreifend) - Einfügen und Anpassen von Grafiken in Texte (fächerübergreifend) - Formatierung des Zeilenabstandes (fächerübergreifend) - Aufzeichnung und Reflektion von Improvisationen auf Tonträgern (vgl. MSW NRW 2014, 92, Fach Musik) - Nutzung von Gestaltungsmöglichkeiten, z.B. Schmuckblätter, Clip Arts etc. (vgl. MSW NRW 2014, 29, Fach Deutsch) - Nutzung von komplexeren Layouts (z.B. Über-, und Unterschriften gestalten (vgl. MSW NRW 2014, 107, Fach Kunst) - Drehen eines Dokumentarfilms (fächerübergreifend)
	<p>Datenorganisation</p> <p>Schülerinnen und Schüler speichern Daten, finden sie wieder, rufen sie von verschiedenen Orten ab, fassen verschiedene Informationen und Daten zusammen, organisieren diese und bewahren sie strukturiert auf.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Erwerb des Computerführerscheins in Jahrgangsstufe 2 (siehe Anhang) 	<ul style="list-style-type: none"> - Anlegen von Archiven für Bild- und Sprachdokumente (vgl. MSW NRW 2014, 107, Fach Kunst) - Speichern / umbenennen / löschen von Dateien auf dem Schulserver oder auf USB-Sticks (fächerübergreifend) - Markieren von Wörtern (fächerübergreifend) - Anlegen von Tabellen (fächerübergreifend)

	<p>Datenschutz und Informationssicherheit</p> <p>Schülerinnen und Schüler gehen verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten um und beachten dabei Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Öffnen des voreingestellten Lesezeichens und Nutzung von Kindersuchmaschinen (z.B. FragFinn, Blinde Kuh oder Helles Köpfchen) (fächerübergreifend) 	<ul style="list-style-type: none"> - Kennenlernen und Bewerten von FAKE NEWS. - Erstellen eigener Fake News mit geeigneten Apps (z.B. paulnewsman.com) - Verantwortungsvolle und reflektierte Nutzung des Internets als Rechercheinstrument (vgl. MSW NRW 2014, 107, Fach Kunst & 50, Fach Sachunterricht)

Kompetenz	Teilkompetenz	Umsetzung an der G-H-GS	
		Jahrgang 1/2	Jahrgang 3/4
Informieren & Recherchieren: Schülerinnen und Schüler entnehmen zielgerichtet Informationen aus altersgerechten Informationsquellen.	Informationsrecherche Schülerinnen und Schüler führen Recherchen zielgerichtet durch und wenden dabei Suchstrategien an.	<ul style="list-style-type: none"> - Suchen von Informationen unter Anleitung (vgl. MSW NRW 2014, 33, Fach Deutsch) - Nutzung von Medien zur Recherche (vgl. MSW NRW 2014, 50, Fach Sachunterricht) - Nutzung von Medien für das selbstständige Lernen (vgl. MSW NRW 2014, 83, Fach Englisch) 	<ul style="list-style-type: none"> - Recherche in Druck- und elektronischen Medien zu Themen oder Aufgaben (vgl. MSW NRW 2014, 33, Fach Deutsch & 107) - Nutzung von Angeboten in Radio, TV, Internet (vgl. MSW NRW 2014, 33, Fach Deutsch & 50, Fach Sachunterricht) - Nutzung von Medien zur Selbstkontrolle (vgl. MSW NRW 2014, 83, Fach Englisch) - Nutzung von Lexika für Kinder (z.B. logo!-Lexikon) (fächerübergreifend)
	Informationsauswertung Schülerinnen und Schüler entnehmen Medien gezielt Informationen und geben sie wieder.	<ul style="list-style-type: none"> - Nutzung von einfachen Clustern zur Übersicht des Wissensbedarfs (fächerübergreifend) 	<ul style="list-style-type: none"> - Nutzung von Medien zur Präsentation (vgl. MSW NRW 2014, 28, Fach Deutsch) - Gezieltes Finden von Informationen und Wiedergabe dieser (vgl. MSW NRW 2014, 31 & 32, Fach Deutsch)
	Informationsbewertung und -kritik Schülerinnen und Schüler erkennen Informationen, Daten sowie ihre Quellen und bewerten dahinterliegende	Austausch über Medienerfahrungen (vgl. MSW NRW 2014, 33, Fach Deutsch)	<ul style="list-style-type: none"> - Kritische Bewertung von Medienbeiträgen (vgl. MSW NRW 2014, 33, Fach Deutsch) - Kritische Untersuchung von Angeboten von Unterhaltungs- und Informationsmedien (vgl. MSW NRW 2014, 50, Fach Sachunterricht)

	Strategien und Absichten. Schülerinnen und Schüler erkennen unangemessene und gefährliche Medieninhalte, kennen Jugend- und Verbraucherschutz und kennen Hilfs- und Unterstützungsangebote.		

Kompetenz	Teilkompetenz	Umsetzung an der G-H-GS	
		Jahrgang 1/2	Jahrgang 3/4
Kommunizieren & Kooperieren: Schülerinnen und Schüler wenden grundlegende Regeln für eine sichere und zielgerichtete Kommunikation an und nutzen sie zur Zusammenarbeit.	Kommunikations- und Kooperationsprozesse Schülerinnen und Schüler gestalten diese mit digitalen Werkzeugen und teilen mediale Produkte und Informationen.	<ul style="list-style-type: none"> - Anleitung der Kinder zur sinnvollen Nutzung von vorhandenen Informations- und Kommunikationsmedien (vgl. MSW NRW 2014, 15, Richtlinien) 	<ul style="list-style-type: none"> - Schreiben von E-Mails, Nutzung der Funktionen CC und BCC (Fach Deutsch) - Berücksichtigung unterschiedlicher Bedingungen mündlicher und schriftlicher Kommunikation beim Sprechen und Schreiben (vgl. MSW NRW 2014, 33, Fach Deutsch) - Vergleich von alten und neuen Medien (vgl. MSW NRW 2014, 50, Fach Sachunterricht)
	Kommunikations- und Kooperationsregeln Schülerinnen und Schüler kennen, formulieren und halten Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation ein.	<ul style="list-style-type: none"> - Über Sinn und Funktion unterschiedlicher schriftlicher Mitteilungen sprechen (vgl. MSW NRW 2014, 33, Fach Deutsch) - Entwickeln von Gesprächsregeln für digitale Kommunikation und Einhalten dieser (vgl. MSW NRW 2014, 28, Fach Deutsch) 	<ul style="list-style-type: none"> - Erstellung von Regeln im Umgang mit Unterhaltungs- und Informationsmedien (vgl. MSW NRW 2014, 50, Fach Sachunterricht) - Erstellung und Unterzeichnung eines Internetvertrags (Fach Sachunterricht) - Berücksichtigung unterschiedlicher Bedingungen mündlicher und schriftlicher Kommunikation beim Sprechen und Schreiben (vgl. MSW NRW 2014, 33, Fach Deutsch)
	Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft	<ul style="list-style-type: none"> - Übernahme von Verantwortung und Kooperation im Rahmen des sozialen Handelns Sprechen und Zuhören (vgl. MSW NRW 2014, 25, Fach Deutsch) 	<ul style="list-style-type: none"> - Sprechen über Verständigungsprobleme bei Missverständnissen (vgl. MSW NRW 2014, 33, Fach Deutsch)

	<p>Schülerinnen und Schüler gestalten und reflektieren Kommunikations- und Kooperationsprozesse im Sinne einer aktiven Teilnahme an der Gesellschaft.</p> <p>Sie beachten ethische Grundsätze und kulturell-gesellschaftliche Normen.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Gezielte Förderung von Teamfähigkeit, Arbeitsteilung und sozialer Kooperation (fächerübergreifend) 	<ul style="list-style-type: none"> - Funktionsangemessenes Sprechen (vgl. MSW NRW 2014, 28, Fach Deutsch) - Übernahme von Verantwortung und Kooperation im Rahmen des sozialen Handelns Sprechen und Zuhören (vgl. MSW NRW 2014, 25, Fach Deutsch) - Gezielte Förderung von Teamfähigkeit, Arbeitsteilung und sozialer Kooperation (fächerübergreifend) - Gemeinsame Bearbeitung komplexerer Aufgabenstellungen, Treffen von Verabredungen, in Beziehung setzen von eigenen und fremden Standpunkten (vgl. MSW NRW 2014, 60, Fach Mathematik)
	<p>Cybergewalt und -kriminalität</p> <p>Schülerinnen und Schüler erkennen persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und -kriminalität. Sie kennen und nutzen Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Kennen von Verhaltensempfehlungen in Risikosituationen (z.B. sexuelle Belästigung) (vgl. MSW NRW 2014, 48, Fach Sachunterricht) - Projekt (Mein Körper gehört mir) - Kooperationspartner (Kriminalpolizei) → Elterninformationsabend, Schülerprojekte - https://www.internet-abc.de/kinder/lernmodul-luegner-und-betrueger-im-internet/ - https://www.internet-abc.de/lm/luegner-und-betrueger-im-internet/die-taeuscher-oder-faker-2.html - Nutzung von LOGINEO NRW als Lernplattform (fächerübergreifend) 	

Kompetenz	Teilkompetenz	Umsetzung in der G-H-GS	
		Jahrgang 1/2	Jahrgang 3/4
Produzieren & Präsentieren: Schülerinnen und Schüler erarbeiten unter Anleitung altersgemäße Medienprodukte und stellen ihre Ergebnisse vor.	Medienproduktion und -präsentation Schülerinnen und Schüler beschreiben unterschiedliche Arten der Präsentation von Informationen (z.B. Plakat, Bildschirmpräsentation, Audio-/ Videobeitrag).	<ul style="list-style-type: none"> - Nutzen von Medien (z.B. digitale Tafel) als Anreiz zum Sprechen, Schreiben und Lesen (vgl. MSW NRW 2014, 33, <i>Fach Deutsch</i>) - Nutzen verschiedener Apps (z.B. Stop-Motion-Video, Book Creator) zur Veranschaulichung unterschiedliche Inhalte in allen Fächern. - Nutzung der Apps „Kamera“ und „Audioaufnahme“ zur Erstellung eines Medienprodukts (<i>fächerübergreifend</i>) 	<ul style="list-style-type: none"> - Verfassen von darstellenden Texten funktionsangemessen, verständlich und strukturiert (z.B. Sachtexte, Lernergebnisse) beispielsweise mithilfe der Aufnahmefunktion des iPads (vgl. MSW NRW 2014, 29, <i>Fach Deutsch</i>) - Erstellen von padlet-Pinnwänden in kooperativen Lernformaten. - Erstellen von Filmbeiträgen (z.B. Trickfilme, Dokumentarfilme) (<i>fächerübergreifend</i>) - Erstellen von Präsentationen (z.B. mit „Book Creator“ oder PowerPoint) (<i>fächerübergreifend</i>)
	Gestaltungsmittel Schülerinnen und Schüler beschreiben Vor- und	<ul style="list-style-type: none"> - Nutzung der Green-Screen Fotobearbeitung (App) zur Veranschaulichung von manipulierten 	<ul style="list-style-type: none"> - Vergleichen der unterschiedlichen Wirkungen von Text-, Film-/Video- oder Hörfassungen (vgl. MSW NRW

	Nachteile unterschiedlicher Medienprodukte (z.B. in Hinblick auf Zielgruppe, Gestaltungs- und Distributionsmöglichkeiten).	<p>Inhalten in der Werbung</p> <ul style="list-style-type: none"> - Apps und Programme als Gestaltungsmedium kennenlernen und beurteilen. 	<p>2014, 33, <i>Fach Deutsch</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Vergleichen alter und neuer Medien miteinander und dokumentieren der Ergebnisse (z.B. Herstellung, Konsum, Wirkungen) (vgl. MSW NRW 2014, 50, <i>Fach Sachunterricht</i>) - Kritische Reflexion der Nutzungsmöglichkeiten von Bildbearbeitungsprogrammen (<i>Fach Sachunterricht</i>).
	<p>Quellendokumentation</p> <p>Schülerinnen und Schüler erstellen unter Anleitung ein einfaches Medienprodukt (z.B. Plakat, Bildschirmpräsentation, Audiobeitrag, Handy-Clip).</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Kennenlernen und Nutzen der Kindersuchmaschine (Blinde Kuh). 	<ul style="list-style-type: none"> - Kennenlernen und Anwenden des zwei-Quellenprinzips (jede Information muss durch zwei Informationsmedien verifiziert werden). (Referate z.B. im <i>Fach Sachunterricht oder Musik</i>) - Nutzung der App „Paul-Newman“ zum bewussten Erstellen von Falschmeldungen zur Förderung des kritischen Umgangs mit Nachrichten.

	<p>Rechtliche Grundlage</p> <p>Schülerinnen und Schüler kennen ihre Persönlichkeitsrechte und erkennen den Wert von geistigem Eigentum.</p>	<ul style="list-style-type: none">- Veranschaulichung von Eingriffen in das Persönlichkeitsrecht der SuS mithilfe verschiedener Apps (Paul-Newman / Green-Screen).	<ul style="list-style-type: none">- Verwendung von Fotos, Grafiken und Inhalten in Präsentationen unter Berücksichtigung von Urheberrechten.- Verfassen von Artikeln für die Ferienpost und/oder die Homepage.
--	--	--	---

Kompetenz	Teilkompetenz	Umsetzung in der G-H-GS	
		Jahrgang 1/2	Jahrgang 3/4
Analysieren und Reflektieren: Schülerinnen und Schüler beschreiben und hinterfragen ihr eigenes Medienverhalten. Sie unterscheiden verschiedene Medienangebote und Zielsetzungen.	Medienanalyse Schülerinnen und Schüler beschreiben die eigene Mediennutzung und -erfahrung und erkennen daraus resultierende Chancen und Risiken für ihren Alltag.	<ul style="list-style-type: none"> - Deutung von Bildern/Bildelementen in neuen Zusammenhängen (vgl. MSW NRW 2014, 107, <i>Fach Kunst</i>) 	<ul style="list-style-type: none"> - Beschreiben eigener Gefühle und reagieren auf Befindlichkeiten anderer (vgl. MSW NRW 2014, 28, <i>Fach Deutsch</i>) z.B. in Bezug auf Informationsweitergabe bei Chats, als Weiterführung des Programms „Mein Körper gehört mir“ - Diskussion gemeinsamer Anliegen und Konflikte, gemeinsame Suche nach Lösungen (vgl. MSW NRW 2014, 28, <i>Fach Deutsch</i>), siehe elf Regeln für den Umgang mit dem Internet - Kritisches Hinterfragen und Nutzen von Bildsprache und Bildinformationen visueller Medien nach Aussage und Botschaft (vgl. MSW NRW 2014, 107,

			<p><i>Fach Kunst</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Beschäftigung und kritische Hinterfragung mit und von Computerspielen, Fernsehhelden (<i>fächerübergreifend</i>)
	<p>Meinungsbildung</p> <p>Schülerinnen und Schüler kennen Regeln zum sinnvollen Umgang mit Unterhaltungsmedien.</p>	<hr style="width: 20%; margin: auto;"/>	<ul style="list-style-type: none"> - Kritische Untersuchung von Angeboten der Unterhaltungs- und Informationsmedien und Aufstellung von begründeten Regeln zum Umgang mit diesen (vgl. MSW NRW 2014, 50, <i>Fach Sachunterricht</i>), siehe elf Regeln für den Umgang mit dem Internet - Entwicklung von Lösungsmöglichkeiten für Konfliktsituationen, Darstellung und Überprüfung dieser (vgl. MSW NRW 2014, 47, <i>Fach Sachunterricht</i>), z.B. kritische Situationen im Netz prüfen mit „Ein Fall für Kommissar Eddie“, - Aufstellung von Regeln für den Umgang mit Computerspielen (bspw.

			Mithilfe des Materials des Medienpasses NRW „Nur noch fünf Minuten“ (<i>Fach Sachunterricht</i>)
	<p>Identitätsbildung</p> <p>Schülerinnen und Schüler vergleichen und bewerten altersgemäße Medienangebote und stellen die Vielfalt der Medienangebote und ihre Zielsetzungen dar.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Austausch über persönliche Medienerfahrungen (vgl. MSW NRW 2014, 33, <i>Fach Deutsch</i>) - Formulierung eigener Konsumbedürfnisse und in Beziehung setzen zur Werbung (vgl. MSW NRW 2014, 48, <i>Fach Sachunterricht</i>) 	<ul style="list-style-type: none"> - Begründete Auswahl und Nutzung von Angeboten in digitalen und Printmedien (vgl. MSW NRW 2014, 33, <i>Fach Deutsch</i>) - Vergleich der unterschiedlichen Wirkung von Text, Film/Video und Hörfassungen (vgl. MSW NRW 2014, 33, <i>Fach Deutsch</i>) - Kritische Bewertung von Medienbeiträgen (z.B. durch Unterscheiden und Trennen von Information und Werbeträgern) (vgl. MSW NRW 2014, 33, <i>Fach Deutsch</i>) - Beschreibung des Einflusses von Werbung auf eigene Konsumwünsche (vgl. MSW NRW 2014, 48, <i>Fach Sachunterricht</i>) - Reflexion von Wirkung des Einsatzes

			<p>musikalischer und choreografischer Darstellungsmittel und -formen (vgl. MSW NRW 2014, 108, <i>Fach Kunst</i>)</p>
	<p>Selbstregulierte Mediennutzung</p> <p>Schülerinnen und Schüler reflektieren die Nutzung von Medien und lernen Regulationsmechanismen kennen.</p>	<hr/>	<p>- Kennenlernen unterschiedlicher Beispiele von Medienkosum und Erarbeitung von Richtlinien für die persönliche Mediennutzung (<i>Fach Sachunterricht</i>) siehe elf Regeln für den Umgang mit dem Internet</p>

Kompetenz	Teilkompetenz	Umsetzung in der G-H-GS	
		Jahrgang 1/2	Jahrgang 3/4
Problemlösen und Modellieren:	Prinzipien der digitalen Welt Schülerinnen und Schüler identifizieren, verstehen und nutzen bewusst grundlegende Prinzipien der digitalen Welt	_____	Internet ABC, Lernmodul AB <ul style="list-style-type: none"> - So funktioniert das Internet - die Technik - Online Spiele – sicher spielen im Internet
	Algorithmen erkennen Schülerinnen und Schüler erkennen algorithmische Muster und Strukturen und reflektieren sie.	_____	<ul style="list-style-type: none"> - Kennenlernen grundlegender Begrifflichkeiten des Programmierens wie „Code“, Algorithmus (<i>Fach Sachunterricht</i>) - App – Swift Playground (Erkennen von Mustern)
	Modellieren und Programmieren Schülerinnen und Schüler planen strukturierte,	_____	<ul style="list-style-type: none"> - App – Swift Playground Lernen von Coding durch das Lösen interaktiver Rätsel

	algorithmische Sequenzen.		
	Bedeutung von Algorithmen Schülerinnen und Schüler beschreiben und reflektieren Einflüsse und Auswirkungen von Algorithmen in der digitalen Welt.	<hr/>	Internet ABC, Lernmodul AB - Suchen und finden im Internet - Werbung, Gewinnspiele, Einkaufen

Ausstattungsbedarf

Damit in Zukunft das Medienkonzept der Gerhart-Hauptmann-Grundschule umgesetzt werden kann, benötigen wir folgende mediale Ausstattung:

- WLAN-Empfang in allen Räumen des Gebäudes
- Gemeinsam genutzter PC-Raum mit 11 Desktop-Rechnern inkl. Drucker und mobiler digitaler Tafel
- digitale Tafeln in allen Räumen, die für Unterricht genutzt werden (11)
- 120 iPads (30 für jeden Jahrgang) inkl. Hülle und Kopfhörer
- 2 Tastaturen für iPads pro Klasse
- Ladekoffer zum Laden und Aufbewahren der iPads
- 1 Laptop mit Maus und Farbdrucker im Lehrerzimmer
- 1 iPad-Halterung pro Klasse
- 1 iPad pro Lehrkraft (14 Geräte) inkl. Hülle und Tastatur
- Antolin (bereits vorhanden)
- Apps zu den Lehrwerken Tinto und Zahlenbuch
- Sag es auf Deutsch App
- Book Creator
- Office-Programm

Zur Unterstützung im Bereich Wartung, Support und Instandhaltung benötigt die Gerhart-Hauptmann-Grundschule kompetentes Fachpersonal.

Fortbildungsbedarf

"Sie [die Medienentwicklungsplanung] stellt eine flexible und innovative, an die Erfordernisse der einzelnen Schule angepasste Ausstattung zur Verfügung und unterstützt die Schulen damit aktiv im Umgang mit den großen Herausforderungen der digitalen Zukunft"

(Daniela Schneckenburger, Dezernentin in:

https://www.dortmund.de/de/leben_in_dortmund/nachrichtenportal/alle_nachrichten/nachricht.jsp?nid=480979, zugegriffen am 03.01.2018)

Um die neuen Medien an der Gerhart-Hauptmann-Grundschule effektiv einsetzen zu können, muss das Kollegium an einer Fortbildung zur Bedienung von iPads und interaktiven Tafeln teilnehmen, damit erste Hürden überwunden und neue Möglichkeiten ausgeschöpft werden können.

Um die genutzten Lehrwerke an der Gerhart-Hauptmann-Grundschule in das Medienkonzept einbinden zu können, sollten Fortbildungen zur digitalen Nutzung gewährleistet werden.

Zudem soll die Fachexpertise einzelner Kolleginnen innerhalb interner Mikrofortbildungen genutzt werden, um einen Austausch über erprobte Apps und unterschiedlicher digitaler Vorerfahrungen zu ermöglichen.

Darüber hinaus sollte eine regelmäßige Evaluation über die Einbindung digitaler Medien in bestehende und neu entwickelte Unterrichtsvorhaben stattfinden.

Zusammenfassend ist festzuhalten, dass sich das Kollegium regelmäßig fortbildet, somit auf einem aktuellen Stand befindet und durch jährliche Evaluation den aktuellen Bedarfen entspricht.

Anlagen:

- Umsetzung des Medienkompetenzrahmens im Lehrwerk Tinto (Klasse 1, 2, 3)
- Computerführerschein in Klasse 2
- 11 Regeln zum Umgang mit dem Internet (Klasse 3 / 4)

Computer-Führerschein

Name: _____

	★	★	★	★
Umgang mit dem Computer				
Ich kann den PC hochfahren.				
Ich kenne den Benutzernamen und das Passwort.				
Ich kann Programme auf dem Desktop öffnen.				
Ich kann Dokumente (Bilder, Texte) speichern.				
Ich kann die Maus bedienen (Rechts- und Linksklick, Doppelklick).				
Ich kann den PC richtig herunterfahren und schalte immer den Monitor aus.				
Schreiben am Computer (Libre-Office-Writer)				
Ich kenne die Position der Buchstaben auf der Tastatur.				
Ich weiß, wo die Zahlen sind.				
Ich kann Klein- und Großbuchstaben schreiben.				
Ich kann Satzzeichen und Absätze einfügen. (. : , ! ?)				
Ich kann einen kurzen Text schreiben.				
Bildbearbeitung (Paint)				
Ich kann verschiedene Werkzeuge auswählen (Pinsel, Radiergummi, Sprühflasche, Eimer, ...).				
Ich kann zwischen verschiedenen Farben wechseln.				
Ich kann symmetrische Muster erstellen.				
Ich kann mit der Maus Linien ziehen.				
Ich kann Flächen füllen.				
Internet				
Ich kann ins Internet gehen.				
Ich kann das Programm Antolin öffnen.				
Ich kann mich bei Antolin einloggen.				
Ich kenne die Schulhomepage.				
Ich kann eine Kindersuchmaschine (z.B. Blinde Kuh) nutzen.				

Elf Regeln zum Umgang mit dem Internet

Regel 1: Seiten, die nicht für mein Alter bestimmt sind, sind tabu.

Erläuterung: Mit Hilfe von herkömmlichen Suchmaschinen wie Google kann ich unbewusst durch Verlinkungen auf Seiten mit unangemessenen Inhalten kommen. Deshalb nutze ich kindgerechte Suchmaschinen, wie z.B. www.blinde-kuh.com.

Regel 2: Ich nutze sichere Passwörter.

Erläuterung: Deine Passwörter müssen sicher sein, regelmäßig geändert werden und für Unbefugte unzugänglich sein. Eine Anmeldung auf Internetportalen ist nur mit Zustimmung deiner Eltern erlaubt.

Tipp: Ein Passwort sollte nicht zu erraten sein. Zu empfehlen ist eine Kombination aus Groß- und Kleinbuchstaben sowie Sonderzeichen. Da solche Passwörter nicht leicht zu behalten sind kann man sich einen Satz ausdenken und aus den jeweils ersten Buchstaben der einzelnen Wörter ein Passwort erstellen.

Beispiel: Ich bin 10 und ein Musterschüler! → Passwort: **Ib10ueM!**

Regel 3: Ich behalte meine persönlichen Daten für mich!

Erläuterung: In Chats, Foren oder sozialen Netzwerken wie z.B. Facebook und YouTube solltest du außer dem Namen keine persönlichen Informationen (wie Adresse, Handy- oder Telefonnummer) preisgeben. Wenn du dich bei einer solchen Seite anmeldest, solltest du deine Eltern bitten, alle Einstellungen zu deiner Sicherheit zu überprüfen.

Regel 4: Ich rede/schreibe nicht mit Fremden und vereinbare keine Treffen!

Erläuterung: Niemals darfst du Fremden genaue Personendaten, wie deine Anschrift usw. zusenden. Auch Einladungen zu Treffen, einer Party, einer Verabredung darfst du niemals annehmen, wenn du die Person nicht persönlich kennst - selbst wenn der Chatpartner noch so nett scheint!

Regel 5: Ich glaube nicht alles was im Internet steht.

Erläuterung: Das Internet ist eine tolle Möglichkeit schnell an viele Informationen zu gelangen. Leider gibt es auf vielen Seiten keine Kontrolle darüber, ob die Beiträge auch wirklich der Wahrheit entsprechen. Wenn du dir sicher sein möchtest, müsst du die Informationen auf mehreren Seiten überprüfen und/oder Seiten verwenden, welche von Fachleuten verfasst oder geprüft werden.

Regel 6: Ich gehe mit Fotos achtsam um.

Erläuterung: Du solltest nur nach Absprache mit deinen Eltern ausgewählte eigene Fotos ins Netz stellen. Wenn andere Personen mit darauf zu sehen sind, müssen sie dir ihr Einverständnis dazu geben. Daten, die einmal im Internet gespeichert wurden, können nicht mehr entfernt werden. Auch können Bilder sehr einfach kopiert und für andere Zwecke missbraucht werden!

Regel 7: Ich gehe mit Anderen respektvoll und höflich um.

Erläuterung: Auch im Internet gelten die gleichen Regeln im Umgang mit anderen Personen wie außerhalb der digitalen Welt: Gegenseitige Achtung und Respekt sollten ebenso selbstverständlich sein wie die Tatsache, dass du niemanden beleidigst, belästigst oder mobbst.

Regel 8: Ich nehme nicht an Gewinnspielen teil und schließe keine kostenpflichtigen Verträge ab.

Erläuterung: Wenn du im Internet etwas kaufst oder bestellst, gehst du einen Vertrag mit dem Verkäufer ein. Du darfst solche Verträge nur mit der Zustimmung deiner Eltern auf Internetseiten abschließen. Das Gleiche gilt auch für die Herausgabe deines Namens, deiner Adresse oder Telefonnummer. Auch die Teilnahme an Gewinnspielen oder Online-Spielen sind ohne Zustimmung deiner Eltern nicht erlaubt.

Regel 9: Ich lade keine Dateien aus dem Internet herunter.

Erläuterung: Es ist nicht erlaubt Musik, Bilder, Videos, Musik oder Filme aus dem Internet herunterzuladen, da diese Daten jemandem gehören. Frage deshalb immer deine Eltern, ob die Dateien, die du herunterladen möchtest, zum Download freigegeben sind.

Regel 10: Ich halte mich an die vereinbarte Surfzeit.

Erläuterung: Sprache dich mit deinen Eltern ab, wie lange du an den PC darfst. Nutze die Zeit im Internet intelligent und sinnvoll. Familie, Freunde und Hobbies dürfen allerdings nicht darunter leiden.

Regel 11: Ich tausche mich über meine Erlebnisse im Internet mit Anderen aus.

Erläuterung: Auch wenn du dich an die vereinbarten o.g. Regeln hältst, ist es wichtig deine Erlebnisse mit Erwachsenen zu besprechen. Tausche dich dazu offen aus. Nur so kannst du sicher sein, dass du keine folgenschweren Fehler im Internet begehst.

**Ich _____(NAME) halte mich an die vereinbarten
Regeln und verhalte mich verantwortungsvoll wenn ich ins Internet
gehe.**

Datum: _____ Unterschrift: _____