

# Medienkonzept

an der

## Astrid-Lindgren-Schule Moers



Moers, 14.12.2023

Erprobung für ein Halbjahr

### Impressum

**Städt. Gemeinschaftsgrundschule  
GGs Astrid-Lindgren**  
Cecilienstraße 12, 47443 Moers;

Tel.: +49(0)2841 52033,  
Fax: +49(0)2841 51900

als-moers@t-online.de  
[www.astridlindgrenschule-moers.de](http://www.astridlindgrenschule-moers.de)

KOM**M**UNIKATION

G**E**FAHREN

**D**IGITAL

ALLTÄGL**I**CH

B**E**WUSST

KO**N**SUM

## Inhaltsverzeichnis

Ziele des Medienkonzeptes .....	4
Analyse der schulischen Ausgangslage/Bestandsaufnahme.....	6
Schulinternes Mediencurriculum auf Grundlage des MKR NRW .....	8
Klasse 1 .....	10
Klasse 2 .....	11
Klasse 3 .....	13
Klasse 4 .....	15
Kooperationen.....	16
Ausstattungsbedarf/-planung .....	16
Fortbildungsstand/-planung .....	18
Weiteres Vorgehen .....	19
Konkrete Unterrichtsideen/-planungen .....	19

## Ziele des Medienkonzeptes

Wie in den Richtlinien des Landes NRW formuliert ist, ist die Entwicklung digitaler Kompetenzen, „die eine zentrale Bedeutung für das Leben, Lernen und Arbeiten in einer digitalen Welt haben, ein wichtiger Aspekt [...]. Dazu gehört unter anderem, dass die Schülerinnen und Schüler befähigt werden, kritisch zu hinterfragen, gelingend zu kommunizieren, zielorientiert und gewinnbringend zu kollaborieren und kreative Lösungen für Probleme zu entwickeln. Zusätzlich erwerben die Schülerinnen und Schüler eine vertiefte Medienkompetenz, die sie befähigt, Medien und Medienprodukte adäquat und zielgerichtet zu produzieren, zu analysieren, zu reflektieren und einzusetzen. Der Erwerb von Kompetenzen für einen selbstbestimmten und einen reflexiv sachkundigen Umgang mit digitalen Medien erfolgt entlang der Felder des Medienkompetenzrahmens NRW, der sowohl für die fachliche als auch für die überfachliche Bildung ein wichtiges Bezugsdokument darstellt. Sowohl im Unterricht als auch in anderweitigen Lehr- und Lernprozessen zum Beispiel an außerschulischen Lernorten ergeben sich weitere Möglichkeiten des Lernens in der digitalisierten Welt. Die Entwicklung von Medienkompetenz und digitalen Schlüsselkompetenzen sind wichtige Ziele dieses schulischen Lernens. In einem zeitgemäßen Unterricht verschränken sich digitale und analoge Zugänge.“  
(Entwurf zu: Die Richtlinien und Lehrpläne für die Grundschulen des Landes NRW, Hrsg. Ministerium für Schule und Bildung, 2023)

Das Land NRW hat im Medienkompetenzrahmen die zu erwerbenden Kompetenzen klar definiert. Zu den Kompetenzbereichen und damit verbundenen Leitzielen gehören:

- ✓ das Bedienen und Anwenden,
- ✓ das Informieren und Recherchieren,
- ✓ das Kommunizieren und Kooperieren,
- ✓ das Produzieren und Präsentieren,
- ✓ das Analysieren und Reflektieren sowie
- ✓ das Problemlösen und Modellieren.

([https://www.medienpass.nrw.de/sites/default/files/media/LVR\\_ZMB\\_MKR\\_Rahmen\\_A4\\_v01.pdf](https://www.medienpass.nrw.de/sites/default/files/media/LVR_ZMB_MKR_Rahmen_A4_v01.pdf))

Zu jedem Kompetenzbereich gibt es weitere Teilziele, die dem Medienkompetenzrahmen entnommen werden können. Bei der inhaltlichen Ausgestaltung der sogenannten „Checklisten“ als schulinternes Mediencurriculum wurden diese Ziele angemessen berücksichtigt (siehe Anhang „Checkliste“).

Grundbestrebung in allen Bereichen und auf allen schulischen Ebenen ist es, die vorhandene Schulausstattung und -einrichtung bestmöglich zu nutzen und fortlaufend zu verbessern.

Medien sollen in unserer Schule unter anderem...

- eine bewusste Bereicherung des Unterrichts und des Schullebens darstellen und neue Wege und Möglichkeiten beim Lernen aufzeigen,
- individuelle Förderung der Schülerinnen und Schüler<sup>1</sup> unterstützen,
- neue Präsentationsformen für Arbeitsergebnisse der SuS zulassen,
- mit Hilfe einer schuleigenen Homepage eine Plattform für interessierte Eltern zur Informationsbeschaffung bieten,
- Schulverwaltung, Schulorganisation und Unterrichtsvorbereitung erleichtern
- die Kommunikation und Zusammenarbeit mit den Eltern und Erziehungsberechtigten erleichtern
- die veränderte und digitalisierte Lebenswelt der SuS aufgreifen
- die SuS auf ihre digitalisierte Zukunft vorbereiten (weiterführende Schule, Ausbildung, Studium, Weiterbildung, Arbeitswelt)
- den SuS zeigen, dass digitale Medien als Arbeitsmittel und Werkzeuge fürs Lernen genutzt werden können → anders als meist im Privatgebrauch
- durch die Nutzung der digitalen Medien der Lehrkräfte im Unterricht eine Art Vorbildungsfunktion darstellen → Vermittlung bewussten und gerechten Umgang bereits im frühen Alter
- den SuS einen aufgeklärten Zugang zur digitalen Welt ermöglichen
- zur Sprachförderung dienen/Sprachbarrieren beseitigen (Übersetzer)

Das Medienkonzept unserer Schule bezieht sich...

- auf ein Lernen mit dem Ipad als Werkzeug (Schreib- und Übungsprogramme) (über Medien lernen)
- auf den Umgang mit Medianausstattungen (Hardware) als Bildungsmedium zur Informationsbeschaffung (über Medien lernen)
- auf einen sicheren Umgang mit dem Internet
- auf die Integration der neuen Medien in den alltäglichen Unterricht
- auf das Erkunden, Verstehen und die Nutzung von digitalen Medien in der Alltagswelt
- auf das selbstständige, individuelle Lernen mit den Medien (mit Medien lernen)
- auf sachgerechtes, reflektiertes, kritisches und eigenverantwortliches Handeln
- auf die Identifikation und Nutzung der grundlegenden Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt

<sup>1</sup>Im weiteren Verlauf SuS genannt.

- auf das Sensibilisieren von Gefahren der digitalen Medienwelt (insbesondere dem Internet)
- auf das Sensibilisieren von Datenschutz
- auf die erworbenen Fähigkeiten werden den SuS im Medienpass NRW bescheinigt.

## **Analyse der schulischen Ausgangslage/Bestandsaufnahme**

Unsere Schule verfügt bereits über einige wenige digitale Ausstattungen, die eine äußerst basale Förderung der Medienkompetenzen ermöglichen, jedoch in keiner Weise den zeitgemäßen vollumfänglichen Anforderungen des Medienkompetenzrahmens und den in den Richtlinien und Lehrplänen der einzelnen Fächer formulierten Kompetenzerwartungen gerecht wird. Durch die Vergrößerung der Schüler\*innenschaft, musste der Computerraum weichen, damit dort eine weitere Klasse ihren Klassenraum findet und unterrichtet werden kann. Innerhalb des letzten Schuljahres (2022/2023) hat der Schulträger interaktive Smartboards angeschafft und diese installiert. Nach mehr als fast einem Schuljahr Installationszeit können diese nun vollumfänglich genutzt werden. Jedoch benötigt dies weitere Fortbildungen für das Kollegium (s. S.16) sowie den Erwerb der Vollversion „SMART Notebook“ pro Lehrer/in.

Der Schulträger hat außerdem I pads der 8. Generation mit 128 GB angeschafft und dem Anteil der SuS gleichmäßig auf die Schulen der Kommunen verteilt. Sämtliche Lern- und Übungsapps müssen vom Schulbudget angeschafft werden, was bei der aktuellen Masse an I pads bereits nicht immer stemmbar ist. Da sich der Preis meistens pro I pad bezieht, musste sich auf die wichtigsten/nötigsten Apps beschränkt werden oder kostenlose Apps/Versionen (keine Vollversionen) genommen werden (s. Anhang Appliste).

Leider schafft die aktuelle Internetleitung nicht, alle Smartboards und I pads gleichzeitig zu versorgen und ist dementsprechend langsam oder bricht ganz zusammen. Deswegen soll im kommenden Frühjahr (2024) die Schule ans Glasfasernetz angeschlossen werden, eine Finanzierungsmöglichkeit gibt es bisher vom Schulträger noch nicht.

Durch den Förderverein ist es teilweise möglich, beschädigte I pads (bspw. beschädigtes Display) zu reparieren, da auch hierfür das Schulbudget nicht reicht.

## Computer

- 4 PCs zur Nutzung der Verwaltung und des pädagogischen Netzwerks

## Smartboard / Beamer

- 14 interaktive Smartboards
- 2 Beamer (einer transportabel und einer fest installiert)

## Ipads

- Je 1 Ipad in der Klasse → 12 Ipads
- 24 Lehrerinnen und Lehrer<sup>2</sup> Ipads
- 5 Ipads zur individuellen Förderung in den unterschiedlichen Förder- und Fördergruppen
- 44 SuS Ipads
- 4 Ipadkoffer
- 1 HDMI Adapter (Apple – HDMI)

## CD-Recorder

In allen Klassen steht entweder ein CD-Recorder zur Verfügung oder es werden selbstangeschaffte Bluetoothboxen genutzt, ferner ist eine mobile Musikanlage vorhanden, die in der Sporthalle und Aula genutzt werden kann.

## Fernseher

In drei Fernsehschränken befinden sich noch je ein TV Gerät unterschiedlicher Art mit einem DVD Spieler.

## Roboter

- 2 Sätze á 3 OZOBOTS
- 1 Satz Bee Bots á 6 Bee Bots

## Software und Lernplattformen

### Software

- Schoolfox (Kommunikationsmittel mit den Eltern und Erziehungsberechtigten)
- Logineo LMS NRW (Kommunikationsmittel mit den SuS und Austausch Kollegium → Konzepte, Arbeitspläne etc.)
- Easy Grade (Zeugnisschreibprogramm → Schullizenz für alle LuL)

- Worksheetcrafter (Premiumversion für alle LuL → Programm zur Erstellung von Arbeitsblättern/-material)

### Lernplattformen

- Mathepirat (perspektivisch gewünscht!)
- Anton (Schullizenz)
- Digitale Unterrichtsassistenten für M und D (jeweils Klett für alle Klassenstufen)
- Digitales Tool für E (Playway Klasse 4)
- Verschiedene Apps (s.Anhang „Appliste“)

### Suchmaschinen / Recherche

- Blinde Kuh
- Wissenskarten ( [www.wissenskarten.de](http://www.wissenskarten.de))
- Lernspaß für Kinder.de
- FragFinn.de

## **Schulinternes Mediencurriculum auf Grundlage des MKR NRW**

Für die Umsetzung des Medienkompetenzrahmen Nordrhein-Westfalens (MKR NRW; siehe Anhang) und die effektive Arbeit mit den iPads im Unterricht konkretisieren wir einige Kompetenzbereiche schulintern. Das bedeutet, wir haben definiert, welche Kompetenzen im Umgang mit der Bedienung der iPads und mit folgenden Apps jede/r Schüler/in im Laufe seiner/ihrer Grundschulzeit an der GGS Astrid-Lindgren erwerben soll. Die Grundlage dafür bilden produktive Apps, das heißt Apps zur Erstellung von Dateien, da sie die Basis zur vielseitigen Arbeit mit digitalen Medien ermöglichen. Zur individuellen Förderung der Fähigkeiten und Kenntnisse der SuS können weitere Apps eingesetzt werden. In allen Jahrgangsstufen arbeiten wir verpflichtend mit dem Medienpass NRW, den die SuS in ihren Fächern aufbewahren und am Ende ihrer Grundschulzeit mit zur weiterführenden Schule zu nehmen und diesen fortzuführen. Die fest im Stundenplan verankerte Medienstunde findet einmal wöchentlich statt. Dort lernen die SuS das Ipad und die Funktionen kennen sowie den richtigen, reflektierten Umgang. In allen anderen Fächer können sich die Ipadkoffer individuell ausgeliehen werden, um auch in den anderen Fächern digitales Arbeiten zu nutzen.

<sup>2</sup> Im weiteren Verlauf LuL genannt.



Im Folgendem werden nun die Regeln der ALS im Umgang mit dem Ipad/den digitalen Medien sowie die ausgewählten Schwerpunkte mit den dazugehörigen Kompetenzerwartungen in den jeweiligen Jahrgangsstufen prägnant dargestellt. Eine zusammenfassende Ausarbeitung sowie eine Möglichkeit zur Umsetzung dieser digitalen Kompetenzen im Unterricht (auch fächerübergreifend) befinden sich in unseren Checklisten im Klassenbauch (s. Anhang).

### **Ipad-Regeln an der Astrid-Lindgren-Schule**

- 1) Ich darf nur nach Erlaubnis/Absprache mit meinem Lehrer/in mit dem Ipad arbeiten.
  - 2) Ich räume meinen Arbeitsplatz vorher auf – KEIN ESSEN UND KEINE GETRÄNKE
  - 3) Ich bin besonders vorsichtig im Umgang mit dem Ipad.
  - 4) Ich trage das Ipad immer mit zwei Händen und achte darauf, dass die Hülle geschlossen ist.
  - 5) Beim Arbeiten liegt oder steht das Ipad sicher. Wenn der Ton an ist, hole ich mir meinen Kopfhörer.
  - 6) Ich nutze die Tastatur der Ipadhülle.
  - 7) Ich arbeite nur an meinem Arbeitsauftrag.
  - 8) Ich darf nur Menschen fotografieren, wenn es der Arbeitsauftrag erlaubt und auch die Person mir das erlaubt.
  - 9) Im Internet darf ich nur das machen, was mein/e Lehrer/in mir erlaubt (z.B.: Fragfinn.de)
  - 10) Wenn ich mit der Arbeit am Ipad fertig bin, klicke ich zweimal auf dem Homebutton, lösche alle Ipads, die im Hintergrund laufen und verschließe die Hülle. Danach stelle ich das Ipad ordentlich und vorsichtig in den richtigen Ipadkoffer. Ich achte darauf, dass die Ladebuchse nach oben zeigt.
- Halte ich mich nicht an diese Regeln, darf ich eine gewisse Zeit nicht mit dem Ipad arbeiten.

Folgende produktive Apps sind verpflichtend einzusetzen:

- Kamera: Bild- und Videoaufnahme
- Pages: Schreibprogramm
- Safari: Internetbrowser (Suchmaschine FragFinn)
- Keynote: Präsentationsprogramm

Dabei sollen bei jeder App konkrete Kompetenzen erworben werden. Jede App ist verpflichtend für ein Schuljahr vorgesehen. Die grau hinterlegten Kompetenzen sind eine Form der Differenzierung, um der Heterogenität der SuS gerechter zu werden. Diese Kompetenzen können zusätzlich erworben werden.

## Klasse 1

Im ersten Schuljahr lernen die SuS den Umgang mit den Ipaden kennen. Dazu machen Sie einen Ipadführerschein und kennen die wichtigsten Schulregeln im Umgang mit dem Ipad. Außerdem ist in diesem Schuljahr die Kamera als zentrale App vorgesehen, die die SuS kennen und bedienen lernen.

<b>Kompetenzerwartungen:</b>
Die Schüler*innen...
machen den Ipadführerschein.
Können das Ipad ordnungsgemäß in die Ladekoffer zurückstellen.
Können im Hintergrund laufende Apps schließen.
Kennen das Symbol der App „Kamera“.
Machen ein Foto.
Machen ein Video.
Können den Selfie-Modus ein-/ausstellen.
Können einen QR-Code scannen.
zeigen ein Foto/Video im iPad an: direkt in der Kamera-App und über die Fotos-App.
zeigen ein Foto/Video über SMARTMirror auf dem interaktiven Smartboard.
Löschen ein Foto.
nennen Kriterien beim Filmen mit der iPad-Kamera (z.B. gerade halten, Finger/Schutzhülle weg von der Kameralinse, das Gesicht filmen, in die Kamera schauen, die anderen Kinder müssen leise sein und dürfen nicht ins Bild laufen)
Gefahren/Datenschutz Fotos
Erstelle einen „Film“ über Book Creator.
Können eine Sprachaufnahme bei Book Creator machen.
können sich über den QR-Code bei Anton einloggen und wieder abmelden.
können sich bei Logineo einloggen.
Bearbeiten ein Foto.
können Fotos airdropfen.
Machen einen Screenshot.
Speichern ein Foto ab und benennen es um.
Können ein Album anlegen, um dort Fotos abzuspeichern.
Gestalten einen Stopmotion Film

## Apps zur individuellen Förderung im ersten Schuljahr

- Zebra Schreibtablette
- Gutenberg
- Buchtaucher
- Liesmal
  
- Zahlenjagd
- MiniMax 1
  
- Anton
- Worksheet GO!

Die Apps des zweiten Schuljahres können zur Förderung starker Schüler\*innen bereits eingesetzt werden.

In der Lern- und Übungs-App Anton finden sich zu den Fächern Deutsch, Mathematik, Sachunterricht, Deutsch als Fremdsprache und Musik Themenreihen, Aufgaben und Tests für alle Jahrgänge. Jede/r Schüler/in soll möglichst ab Klasse 1 einen Zugang bekommen, um in der Schule und Zuhause üben zu können. Mit der vorhandenen Schullizenz zum Worksheet Crafter besteht die Möglichkeit, papierlose Arbeitsblätter auf verschiedenen Niveaustufen zu erstellen und den Schüler\*innen in der Worksheet Go!-App zur digitalen Bearbeitung zur Verfügung zu stellen. Bei beiden Angeboten wird das individuelle Üben gefördert und sofortiges automatisches Feedback zur Verfügung gestellt. Sie sind ab dem ersten Schuljahr und in allen Schuljahren einsetzbar.

## **Klasse 2**

Im zweiten Schuljahr lernen die SuS das Textverarbeitungsprogramm „Pages“ kennen, beginnen erste Informationen durch die Kindersuchmaschine FragFinn.de zu recherchieren und programmieren. Außerdem lernen die SuS das Ipad als ein nützliches Arbeitsinstrument kennen, indem sie bspw. mit dem Ipad Texte verfassen und die Uhr App nutzen. Als zentrale App steht in diesem Schuljahr „Pages“ im Fokus.

<b>Kompetenzerwartungen:</b>
Die Schüler*innen...
lernen die App Pages kennen.
schreiben eigene Texte auf dem Ipad.
verändern die Schriftart.
stellen die Schriftgröße ein.

kennen die Einstellungen der Schrift: fett, kursiv und unterstrichen.
variieren die Schriftfarbe.
kennen weitere wichtige Tasten und deren Funktion der Tastatur (Enter, Leertaste, Hochstelltaste, Löschen).
kennen die Bedeutung des Cursors.
lernen, ihr Dokument zu speichern.
lernen die Kindersuchmaschine „FragFinn“ kennen.
lernen, stichwortartig Suchbegriffe bei FragFinn einzugeben.
beantworten mit Hilfe der Suchmaschine FragFinn erste, einfache Fragen.
lernen durch das Offlineprogrammieren erste Befehle kennen.
können ein Programm schreiben.
können ein Programm lesen.
können ein Programm auf Fehler untersuchen und diese verbessern.
lesen die Uhrzeit über die „Uhrapp“ ab.
stellen sich einen Timer ein.
können mit der Stoppuhr die Zeit messen/stoppen.
können sich selbstständig über kahoot.it einloggen.
können Textbausteine kopieren, einfügen und ausschneiden.
können Formen, Zeichnungen und Smileys einfügen.
können Tabellen und Bilder bei Pages einfügen.
können die Textausrichtung sowie den Zeilenabstand einstellen.
speichern ein Dokument ab, benennen es und legen es in einen Klassenordner.

### Apps zur individuellen Förderung im zweiten Schuljahr

Die Apps des ersten Schuljahres können zur Förderung schwächerer Schüler/innen

weiterhin eingesetzt werden.

- Wörtersee
- Wörterjagd
  
- MiniMax 2
- Zahlen bis 100
- Freeform
- Zahlenjagd
- Stellenwerte üben
- 1x1 – Einmaleins Mathe Trainer

- Anton
- Lightbot Hour
- Worksheet GO!

Die Apps des dritten Schuljahres können zur Förderung starker Schüler\*innen bereits eingesetzt werden.

### Klasse 3

Im dritten Schuljahr setzen sich die SuS ausführlicher mit dem Internet auseinander, kennen die Gefahren, achten auf Urheberrechte und Datenschutz, recherchieren Informationen und verarbeiten diese. Außerdem beginnen sie sich eine eigene Datenorganisation aufzubauen. Durch ein neues Aufnahmetool lernen die SuS, eine weitere Art des Filmdrehens kennen und programmieren ihren selbstgebauten Roboter. Als zentrale App steht in diesem Schuljahr „Safari“ mit der Kindersuchmaschine „FragFinn.de“ im Fokus.

<b>Kompetenzerwartungen:</b>
Die Schüler*innen...
machen den Internetführerschein.
geben selbstständig Internetadresse bei Safari ein.
können Internetseiten neu laden.
öffnen und schließen Tabs bei Safari.
können auf die vorherige Seite problemlos kommen.
kennen Gefahren im Internet.
recherchieren sowohl Informationen als auch Bilddateien zu einem Thema.
sammeln Informationen und fügen diese bei Pages ein (Text und Bilder), um ein digitales Plakat zu erstellen.
gestalten ihr digitales Plakat ansprechend.
stellen ihr digitales Plakat vor/präsentieren dies (digital oder analog).
wissen, was unter Datenschutz und Urheberrecht zu verstehen ist.
können datenschutzfreie Bilder im Internet finden.
können Bilder und Textbausteine bei Pages kopieren und einfügen.
erstellen eigene Ordner/Dateistruktur.
können Dokumente abspeichern, es benennen und in ihrer Dateistruktur ablegen.
finden abgespeicherte Dokumente wieder und können daran weiterarbeiten.
kennen die App Lego We Do/Education.
bauen nach Anleitung den Roboter.
können den Roboter programmieren.
benutzen Schleifen, um das Programm zu kürzen.

überlegen sich eigene Aufgaben, die MitSchüler*innen programmieren.
kennen die App GreenScreen.
können sich die Leinwand zum GreenScreen aufbauen.
erstellen einen eigenen Werbespot.
können Hintergründe für den Werbespot einfügen.
schreiben Überschriften oder kleinere Textbausteine in ihren Werbespot.
kennen die App Maps.
finden Straßen, Felder, Meere, Häuser, Wälder.
können Straßennamen eingeben und ablesen und sich dadurch orientieren.
finden ihr Zuhause.
können ihren Schulweg einzeichnen.
kennen die Bedeutung des „.de/.com“ etc bei Internetadresse.
können Shortcuts von Internetseiten auf dem Übersichtsbildschirm des Ipads anlegen.
legen Favoriten bei Safari an.

### Apps zur individuellen Förderung im dritten Schuljahr

Die Apps des zweiten Schuljahres können zur Förderung schwächerer Schüler\*innen

weiterhin eingesetzt werden.

- Woträuber
- Wörterjagd
  
- MiniMax 3
- Freeform
- Zahlenjagd
- Stellenwerte üben
  
- Wiebkes Waage
- Schnitzeljagd
  
- Anton
- Lightbot Hour
- Worksheet GO!

Die Apps des vierten Schuljahres können zur Förderung starker Schüler\*innen bereits eingesetzt werden.

## Klasse 4

Im vierten Schuljahr setzen sich die SuS ausführlicher mit der Präsentationsapp Keynotes auseinander, um dort Informationen möglichst anschaulich vorzubereiten. Sie lernen das Ipad als Instrument zum Lernen und Vorbereiten auf Prüfungen kennen (Fahrradapp) und erhalten einen Einblick auf erste wichtige Einstellungen des Ipad, die sie selbst vornehmen können. Die SuS programmieren außerdem über die App „Scratch Jr.“, um so nachzuvollziehen, wie Computer/Konsolenspiele aufgebaut/erstellt werden. Als zentrale App steht in diesem Schuljahr „Keynotes“ im Fokus. Zusätzlich werden die SuS im vierten Schuljahr durch das Programm „Smartkiddies“ für Gefahren im Internet sensibilisiert.

<b>Kompetenzerwartungen:</b> Die Schüler*innen...
lernen die App Keynotes kennen.
erstellen eigene Folien.
erstellen ein Inhaltsverzeichnis.
gestalten ihre Folien ansprechend mit Schrift, Text, Formen/Figuren und Bildern.
wählen passende Hintergründe aus.
erzeugen Animationen der einzelnen Folien.
können einzelne Folien löschen, verschieben, kopieren und einfügen.
präsentieren ihre Präsentation.
kennen die „Einstellungen“.
können das Ipad in den Flugmodus versetzen.
passen die Bildschirmzeit an.
können die Schriftgröße einstellen.
wissen, welches Ipad sie besitzen.
können die Helligkeit ihres Ipad sowie den Tag/Nacht Modus einstellen.
können ein Softwareupdate durchführen.
kennen die Speichereinheit GB.
erfahren, dass Apps zur Prüfungsvorbereitung genutzt werden können.
erfahren, dass Apps als Prüfungsform genutzt werden können.
erweitern ihre Kenntnisse im Bereich Programmieren.
blenden bei Keynotes individuell Textbausteine ein.
fügen ihrer Präsentation Musik/Töne hinzu.
erstellen ein interaktives Tool und setzen dieses bei ihrer Keynotespräsentation ein.
nutzen verschiedene Folienlayouts.

## Apps zur individuellen Förderung im vierten Schuljahr

Die Apps des dritten Schuljahres können zur Förderung schwächerer Schüler\*innen weiterhin eingesetzt werden.

- Worträuber
- Wörterjagd
  
- MiniMax 4
- Freeform
  
- PotzBlitz!
- Katis Strom
- Energie
- Solar Walk Lite
- Fridas Fahrrad
- Schnitzeljagd
  
- Anton
- Lightbot Hour
- Worksheet GO!

## **Kooperationen**

Aktuell findet eine Kooperation mit dem KRZN über den Schulträger der Stadt Moers statt sowie mit der Stadtbücherei Moers zur Entleihe verschiedener Materialien (s. S.16)

Weitere Kooperationen sind geplant und werden im Unterpunkt „weiteres Vorgehen“ thematisiert (s. S.18)

## **Ausstattungsbedarf/-planung**

Über den Schulträger ist eine Bereitstellung eines jährlichen, zusätzlichen Budgets für die Anschaffung von Apps und digitalisierten Schulbüchern in Ansätzen gegeben.

Aus den verbindlichen Themen in den einzelnen Jahrgangsstufen (s. Anhang schulinternes Mediencurriculum „Checkliste“), sowie der materiellen Bestandsaufnahme und den genannten Zielsetzungen ergibt sich folgender Ausstattungsbedarf:

- Glasfaser in der Schule
- Ipads, 30 pro Jahrgangsstufe
  - Schutzhülle
  - Tablet-Koffer
  - Klinke Y-Adapter (30)



- Book Creator (Vollversion für jedes Ipad)
- 3 weitere Ipads pro Klasse
- PC-Raum mit 16 Rechnern, einem Drucker (Zugriff über alle Geräte), einem Lehrer/innen-PC
- FWU-Lizenz über Schulträger
- Lizenz der Vollversion „SMART Notebook“
- 14 HDMI Kabel sowie entsprechende Adapter (Apple – HDMI)
- Vollversion DUA M/D passend zum Lehrwerk
- Vollversion „DUA“ Englisch passend zum Lehrwerk (Sally)
- Vollversion Zebra App (Klasse 1-4 auf allen Ipads)
- Vollversion Liesmal App auf allen Ipads
- Material zur Offlincodierung („Programmieren mit der Maus“)
- 3 Klassensätze á 15 LEGO WeDo's (Education)
- 2 Klassensätze á 12 BeeBoots (oder BlueBoots) (inkl. entsprechendem Material → Matten zum Fahren!)
- VR Brillen/AR Brillen

Die Lehr- und Lernqualität wird dann nachhaltig unterstützt, wenn die digitalen Medien parallel zu bereits bewährten Lehr- und Lernmitteln selbstverständlich genutzt werden und der Umgang mit ihnen zunehmend vertrauter wird und eine Individualisierung ermöglicht. Darüber hinaus sollten Lernhilfen angeboten werden, die SuS sollten die Möglichkeit haben, sich allumfassend durch eine gezielte Fachrecherche zu informieren, kommunikative Schreibprogramme und Programme zur Förderung der Bildungssprache Deutsch zu nutzen.

Grundsätzlich können diese pädagogischen Verwendungszwecke nur dann entsprechend des Medienkompetenzrahmens genutzt werden, wenn die notwendige Ausstattung mit Hard- und Software sowie einer ausreichenden Internetverbindung von der Stadt Moers zur Verfügung gestellt und kontinuierlich gewartet wird. Die Arbeit an den Neuen digitalen Medien soll unterstützt werden durch die Stadtbücherei der Stadt Moers, so dass die einzelnen Schulen dort, je nach Bedarf, entsprechende Medien ausleihen können sowie durch den geplanten Aufbau eines Medienzentrums für den Kreis Wesel:

Aktuelle Ausleihmöglichkeiten Stadt Bücherei:

- ⇒ 2 Klassensätze á 15 OZOBOTS
- ⇒ Aufstockung digitalisierter Medien aus dem Grundschulbereich
- ⇒ 2 Klassensätze á 6 Bluebots (inkl. Material)

## **Fortbildungsstand/-planung** (vgl. Fortbildungskonzept)

In den letzten Jahren haben einige Lehrpersonen unserer Schule ihre Kenntnisse und Fertigkeiten fortlaufend ausgebaut und vertieft. Zum Aufbau einer tragfähigen Basiskompetenz bei allen Kolleg\*innen ist es notwendig, den Bereich der Medienkompetenz bei der Fortbildungsplanung zu beachten. Dafür haben wir ein Team aufgestellt, was diese Aspekte im Blick hat. Zu diesem Team gehören außerdem die Ansprechpartner/innen für die Wartung, Pflege und Administration der IT.

Schulleitung: Manuela Gualano

Digitalisierungsbeauftragte: Svenja Bongardtz-Dittmer

Fortbildungsbeauftragte Maike Scholten

Wartung und Pflege der IT in der Schule: Svenja Bongardtz-Dittmer

Administration der IT: Mitarbeiter der Stadt Moers und Svenja Bongardtz-Dittmer

Für unsere Schule sind die folgenden Bereiche abzudecken bzw. bereits abgedeckt:

- Programmieren (Bee Bots, Scratch Jr., Lego We Do/Education, Offline)
- Stiftung Kinder forschen
- Grundlegende Kenntnisse der Textverarbeitung
- Grundlegende Kenntnisse der Präsentation von Arbeitsergebnissen/Denkvorgängen etc.
- Umgang mit den Lernsoftwares
- Nutzen des Zeugnisprogrammes
- Grundlegende Kenntnisse der Bedienung von Ipads
- Grundlegende Kenntnisse des Einsatzes von Ipads/Tablets im Unterricht
- Nutzung der Lernplattform Logineo LMS NRW
- Nutzung der interaktiven Smartboards (inkl. dazugehöriger Software Notebook)

Um die „neu“ angestrebten Unterrichtsziele zu erreichen und Kenntnisse auszubauen, ist eine Qualifizierung des Lehrpersonals in folgenden Bereichen weiterhin erforderlich:

- Nutzen des Medienzentrums, Bildungsmediathek NRW
- Nutzen der digitalen Plattform: LeOn
- Öffnung von Unterricht hinsichtlich digitaler Lernräume

- Einbindung von AR/VR Brillen
- Prüfen und Bewerten von Leistungsständen in digitaler Form

## **Weiteres Vorgehen**

Um das Angebot für die SuS noch weiter im Bereich der digitalen Medien erweitern zu können sind folgende Kooperationen geplant:

- Zusammenarbeit/Besuch/Unterrichtsreihe mit dem SchoolFabLab der Hochschule Rhein-Waal
- Zusammenarbeit/Nutzung des geplanten Medienzentrums des Kreises Wesel

Des Weiteren möchten wir als Schule ein eigenes FabLab errichten (Anregungen durch SchoolFabLab Hochschule Rhein-Waal), welches im Zuge des Bauvorhabens von weiteren Klassen- und Multifunktionsräumen erfolgen soll. Dabei wird der Computerraum wieder hergerichtet.

## **Konkrete Unterrichtsideen/-planungen**

Konkrete Unterrichtsideen/-planungen können schulintern bei Logineo LMS NRW eingesehen werden.