

# MEDIENKONZEPT

## Grundschule Am Rosenkamp



Medienberatung Solingen  
in Zusammenarbeit mit dem Arbeitskreis „Digitale Bildung“

Grundschule Am Rosenkamp  
Heidstr.11  
42719 Solingen

## Inhaltsverzeichnis

1. Leitbild zur Digitalen Bildung
  - 1.1 Welche Schwerpunkte setzen wir im Bereich digitaler Bildung?
2. Welche Bedingungen/Ausstattungen/Chancen gibt es an der GS am Rosenkamp?
  - 2.1 Hardware
  - 2.2 Software
  - 2.3 Ziel des bestehenden Medienkonzeptes
3. Wie könnte unser Unterricht in Zukunft aussehen?
  - 3.1 Anschaffung und Ausstattung ab 2019 (Ist-Zustand)
4. Fortbildungen
5. Welche Lernkompetenzen sollen die Kinder unserer Schule entwickeln?
6. Wo beginnen die Aufgaben der Eltern?
7. Curriculare Verankerung des neuen Medienkompetenzrahmens NRW
  - 7.1 Tabelle der GS Am Rosenkamp zu den Kompetenzbereichen 1- 6 des Medienkompetenzrahmens des MSB
8. Ausstattungs-Entwicklungsplanung der Stadt Solingen
9. Kooperation und Vernetzung mit außerschulischen Partnern
10. Prozessbeschreibung

Anhang :

Schulkonfigurator GS Am Rosenkamp

## 1. Leitbild zur Digitalen Bildung

### 1.1 Welche Schwerpunkte setzen wir im Bereich digitaler Bildung?

Der Bereich Unterrichtsentwicklung teilt sich in die Themenfelder „**Lernen mit Medien**“ und „**Leben mit Medien**“.

**Im Themenfeld „Lernen mit Medien“** werden digitale Medien als Werkzeuge zur **Förderung eines schüleraktivierenden Unterrichts** genutzt. Sie werden im Rahmen der sechs Kompetenzbereiche "Bedienen/Anwenden", "Informieren/Recherchieren", "Kommunizieren/Kooperieren", und "Produzieren/Präsentieren", "Analysieren/Reflektieren" und „Problemlösen und Modellieren“ eingesetzt. Dabei werden sowohl Bedienkompetenzen als auch Methodenkompetenzen erworben. Durch die Anbindung an fachliche Themen kann der Lernprozess der Schülerinnen und Schüler individuell gestaltet und der Lernerfolg gesteigert werden.

Um diesen Kompetenzerwerb systematisch in der Schule zu verankern legen die Fachbereiche in fachlichen Lernmittelkonzepten fest, welche Kompetenzen in welcher Jahrgangsstufe und in welchen Fächern erworben werden sollen.

Auch die Unterstützungsmöglichkeiten durch außerschulische Einrichtungen, zum Beispiel im Rahmen einer Bildungspartnerschaft, werden bei der Entwicklung der fachlichen Lernmittelkonzepte bedacht und eingeplant.

**Im Themenfeld „Leben mit Medien“** werden Fragen zum alltäglichen Umgang der Schülerinnen und Schüler mit Medien und ihre Erfahrungen in einer durch Medien geprägten Welt thematisiert. Teilnahme-, Reflexions- und Urteilskompetenzen werden erworben. Manche Inhalte aus diesem Themenfeld können in unterschiedlichen Jahrgangsstufen aufgegriffen und auf einem jeweils altersangemessenen Niveau behandelt werden. Jeder Schule ist es dabei überlassen festzulegen, wo und wie die Inhalte verankert sind. Verbindliche Absprachen hierzu sind sinnvoll, um fächerübergreifendes Lernen zu fördern, Dopplungen zu vermeiden und die verschiedenen Blickwinkel aller Fächer zu verbinden.

Der Schulleitung kommt bei der Erstellung eines Medienkonzepts eine Schlüssel-funktion zu. Sie initiiert und verantwortet den Arbeitsprozess, stimmt den Zeitplan ab und regelt Absprachen zwischen den Fachkonferenzen. In die Auswertung und Evaluation ist die Schulleitung aktiv eingebunden.

Die Schulleitung verantwortet das Medienkonzept gegenüber dem Schulträger. Die Implementierung und Fortschreibung des Medienkonzepts sollte daher von der Schulleitung explizit als Schulentwicklungsaufgabe verstanden und entsprechend vertreten werden.

Die Fachschaften sind besonders eingebunden, denn die Medienkonzeptarbeit beginnt im alltäglichen (Fach-) Unterricht.

Die Ergebnisse aus den Fachkonferenzen werden anschließend in einer Koordinierungsgruppe, der Vertreter aller Fachkonferenzen angehören, zusammengeführt und in das bestehende schulische Medienkonzept.

## **2. Welche Bedingungen/Ausstattungen/Chancen gibt es an der GS Am Rosenkamp**

### **2.1 Hardware**

Die GS Am Rosenkamp verfügt über einen fest eingerichteten Computerraum mit 10 Desktop-PCs. Davon bilden 10 PCs und 5 Laptops ein Netzwerk (mit zentraler Datenablage auf einem NAS-Laufwerk).

Alle Rechner verfügen hier (per LAN- bzw. WLAN-Verbindungen) über Internetzugang.

20 leichte Kopfhörer können zusätzlich von den Schülern bei Bedarf an den Rechnern genutzt werden. Zudem ist ein Schwarz-Weiß-Drucker vorhanden und im Netzwerk nutzbar.

Ein Fernsehgerät sowie ein DVD-Player stehen dem Kollegium darüber hinaus hier zur Verfügung (sehr veraltet).

Der so eingerichtete Computerraum befindet sich in einem Mehrzweckraum, in der obersten Etage im Hauptgebäude (Altbau) der Schule. Gleichzeitig ist dieser Raum auch mit Tischen und Stühlen ausgestattet, so dass er auch für Fachunterricht genutzt wird. Er ist alle Klassen und Lerngruppen frei zugänglich, wobei ein Belegungsplan die Nutzung im Einzelnen regelt.

Ende 2016 wurden zur mobilen Nutzung in den Klassen, 6 neue Schüler-Laptops angeschafft. Ein dazu gehöriger PC-Wagen dient einerseits der ordentlichen Lagerung sowie andererseits der korrekten Aufladung der Laptops. 2019 wurden zusätzlich 15 iPads angeschafft sowie 12 iPads für die Lehrkräfte.

Anfang 2015 wurden zwei Klassenräume mit Whiteboards (der Fa. Wittler) sowie 2 dazugehörigen Laptops (zur Lehrernutzung) ausgestattet. Eines der Whiteboards wurde in einem Klassenraum im Altbau installiert. Das andere befand sich ursprünglich in einem Pavillon, der im Zuge der Baumaßnahmen 2017 abgerissen wurde, und wurde später ebenfalls in einem Klassenraum im Altbau verlegt.

In 5 von 9 Klassen befindet sich noch ein Tageslichtprojektor und jede Klasse besitzt einen raumgebundenen CD-Player. Zudem gibt es seit 2019 in allen Klassen einen Bluetooth-Lautsprecher.

Im Lehrerzimmer befinden sich ein Desktop-PC mit Internetzugang sowie ein Farblaserdrucker. Darüber hinaus gibt es zur flexiblen Nutzung einen Laptop und einen Beamer (veraltet). Eine Digitalkamera (veraltet) kann jederzeit für Fotoaufnahmen bei schulischen Veranstaltungen genutzt werden.

Die GS Am Rosenkamp verfügt über eine eigene Homepage, die regelmäßig aktualisiert wird. Auch hier besteht Überarbeitungsbedarf.

## 2.2 Software

Die Schülerrechner im Computerraum haben das Betriebssystem Windows Vista und sind durch die Schutzsoftware HDGUARD (Fa. RDT-Deutschland) permanent gesichert.

Die Schülerrechner im Computerraum verfügen über die Internetbrowser „Internet-Explorer“ und „Mozilla Firefox“.

Als Startseite sind dort jeweils die Kindersuchmaschine „Blinde-Kuh.de“ eingerichtet sowie 2 passwortgeschützte Online-Programme als Schnellzugriff im Menüband verlinkt ([www.grundschuldiagnose.de](http://www.grundschuldiagnose.de), [www.antolin.de](http://www.antolin.de)).

Folgende Lernprogramme bzw. Online-Programme werden hauptsächlich genutzt:

- Lernwerkstatt
- Schreiblabor
- OpenOffice
- Antolin
- Anton
- Zahlenzorro

Der Rechner im Lehrerzimmer ist mit Windows XP ausgestattet und durch die Schutzsoftware „Avira“ abgesichert.

## 2.3 Ziel des bestehenden Medienkonzeptes

„Das Ziel eines schulumfassenden Medienkonzeptes ist es, Lernen mit Medien systematisch in Lernprozesse zu integrieren. Schülerinnen und Schüler erwerben so Kenntnisse, Einsichten, Fähigkeiten und Fertigkeiten, um den Herausforderungen in einer von Medien beeinflussten Welt gerecht zu werden.“ (aus: Bildungsportal des Landes Nordrhein-Westfalen, Medienberatung NRW – Febr.2017)

Zur Lebenswirklichkeit der Kinder gehören heute, neben Büchern und Fernsehen, ebenso **Computer und Internet**. Diese Medienvielfalt sowie die oben genannte Zielsetzung finden sich somit an der GS Am Rosenkamp in der Umsetzung unterrichtlicher Inhalte wieder. Dabei liegt der Schwerpunkt in diesem Medienkonzept auf dem grundlegenden sowie selbstständigen und kritischen Umgang mit dem Computer und dem Internet im Unterricht. Der Medienkompetenzpass des MSBs wird ab der Klasse 1 eingesetzt und im Sinne eines Spiralcurriculums bis Klasse 4 vervollständigt.

## **3. Wie könnte unser Unterricht in Zukunft aussehen?**

### 3.1 Anschaffung und Ausstattung ab 2019 (Ist-Zustand)

Mit der Neubaufertigstellung im Juni 2019 befindet sich in 6 Klassenräumen (davon 2 Räume Hauptgebäude) folgende Ausstattung:

- Whiteboard
- Beamer
- AppleTV
- Laptop
- iPad

Die Internetverbindung wird über einen Hotspot ermöglicht, Glasfaseranschluss ist in Bearbeitung und wünschenswert.

Ein Themenraum (OGS Neubau) ist mit 3 Laptops ausgestattet. Es entsteht ein Les- und Bibliotheksraum, der auch zur Recherche für die Schülerinnen und Schüler zur Verfügung stehen soll.

Unsere Anschaffungswünsche werden von unserem Schulträger (Stadt Solingen) in dem Schulkonfigurator gesammelt und die Kosten aufgelistet.

Die Abgabe des Schulkonfigurators erfolgte im Dezember 2019 mit den aufgelisteten Anschaffungen (siehe Anlage).

Wenn diese Anschaffungen umgesetzt würden, hätte die GS Am Rosenkamp 8 Klassenräume (4 im Neubau und 4 im Altbau) ausgestattet (siehe oben).

#### **4. Fortbildungen**

Schulungen im Umgang mit dem Whiteboard und den neuen Medien sollen für das gesamte Kollegium (Lehrkräfte + OGS-Mitarbeiter) stattfinden.

Dazu gehören immer nach Bedarf Angebote im Umgang mit den unterschiedlichen Medien auch individuell gewählte Fortbildung, denn der Wissensstand aller Mitarbeiter ist sehr unterschiedlich.

Angebotenen Fortbildungen zur Nutzung aktueller Lernsoftware sollen nach individuellem Bedarf wahrgenommen werden (Lern-Apps, Software, Worksheet crafter, etc.)

Die Fortbildungsbedarfe und -konzepte werden von Schulleitung mit Steuergruppe und der Fortbildungsbeauftragten abgestimmt.

Als Ansprechpartner stehen in der Schule **die Medienbeauftragte** und **Steuergruppe** zur Verfügung.

Ziel unserer Fortbildungen zur digitalen Bildung sind die individuelle Sicherheit im Umgang mit den digitalen Medien.

Dabei sind die Kompetenzen der Kolleginnen und Kollegen wichtig. Diese müssen formuliert werden, beispielsweise in einem zukünftigen Medienkompetenzrahmen für Lehrkräfte.

Zwei themenorientierte Veranstaltungen sollen - wenn möglich und finanzierbar - pro Jahr im Bereich „digitale Bildung“ stattfinden, eine ganztägige Fortbildung und eine pädagogische Lehrerkonferenz (14 bis 17 Uhr).

Hilfreiche Links und Kontakte:

Das Kompetenzteam Bergische Region (mit Fortbildungskatalog):

<http://www.lehrerfortbildung.schulministerium.nrw.de/Fortbildung/Kompetenzteam/RegBez-D/Stadt-Wuppertal/Kontakt/>

Das LearnLab Wuppertal:

[https://www.wuppertal.de/kultur-bildung/medien/dokumente/2018\\_learnLab\\_web.pdf](https://www.wuppertal.de/kultur-bildung/medien/dokumente/2018_learnLab_web.pdf)

Die Medienberatung Solingen:

[frank.grosseentrup@br.nrw.de](mailto:frank.grosseentrup@br.nrw.de)

[michael.berger@br.nrw.de](mailto:michael.berger@br.nrw.de)

## 5. Welche Lernkompetenzen sollen die Kinder unserer Schule entwickeln?

### Bisherige Grundlagen bis zum Schuljahr 2018/19

#### **Klasse 1:**

##### **Grundfertigkeiten**

PC an- und ausschalten bzw. Betriebssystem hoch- und herunterfahren, Umgang mit Tastatur und Maus oder Tablet

##### **Produktion**

Erstellen einfacher Texte, Umgang mit unterschiedlichen Apps

##### **Üben und Lernen**

Lernsoftware nutzen (z.B. Lernwerkstatt, Anton, book creator etc)  
Einführung in das Leseprogramm Antolin

#### **Klasse 2:**

##### **Grundfertigkeiten**

Umgang mit Textverarbeitungsprogrammen

##### **Produktion**

Texte und Bilder gestalten, Grafiken einfügen

##### **Üben und Lernen**

Leseprogramm Antolin nutzen, selbstständiger Umgang mit Apps

#### **Klasse 3 + 4:**

##### **Grundfertigkeiten**

Umgang mit Textverarbeitungsprogramm erweitern, Dateien verwalten

##### **Produktion**

Präsentationen für Deutsch- oder Sachunterricht und Klassenzeitungen erstellen

Erstellen und Gestalten einer temporären Klassen-Homepage

### **Information**

Internetrecherche durchführen

### **Kommunikation**

E-Mails lesen, schreiben und versenden (auch mit Anhängen)

### **Üben und Lernen**

Programme nutzen, selbstständiger Umgang mit Lernsoftware (mit Selbstkontrolle)

Ausgehend von diesen Kompetenzen unterrichten wir perspektivisch in der Grundschule am Rosenkamp mit Hilfe der vorhandenen Medien kompetenzbezogen und **erweitern die oben genannten Kompetenzen deutlich mit der folgenden Tabelle des Medienkompetenzrahmens (siehe Punkt 7)**

Die Fachkonferenzen haben (im Homeoffice ab März 2020) in der unten stehenden Tabelle entsprechende Beispiele aufgeführt, an denen besonders gut mit digitalen Medien gearbeitet werden kann.

Weitere Hilfen finden sich hier:

Download der Dokumente unter [www.medienkompetenzrahmen.nrw](http://www.medienkompetenzrahmen.nrw):

Medienkompetenzrahmen NRW (im DIN-A4-Format, Broschüre mit Erläuterungen der Kompetenzbereiche)

Medienkompetenzrahmen NRW als PDF (Planungsraster) zum Ausfüllen

Medienkompetenzrahmen NRW als Poster im DIN-A0-Format (zum Bestellen)

[www.medienberatung.nrw.de](http://www.medienberatung.nrw.de) [www.lehrerfortbildung.schulministerium.nrw.de/Fortbildung/Kompetenzteams](http://www.lehrerfortbildung.schulministerium.nrw.de/Fortbildung/Kompetenzteams)

Kompetente Hilfe finden Schulen bei der Medienberatung NRW

, den Medienberaterinnen und -beratern sowie den Fachmoderatorinnen und Fachmoderatoren in den Kompetenzteams vor Ort.

Medienpass NRW für Kinder (zum Download oder zur Bestellung als Klassensatz für Schulen)

Medienpass NRW als Klassenplakat (zum Ausdrucken oder Bestellen)

Flyer »Informationen für Eltern« zum Medienpass NRW

Übersicht über die Aspekte eines Medienkonzeptes

## 6. Wo beginnen die Aufgaben der Eltern?

„Mit dem Medienkompetenzrahmen NRW lernen Kinder, sich kritisch und kreativ mit Medien zu beschäftigen und Medien sinnvoll einzusetzen. Neben der Schule ist es auch Aufgabe der Eltern, ihr Kind zu Hause aktiv dabei zu begleiten, verantwortungsvoll und sicher mit Medien aufzuwachsen. (...)“  
[aus: [www.medienkompetenzrahmen.NRW](http://www.medienkompetenzrahmen.NRW), 2020]

Ab dem 1. Schuljahr erhalten die Eltern bei Elternabenden und Einzelberatungsgesprächen verschiedenste Informationen zum Thema Medien. Sie werden zudem an der Führung der Medienpässe beteiligt. So haben die Lehrkräfte einen recht guten Überblick über die einzelnen Fähigkeiten der Schülerinnen und Schüler.

Die kindgerechte Verwendung von Medien im häuslichen Umfeld (z.B. Handy, Computer, Fernseher, Lernprogramme, usw.) werden ebenso auf Elternabenden und in Einzelberatungsgesprächen thematisiert. Dabei geben die Lehrkräfte den Eltern bei Bedarf und auf Wunsch auch Empfehlungen oder Tipps. Die Umsetzung und Einhaltung von Regeln im Umgang liegt außerhalb von Schule allerdings im Verantwortungsbereich der Erziehungsberechtigten.

## 7. Curriculare Verankerung des neuen Medienkompetenzrahmens NRW

Der Medienkompetenzrahmen NRW bildet die Basis für Ihren medialen Unterricht.

An ihm sollen sich Schulen bei der Planung des Unterrichts orientieren.

Die 24 Teilziele, unterteilt in sechs Bereiche, sollen dabei nicht losgelöst von anderen Inhalten im Unterricht behandelt, sondern in die Fächer und den täglichen Unterricht integriert werden.

Daher ist es sinnvoll, die Arbeitspläne der Fächer nach und nach zu überarbeiten und dabei die folgenden Teilziele mit hinein zu weben.

## 7.1 Tabelle der GS Am Rosenkamp

zu den Kompetenzbereichen 1- 6 des Medienkompetenzrahmens des MSB



### 1. Bedienen und Anwenden

*... umfasst den sinnvollen Einsatz von Medien als Voraussetzung jeder aktiven und passiven Mediennutzung.*

Grundschul Kinder am Ende der Klasse 4 nutzen sowohl Hardware als auch verschiedene digitale Werkzeuge. Sie kennen und bedienen unterschiedliche Medien und Anwendungen, z.B. für Textverarbeitung, Präsentation, Video-, Audio-, Bildbearbeitung, Programmierumgebungen, Lernanwendungen und Lernplattformen. Sie wählen aus Hardware und digitalen Werkzeugen zielgerichtet aus und nutzen diese in verschiedenen Zusammenhängen. Informationen und Daten auf den Geräten bzw. in den Anwendungen organisieren sie und wenden sie in unterschiedlichen Dateiformaten an.

Dabei kennen sie Sicherheitsmaßnahmen sowie Grundlagen des Datenschutzes und gehen verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten um.

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

<u>Jahrgangsstufe</u>	<u>Fach</u>	<u>Lehrplan-Kompetenz</u>	<u>Unterrichtsinhalt</u>	<u>Benötigte Hard-/ Software</u>
1			<b>Einführung „Computernutzung“ → erste Nutzung mit dem Computer in der Schule: Korrektes An- und Ausschalten des Computers, Umgang mit dem Lernprogramm erlernen, Selbstständiges Lernen am Programm</b>	Endgeräte mit installiertem „Lernwerkstatt“-Programm
1	Deutsch/Mathe		<b>Umgang mit dem iPad (Handhabung, Schutz, Bedienung)</b>	15 iPads
4	Sachunterricht	Zeit und Kultur: Medien-nutzung	<b>Aufbau und Bestandteile des Computers, Funktionstasten kennen, Zuführung von externer Hardware</b>	

<b>1.2 Digitale Werkzeuge: Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen</b>				
<u>Jahrgangsstufe</u>	<u>Fach</u>	<u>Lehrplan-Kompetenz</u>	<u>Unterrichtsinhalt</u>	<u>Benötigte Hard-/Software</u>
<b>1</b>	Deutsch	Lesen – mit Texten und Medien umgehen: SuS lesen kurze altersgemäße Texte und beantworten Fragen zum Text	Einführung „Antolin“ → eigener Zugang zur selbstständigen Überprüfung des Wissens zu gelesenen Büchern ( <a href="https://antolin.westermann.de/">https://antolin.westermann.de/</a> )	WLAN Internetfähige Endgeräte
	Deutsch/ Mathe/ Sachunterricht	Zeit und Kultur: arbeiten am PC mit Textverarbeitungs-, Lern- und Übungsprogrammen	Anton App → Wissen spielerisch vertiefen und wiederholen ( <a href="https://anton.app/de/">https://anton.app/de/</a> )	WLAN Internetfähige Endgeräte
<b>3/4</b>	Deutsch/Mathe	Lernstand prüfen	Online-Diagnose von Westermann ( <a href="https://grundschuldiagnose.westermann.de/">https://grundschuldiagnose.westermann.de/</a> )	
<b>3/4</b>	Kunst		Malprogramm Paint	
<b>4</b>	Deutsch/ Sachunterricht	Zeit und Kultur: Medien-nutzung	Funktionsumfang von Schreibprogrammen (Open Office Word) kennen-lernen, Texte verfassen	
<b>4</b>	Deutsch	Richtig schreiben: SuS verwenden Hilfsmittel (z. B. Wörterbuch, Lernkartei, Rechtschreibhilfe des PC)	Automatische Rechtschreib-Überprüfung am PC nutzen und kritisch hinterfragen	Tinto Buch S. 126
<b>1-4</b>	Deutsch/Mathe	alle	Anton App ( <a href="https://anton.app/de/">https://anton.app/de/</a> ) Zahlenzorro ( <a href="https://zahlenzorro.westermann.de/">https://zahlenzorro.westermann.de/</a> ) Antolin ( <a href="https://antolin.westermann.de/">https://antolin.westermann.de/</a> ) Lernwerkstatt	

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

<u>Jahrgangsstufe</u>	<u>Fach</u>	<u>Lehrplan-Kompetenz</u>	<u>Unterrichtsinhalt</u>	<u>Benötigte Hard-/Software</u>
2	Deutsch / Sachunterricht		Umgang mit einem USB-Stick (Öffnen/Schließen, Speichern/ Benennen, Aufbewahrung)	1 USB-Stick pro Kind (Ansch. Über Eltern)

**1.4 Datenschutz und Informationssicherheit: Verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten umgehen, Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten**

<u>Jahrgangsstufe</u>	<u>Fach</u>	<u>Lehrplan-Kompetenz</u>	<u>Unterrichtsinhalt</u>	<u>Benötigte Hard-/Software</u>
1	Deutsch / Mathe		Passwörter und Zugangsdaten für Anton und Antolin handhaben, Aufbewahrung der Zugangsdaten besprechen	



## 2. Informieren und Recherchieren

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

Grundschul Kinder am Ende der Klasse 4 führen hierzu Informationsrecherchen zielgerichtet durch, z.B. über Kindersuchmaschinen im Internet, auf partizipativen Onlineplattformen, in Bibliotheksangeboten oder in Lexika und wenden dabei geeignete Suchstrategien an. Themenrelevante Informationen und Daten filtern, strukturieren und bereiten sie aus vorhandenen Medienangeboten auf. Sie erkennen und bewerten Informationen und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten, z.B. von Nachrichten und Werbung.

Insbesondere erkennen Grundschul Kinder unangemessene Medieninhalte und gehen mit diesen sachgerecht um. Sie kennen Hilfs- und Unterstützungsstrukturen und nutzen diese bei Bedarf.

### 2.1 Informationsrecherche: Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden

<u>Jahrgangsstufe</u>	<u>Fach</u>	<u>Lehrplan-Kompetenz</u>	<u>Unterrichtsinhalt</u>	<u>Benötigte Hard-/Software</u>
2	Sachunterricht	Zeit und Kultur: Medien als Informationsmittel  Natur und Leben ... beschreibt Veränderungen in der Natur und stellt Entwicklungsphasen dar.	„Zootiere beschreiben“, Informationen auf der Seite „Blinde-Kuh“ zielgerichtet finden. Suchmaschinen verstehen, Suchkriterien und –tricks anwenden (Kleinschreibung bei Suchbegriffen, sinnvolle Suchbegriffe finden, Verwendung von Platzhaltern und logischen Ausdrücken). Material unter <a href="https://medienkompetenzrahmen.nrw.de/unterrichtsmaterialien/detail/fragfinnsicheres-surfen-im-internet-fuer-kinder-auch-als-app/">https://medienkompetenzrahmen.nrw.de/unterrichtsmaterialien/detail/fragfinnsicheres-surfen-im-internet-fuer-kinder-auch-als-app/</a>	WLAN Internetfähige Endgeräte „Book Creator“ Präsentationstafel
2	Deutsch	Computerarbeit	Gewusst wie: Richtig im Internet suchen	Tinto 2 Neue Ausgabe S.172/173
2	Sachunterricht	Zeit und Kultur – Umgang mit Medien, Medien als Informationsmittel	Internet- und Bücherrecherche zum Thema Katze (Blinde Kuh / Bücherkiste Stadtbibliothek)	

<b>3</b>	Musik	Musik hören: Musik in ihrer Vielfalt be- gegnen	„Instrumentenrecherche“, multimediale Klangbeispiele finden, anhören, einord- nen und in eigene Präsentationen einbinden. Material unter <a href="https://lernsachen.blog/2019/01/31/musik-produzieren-mit-ipad-und-instrumenten/">https://lernsachen.blog/2019/01/31/musik-produzieren-mit-ipad-und- instrumenten/</a>	WLAN Internetfähige Endgeräte „Garage Band“ Präsentationstafel
<b>3</b>	Kath. Religion	Die Bibel als eine Sammlung von Bü- chern und als das Buch der Kirche entdecken	Informationsrecherche zum Thema Bibel	
<b>3</b>	Sachunterricht	Zeit und Kultur – Umgang mit Medi- en, Medien als In- formationsmittel	Internet- und Bücherrecherche zum Thema Fledermaus (Blinde Kuh / Bücherkiste Stadtbibliothek)	
<b>3/4</b>	Deutsch	Informierendes Le- sen	Recherchieren für eine Buchvorstellung in Kinderliteratur oder dem Internet	
<b>4</b>	Ev. Religion	SS nennen Unter- schiede und Ge- meinsamkeiten evangelischer und katholischer Konfes- sion	Informationsrecherche zu Luthers Leben, das Leben im Mittelalter. Material un- ter <a href="http://www.religion-entdecken.de">www.religion-entdecken.de</a>	WLAN Internetfähige Endgeräte Präsentationstafel

<b>2.2 Informationsauswertung: Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten</b>				
<u>Jahrgangsstufe</u>	<u>Fach</u>	<u>Lehrplan-Kompetenz</u>	<u>Unterrichtsinhalt</u>	<u>Benötigte Hard-/Software</u>
4	Sachunterricht	Zeit und Kultur – Umgang mit Medien	Internet- und Bücherrecherche zum Thema Wale (Blinde Kuh / Bücherkiste Stadtbibliothek)	
<b>2.3 Informationsbewertung: Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten</b>				
<u>Jahrgangsstufe</u>	<u>Fach</u>	<u>Lehrplan-Kompetenz</u>	<u>Unterrichtsinhalt</u>	<u>Benötigte Hard-/Software</u>
4	Sachunterricht	Zeit und Kultur – Umgang mit Medien	<b>Kritische Berichte zum Walfang analysieren</b>	
<b>2.4 Informationskritik: Unangemessene und gefährdende Medieninhalte erkennen und hinsichtlich rechtlicher Grundlagen sowie gesellschaftlicher Normen und Werte einschätzen; Jugend- und Verbraucherschutz kennen und Hilfs- und Unterstützungsstrukturen nutzen</b>				
<u>Jahrgangsstufe</u>	<u>Fach</u>	<u>Lehrplan-Kompetenz</u>	<u>Unterrichtsinhalt</u>	<u>Benötigte Hard-/Software</u>



### 3. Kommunizieren und Kooperieren

**... umfasst die Fähigkeit, Regeln für eine sichere und zielgerichtete Kommunikation zu beherrschen und Medien zur Zusammenarbeit zu nutzen.** Grundschul Kinder am Ende der Klasse 4 kennen digitale Kommunikationswege, z. B. E-Mail, SMS, Messaging-Dienste oder Videochats. Sie beschreiben Unterschiede und Wirkungen verschiedener Kommunikationsmedien und wählen diese für die eigene Kommunikation zielgerichtet aus. Grundschul Kinder kennen und entwickeln Regeln des Umgangs für eine sichere, an ethischen Grundsätzen und kulturell-gesellschaftlichen Normen orientierte Kommunikation und beachten diese, auch bezogen auf angehängte Foto- und Videodateien. Sie wissen, dass z. B. Drohungen und Beleidigungen auch bei der Nutzung digitaler Medien unangemessen sind und rechtliche Konsequenzen nach sich ziehen können. Sie kennen Erscheinungsformen und Auswirkungen von Cybermobbing sowie entsprechende Hilfsangebote. Grundschul Kinder nutzen Kooperationswerkzeuge zur Zusammenarbeit, erproben dabei unterschiedliche Formen der Kooperation und führen verschiedene Arbeitsergebnisse zu einem gemeinsamen digitalen Produkt, z. B. zu einer Klassenzeitung oder einem Klassenblog, zusammen.

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

<u>Jahrgangsstufe</u>	<u>Fach</u>	<u>Lehrplan-Kompetenz</u>	<u>Unterrichtsinhalt</u>	<u>Benötigte Hard-/ Software</u>

#### 3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln: Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten

<u>Jahrgangsstufe</u>	<u>Fach</u>	<u>Lehrplan-Kompetenz</u>	<u>Unterrichtsinhalt</u>	<u>Benötigte Hard-/ Software</u>

**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**

<u>Jahrgangsstufe</u>	<u>Fach</u>	<u>Lehrplan-Kompetenz</u>	<u>Unterrichtsinhalt</u>	<u>Benötigte Hard-/ Software</u>

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

<u>Jahrgangsstufe</u>	<u>Fach</u>	<u>Lehrplan-Kompetenz</u>	<u>Unterrichtsinhalt</u>	<u>Benötigte Hard-/ Software</u>
<b>3/4</b>	Sachunterricht	Zeit und Kultur: untersuchen kritisch Angebote der Unterhaltungs -und Informationsmedien und begründen Regeln zum sinnvollen Umgang mit ihnen	Cybermobbing-Theaterstück zur Darstellung von Cybergewalt → Anlass, um das Thema differenziert zu besprechen Kinder für Cybergewalt und –kriminalität sensibilisieren „Mein Körper gehört mir“ Theaterwerkstatt Osnabrück	



## 4. Produzieren und Präsentieren

*...bedeutet, mediale Gestaltungsmöglichkeiten zu kennen und kreativ bei der Planung, Realisierung und Präsentation eines Medienprodukts zu nutzen.*

Grundschul Kinder am Ende der Klasse 4 erarbeiten Medienprodukte, indem sie diese zielgerichtet gestalten und präsentieren, veröffentlichen oder teilen. Diese können beispielsweise Bild-, Audio- und Videoprodukte sein, z. B. digitale Collagen, Hörspiele, Kurz- und Erklärfilme oder Animationen, die aus der Beschäftigung mit einem Thema entstehen. Diese stellen Grundschul Kinder im Unterricht, im Rahmen von schulischen oder außerschulischen Veranstaltungen oder im Webauftritt der Schule unter Berücksichtigung von grundlegenden Präsentationstechniken vor. Grundschul Kinder nutzen hierfür bewusst Gestaltungsmittel, deren Wirkung sie kennen und zielgerichtet einsetzen.

Bei der Produktion beachten sie Standards der Quellendokumentation und rechtliche Rahmenbedingungen hinsichtlich der Verwendung verschiedener Quellen, wie z. B. Abbildungen, Videos, Musik und Texte.

### 4.1 Medienproduktion und –präsentation: Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen

<u>Jahrgangsstufe</u>	<u>Fach</u>	<u>Lehrplan-Kompetenz</u>	<u>Unterrichtsinhalt</u>	<u>Benötigte Hard-/Software</u>
1 / 2	Deutsch		Gestalten eines eigenen Buches mit dem Book-Creator, z.B. zu den Themen „Meine Schule“ oder „Unsere Klasse“ oder „Frühling“	15 i-pads
3	Deutsch	Lesen – mit Texten und Medien umgehen – Texte erschließen: SuS setzen Texte um	Märchen kreativ umsetzen: Gestaltung eines Märchens mit Bild und Text mithilfe der „Book Creator“ App (Text auf wichtige Elemente reduzieren, Aussagen des Textes fokussieren).	WLAN, Internetfähige Endgeräte, „Book Creator“, Präsentationstafel
4	Deutsch	Lesen – mit Texten und Medien umgehen – Texte erschließen: SuS setzen Texte um	Eine Präsentation zum Thema Wale gestalten (Book Creator / Power Point)	
4	Deutsch	Gestalten mit Medien	Berichte am PC verfassen	Tinto Buch S. 137

<b>4.2 Gestaltungsmittel: Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen</b>				
<u>Jahrgangsstufe</u>	<u>Fach</u>	<u>Lehrplan-Kompetenz</u>	<u>Unterrichtsinhalt</u>	<u>Benötigte Hard-/Software</u>
<b>3/4</b>	Sachunterricht	Menschen und Gemeinschaft -Interessen und Bedürfnisse: SuS beschreiben wie eigene Konsumwünsche durch Werbung beeinflusst werden	<b>Werbespot selbst gestalten, Kriterien und Aussageabsicht fokussieren und mithilfe der IMovie-APP umsetzen.</b>	WLAN, Internetfähige Endgeräte,
<b>4.3 Quellendokumentation: Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden</b>				
<u>Jahrgangsstufe</u>	<u>Fach</u>	<u>Lehrplan-Kompetenz</u>	<u>Unterrichtsinhalt</u>	<u>Benötigte Hard-/Software</u>
<b>4.4 Rechtliche Grundlagen: Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- (u. a. des Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u. a. Lizenzen) überprüfen, bewerten und beachten</b>				
<u>Jahrgangsstufe</u>	<u>Fach</u>	<u>Lehrplan-Kompetenz</u>	<u>Unterrichtsinhalt</u>	<u>Benötigte Hard-/Software</u>



## 5. Analysieren und Reflektieren

*... umfasst das Wissen um die wirtschaftliche, politische, ökologische und kulturelle Bedeutung von Medien sowie die kritische Auseinandersetzung mit Medien und dem eigenen Medienverhalten.*

Grundschul Kinder am Ende der Klasse 4 nehmen Medienangebote wahr, tauschen sich über die Vielfalt der Medien und ihre Entwicklung aus und gleichen diese mit eigenen Erfahrungen ab. Sie erkennen und vergleichen die Zielsetzung einzelner Medienangebote und nutzen diese reflektiert und zielgerichtet für einen bewussten Umgang mit ihnen. In der Auseinandersetzung mit dem eigenen Mediennutzungsverhalten erkennen Grundschul Kinder die Wirkung und die Folgen ihres Medienhandelns und entwickeln Regeln für eine sinnvolle Mediennutzung, z.B. im Sinne von Strategien der Selbstregulierung.

Grundschul Kinder entdecken die Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung und lernen, diese für ihre eigene Identitätsbildung zu nutzen. Sie reflektieren beispielsweise die vielfältigen Videoformate auf Onlineplattformen oder die Unterschiede von digitalen und analogen Spielen, und leiten daraus Wege ab, wie das Spielen sie im Unterricht bzw. beim Lernen unterstützen kann. Sie kennen Alterskennzeichnungen für Medienangebote und reflektieren deren Sinnhaftigkeit.

### 5.1 Medienanalyse: Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren

<u>Jahrgangsstufe</u>	<u>Fach</u>	<u>Lehrplan-Kompetenz</u>	<u>Unterrichtsinhalt</u>	<u>Benötigte Hard-/Software</u>
4	Deutsch	Umgang mit Texten und Medien	Besuch in der Stadtbücherei zum Thema Medien	

<b>5.2 Meinungsbildung: Die interessengeleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen</b>				
<u>Jahrgangsstufe</u>	<u>Fach</u>	<u>Lehrplan-Kompetenz</u>	<u>Unterrichtsinhalt</u>	<u>Benötigte Hard-/Software</u>
<b>3/4</b>	Sachunterricht/ Deutsch	<u>Menschen und Gemeinschaft</u> -Interessen und Bedürfnisse: SuS beschreiben wie eigene Konsumwünsche durch Werbung beeinflusst werden <u>Lesen – mit Texten und Medien umgehen</u> : SuS bewerten Medienbeiträge kritisch (z. B. durch Unterscheiden und Trennen von Information und Werbebeiträgen)	<u>Werbung untersuchen und ihre Wirkung besprechen.</u> ( <a href="https://www.mediasmart.de/materialpakete/">https://www.mediasmart.de/materialpakete/</a> )	Smartboard, Werbevideos, WLAN
<b>4</b>	Deutsch	Umgang mit Texten und Medien: an Beispielen grundlegende Zusammenhänge erkennen	Zeitungsprojekt MiniZiSch	

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

<u>Jahrgangsstufe</u>	<u>Fach</u>	<u>Lehrplan-Kompetenz</u>	<u>Unterrichtsinhalt</u>	<u>Benötigte Hard-/Software</u>

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

<u>Jahrgangsstufe</u>	<u>Fach</u>	<u>Lehrplan-Kompetenz</u>	<u>Unterrichtsinhalt</u>	<u>Benötigte Hard-/Software</u>



## 6. Problemlösen und Modellieren

*... bezieht sich auf das Entwickeln von Strategien zur Problemlösung, Modellierung und Zerlegen in Teilschritte (beispielsweise mittels Algorithmen). Es wird eine informatische Grundbildung als elementarer Bestandteil im Bildungssystem verankert, wie etwa die Vermittlung von Fähigkeiten im Programmieren, die Reflektion der Einflüsse von Algorithmen und die Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt.*

Grundschul Kinder am Ende der Klasse 4 erkennen algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten, z.B. bei Verkehrsschaltungen auf dem Schulweg, und können diese nachvollziehen und reflektieren. Sie formalisieren und beschreiben Probleme und entwickeln Problemlösestrategien. Dazu planen und nutzen sie Algorithmen und Modellierungskonzepte auch in einfachen Programmierumgebungen, z.B. bei Robotern, Microcontroller-Boards oder Programmier-Apps. Sie beurteilen die gefundenen Lösungsstrategien.

Grundschul Kinder beschreiben und reflektieren die Einflüsse von Algorithmen auf die digitalisierte Gesellschaft sowie die Auswirkungen der Automatisierung für die eigene Lebenswirklichkeit, z.B. in Bezug auf Abläufe im Alltag.

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

<u>Jahrgangsstufe</u>	<u>Fach</u>	<u>Lehrplan-Kompetenz</u>	<u>Unterrichtsinhalt</u>	<u>Benötigte Hard-/Software</u>

<b>6.2 Algorithmen erkennen: Algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten erkennen, nachvollziehen und reflektieren</b>				
<u>Jahrgangsstufe</u>	<u>Fach</u>	<u>Lehrplan-Kompetenz</u>	<u>Unterrichtsinhalt</u>	<u>Benötigte Hard-/Software</u>
4	SU	Zeit und Kultur	Beobachten die Ampelschaltung an der Hauptstraße und Beschreiben ihres Algorithmus, weitere Algorithmen im Alltag: <a href="https://www.planet-schule.de/sf/php/sendungen.php?sendung=10852">https://www.planet-schule.de/sf/php/sendungen.php?sendung=10852</a>	Internetfähiges, interaktives Whiteboard
<b>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</b>				
<u>Jahrgangsstufe</u>	<u>Fach</u>	<u>Lehrplan-Kompetenz</u>	<u>Unterrichtsinhalt</u>	<u>Benötigte Hard-/Software</u>
1 / 2	Su		BeeBots programmieren und erproben	mind. 6 BeeBots
3	Sachunterricht	Bereich: Zeit und Kultur Schwerpunkt: Medien-nutzung	Thema Programmieren -> Programmieren mit der Maus. Ein Angebot des WDR für Grundschüler um das einfache Programmieren kennenzulernen und zu üben. Umfangreiche Materialien, zunächst für das analoge Programmieren eines Brettspiels, im Anschluss digital am Computer oder am Tablet. Weiter Informationen: <a href="https://www1.wdr.de/schule/digital/unterrichtsmaterial/programmieren-mit-der-maus-112.html">https://www1.wdr.de/schule/digital/unterrichtsmaterial/programmieren-mit-der-maus-112.html</a>	Tablets / Computer WLAN
4	SU	Zeit und Kultur: Medien-nutzung	Mit der App ScratchJR einfache Algorithmen des Programmieren kennenlernen Befehle richtig ausführen	iPads / App Scratch JR

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

<u>Jahrgangsstufe</u>	<u>Fach</u>	<u>Lehrplan-Kompetenz</u>	<u>Unterrichtsinhalt</u>	<u>Benötigte Hard-/ Software</u>

## 8. Ausstattungs-Entwicklungsplanung der Stadt Solingen

Investitionen sollten idealerweise in langfristiger Planung erfolgen: (Quelle: Medienberatung Solingen, 2017)

### Input für das Kollegium

- Entwicklung eines Bedarfs (z.B. durch eine Fortbildung)
- Ansprechpartner: Medienberatung / Kompetenzteam

### (Weiter-)Entwicklung des Medienkonzepts

- Fach- oder Lehrerkonferenz erstellt Baustein für das schulische Medienkonzept
- Formulierung des Ausstattungsbedarfs

### Medienentwicklungsgespräche mit Schulent

- Schulleitung trägt Ausstattungswünsche vor
- Prüfung der Wünsche im gemeinsamen Gespräch

### Prüfung / Bestellung durch das Schulent

- Prüfung auf Plausibilität und Machbarkeit
- Durchführung der Bestellungen und Lieferung

### Technische Einweisung

- Kollegium erhält technische und didaktische Anleitung
- Ansprechpartner: Medienberatung / Kompetenzteam

Das Ausstattungskonzept der Stadt Solingen sieht für die Grundschulen eine Grundversorgung vor:

(Stand Januar 2019)

- Schnelles Internet per Glasfaser (1 Gigabit)
- Vernetzung aller Unterrichtsräume mit LAN und WLAN
- Präsentationslösung in allen Unterrichtsräumen mit jeweils einem mobilen Endgerät
- 30 Schülerendgeräte

Allerdings kann jede Schule sehr verschiedene Investitionsschwerpunkte setzen. Für die Endgeräte sind keine Betriebssysteme oder Hersteller festgelegt. Die Anschaffung von interaktiven Whiteboards, Druckern, Lehrergeräten oder Geräten für GL-Kinder ist selbstverständlich möglich. Solche Investitionen, die vom Standard abweichen, müssen nachfolgend begründet werden.

Die entscheidende Komponente ist **die Wartung der Geräte**, die von einem zugeordneten Wartungsexperte (der Regio IT oder einer anderen Firma) durchgeführt werden sollte.

Diese **Instandhaltung** ist noch nicht geklärt und muss in die Kostenrechnung eingeplant werden.

Die Ausstattung ist als Startpaket für unsere Schule in Ordnung.

Wir sind mit 15 iPads für die Schülerinnen und Schüler in den Klassenräumen gestartet und werden dort aufstocken wollen, wenn die Wartung geklärt ist.

## 9. Kooperation und Vernetzung mit außerschulischen Partnern

- Welche Kooperationen bestehen bereits?  
*Stadtbibliothek und Bücherei der FALS, Bücher Wald, MSB (Bildungsportal) mit Angeboten für Lehrkräfte*
- Welche Ziele des Medienkompetenzrahmens werden durch die Kooperationen abgedeckt?  
*Kennenlernen und Erproben digitaler und analoger Medien*
- Welche Kommunikationswege nutzen wir für die Kooperation?  
*E-Mail , Telefon, Ausleihe, Unterrichtsgänge, (zukünftig) digitale Plattformen für ggf. digitale Konferenzen*
- Welche erweiterten Möglichkeiten ergeben sich für unsere Schüler durch die Kooperation?  
*Eigenständiger Besuch der Kooperationspartner, Wissen um Angebote in der Stadt*
- Welche Kooperationsangebote halten wir für Eltern bereit? Bieten wir spezielle Elternabende für Medienerziehungsfragen an?  
*Wurde nur sporadisch angeboten, sollte perspektivisch in Form eines regelmäßigen Elterncafes/Elternabends mit Moderatoren angeboten werden.*

Informationen zu (außer-)schulischen Kooperationspartnern finden Sie auch bei der Medienberatung NRW unter:

<https://medienkompetenzrahmen.nrw.de/weitere-angebote/>

Weitere hilfreiche Stellen:

<https://www.solingen.de/de/inhalt/stadtbibliothek-solingen/>

<https://www.solingen.de/de/dienstleistungen/40-4-rbb-regionales-bildungsbuero-allgemein/>

<https://www.elternundmedien.de/start-elternundmedien.html>

## 10. Prozessbeschreibung in 7 Schritten (siehe Broschüre MSB)

<i>Erster Schritt:</i>	Vorbereitung zur Implementierung
<i>Zweiter Schritt:</i>	Zuordnung der Fächer
<i>Dritter Schritt:</i>	Entwicklung von Unterrichtsinhalten
<i>Vierter Schritt:</i>	Bestandsaufnahmen
<i>Fünfter Schritt:</i>	Vernetzungsmöglichkeiten
<i>Sechster Schritt:</i>	Ausformulierung und Verabschiedung des Medienkonzepts
<i>Siebter Schritt:</i>	Evaluation und Fortschreibung

Die Schritte sind als Kreislauf zu verstehen, da der Prozess immer in Bewegung bleiben muss. Die Arbeit mit digitalen Medien findet schon ein Jahrzehnt in kleinen Schritten in der GS Am Rosenkamp statt.

PC-Raum und Laptops taten lange Zeit ihre Pflicht in der digitalen Erziehung der Kinder. Es gibt allerdings in den letzten Jahren eine rasante Entwicklung im medialen Bereich, den es zu ordnen gilt und in einem ersten Digitalkonzept erarbeitet wird.

Zeitplan, Erarbeitung, Erprobung, Evaluation und Implementation werden immer wieder festgelegt und so das Medienkonzept entwickelt.

Diese erste Version ist im Mai 2020 fertig und wird dem Schulträger geschickt. Eine Erweiterung des Medienkonzeptes wird mit zunehmender digitaler Ausstattung nötig sein. Alle Lehrkräfte müssen am Prozess beteiligt werden.

Solingen, den 03.06.2020

---

(A.Blessmann/ Schulleitung)

---

(V. De Cooman / Medienbeauftragte)