

KGS Münsterschule

Neuss



Medienkonzept

Aktueller Stand: Mai 2020

0. Inhalt

1. Vorwort
2. Ausstattung der Schule
 - 2.1. Hardware
 - 2.2. Software
3. Umsetzung der Medienkompetenzen im Unterricht
 - 3.1. Organisation der Vermittlung der Grundsätze der Computerarbeit
 - 3.2. Einsatz der Computer im Unterricht
 - 3.3 Einsatz von Präsentationsmedien in der Münsterschule
 - 3.4. Umsetzung der Kompetenzerwartungen des Lehrplans im Unterricht
4. Fortbildungen/ Angebote im Kollegium
5. Elterninformationen
6. Ziele und Anschaffungen
7. Zeitplan
8. Literatur / Anhang

1. Vorwort

Im Unterricht an der Münsterschule kommen unterschiedliche Medien zum Einsatz. Neben den analogen Medien wie Schulbüchern, Arbeitsblättern, OHPs, Tafeln oder Nachschlagewerken, die bei uns weiterhin im bekannten Kontext in den Unterricht eingebunden werden, setzen wir auch verschiedene digitale Medien wie iPads oder Beamer regelmäßig ergänzend ein.

Das vorliegende Medienkonzept beschäftigt sich in Anlehnung an den Medienkompetenzrahmen NRW ausschließlich mit der Nutzung der digitalen Medien.

Damit die Schülerinnen und Schüler einen kompetenten Umgang mit den digitalen Medien erlernen, der sie beim selbstbestimmten Lernen unterstützt, ist es wichtig, dass sie vom ersten Schuljahr an mit digitalen Medien in Kontakt kommen und lernen, wie sie diese richtig einsetzen. Zwar nutzen viele Kinder der Münsterschule auch zu Hause unterschiedliche digitale Medien, jedoch meist nur zu spielerischen Zwecken. Es fehlen oftmals elementare Kenntnisse über die Handhabung, aber auch in Bezug auf einen verantwortungsbewussten Umgang mit den digitalen Medien zeigen sich Schwächen. Vor allem die Möglichkeit, iPads, PCs und das Internet als Lernhilfe und Informationsquelle zu nutzen, muss den Kindern vermittelt werden, damit sie auch in ihrer weiteren schulischen und beruflichen Zukunft erfolgreich lernen und arbeiten können.

„Computer und Internet gehören heute ebenso zur Lebenswelt der Kinder wie Bücher und Fernsehen. Aber wie wird das vielfältige Medienspektrum, das Kinder nutzen und das sie sich selbst aneignen, in der Grundschule thematisiert? Und welche Medien werden in der Schule zu Lehr- und Lernzwecken eingesetzt? Welche Rahmenbedingungen sind für die Medienintegration hinderlich und welche begünstigen sie?“¹ Und wie können wir unsere in vielerlei Hinsicht heterogene Schülerschaft mit Hilfe digitaler Medien optimal individuell fördern?

Diese und ähnliche Fragen versuchen wir mit diesem Medienkonzept zu beantworten. Außerdem beschäftigen wir uns damit, inwiefern wir mit den uns bereitgestellten digitalen Medien die Aspekte des Medienkompetenzrahmens NRW schon erfüllen und welche weiteren Maßnahmen für dessen Umsetzung notwendig sind.

¹ <http://www.lfm-nrw.de/forschung/schriftenreihe-medienforschung/band-73.html>

2. Ausstattung der Schule

2.1 Hardware

Die Münsterschule verfügt über zwei mobile iPad-Koffer mit jeweils 16 iPads, die mit diversen Lern-Apps ausgestattet sind und von allen Klassen nach Bedarf und Verfügbarkeit genutzt werden können. Im Raum der Sozialpädagogin steht ein Computer und zwei Computer befinden sich im Lehrerzimmer. Des Weiteren haben wir vier Computer, die in den Klassenräumen der dritten und vierten Klassen aufgestellt sind. Alle Computer sind innerhalb eines Netzwerkes miteinander verbunden. Von diesen Computern und den iPads aus können Druckaufträge per Bluetooth an den Netzwerkdrucker gesendet werden, der im Vorraum des Sekretariats steht und sowohl für Kinder als auch für Lehrer während der Unterrichtszeit zugänglich ist.

Zusätzlich stehen der Schule zwei portable Beamer, die mit Apple TV ausgestattet sind, und eine im Forum fest installierte Leinwand zur Verfügung. Auf der 1. und 2. Etage sind jeweils drei OHPs vorhanden, einer davon ist jedoch nicht mobil, da kein Wagen vorhanden ist.

Weiterhin wurde unserer Schule laut Medienentwicklungsplan der Stadt Neuss zugesagt, dass die Ausstattung der digitalen Medien im Sommer 2020 durch folgende Geräte erweitert wird:

- zwei Laptops zur flexiblen Nutzung mit den Schülerinnen und Schülern
- ein großer Monitor in jedem der acht Klassenräume
- zwei interaktive digitale Tafeln
- acht Klassen-iPads inklusive Stift

2.2 Software

Unsere Computer laufen mit dem Betriebssystem Windows 10. Darauf nutzen wir die Programme:

- Libre Office
- Lernwerkstatt
- Blitzrechnen 1-4

Die Software IOS auf den iPads wird regelmäßig automatisch aktualisiert. Sämtliche Apps, die wir auf den iPads nutzen, sind in der App-Liste im Anhang zu finden.

3. Umsetzung Medienkompetenzen im Unterricht

3.1 Organisation der Vermittlung der Grundsätze für die Arbeit mit Computern/Tablets

Die Richtlinien und Lehrpläne haben sich in der letzten Zeit dahingehend geändert, dass der Medieneinsatz in unterschiedlichsten Formen zu steigern ist. Schulgesetz und Richtlinien machen die Nutzung von Medien in den verschiedenen Fächern und Jahrgangsstufen verpflichtend.²

Damit diese Nutzung gewinnbringend für die Schülerinnen und Schüler ist und das Lernen im Unterricht durch die digitalen Medien im Gegensatz zum Unterricht vorher noch optimiert wird, muss der Einsatz der Medien in einem sinnvollen didaktischen Kontext eingebunden sein. Dies zu erreichen ist die Aufgabe der Lehrerinnen und Lehrer. Der Medienkompetenzrahmen NRW bietet hierfür ein Grundgerüst. An zwei exemplarischen Unterrichtsvorhaben zeigen wir im Folgenden, wie wir die Teilkompetenzen des Medienkompetenzrahmens in der Grundschule umsetzen.

Bedienen und Anwenden

Die Kinder lernen die Medienausstattung der Schule kennen und damit umzugehen. Sie können verschiedene digitale Werkzeuge nutzen, Daten organisieren und haben Grundwissen zum Thema Datenschutz.

Klasse	Das habe ich gelernt	So klappt es bei mir 😊 😐 😞	Überprüfung durch Lehrperson
Klasse 1	Ich habe den Film „Regeln zum Umgang mit dem Tablet“ gesehen und halte mich daran.		
	Ich kann das iPad ein- und ausschalten, die Lautstärke regulieren und Apps öffnen und schließen. Ich kenne die Funktion der „Home-Taste“ und weiß, wo sich der Anschluss für das Ladekabel befindet.		

² vgl.

[https://rat.kleve.de/C1257CF60039C976/html/1F8E1B553B1FEA37C12580BB0050D95E/\\$FILE/MEP_Kleve_Endfassung_1.pdf](https://rat.kleve.de/C1257CF60039C976/html/1F8E1B553B1FEA37C12580BB0050D95E/$FILE/MEP_Kleve_Endfassung_1.pdf)
S. 17

	Ich kann mich bei verschiedenen Lernprogrammen ggf. mit Hilfe ein- und ausloggen.		
	Ich kann die Bildschirm-Tastatur bedienen (z.B. meinen Namen eintippen).		
	Ich kenne die Lernprogramme „Anton“, „Blitzrechnen“ und _____		
Klasse 2	Ich kann die Grundbestandteile und Zubehörteile zu PC und iPad richtig benennen (Rechner, Monitor, Maus, Drucker, Tastatur, Beamer, CD, ...).		
	Ich kann mich bei verschiedenen Lernprogrammen selbstständig ein- und ausloggen.		
	Ich kann den Internet-Explorer öffnen und eine Seite aufrufen.		
	Ich kenne die Kinder-Suchmaschinen Blinde Kuh und Frag Finn.		
	Ich kann die Antolin-Startseite öffnen, mich dort anmelden und Fragen zu einem Buch beantworten.		
	Diese App habe ich neu kennengelernt: _____		
Klasse 3	Ich kann eine Tastatur an das iPad anschließen und damit Texte in der App „Pages“ formulieren und mithilfe der Fehlerkorrektur überarbeiten.		

	Ich kann geschriebene Texte auf dem iPad speichern und sie dort wieder finden.		
	Ich kann Fotos und Videos machen und Audios aufnehmen, sie speichern, bearbeiten und wieder löschen.		
	Ich weiß, dass ich keine Fotos von anderen Personen machen darf, ohne ihre Einverständniserklärung.		
	Ich weiß, wie ich ein sicheres Passwort erstelle.		
	Ich weiß, dass ich meine persönlichen Daten (Name, Adresse, Telefonnummer, Foto,...) nicht im Internet veröffentlichen oder eingeben darf, ohne vorher meine Eltern zu fragen.		
	Diese App habe ich neu kennengelernt: _____		
Klasse 4	Ich kann Videos mit Hilfe der App iMovie bearbeiten und erstellen.		
	Ich habe weitere Funktionen in der App „Pages“ kennengelernt (z.B. Schriftgröße und Schriftart auswählen, unterstreichen, fett markieren, Stichpunkte machen).		
	Ich kenne verschiedene Speichermöglichkeiten von Dateien (offline auf dem iPad oder online z.B. bei moodle).		

	Ich kann Daten mit Hilfe von Air Drop verschicken.		
	Ich weiß, dass ich Bilder und Texte aus dem Internet nicht einfach kopieren darf ohne ihre Quelle anzugeben.		
	Diese App habe ich neu kennengelernt: _____		

Informieren und Recherchieren

Die Kinder können im Internet recherchieren, Informationen aufbereiten, diese kritisch bewerten und gefährdende Medieninhalte erkennen.

Klasse	Das habe ich gelernt	So klappt es bei mir 😊 😐 😞	Überprüfung durch Lehrperson
Klasse 1	Ich kann sagen, was genau ich wissen möchte (Wissensbedarf formulieren).		
	Wenn ich etwas wissen möchte, kann ich in einem Buch (z.B. Kinderlexikon) oder im Internet nachschauen oder jemanden fragen, der sich damit auskennt.		
	Ich kann die von mir gefundenen Informationen mündlich wiedergeben.		
	Ich weiß, wie ich Siri nutzen kann, um Informationen zu bekommen.		
Klasse 2	Ich kenne die Kinder-Suchmaschinen Blinde Kuh und Frag Finn und weiß, wie ich		

	Suchbegriffe eingebe und Informationen erhalte.		
	Ich kann die von mir gefundenen Informationen in eigenen Worten mündlich wiedergeben.		
	Ich weiß, wie ich mit Hilfe von Kinder-Suchmaschinen Bilder zu meinem Suchbegriff aufrufen kann.		
	Ich weiß, dass es Werbung gibt und warum es sie gibt.		
Klasse 3	Ich weiß, wie ich bei einer Suchmaschine die richtigen Schlagwörter nutze, um die Informationen zu erhalten, die ich brauche.		
	Ich kann aus den mit angegeben Treffern zu einer Suche durch überfliegendes Lesen für mich passende Seiten auswählen.		
	Ich kann auf einer Seite, die ich zur Recherche nutzen möchte, durch überfliegendes Lesen wichtige Informationen herausfinden.		
	Ich weiß, dass ich Texte aus dem Internet nicht einfach kopieren darf, ohne die Quelle zu nennen.		
	Ich kann Texte umformulieren.		
	Ich kann zwischen werbenden und informierenden Beiträgen unterscheiden.		
	Ich kenne Strategien, die von der Werbung angewendet werden, um mich zum Kaufen zu animieren.		

Klasse 4	Ich kenne weitere Suchmaschinen (z.B. Google, Youtube, Yahoo,...) und weiß, dass ich dort auch Inhalte finde, die nicht für Kinder aufbereitet oder bestimmt sind.		
	Ich weiß, welche Medieninhalte für mich unangemessen sind und warum dies so ist (Altersbeschränkungen, unangemessene Themen).		
	Ich weiß, dass ich immer meine Eltern oder meinen Lehrer / meine Lehrerin fragen muss, wenn ich etwas herunterladen möchte oder im Internet meinen Namen, meine Adresse, meine Handynummer oder meine Mail-Adresse angeben muss.		

3.2 Einsatz der Computer und iPads im Unterricht

Durch den Austausch unserer zwei bis drei Computer, die uns pro Klasse zur Verfügung standen, gegen einen mobilen Klassensatz iPads, konnten wir das Lernen mit digitalen Medien in allen Unterrichtsstufen etablieren und waren mit dem Einsatz der Geräte flexibel.

Im Regelunterricht werden die iPads in jeder Klasse mindestens einmal in der Woche eingesetzt, um das selbstbestimmte und individuelle Lernen der Kinder zu unterstützen. Sie arbeiten hier mit Programmen wie z.B. „Antolin“, der „Zahlenbuch-App“ oder „Anton“ und bekommen Aufgaben zugewiesen, die den aktuellen Unterrichtsstoff wiederholen und vertiefen. Durch die unmittelbare Lösungskontrolle erhalten die Kinder eine sofortige Rückmeldung zu ihrem Ergebnis und können bei Schwierigkeiten den Lehrer / die Lehrerin um Hilfe bitten. Die iPads werden auch zum Recherchieren und zur Erstellung von Präsentationen (Lehrplan Sachunterricht, Bereich: Zeit und Kultur, Schwerpunkt: Medien als Informationsmittel) in den verschiedenen Fächern genutzt. Außerdem können fächer- und themenspezifische Apps, wie beispielsweise ‘‘Garageband’’

im Musikunterricht oder „Die kleine Waldfibel“ im Sachunterricht nach Belieben mit allen Kindern gleichzeitig genutzt werden.

Die Kompetenzen des Lehrplans Deutsch „Die Schülerinnen und Schüler können den PC als Schreibwerkzeug nutzen“ und „Die Schülerinnen und Schüler nutzen Gestaltungs- und Überarbeitungsmöglichkeiten herkömmlicher und neuer Medien“ (Bereich: Schreiben, Schwerpunkt: Über Schreibfertigkeiten verfügen) können jedoch nicht adäquat umgesetzt werden, da sich das iPad hierfür als unpraktisch erweist. Nur mit Hilfe einer Tastatur könnten wir im Unterricht diese Kompetenz erfüllen.

Insbesondere im Förderunterricht nutzen wir die iPads, da die Kinder hier mit Hilfe der unterschiedlichen Lernprogramme individuell entsprechend ihres Lernstandes arbeiten können, wie es auch in den Richtlinien gefordert wird: „Die Lehrkräfte sind verpflichtet, den Schülerinnen und Schülern durch differenzierenden Unterricht jene individuelle Förderung zukommen zu lassen, die zu tragfähigen Grundlagen für das weitere Lernen führt.“ Hierzu gibt es sehr gute Apps, deren Schwierigkeitsniveau sich an den individuellen Leistungsstand der Kinder anpassen lässt, z.B. das Lernprogramm „Blitzrechnen“ im Bereich Mathematik oder die App „Anton“. Durch die mobilen und flexiblen iPads können wir die Kinder nun auch in Nebenräumen und Kleingruppen individuell mit Unterstützung digitaler Medien fördern. Um alle Fördergruppen mit iPads auszustatten, haben wir jedoch zu wenige iPads.

Im offenen Unterricht, beispielsweise im Rahmen der Wochenplanarbeit oder Stationenarbeit, haben die Kinder die Möglichkeit, zu bestimmten Zeiten Aufgaben am iPad zu bearbeiten oder dort mit Hilfe der Lernprogramme selbstständig zu üben. Hierbei stoßen wir jedoch an unsere Grenzen: Oft sind unsere iPad-Koffer komplett im Einsatz, so dass nicht die Möglichkeit besteht, sich 5-10 iPads für den offenen Unterricht zum flexiblen Einsatz am Unterrichtstag mit in den Klassenraum zu nehmen.

Im Rahmen der OGS besteht die Möglichkeit, dass Kinder nach fertiggestellten Hausaufgaben die Computer bis zum Ende der Hausaufgabenzeit zum Üben und Arbeiten nutzen. Dies bietet sich an, da die Kinder zum Bearbeiten ihrer Hausaufgaben oft sehr unterschiedlich lange Zeit benötigen. Da die Hausaufgabenbetreuung jedoch zum Teil direkt im Anschluss an den Unterricht stattfindet, haben die Lehrer keine Zeit, die iPads zu holen, ohne ihre Aufsichtspflicht zu verletzen. Für alle Hausaufgabengruppen sind es außerdem noch viel zu wenige iPads, die unserer Schule zur Verfügung stehen.

3.3 Einsatz von Präsentationsmedien in der Münsterschule

Präsentationstechniken gehören zur medialen Grundausstattung und „nach gängiger Auffassung“ (*siehe Bezirksregierung Düsseldorf: Bildung in der digitalen Welt. Unterstützungs- und Vernetzungsstrukturen zur Aktualisierung schulischer Medienkonzepte, 2019, S. 63*) wird die Präsentationstechnik sogar zur IT-Grundstruktur gezählt, um Digitalisierung an Schulen grundlegend zu ermöglichen.

Neben dem Lernen über Medien, ist auch das Lernen mit Medien ein Grundpfeiler unseres Medienkonzepts. Dabei ist es das Ziel, dass die Kinder digitales Werkzeug zielgerichtet und selbstständig nutzen, aber auch als selbstverständliches Medium der heutigen Zeit wahrnehmen. Eine flächendeckende Ausstattung mit einer entsprechenden Präsentationstechnik in unseren pädagogisch genutzten Räumen führt dazu, digitalisierte Unterrichtsinhalte selbstverständlicher im Unterricht zu verwenden und ermöglicht es, den Kindern einen kompetenten, zielführenden Umgang mit digitalen Inhalten vorzuleben.

Im Unterrichtseinsatz sind Overheadprojektoren, Visualizer und Beamer, natürlich in Kombination mit dem Computer oder dem DVD-/Video-Player, immer dann geeignet, wenn alle gleichzeitig einem Inhalt folgen sollen, zur Demonstration bei einer Themeneinführung, für die Präsentation von Animationen (Versuchsaufbauten, Abläufe u.a.) und generell zur Präsentation von Grafiken, Bildern und jeglichen visuell aufbereiteten Lehr- und Lerninhalten.

Der bisherige Einsatz von Overheadprojektoren, Visualizern und Beamer soll künftig wegen der bestehenden Nachteile und Beeinträchtigungen durch Monitore, die in allen Klassen angebracht werden, ersetzt bzw. ergänzt werden.

Die in den Klassen fest montierten Monitore sind dann jederzeit nutzbar, unabhängig von der Helligkeit in den Klassenräumen, und in Verbindung mit den iPad (Bluetooth oder LAN) vielfältig einsetzbar:

- Nutzung des iPads als interaktive Tafel und Demonstration über Monitor
- Dokumentation und interaktive Nutzung des Schulbuchs auf dem Monitor
- iPad als Dokumentenkamera und Demonstration auf dem Monitor
- Zeigen von Filmen aus Edmond, YouTube
- Zeigen von mit iMovie erstellten Filmen oder von mit Book Creator erstellten Büchern
- Erstellen von kurzen Filmen z. B. in Sport/Musik. Anschließend Demonstration für alle via Monitor und gemeinsame Besprechung der Bewegungsabläufe, der einstudierten Choreografie etc.
- Aufnahmen in der AG (Tanz, Theater...) zum Veranschaulichen und zur Weiterentwicklung
- Kinder können schnell und einfach selber erstellte Powerpoints in der Klasse zeigen
- Demonstration von Lernplakaten und Unterstützung bei Vorträgen
- Abspeichern eines Tafelbildes für die Weiterarbeit

3.4 Umsetzung der Kompetenzerwartung des Lehrplans im Unterricht

Die Kompetenzerwartungen für Mediennutzung in den einzelnen Fächern sind im Lehrplan zu finden.³ Die Schwerpunktfächer für den Erwerb von Medienkompetenz sind Deutsch, Sachunterricht, Kunst und Englisch. Der „Medienpass NRW“, an dem wir uns an der Münsterschule orientieren, bietet eine strukturierte

³ http://www.schulentwicklung.nrw.de/lehrplaene/upload/klp_gs/LP_GS_2008.pdf

Möglichkeit, die wichtigsten Kompetenzen in Bezug auf die digitalen Medien zusammenzufassen. Gleichzeitig zeigt der Lehrplankompass für die Grundschule⁴ sehr detailliert die Bezüge zwischen den Teilkompetenzen des Medienpasses und den Kompetenzbereichen und Schwerpunkten der Lehrpläne in Deutsch, Sachunterricht, Kunst und Englisch. Wir setzen die Kompetenzen des Medienpasses folgendermaßen um:

kann umgesetzt werden, da die benötigten Medien zur Verfügung stehen

kann bisher nur teilweise bzw. nur bei wenigen Kindern umgesetzt werden, da nicht genügend Tablets zur Verfügung stehen oder andere Ausstattungen fehlen

kann bisher nicht umgesetzt werden, da die benötigten digitalen Medien nicht zur Verfügung stehen

⁴ <http://www.lehrplankompass.nrw.de/Lehrplankompass/Grundschule/>

Kompetenzen im Umgang mit Medien	Umsetzung in verschiedenen Fächern	Klassenstufe	Bezug zum Lehrplan
Bedienen und Anwenden			
<p>Die SuS kennen die Medien, können sie anwenden und verantwortungsvoll mit ihnen umgehen.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Kennenlernen der medialen Ausstattung der Schule: iPads, Beamer - Informationen aus Texten und aus Zeitungen entnehmen (im Rahmen eines Zeitungsprojektes, Klasse 4) - Recherche in Sachbüchern für Präsentationen, Plakate oder Lapbooks, z.B. über Zootiere (Klasse 2), Fledermäuse (Klasse 3), Planeten (Klasse 4) - Fächerübergreifende Arbeit an PC und Tablet, z.B. im Umgang mit Lern- und Übungsprogrammen, Textverarbeitung und Recherche im Internet 	<p>Klasse 1 – 4</p> <p>Klasse 2 – 4</p> <p>Klasse 1 - 4</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Deutsch, Bereich: mit Texten und Medien umgehen - Sachunterricht, Bereich: Zeit und Kultur, Schwerpunkt: Medien als Informationsmittel - Sachunterricht, Bereich: Zeit und Kultur, Schwerpunkt: Mediennutzung - Deutsch, Bereich: Schreiben, Schwerpunkt: Über Schreibfertigkeiten verfügen
<p>Die SuS kennen verschiedene digitale Werkzeuge, kennen deren Funktionen und können sie auswählen und kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Benutzung von Kameras (Tabletkamera), z.B. zur Dokumentation von Aufführungen und Projekttagen oder zur Gestaltung von Lehrfilmen (z.B. im Sachunterricht, Thema Magnetismus) - Festhalten von Klangergebnissen auf Tonträgern (Tablet als Tonträger) im Musikunterricht, z.B. beim experimentellen Umgang mit Musikinstrumenten mit der App "Garageband" - Schreiben von Wörtern und Texten, z.B. bei der Erstellung eines ABC- Buches (mit Hilfe der App „bookcreator“ Klasse 1), 	<p>Klasse 1-4</p> <p>Klasse 1- 4</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Kunst, Bereich: Gestalten mit technisch – visuellen Medien, Schwerpunkt: Erproben von Materialien, Techniken und Werkzeugen - Sachunterricht, Bereich: Zeit und Kultur, Schwerpunkt: Mediennutzung - Musik, Bereiche: Musik machen – mit der Stimme / mit Instrumenten

	<p>Schreiben und Gestalten von selbstgeschriebenen Geschichten und Gedichten (Deutsch, Bereich: Schreiben)</p> <p>- Benutzung von „picture dictionaries“ im Englischunterricht im Rahmen des selbstständigen Lernens - Benutzung von unterschiedlichen Apps, siehe Anhang 1</p>	<p>Klasse 2 - 4</p> <p>Klasse 2 - 4</p>	<p>- Deutsch, Bereich: Schreiben, Schwerpunkt: Über Schreibfertigkeiten verfügen</p> <p>- Englisch, Bereich: Methoden, Schwerpunkt: Lernstrategien und Arbeitstechniken – Umgang mit Medien</p>
Die SuS können Daten speichern, wiederfinden, zusammenfassen und strukturiert aufbewahren	<p>- Vermittlung der Grundsätze der Computerarbeit mit Hilfe von Expertenkindern oder über einen Beamer</p> <p>- Verwalten von Ordnern mit persönlichen Arbeitsergebnissen aus den verschiedenen Fächern</p>	Klasse 2	fächerübergreifende Kompetenz, Vermittlung im Sachunterricht, Schwerpunkt: Mediennutzung
Die SuS gehen verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten um und beachten Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit	<p>- Vermittlung der Grundsätze der Computerarbeit, Thema Datenschutz / Privatsphäre, z.B. Antolin- / Anton-Passwörter</p>	Klasse 2	Fächerübergreifende Kompetenz, Vermittlung im Sachunterricht, Schwerpunkt: Mediennutzung
Informieren und Recherchieren			
Die SuS recherchieren zielgerichtet und wenden Suchstrategien zielgerichtet an	<p>- Vermittlung der Grundsätze der Computerarbeit, Kennenlernen der Kinder-Suchmaschinen „FragFinn“ „Blindekuh“, „Kidsweb“ „Schlaukopf“, Suchmaschinen „google“ und „youtube“</p> <p>- Die SuS benutzen Suchmaschinen im Schulalltag, um sich zu informieren und zu recherchieren</p>	Klasse 2	- fächerübergreifende Kompetenz, Vermittlung im Sachunterricht, Schwerpunkt: Mediennutzung

<p>Die SuS können themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbewahren</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Sachunterricht: Recherche für Präsentationen, Plakate und Lapbooks, z.B. über die Tiere des Waldes (Klasse 2), Fledermäuse (Klasse 3) die Planeten (Klasse 4) - Englischunterricht: Recherche über das Leben der Menschen in englischsprachigen Ländern - Deutsch: Recherche zu Autoren ihrer Lieblingsbücher, Nutzung von Online-Wörterbücher, v.a. im DAZ-Unterricht - Kunstunterricht Anschauen von Anleitungen und Ideen zur Gestaltung von Bildern, Skulpturen oder textilen Werken im Internet - Mathematik: Sammeln von Daten, z.B. Preislisten 	<p>Klasse 2 - 4</p> <p>Klasse 3</p> <p>Klasse 3</p> <p>Klasse 3 – 4</p> <p>Klasse 3 – 4</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Sachunterricht, Bereich: Zeit und Kultur, Schwerpunkt: Medien als Informationsmittel - Englisch, Bereich: Interkulturelles Lernen, Schwerpunkt: Lebenswelten erschließen und vergleichen - Deutsch, Bereich: Schreiben, Schwerpunkt: Richtig schreiben, Bereich: Lesen – mit Texten und Medien umgehen - Kunst, Bereich: Gestalten mit technisch-visuellen Medien, Schwerpunkt: Erproben von Materialien, Techniken und Werkzeugen - Mathematik, Bereich: Größen und Messen, Schwerpunkt: Sachsituationen
<p>Die SuS können Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Sachunterricht/Deutsch: kritische Behandlung des Themas „Werbung“. Drehen und Schneiden von eigenen Informations- und Werbefilmen. 	<p>Klasse 4</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Sachunterricht, Bereich: Zeit und Kultur, Schwerpunkt: Mediennutzung - Deutsch, Bereich: Lesen – mit Texten und Medien umgehen

<p>SuS können unangemessene und gefährdende Medieninhalte erkennen und hinsichtlich rechtlicher Grundlagen sowie gesellschaftlicher Normen und Werte einschätzen</p>	<p>- Klassenrat/Sachunterricht: Gefahren und Chancen sozialer Netzwerke (z.B. Mobbing, Altersfreigaben, Gewalt, Passwortsicherheit, Betrüger, ...)</p>	<p>Klasse 4</p>	<p>- Sachunterricht, Bereich: Mensch und Gemeinschaft, Schwerpunkt, Zusammenleben in der Klasse, in der Schule und in der Familie; Bereich: Zeit und Kultur, Schwerpunkt: Mediennutzung</p>
Kommunizieren und Kooperieren			
<p>Die SuS gestalten Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet und teilen mediale Produkte und Informationen</p>	<p>- Sachunterricht: SuS lernen im Rahmen des Themas "Früher und Heute" unterschiedliche konventionelle und digitale Medien zur Kommunikation kennen, vergleichen und bewerten sie kritisch und benutzen sie (Telefon, Handy, Brief, E-Mail, ...)</p> <p>- Englisch: Kontaktaufnahme über Email und per Skype-Videokonferenz zu Kindern außerhalb des eigenen Landes.</p> <p>- Deutsch: Emails an Familienmitglieder oder eine Patenklasse schreiben</p> <p>- SuS helfen sich gegenseitig im Umgang mit dem Computer und mit Lernprogrammen (Expertensystem -> Kinder geben ihr Wissen weiter)</p>	<p>Klasse 2 - 4</p> <p>Klasse 3</p> <p>Klasse 1 - 4</p>	<p>- Sachunterricht, Bereich: Zeit und Kultur, Schwerpunkt: Mediennutzung</p> <p>- Englisch, Bereich: Interkulturelles Lernen, Schwerpunkt: Handeln in Begegnungssituationen</p> <p>- Deutsch, Bereich: Schreiben, Schwerpunkt: Über Schreibfertigkeiten verfügen</p> <p>fächerübergreifende Kompetenz Vermittlung im Sachunterricht, Schwerpunkt: Mediennutzung</p>
<p>Die SuS kennen Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation, formulieren sie und halten sie ein</p>	<p>- Deutsch: Kennenlernen von Kommunikationsregeln, diese gelten auch für die digitale Kommunikation, Thematisierung des funktionsangemessenen Sprechens und Schreibens in verschiedenen Bereichen</p>	<p>Klasse 1 - 4</p>	<p>- Deutsch, Bereich: Sprechen und Zuhören, Schwerpunkt: Gespräche führen, zu anderen sprechen</p>

	<p>(z.B. informelle und formelle Briefe, Klasse 3 / 4)</p> <p>- Regeln und Verhaltensempfehlungen speziell für die Kommunikation im Internet (z.B. in Chats), z.B. Themen wie Mobbing und sexuelle Gewalt</p> <p>- Kennenlernen von Regeln im gemeinschaftlichen Umgang mit dem Tablet, praktische Anwendung und gerechte Verteilung von Aufgaben und Arbeitsaufträgen in der Gruppe</p>	<p>Klasse 4</p> <p>Klasse 1 - 4</p>	<p>- Sachunterricht, Bereich: Mensch und Gemeinschaft, Schwerpunkt: Freundschaft und Sexualität</p> <p>Fächerübergreifende Kompetenz</p>
<p>Die SuS gestalten und reflektieren Kommunikations- und Kooperationsprozesse im Sinne einer aktiven Teilhabe an der Gesellschaft; sie beachten ethische Grundsätze und kulturell-gesellschaftliche Normen</p>	<p>- Gestaltung und Reflexion über die stattfindenden Kooperations- und Kommunikationsprozesse (z.B. Aufstellung und Einhaltung von Regeln im Schulgebäude, Umgang und Klärung von Streitigkeiten durch Streitschlichter); durch das Drehen und Zeigen von Rollenspiel-Filmen können die SuS sich intensiv mit verschiedenen Situationen auseinandersetzen und Ergebnisse kommunizieren</p> <p>- Reflexion über Kommunikations- und Kooperationsprozesse in kooperativen Sozialformen</p>	<p>Klasse 1 - 4</p> <p>Klasse 1 - 4</p>	<p>- Sachunterricht, Bereich: Mensch und Gemeinschaft, Schwerpunkt: Zusammenleben in der Schule, in der Klasse und in der Familie</p> <p>Fächerübergreifende Kompetenz</p>
<p>Die SuS erkennen persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und -kriminalität und kennen und nutzen Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten</p>	<p>- Sachunterricht: Besprechung von Regeln und Verhaltensempfehlungen speziell für die Kommunikation im Internet (z.B. in Chats) im Hinblick auf das Thema Cybergewalt (v.a. Mobbing und sexuelle Gewalt) im Rahmen des sozialen Lernens</p> <p>- Thema Sexualerziehung: Kennenlernen von Ansprechpartnern und Reaktionsmöglichkeiten bei sexueller Gewalt</p>	<p>Klasse 4</p>	<p>- Sachunterricht, Bereich: Mensch und Gemeinschaft, Schwerpunkt: Freundschaft und Sexualität, Zusammenleben in der Schule, in der Klasse und in der Familie</p>

Produzieren und Präsentieren

Die SuS planen, gestalten und präsentieren Medienprodukte adressatengerecht und kennen Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens	- Deutsch: Produzieren und Gestalten von Texten mit Hilfe des Computers (z.B. auch im Rahmen eines Klassenblogs)	Klasse 2-4	- Deutsch: Bereich: Schreiben, Schwerpunkt: Über Schreibfertigkeiten verfügen / Schwerpunkt: Textesituations- und adressatengerecht verfassen.
	- Sachunterricht: Nutzung des Tablets zur Erstellung einer Präsentation über ein Thema	Klasse 3-4	- Bereichsübergreifend: z.B. Bereich: Natur und Leben, Schwerpunkt: Tiere, Pflanzen, Lebensräume
	- Musik: Klangergebnisse können auf Tonträgern festgehalten und präsentiert werden		
	- Kunst: Einsetzen einfacher Formen digitaler Bildbearbeitung	Klasse 2-4	- Bereich: Musik machen – mit der Stimme, Schwerpunkt: Mit der Stimme improvisieren
--> Veröffentlichung auf der Internetseite, als Schülerzeitung oder als Plakat	Klasse 3-4		
Die SuS kennen Gestaltungsmittel von Medienprodukten, können sie reflektiert anwenden und hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen	- Musik: Begleitung von geeigneten Musikstücken mit passenden Apps (z.B. "Garageband")	Klasse 4	- Bereich: Musik machen – mit Instrumenten, Schwerpunkt: Musik auf Instrumenten spielen
	- Musik: Aufnahme von Gesang, Aufzeichnen von Improvisationsergebnissen und Reflektion des Ergebnisses	Klasse 2 - 4	Bereich: Musik machen – mit der Stimme, Schwerpunkt: Lieder kennen lernen und mit der Stimme improvisieren
	- Sachunterricht: Nutzung von Medienprodukten entsprechend der Vorhaben		

		Klasse 3-4	bereichsübergreifend
Die SuS kennen die Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten und wenden sie an	- Vermittlung von Grundkenntnissen über Quellenangaben und Verwendung von fremden Inhalten → Unterrichtsstunde im Sachunterricht	Klasse 4	- Sachunterricht: Bereich: Zeit und Kultur. Schwerpunkt: Mediennutzung
Die SuS können rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits-, Urheber- und Nutzungsrecht überprüfen, bewerten und beachten (z.B. Bildrecht oder Lizenzen)	- Vermittlung von Grundkenntnissen (weiterführend im Sek I – Bereich) → Unterrichtsstunde im Sachunterricht	Klasse 4	- Sachunterricht: Bereich: Zeit und Kultur. Schwerpunkt: Mediennutzung
Analysieren und Reflektieren			
Die SuS kennen, analysieren und reflektieren die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutung	- Sachunterricht: Kennenlernen unterschiedlicher konventioneller und digitaler Medien, Vergleich und kritische Bewertung und Benutzung (Telefon, Handy, Computer, Bücher, ...) - Deutsch: Herausfiltern von Informationen aus unterschiedlichen Medienangeboten und begründete Auswahl, z.B. aus Zeitungen, Hörfunk, Ton- und Bildträger usw. (Im Rahmen der Reihe „morsen, plaudern, mailen“, Tintobuch Klasse 3)	Klasse 3 – 4 Klasse 3	- Sachunterricht, Bereich: Zeit und Kultur, Schwerpunkt: Mediennutzung - Deutsch, Bereich: Lesen – mit Texten und Medien umgehen, Schwerpunkt: Mit Medien umgehen
Die SuS erkennen die interessengeleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien und beurteilen sie in Bezug auf die Meinungsbildung	- Sachunterricht / Deutsch: Kritische Behandlung des Themas „Werbung“, lernen diese von Informationen zu unterscheiden; die SuS drehen und schneiden dazu eigene Informations- und Werbefilme, um die Unterschiede herauszuarbeiten.	Klasse 4	- Sachunterricht, Bereich: Zeit und Kultur, Schwerpunkt: Mediennutzung - Deutsch, Bereich: Lesen – mit Texten und Medien umgehen

Die SuS erkennen und analysieren die Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung und nutzen sie für die eigene Identitätsbildung	- Kunst: Untersuchung der Bildsprache der Medien und kritische Hinterfragung, indem Werbung untersucht und eigene Werbeanzeigen für selbst ausgedachte Artikel erstellt werden (auch mit Bildbearbeitungsprogrammen) - die SuS drehen eigene Stopmotion-Filme zu passenden Themen	Klasse 3 – 4	- Kunst, Bereich: Auseinandersetzung mit Bildern und Objekten, Schwerpunkt: Wahrnehmen und Deuten
Die SuS beschreiben Medien und ihre Wirkungen, reflektieren sie kritisch und regulieren deren Nutzung selbstverantwortlich; sie unterstützen andere bei ihrer Mediennutzung	- Kunst: Sprechen über Wirkungen von verschiedenen Farben, Perspektiven und Werkzeugen - Deutsch: Sprechen über die Wirkung von Texten, Filmen und Hörspielen, erstellen diese selbst und bewerten sie - Musik: Sprechen über die Wirkung vom Ausdrucksgehalt unterschiedlicher musikalischer Mittel (leise – laut, langsam – schnell, ...) (z.B. Peter und der Wolf)	Klasse 3 – 4 Klasse 3 - 4 Klasse 1- 4	- Kunst, Bereich: Grafisches Gestalten, Schwerpunkt: Zielgerichtet gestalten - Deutsch, Bereich: Lesen – mit Texten und Medien umgehen, Schwerpunkt: Mit Medien umgehen - Musik, Bereich: Musik hören, Schwerpunkt: Wirkungen von Musik erfahren

Problemlösen und Modellieren

Die SuS identifizieren, kennen, verstehen und nutzen grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt bewusst	- Die SuS lernen die Grundlagen der Programme und ihre Funktionsweisen in den unterschiedlichen Fächern kennen - Sachunterricht: Arbeit mit dem Material: Der Minibiber, Internet-ABC	Klasse 1 – 4 Klasse 2-4	- fächerübergreifende Kompetenzen - Sachunterricht: Bereich: Zeit und Kultur, Schwerpunkt: Mediennutzung
Die SuS erkennen algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten, können sie nachvollziehen und reflektieren	- Mathematik: Erkennen und Fortsetzen von Mustern und Strukturen, z. B. Bei „schönen Päckchen“, logischen Reihen, Parkettierungen, verdoppeln und halbieren, Anwendung von Rechengesetzen, etc. - Musik: Verwendung musikalischer Muster beim Komponieren eines Liedes, dies setzen die SuS beim eigenen Ausprobieren in der App „Garageband“ um.	Klasse 1 – 4	- Mathematik, Bereiche: Zahlen und Operationen, Raum und Form, Größen und Messen, Daten, Häufigkeiten und Wahrscheinlichkeiten

	<p>- Deutsch: Einhalten bestimmter Formen und Regeln beim Schreiben eines Gedichtes (z.B. Elfchen oder Haiku (ab Klasse 2))</p>	<p>Klasse 3 – 4</p>	<p>- Musik, Bereich: Musik machen – mit Instrumenten, Schwerpunkt: Mit Instrumenten improvisieren und experimentieren</p>
<p>Die SuS können Probleme formalisiert beschreiben, Problemlösestrategien entwickeln und dazu eine strukturierte, algorithmische Sequenz planen, diese auch durch Programmieren umsetzen und die gefundene Lösungsstrategie beurteilen</p>	<p>- Mathematik / Sachunterricht: auf Raumplänen orientieren, z.B. im Hunderterfeld oder auf Planquadraten; dazu nutzen sie bildhafte Darstellungen und Symbole. - Sachunterricht: Programmieren und Bauen von Modellen mit Hilfe von Lego Education (Lego WeDo), Kennenlernen der Grundlagen des Programmierens mit Hilfe von Swift Playgrounds, Scratch oder Ronjas Roboter</p>	<p>Klasse 2- 4</p>	<p>- Deutsch, Bereich: Schreiben, Schwerpunkt: Texte situations- und adressatengerecht verfassen</p> <p>- Mathematik, Bereich: Raum und Form, Schwerpunkt: Raumorientierung und Raumvorstellung</p> <p>- Sachunterricht, Bereich: Raum, Umwelt und Mobilität, Schwerpunkt: Schule und Umgebung</p> <p>- Sachunterricht, Bereich: Technik und Arbeitswelt, Schwerpunkte: Werkzeuge und Materialien, Maschinen und Werkzeuge</p>
<p>Die SuS beschreiben und reflektieren Einflüsse von Algorithmen und Auswirkungen der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt</p>	<p>- Sachunterricht Kennenlernen unterschiedlicher konventioneller und digitaler Medien und (technischer) Produkte, Reflexion ihrer Einflüsse auf den Alltag der Menschen (z.B. Erfindungen (Auto, Dampflokomotive, Brücken)) - Reflexion über die Vorteile und Nachteile von Automatisierungen am Beispiel des</p>	<p>Klasse 3 - 4</p>	<p>- Sachunterricht, Bereich: Technik und Arbeitswelt, Schwerpunkt: Werkzeuge und Materialien</p>

	<p>Programmieren für den Alltag des Menschen</p> <p>- Nutzung des Materials Internet-ABC</p>	<p>Klasse 3 - 4</p>	<p>- Sachunterricht, Bereich: Technik und Arbeitswelt, Schwerpunkt: Werkzeuge und Materialien, Arbeit und Produktion</p>
--	--	---------------------	--

4. Fortbildungen/Angebote im Kollegium

Unsere Medienbeauftragte steht als Ansprechpartnerin im Umgang mit den iPads und anderen digitalen Medien zur Verfügung. Außerdem nimmt sie in regelmäßigen Abständen an Fortbildungen teil, evaluiert das bestehende Medienkonzept und gibt wichtige Informationen in Lehrerkonferenzen an das Kollegium weiter.

Frau Koziol verwaltet zentral die Klassen bei Antolin.

Mit Herrn Duda (ITK Rheinland), unserem Ansprechpartner für Medienangelegenheiten der Stadt Neuss, tauscht sich die Medienbeauftragte aus.

Außerdem kann jedes Mitglied des Kollegiums die Angebote des Medienzentrums des Rhein-Kreis-Neuss nutzen und sich hier im Hinblick auf den Unterricht mit digitalen Medien beraten lassen. Das Medienzentrum bietet darüber hinaus die Möglichkeit vor Ort verschiedene audio-visuelle Produkte wie beispielsweise Tonaufnahmen, Filme oder Fotos herzustellen, man kann diverse Filme und DVDs sowie verschiedene Geräte für den Einsatz der Medien ausleihen und auf ein Fotoarchiv zugreifen, das Fotos des Rhein-Kreis-Neuss der letzten 70 Jahre umfasst. Des Weiteren steht jedem Lehrer über das Medienzentrum eine Online-Filmbibliothek zur Verfügung (www.edmond-nrw.de), die man nach einer Anmeldung nutzen kann.

Der „Worksheet-Crafter“, ein Arbeitsblattgenerator für die Grundschule, wurde als Schullizenz angeschafft. Jedes Mitglied des Lehrerkollegiums hat einen eigenen Zugang. In einer Kollegiumsfortbildung wurden alle Lehrerinnen und Lehrer in die Nutzung des Programms eingewiesen.

Damit das gesamte Kollegium mit den neu anzuschaffenden Monitoren und der digitalen Tafel umgehen kann, ist geplant, eine Kollegiumsfortbildung ggf. im Rahmen eines pädagogischen Tages durchzuführen, in der alle Lehrerinnen und Lehrer in die Grundsätze der Arbeit mit diesen Medien eingeführt werden. Weiterhin interessant im Hinblick auf die digitalen Medien sind Fortbildungen zu den Themen Filmschnitt, Präsentationen und Programmieren. Es ist geplant, dass die Medienbeauftragte an Fortbildungen zu diesen Themen teilnimmt und die Informationen an interessierte Kollegen/innen im Rahmen von Mikrofortbildungen weitergibt.

Da wir im Kollegium im Zukunft gerne mit Moodle arbeiten möchten, ist es geplant, hierzu eine kollegiumsinterne Fortbildung zu machen, so dass Kolleginnen direkte Rückfragen an den/die Referenten/Referentin stellen können.

5. Elterninformationen

Die Eltern werden in den Klassenpflegschaften über die Ausstattung der Schule und die vorhandenen Lernprogramme informiert. Die Anmeldedaten sowie Informationen zur Onlineplattform „Antolin“ und zum Lernprogramm „Anton“ erhalten die Eltern im Laufe des ersten Schuljahres. Eine bebilderte Anleitung zur Nutzung von „Antolin“ steht den Eltern bei Bedarf zur Verfügung.⁵

Der Ratgeber "Gut hinsehen und zuhören! - Ratgeber für Eltern" ⁶ in dem sie sich über einen sinnvollen und verantwortungsbewussten Umgang mit Medien in der Familie informieren können, soll an die Kinder des ersten Schuljahres verteilt werden.

6. Ziele und Anschaffungen

An der Münsterschule lernen Kinder unterschiedlicher kultureller Herkunft mit jeweils anderen Lernvoraussetzungen und Kompetenzen. Auch Schülerinnen und Schüler mit Deutsch als Zielsprache werden an unserer Schule unterrichtet. Uns ist es wichtig eine Lernumgebung zu schaffen, in der neben der Gemeinsamkeit vor allem die Individualität gelebt, berücksichtigt und gefördert wird (siehe Schulprogramm). Unsere momentane Medienausstattung wird diesem pädagogischen Ziel, das wir uns gesetzt haben, weitestgehend gerecht. Vor allem durch die weiteren Geräte, die uns durch den Medienentwicklungsplan der Stadt Neuss zugesagt wurden, können wir einen Großteil der durch den Medienkompetenzrahmen gesetzten Ziele erreichen.

Wie in diesem Medienkonzept aufgezeigt, stoßen wir jedoch im alltäglichen Unterricht in einigen Bereichen immer wieder an unsere Grenzen, wenn es um eine flächendeckende und didaktisch sinnvolle Arbeit mit den digitalen Medien geht. Daher benötigen wir folgende weitere Ausstattung für unsere Schule:

- Aufstockung der iPads auf einen Klassensatz pro Jahrgang (zur Zeit wird nur einer von vier Jahrgängen durch die vorhandenen iPads abgedeckt)
- Klassensatz Tastaturen, die an die iPads angeschlossen werden können, um digital Texte zu verfassen und zu gestalten
- Klassensatz Stifte für die iPads, um die Schreibrichtung der Druck- und Schreibschriftbuchstaben, z.B. in der App „Anton“ oder „Buchstabenspielplatz PRO“, im Zusammenhang mit der richtigen Stifthaltung zu erlernen und zu üben. Nur durch die App kann man die richtige Schreibrichtung bei allen Kindern

⁵ <https://grundschul-ideenbox.blogspot.de/2017/03/antolin.html>

⁶ http://www.bzga.de/botmed_20281000.html

gewährleisten, da die Kinder eine direkte Rückmeldung über die Richtigkeit der Schreibrichtung bekommen, die kein Lehrer bei 30 Schülerinnen und Schülern leisten kann.

- Lehrer-iPads für jeden Lehrer / jede Klasse, die zur Unterrichtsvorbereitung und Tafelbilderstellung auch mit nach Hause genommen werden können

- 5 Sets LEGO® Education WeDo

- weitere Lern-Apps (siehe Anhang 1: geplante Anschaffungen)

- noch weitere Apple TVs für die digitalen Tafeln ab Sommer

7. Zeitplan

Zeitpunkt	Umsetzung
April 2020	Vorstellung des Medienkonzeptes in der Lehrerkonferenz und der Schulkonferenz
Mai 2020	Einreichung des Medienkonzeptes beim Schulamt
Ab Sommer 2020	Ausstattung aller Klassen mit Monitoren, Klassen-iPads und Ausstattung zweier Räume mit digitalen Tafeln, Ausstattung der Schule mit den benötigten Materialien (siehe Punkt 6 – Ziele und Anschaffungen)
Sommer/Herbst 2020	Fortbildungen zum Umgang mit digitalen Tafeln und weiterführende Fortbildungen zum Umgang mit iPads durch das Medienzentrum für das gesamte Kollegium
Herbst 2020	Nutzung der digitalen Geräte im Schulalltag
Februar 2021	Erste Evaluation zur Nutzung der neuen Geräte

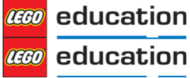



8. Literatur / Anhang

Literatur:

-  Schriftenreihe Medienforschung: <http://www.lfm-nrw.de/forschung/schriftenreihe-medienforschung/band-73.html>
-  Lehrplan NRW: http://www.schulentwicklung.nrw.de/lehrplaene/upload/klp_gs/LP_GS_2008.pdf
-  Antolin Anleitung: <https://grundschul-ideenbox.blogspot.de/2017/03/antolin.html>
-  Lehrplankompass: <http://www.lehrplankompass.nrw.de/Lehrplankompass/Grundschule/>
-  "Gut hinsehen und zuhören! - Ratgeber für Eltern.": http://www.bzga.de/botmed_20281000.html
-  "s.i.n.u.s. - sicher im Netz unterwegs!": http://www.sinus-netzwerk.de/fileadmin/documents/KonzeptAug_11.pdf
-  Bild: <https://buechereilauenburg.files.wordpress.com/2013/05/kinder-medien.jpg>
Medienentwicklungsplan für die Schulen der Stadt Kleve:
[https://rat.kleve.de/C1257CF60039C976/html/1F8E1B553B1FEA37C12580BB0050D95E/\\$FILE/MEP_Kleve_Endfassung_1.pdf](https://rat.kleve.de/C1257CF60039C976/html/1F8E1B553B1FEA37C12580BB0050D95E/$FILE/MEP_Kleve_Endfassung_1.pdf)

Anhang 1: geplante Anschaffungen








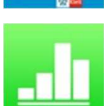



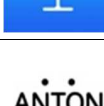
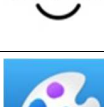
Sachunterricht













App/ Material	Weitere Erklärungen	Kosten
	LEGO® Education WeDo 2.0 Der WeDo 2.0 Bausatz enthält zahlreiche LEGO Elemente zum Bau von Modellen zur Veranschaulichung, Modellierung oder Lösung von Aufgabenstellungen des Sachunterrichts. Enthalten sind 17 kindgerechte Forschungsaufgaben.	Die Software ist kostenlos. Set für je 2 Schüler 164,95€
	Stativ, verschiedene	ca. 20-30 Euro
	z.B. Logitech Stift für das iPad	ca. 50-70 Euro
	z.B. OMOTON Bluetooth Tastatur	ca. 17 Euro

Anhang 2: Kostenplan für Apps und Zusatzmaterialien





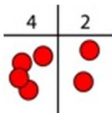




App/ Material	Anzahl	Voraussichtliche Kosten
	5 Stative	ca. 100 Euro
	Set für 2 Schüler 164,95€ (x5)	824,75 Euro
	Klassensatz Stifte (30 Kinder)	ca. 1500 Euro
	Klassensatz Tastaturen (30 Kinder)	ca. 510 Euro

Anhang 3: bereits installierte Apps

App	Weitere Erklärungen
	Blitzrechnen 1 - Mathe üben von Ernst Klett Verlag GmbH, Stuttgart
	Blitzrechnen 2 - Mathe üben von Ernst Klett Verlag GmbH, Stuttgart
	Blitzrechnen 3 - Mathe üben von Ernst Klett Verlag GmbH, Stuttgart
	Blitzrechnen 4 - Mathe üben von Ernst Klett Verlag GmbH, Stuttgart
	GarageBand von Apple
	Book Creator for iPad von Tools for Schools Limited
	Lesen lernen 1 mit Zebra von Ernst Klett Verlag GmbH, Stuttgart
	Numbers von Apple
	Pages von Apple
	iMovie von Apple
	Keynote von Apple
	ANTON - Schule - Lernen von solocode GmbH
	Brushes Redux von Christoffer Hoel

	DaFür Kurdish-Deutsch Wortschatztrainer von EUROKEY Software GmbH
	Die Waldfibel von Bundesministerium für Ernährung und Landwirtschaft
	Google Earth von Google LLC
	Kompas x von DOUBLE U s.r.o.
	Mathematik Spiele für 2 von Peaksel
	Kahoot! Play & Create Quizzes von Kahoot! AS
	QR Code Scanner · von TinyLab
	Merge Cube - Explore
	Merge Cube – Mr. Body
	Post-it® von 3M Company
	Ronjas Roboter von Stiftung Haus der kleinen Forscher
	SimpleMind+ Mindmapping von xpt Software & Consulting B.V.
	Stop Motion Studio von CATEATER, LLC
	Swift Playgrounds von Apple

	Taschenrechner Pro: Rechner von Apalon Apps
	Kleines Einmaleins - Spiel von Brachmann Online Marketing GmbH & Co. KG
	Puppet Pals 2 von Polished Play, LLC
	Ohrenspitzer
	LEO Wörterbuch von LEO GmbH
	Leanders Lichtbox von Stiftung Haus der kleinen Forscher
	Go-VAL Englisch Deutsch Bildwörterbuch von Jing Shin Chen
	Internet-Browser Firefox von Mozilla
	Wo liegt das? von Till Henrik Jonathan Hillebrand
	Visual Timer von INFINX SERVICES PVT LTD
	Die Zebra Schreibtablette von Ernst Klett Verlag GmbH, Stuttgart
	Adobe Spark Page von Adobe Inc.
	Adobe Spark Post von Adobe Inc.

	Adobe Spark Video von Adobe Inc.
	fragFINN von fragFINN e.V.
	WeDo 2.0 LEGO® Education von LEGO Education
	MULTIDINGSDA Topics von Lehrmittelverlag Zuerich
	Stellenwerttafel von Ulrich Kortenkamp
	Antolin Lesespiele 1/2 von Westermann Digital GmbH
	Antolin Lesespiele 3/4 von Westermann Digital GmbH
	Uhrzeiten trainieren von Westermann Digital GmbH
	Einmaleins trainieren von Westermann Digital GmbH