

Katholische Grundschule Feldstraße

Offene Ganztagsgrundschule, Feldstraße 59, 52070 Aachen
Tel.: 0241 / 162524, Fax: 0241 / 1691809
eMail: kgs.feldstrasse@mail.aachen.de
www.kgs-feldstrasse.de

MEDIENKONZEPT der KGS Feldstraße



Inhaltsangabe

1. Vorbemerkung	Seite 3
2. Ziele des schulumfassenden Medienkonzeptes	Seite 4
2.1 Medienpädagogische Vorüberlegungen	Seite 4
2.1.1 Lernen mit Medien	Seite 4
2.1.2 Leben mit Medien	Seite 5
2.2 Aspekte des Computereinsatzes in unserer Schule	Seite 6
3. Bestandsaufnahme	Seite 8
3.1 Ausstattung	Seite 9
3.2 Software/Lizenzen	Seite 10
3.3 Kenntnisstand des Kollegiums	Seite 10
4. Kompetenzrahmen	
4.1 Bedienen und Anwenden	Seite 12
4.2 Informieren und Recherchieren	Seite 13
4.3 Kommunizieren und Kooperieren	Seite 14
4.4 Produzieren und Präsentieren	Seite 15
4.5 Analysieren und Reflektieren	Seite 16
4.6 Problemlösen und Modellieren	Seite 17
5. Ausstattungsbedarf	Seite 18
6. Fortbildungsbedarf	Seite 19

1. Vorbemerkung

Die Förderung von Medienkompetenz, die sowohl traditionelle als auch digitale Medien umfasst, ist eine der wichtigsten Bildungsaufgaben unserer Zeit. Schulische Medienbildung hat zur Aufgabe, den Kindern einen dauerhaften, pädagogisch strukturierten und begleiteten Prozess der konstruktiven und kritischen Auseinandersetzung mit der Medienwelt zu vermitteln.

Ziel ist die fortlaufende Erweiterung der Medienkompetenz, also jener „Kenntnisse, Fähigkeiten und Fertigkeiten, die ein sachgerechtes, selbstbestimmtes, kreatives und sozial verantwortliches Handeln in der medial geprägten Lebenswelt ermöglichen“ (Kultusministerkonferenz 2012, S. 3). Zeitgemäße Bildung in der Schule ist ohne Medienbildung nicht denkbar, sie ist als wichtiger Beitrag zu Lernprozessen zu sehen, die aus Wissen und Können, Anwenden und Gestalten sowie Reflektieren, Bewerten, Planen und Handeln erwachsen. Somit ist die Etablierung einer kontinuierlichen Medienbildung nicht nur im Hinblick auf die zu entwickelnde Medienkompetenz der Schülerinnen und Schüler notwendig, sie leistet darüber hinaus einen bedeutenden Beitrag zur aktuellen Entwicklung und Qualitätssteigerung von Unterricht in allen Fächern. Zwangsläufig erfährt die Medienbildung in den neuen Richtlinien für die Grundschule einen hohen Stellenwert: „Indem die Medien selbst zum Gegenstand der Arbeit im Unterricht werden, erfahren die Schülerinnen und Schüler Möglichkeiten und Beschränkungen einer durch Medien geprägten Lebenswirklichkeit. Die systematische Arbeit mit Medien trägt dazu bei, die Medienkompetenz der Schülerinnen und Schüler zu entwickeln“ (Lehrplan NRW Grundschule 2008, S. 15).

Schülerinnen und Schüler kommen sowohl mit unterschiedlichen Lernvoraussetzungen als auch mit unterschiedlichen Vorkenntnissen über den Gebrauch eines Computers in die Schule. Im Einzugsgebiet der Grundschule Feldstraße verfügt die Mehrheit der Eltern über ein mobiles Endgerät mit Internetanschluss. So ist davon auszugehen, dass die meisten Kinder bereits über Grundkenntnisse verfügen.

2. Ziele des schulumfassenden 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. Das schulische Medienkonzept schafft durch einen Austausch aller in der Schule Beteiligten eine gemeinsame Basis für die aktive Gestaltung der Lernumgebung und Unterrichtsorganisation. Dabei ist der Leitgedanke, dass das pädagogische Konzept die Mediennutzung und die Ausstattung bestimmt (Primat der Pädagogik vor der IT-Technik).

2.1. Medienpädagogische Vorüberlegungen

Bei der Auseinandersetzung mit der Frage: „Welche Medien können in welchen Klassen und welchen Fächern zur Entwicklung von Lern- und Medienkompetenz der Schülerinnen und Schüler genutzt werden?“ geraten die Themenfelder „Lernen mit Medien“ und „Leben mit Medien“ (vgl. auch „Medienpass NRW“) ins Blickfeld.

2.1.1. Lernen mit Medien

In einem aktiven Prozess der Aneignung von Wissen, Fähigkeiten und Fertigkeiten spielen sowohl „alte“ als auch „neue“ Medien eine zentrale Rolle. Sie sind einerseits Werkzeuge, in deren Handhabung die Schülerinnen und Schüler gezielt angeleitet, gefördert und gefordert werden sollten, andererseits sind sie aber auch selbst Unterrichtsgegenstand mit dem Ziel, bei den Schülerinnen und Schülern eine angemessene Reflexion über Medienwirkung und eigene Mediennutzung anzubahnen.

Der „Medienpass NRW“ gliedert beide Themenbereiche in insgesamt sechs Kompetenzbereiche, die die Grundlage einer systematischen Förderung von Medienkompetenz im Fachunterricht aller Jahrgangsstufen bilden sollen.

Hierbei kommt bereits dem Lernen im Grundschulbereich eine wichtige Bedeutung zu:

Bedienen/Anwenden (=B/A)	„ Die Schülerinnen und Schüler kennen unterschiedliche Nutzungsmöglichkeiten analoger und digitaler Medien und wenden sie zielgerichtet an.“ (Kompetenzerwartung)
Informieren/Recherchieren (=I/R)	„Die Schülerinnen und Schüler entnehmen zielgerichtet Informationen aus altersgerechten Informationsquellen.“ (Kompetenzerwartung)
Kommunizieren/Kooperieren (=K/K)	„Schülerinnen und Schüler wenden grundlegende Regeln für eine sichere und zielgerichtete Kommunikation an und nutzen sie zur Zusammenarbeit.“ (Kompetenzerwartung)
Produzieren/Präsentieren (=P/P)	„Schülerinnen und Schüler erarbeiten unter Anleitung altersgemäße Medienprodukte und stellen ihre Ergebnisse vor.“ (Kompetenzerwartung)
Analysieren/Reflektieren (=A/R)	„Die Schülerinnen und Schüler beschreiben und hinterfragen ihr eigenes Medienverhalten. Sie unterscheiden verschiedene Medienangebote und Zielsetzungen.“ (Kompetenzerwartung)
Problemlösen / Modellieren (=P/M)	„Die Schülerinnen und Schüler erkennen und beschreiben Probleme und entwickeln eigenständig Lösungen.“

2.1.2. Leben mit Medien

Auch für viele Kinder unserer Schule (insbesondere in den Klassen 3/4) sind der Umgang mit Handys und verschiedenen Computer-Typen sowie die Nutzung des Internets für verschiedene Zwecke zunehmend selbstverständlich geworden. Schule hat hier besonders die Aufgabe, über die – bei der hohen Faszination der neuen multimedialen Möglichkeiten leicht aus dem Blickfeld geratenden – rechtlichen Aspekte (Zulässigkeit von Up- und Downloads, Kostenfallen...) zu informieren und mit den Schülerinnen und Schülern die

Konsequenzen und Risiken falschen Handelns (Cyber-Mobbing, Chat-Fallen...) zu diskutieren. Dies ist allerdings im Rahmen von Grundschule höchstens ansatzweise zu leisten und im Wesentlichen an die weiterführenden Schulformen zu verweisen.

2.2. Aspekte des Computereinsatzes in unserer Schule (Unterrichtsentwicklung)

Im Hinblick auf den Einsatz neuer Medien in den einzelnen Fächern werden bereits praktizierten Lehr- und Lernformen Alternativen mit Medien gegenüber gestellt und bereits genutzte Medien um weitere (digitale) Medien ergänzt, so dass die jeweiligen Fächer in Bezug auf die in den Arbeitsplänen definierten Lernziele vom Einsatz der jeweiligen Medien profitieren. Ein Schwerpunkt liegt hier auf dem individuellen Förder- und Förderaspekt, u.a. durch den Einsatz von Lernsoftware, der Nutzung von neuen Medien in offenen Unterrichtsformen, Projektarbeit und im Rahmen des selbstständigen und kooperativen Lernens.

Der Unterricht an der Grundschule Feldstraße wird in den Klassen 1 und 2 jahrgangsübergreifend, in den Klassen 3 und 4 jahrgangshomogen erteilt. Innerhalb des Klassenverbandes ist die Verbindung von gemeinsamem Lernen und individuellen Angeboten Leitprinzip; d.h. es wechseln gemeinsame Erarbeitungen, Einzelarbeit, Partner- und Gruppenarbeit mit offenen Unterrichtsformen wie Freiarbeit, Stationenlernen, Werkstattarbeit und Wochenplanarbeit. Orientiert an den einzelnen Lehrplänen und dem Schulprogramm ergeben sich folgende Einsatzmöglichkeiten:

- Übungsprogramme finden Anwendung im differenzierten Unterricht und insbesondere im Förderunterricht
- Vertiefung und Erweiterung der Lerninhalte
- Unterstützung des Lese- und Schreiblehrgangs im Anfangsunterricht
- gezieltes Rechtschreibtraining
- Unterstützung der Textproduktion
- Recherche und Informationsquelle
- Rechentraining und – Übung
- Wahrnehmungstraining
- grafische Gestaltungshilfe

- Unterstützung des selbstentdeckenden Lernens
- Leseförderung durch das Programm ANTOLIN
- Sprachförderung im Rahmen Deutsch als Fremdsprache
- Soziales Lernen u.a. in Kleingruppen durch Bearbeitung von Aufgaben am PC
- Dokumentation von Experimenten im Sachunterricht und dadurch „unsichtbare“ Prozesse „sichtbar“ machen
- verschiedene digitale Werkzeuge (z.B. iMovie, Book Creator) kreativ, reflektierend und zielgerichtet anwenden (z.B. Schulregeln verfilmen, Dokumentation einer Versuchsreihe,...)

Besonders bei der Beschulung von Flüchtlingskindern oder auch Kindern mit geringen Deutschkenntnissen haben neue Medien eine besondere Stellung. Mit Tablets können Aufgabenformate für diese Schüler und Schülerinnen sehr leicht in den Unterrichtsalltag integriert werden, da bspw. durch Übersetzungsapps die Sprachbarrieren vermindert werden können. Auch gibt es viele Programme, die diesen Schülern auf sehr individuelle Weise und den individuellen Anforderungen entsprechend beim Erlernen der deutschen Sprache helfen. Das Tabletformat ist im Gegensatz zum Computer diesen Kindern vertraut, da die meisten Eltern zu Hause über Smartphones verfügen. Gerade in diesem Bereich wäre der Einsatz von Tablets wünschenswert.

Computereinsatz - Räumliche Situation

Seit Sommer 2018 verfügt die Schule über ein gutes WLAN- Netz. Im Herbst 2018 wurden 6 Klassenräume mit Deckenbeamern, Apple-TV und einem iPad mit Stift ausgestattet.

Aufgrund des Wechsels der Hausmeister-Besetzung im September 2017 wurde der Computerraum zum Hausmeister-Büro umfunktioniert. Die Möglichkeit den Computerraum an alternativer Stelle einzurichten besteht nicht. Folglich können die festinstallierten Desktop-PC's eingeschränkt genutzt werden.

Um flexibler und vermehrt mit neuen Medien zu arbeiten, besteht der Wunsch,

die Schule mit zusätzlichen mobilen Endgeräten (Tablet-Koffer) auszustatten.

Laut kommunalem Medienentwicklungsplan „müssen den Schulen eine ausreichende Anzahl Endgeräte zur Erreichung ihrer pädagogischen Ziele zur Verfügung stehen. Als Richtgröße sollte allen Lernenden ein Endgerät in mindestens einer Unterrichtsstunde pro Unterrichtstag zur Verfügung stehen, was abhängig von der Schulform einer **Ausstattungsquote** von ca. 5-7 Schülerinnen und Schülern pro Endgerät entspricht“¹.

Die KGS Feldstraße verfügt über folgende Desktop-PC-Geräte:

Geräte	Anzahl	Bemerkung
PC's im PC Raum	9	Aufgrund räuml. Veränderungen stehen diese nicht mehr zur Verfügung
PC's gesamt in allen Klassenräumen	12	
PC Lehrerzimmer	1	
Gesamtanzahl	13	
Ausstattungsquote (120 : 7)	17	gemäß Quote
Differenz	3	

Somit ergibt sich bei dieser Quote von 7 Schülern = 1 PC / Endgerät, dass der Schule drei Endgeräte fehlen. Diese könnten optimalerweise durch mobile Endgeräte ausgetauscht werden.

3. Bestandsaufnahme

Um die unterrichtlichen Ziele erreichen zu können, sind sowohl die entsprechende Ausstattung mit Multimediageräten, die Vernetzung der Computerarbeitsplätze und ein Internetzugang als auch die Verfügbarkeit von geeigneten Unterrichtsmedien notwendige Voraussetzungen. Mit der Bestandsaufnahme werden die technischen Gegebenheiten vor Ort ermittelt. Sie bietet einen Überblick für die Lehrerinnen und Lehrer und ist im

¹ Stadt Aachen, Der Oberbürgermeister, FB Kinder, Jugend und Schule, Abteilung Schule: Kommunale Medienentwicklungsplanung 2017-2022. , S. 9.

Zusammenspiel mit den Kompetenzerwartungen Ausgangspunkt für den
Ausstattungsbedarf.

3.1 Ausstattung

Klassische Medien		
Was?	Ort	Anzahl
Lektüren	Schrank oberer Flur	
Lesecken	Klassenräume	
Musik CD	Schrank Lehrerzimmer Musikschränk	42
Zeitung /Zeitschriften	bei Bedarf im Verlag bestellbar (Aachener Zeitung)	
Hörspiele	einzelne Klassen	
Darstellende Medien	Pinnwände im Flur und in den Klassen	
Playway CD	In den Klassen	4
Playway DVD	In den Klassen	4

Technik		
Computer	Ort	Anzahl
Lehrercomputer	Lehrerzimmer	1
Schülercomputer	Klassenzimmer (je 2)	14 gesamt
Schülercomputer	PC-Raum	9
Drucker	PC Raum	1
Computer	Verwaltung	4
Beamer	flexibel	2
Deckenbeamer	Klasse	6
Drucker	Lehrerzimmer	2
Drucker	Verwaltung	3
Overheadprojektor	Archiv+Computerraum	2
AppleTV	Klasse	6
Kompaktanlage	jeder Klassenraum	7
Musikanlage	Turnhalle / Lehrerzimmer / Keller	3
Mikrophone	flexibel	2
Headsets	flexibel	5
IPad	Klasse	6
Apple Pencil	Klasse	6
Laptop	flexibel	1

3.2 Software /Lizenzen

Software / Lizenzen
Anwendungsprogramme

Software	Beschreibung	Lizenz
Open Office	Office kostenfrei	Open Source
Easy grade	Zeugnisprogramm	Nutzerlizenzen f. Lehrkräfte
Lernprogramme		
Lernwerkstatt Mühlacker	Deutsch,Mathe,SU, etc.	Schullizenz
Antolin	Leseförderprogramm	Schullizenz
Zahlenzorro	Matheförderprogramm	Schullizenz
Blitzrechnen	Matheförderprogramm	Einzellizenzen

3.3 Kenntnisstand des Kollegiums

Alle KollegInnen benutzen seit mehreren Jahren privat Computer und sind mit der grundlegenden Bedienung eines Standard-PCs (Rechner mit Maus, Tastatur, CD-ROM- Laufwerk, Soundkarte und Lautsprecher, Drucker) sowie der Windows-Oberfläche vertraut.

In Bezug auf die schulische PC-Ausstattung sind mittlerweile bei allen KollegInnen folgende Grundkompetenzen vorhanden:

- Die auf den Rechnern in den Klassen schon vor längerer Zeit installierten Lernprogramme (vorwiegend Lernwerkstatt, Zahlenzorro, Antolin) sowie Lernprogramme auf CD können von allen KollegInnen eingesetzt werden. Neue KollegInnen können bei Bedarf von versierten KollegInnen in die grundlegenden Funktionen der Programme eingewiesen werden.
- Die „Textverarbeitung“ (vorwiegend mit den verschiedenen „Word“-Versionen) ist der häufigste und damit vertrauteste Anwendungsbereich. Alle KollegInnen erledigen damit alltägliche Schreibarbeiten.
- Alle KollegInnen verfügen mittlerweile auch privat über einen Internet-Anschluss und besitzen von daher grundlegende Kenntnisse im Umgang mit www-Seiten und den Einsatz des Kommunikationsmittels email.
- Das Kollegium hat an einer Einführung zur Nutzung der Deckenbeamer, AppleTV und iPads durch das Medienzentrum der Städteregion Aachen teilgenommen.

Insgesamt zeigt sich, dass die Lehrerinnen und Lehrer recht versiert mit den Computern im Klassenraum und im Computerraum umgehen. Im Wesentlichen werden die Computer zur gezielten Förderung in den Fächern Deutsch und Mathematik eingesetzt sowie zur Recherche im Internet, vor allem im Fach Sachunterricht.

4. Kompetenzrahmen

4.1. Bedienen und Anwenden

Bedienen und Anwenden		Klassenstufe			
Kompetenzerwartung	Umsetzung	1	2	3	4
Medienausstattung	<ul style="list-style-type: none"> • Zeitungsprojekt • Lesecke • Lektüren • Lesepass/Lies mal • Filme (z.B. Playway) • Hörspiele • Bücherei • Fips und Co • IPad mit Apps • PC 	x	x	x	x
Basisfunktionen digitaler Werkzeuge	<ul style="list-style-type: none"> • Lernprogramme (Antolin, Zahlenzorro, Blitzrechnen,...) • PC starten / herunterfahren • Bewegung der Maus • Touchscreen bedienen • Erste Orientierung in Windows • Fotografieren • Tablets zur sprachlichen Integration • Tablets zur Dokumentation • Qualität von Apps bewerten • Apps anwenden 		x	x	x
Datenorganisation	<ul style="list-style-type: none"> • Word (Verfassen von Briefen, E-Mail, Einladung, Berichten,...) • Drucker bedienen und Druckfunktionen kennen • Zeichenprogramme (z.B.: Tayasui Sketches) • schreiben, bearbeiten und speichern eigener Texte (z.B Book Creator) • Tabellen anlegen • Bilder einfügen (z.B.: Book Creator) 			x	x
Datenschutz und Informationssicherheit	<ul style="list-style-type: none"> • Heft "Medienberatung" der bpb • Zeit – Leo – Umfrage zu Internetregel. Chatprotokolle und -regeln ausdrucken (aus grenzenlose Kommunikation – Gefahren im Netz erkennen und vermeiden) • www.internet-abc.de • App-Tester 			x	x
Ausstattungsbedarf: Zeitungen, Bücher, Lizenzen für PC-Programme/Apps (z.B. Rechtschreibwerkstatt), Tablets, Computer mit Maus, Mauspad und Lautsprecher, Drucker, WLAN in der gesamten Schule, Beamer, USB Stick, Internet, Digitalkameras, CD Spieler, Kopfhörer,					

4.2. Informieren und Recherchieren

Informieren und Recherchieren		Klassenstufe			
Kompetenzerwartung	Umsetzung	1	2	3	4
Informations-recherche	<ul style="list-style-type: none"> • Zu Themen des Unterrichts recherchieren (Infotheken) • Homepage eigenständig erreichen • Altersgerechte Suchmaschinen kennenlernen • Altersfreigaben • kennen Klassenbibliothek • unterschiedliche Suchmaschinen bedienen • Edmond Filme zu ausgewählten Themen (z.B. So flicke ich einen Fahrradschlauch) auf dem Beamer sehen 			x	x
Informations-auswertung	<ul style="list-style-type: none"> • Themen interessenbezogen auswählen • Mit Book Creator dokumentieren • kopieren von Informationen (Texte und Bilder) aus dem Internet in eigene Texte • Nachrichtensendungen anschauen • Lexika • Zeitungstexte/ Sachtexte • Filmen Information entnehmen (Edmond) 			x	x
Informations-bewertung	<ul style="list-style-type: none"> • Thema Werbung in Sachunterricht und Kunst • Zeitungsprojekt (z.B. Beilagen) • Werbebanner im Internet 				x
Informationskritik	<ul style="list-style-type: none"> • Altersfreigaben kennen 		x	x	x
Ausstattungsbedarf: Internet, Sachbücher, Zeitungen, Zeitschriften, Beamer, Tablets					

4.3. Kommunizieren und Kooperieren

Kommunizieren und Kooperieren		Klassenstufe			
Kompetenzerwartung	Umsetzung	1	2	3	4
Kommunikations- und Kooperationsprozesse	<ul style="list-style-type: none"> • Fragebogen • Surfschein, www.internet-abc.de • Erzählkreis • Klassenrat • Vorträge mit digitalen Medien 	x	x	x	x
Kommunikations- und Kooperationsregeln	<ul style="list-style-type: none"> • Kontaktfunktion bei "Antolin" • E-Pferdchen • Handyführerschein • BR Alpha, Grips D 22 • Netiquette • Aufbau einer e-Mail 			x	x
Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft	<ul style="list-style-type: none"> • Netiquette • interaktives Freundebuch 			x	x
Cybergewalt und -kriminalität	<ul style="list-style-type: none"> • Präventionsveranstaltung durch Kommissariat Vorbeugung (mit Elternabend) • Unterrichtsreihe zum Thema Mobbing (Rudi und Wolle) www.sicherheit-macht-schule.de • Übungen: Erst denken dann klicken https://www.mebis.bayern.de 			x	x
Ausstattungsbedarf: Interneffähiger Computer, Tablets, Beamer, Apple TV, Netzwerkdrucker, diverse Software wie Power Point, WMP, PDF Reader, Bildbearbeitungsprogramme, etc.), Touchpen					

4.4 Produzieren und Präsentieren

Produzieren und Präsentieren		Klassenstufe			
Kompetenzerwartung	Umsetzung	1	2	3	4
Medienproduktion und -präsentation	<ul style="list-style-type: none"> • In Projektarbeit zum Thema verschiedene Medien (Plakate, Power Point, Audio, Video Clip, Book Creator, Stop Motion) • Checklisten zu Präsentationstechniken • Klassenzeitung, Abschlusszeitung Viertklässler • Infotheken zu ausgewählten Themen, Plakate 			x	x
Gestaltungsmittel	<ul style="list-style-type: none"> • In Projektarbeit zum Thema verschiedene Medien beispielsweise im Internet • Thema Werbung (Prospekte, Fernsehen, Radio, Internet) • Stop Motion, Book Creator, Comic App, Tayasui Sketches,... 			x	x
Quellendokumentation					
Rechtliche Grundlagen					
Ausstattungsbedarf: Interneffähiger Computer, Tablets, Beamer, Apple TV, Netzwerkdrucker, diverse Software wie Power Point, WMP, PDF Reader, Bildbearbeitungsprogramme, etc.), Touchpen					

4.5 Analysieren und Reflektieren

Analysieren und Reflektieren		Klassenstufe			
Kompetenzerwartung	Umsetzung	1	2	3	4
Medienanalyse	<ul style="list-style-type: none"> • Mediennutzung abfragen und besprechen; Statistik anlegen • Montagmorgenkreis nutzen • Risiken von Mediennutzung aufarbeiten • Alternativen zu Mediennutzung erarbeiten • Elternpflegschaftsabende/Eltern-café für Elterninformation nutzen (über Risiken informieren, Alternativen aufzeigen) • Produktplatzierungen erkennen 	x	x	x	x
Meinungsbildung	<ul style="list-style-type: none"> • Werbung mit ihren stilistischen Merkmalen als eigenes Thema • Wirkung(en) auf den Zuschauer beschreiben, analysieren (versteckte Produktplatzierungen) • Analyse von Dokumentationen vs. Entertainment • Stilistische Merkmale in Kunst reflektieren • Im Musikunterricht stilistische Merkmale beschreiben/vergleichen • Elternarbeit wichtig • Digitale Unterhaltungsmedien kommen im Unterricht selten vor; Regeln für zu Hause besprechen 	x	x	x	x
Identitätsbildung	<ul style="list-style-type: none"> • Jede Mediennutzung im Unterricht als Ausgangspunkt zur Reflexion nutzen • Vorbereitung einer Präsentation: Vielfalt und Zielsetzungen der Medienangebote besprechen und darstellen und nach eigenen Bedürfnissen auswählen 			x	x
Selbstregulierte Mediennutzung	<ul style="list-style-type: none"> • Handyfasten • Medientagebuch 				x
Ausstattungsbedarf: funktionsfähiges WLAN, gute Projektionsflächen in den Räumen, Beamer, Tablets, Apple TV					

4.6 Problemlösen und Modellieren

Problemlösen und Modellieren		Klassenstufe			
Kompetenzerwartung	Umsetzung	1	2	3	4
Prinzipien der digitalen Welt	<ul style="list-style-type: none"> Situationen aus der Umwelt bewusst wahrnehmen und analysieren (Einkaufen, Waage, Busticketautomat, Ampel) 		x	x	x
Algorithmen erkennen	<ul style="list-style-type: none"> Binärsystem Eckenhausen Rezept schreiben Roboter basteln und Befehle erteilen, Programmieren 		x	x	x
Modellieren und Programmieren	<ul style="list-style-type: none"> Bearbeitung von unterschiedlichen Computerprogrammen zur Programmierung: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Scratch jr. ➤ code.org ➤ Calliope ➤ Informatik Biber Su Themen: Roboter, digitale Welt, Kryptographie 		x	x	x
Bedeutung von Algorithmen	<ul style="list-style-type: none"> Planet Schule – versteckte Werbung im Netz Algorithmwatch 		x	x	x
Ausstattungsbedarf: iPads, Apple TV, Computer, Zahlenbuch, Kochbuch					

5. Ausstattungsbedarf nach Priorität

Medium	Anzahl Räume	Voraussichtlicher Kostenbedarf brutto in €
Vorarbeiten in allen Klassen (techn. Infrastruktur, Verkabelung, Anschlüsse etc.)	6	13,664,89
Decken-Beamer	6	3919,86
Klassenlehrer - Tablet für Klassenlehrer (Unterrichtsvorbereitung, Präsentation über Beamer etc.)	6	2797,88
Apple TV	6	1356,60
Die detaillierte Aufstellung entnehmen Sie bitte der folgenden Seite.		
Netzwerkfähige Laserdrucker (schwarz/weiß)	2	600,00
HDMI Kabel	2	40,00
Tabletkoffer (für den Unterrichtseinsatz)	16	6400,00 €
WLAN gesamtes Gebäude		

6. Notwendiger Fortbildungsbedarf

- Bedienkompetenz : Kabel, Schalter, Ladegerät, iPads, Apple Pencil, Deckenbeamer, Apple TV, Apps, WLAN, Bluetooth ...
- Welche Apps für die Grundschule?
- Nutzung der Angebote von Edmond
- Cybermobbing, Jugendschutz ...
- Besondere Lernwerkzeuge (Robotik, Platinen, Calliope etc.)
- Word/Excel/Power Point
- Audio- und Videoschnitt