Medienkonzept

der

Johannes-Schule

miteinander leben, voneinander lernen, gemeinsam wachsen

Inhalt

1 Einleitung 3
2 Bestandsaufnahme und Ausgangssituation (Hardware) 3
3 Organisation und Software 4
4 Fortbildungsplanung 5
5 Verbindliche Lernmodule 5
6 Konzept für die technische Ausstattung 26
6.1 Zukunftskonzept für die technische Ausstattung 26
6.2 Zukunftskonzept für die pädagogische Arbeit 27
7 Bedienung und Anleitung 27
7.1 Nutzung des Deckenbeamers in Verbindung mit dem Tablet 27

1 Einleitung

Die Digitalisierung hat Einfluss auf unser ganzes Leben. Nicht nur in den heutigen Berufen, sondern auch in der Freizeit sind die digitalen Einflüsse täglich spürbar und nicht mehr wegzudenken.

Somit hat auch die Schule, in der die Kinder einen Großteil ihrer Zeit verbringen, die Pflicht, den Kindern die notwendigen Handwerkszeuge an die Hand zu geben, um die fortschreitende Digitalisierung zu meistern.

„Die elektronischen Informations- und Kommunikationstechnologien sind ebenso wie die traditionellen Medien Hilfsmittel des Lernens und Gegenstand des Unterrichts. Der Unterricht in der Grundschule vermittelt den Kindern eine Orientierung über wichtige Informationsmöglichkeiten und leitet sie an, vorhandene Informations- und Kommunikationsmedien sinnvoll zu nutzen. 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.“[1]

2 Bestandsaufnahme und Ausgangssituation (Hardware)

Im Mai 2017 bildeten die Grundschulen der Stadt Delbrück einen Arbeitskreis. In diesem wurde die Medienausstattung der Grundschulen auf den Prüfstand gestellt. Die Unzufriedenheit mit der Funktionalität der vorhandenen Hardware und der technische Wandel wurden in den Kollegien der Grundschulen zunehmend thematisiert. Zeitgleich konnte mit dem Blick an die weiterführenden Schulen festgestellt werden, dass das Tablet mehr und mehr Einzug in den Unterricht fand. Die Grundschulen wurden durch die Politik aufgefordert, zusammen mit den weiterführenden Schulen ein gemeinsames Medienkonzept zu erstellen, um einen neuen Weg einzuschlagen. Diesem Vorschlag kam der Arbeitskreis der Delbrücker Grundschulen nach, so dass im September 2017 dem Delbrücker Schulausschuss ein gemeinsames Medienkonzept vorgelegt werden konnte, das sich an dem Medienpass des Landes NRW orientierte. Das Konzept zeigte der Politik zum einen den Einsatz neuer Medien im Unterricht und gab zeitgleich einen Überblick über die Ausstattung an den einzelnen Grundschulen. Gleichzeitig wurde auf die Schnittstelle zu den weiterführenden Schulen hingewiesen. Dieses war der Anstoß für die Politik, im Bereich Medienausstattung tätig zu werden. Bereits im Frühjahr 2018 wurden die ersten 30 Tablets und zwei Beamer - inklusive Apple TV - der Johannes-Schule zur Verfügung gestellt.

[1] vgl. Lehrplan Grundschule NRW S.15

Parallel dazu wurde die erste Schulung im Umgang mit der neuen Technik durch den Schulträger angeboten, an der je zwei Kolleginnen und Kollegen der 6 Delbrücker Grundschulen teilnahmen. Das dort implizierte Wissen wurde in einer Konferenz an die Kolleginnen und Kollegen weitergetragen.

Im September 2020 verfügt die Johannes-Schule über 90 Tablets für die Hand der Kinder, einen S/W- Drucker und einen Farb-Drucker, die mit Hilfe von WLAN durch die Tablets angesteuert werden können, sowie Beamer in den Klassenräumen der Jahrgänge 3 und 4, die mit Apple TV ausgestattet sind. Das Gebäude ist mit Access Points ausgestattet, so dass in jedem Klassenraum eine Verbindung zum Internet besteht.
In Zukunft werden jährlich 15 Tablets durch den Schulträger angeschafft, so dass keine Veralterung der Geräte und Technik erfolgt. Für die Anschaffung der Apps steht der Johannes-Schule jährlich ein zusätzliches Budget von 1000 € zur Verfügung. Die Apps werden durch die IT-Fachleute der Stadt Delbrück installiert, die ebenso die Wartung der Geräte übernehmen.

3 Organisation und Software

Die Tablets werden derzeit an zwei Orten aufbewahrt, die nur für Lehrkräfte zugänglich sind. Eine jahrgangsbezogene Unterbringung ist jedoch bereits geplant. Die Tablets werden in Ladestationen gelagert und sind ständig mit dem WLAN verbunden. Dadurch wird gewährleistet, dass eine Wartung jederzeit erfolgen kann und die Tablets zu jedem Zeitpunkt durch die Lehrkraft eingesetzt werden können.

Eine gewisse Anzahl von Tablets steht jedem Jahrgang zur Verfügung, sodass durch Absprache immer ein Klassensatz von der Lehrkraft genutzt werden kann. Die Tablets sind mit farbigen Klebepunkten für die einzelnen Jahrgänge markiert.

Zurzeit sind folgende Apps auf den Tablets installiert und werden zur individuellen Förderung und zur Arbeit an Tages- oder Wochenplänen genutzt:

Deutsch:	Zebra Schreibtabelle, Anton, Deutsch lernen mit Mombro und Zinell, Pages, Lesespiele 1-2, Lesespiele 3-4,
Mathe:	Anton Blitzrechnen 1 – 4, Welt der Zahl (Addition/Subtraktion), Welt der Zahl (Die Uhr),Diagramm Generator, Numbers
Andere Fächer:	BiParcours, Worksheet Go!, fragFINN, Book Crerator, Mentimeter, Post it!, Explain Everything, iMovie

Da verschiedene Apps über eine Sprachunterstützung verfügen, sollen alle Kinder einen Kopfhörer in ihrem Fach haben, um die Apps nutzen zu können ohne andere Kinder beim Lernen zu stören.

4 Fortbildungsplanung

Um die Kolleginnen und Kollegen in der Medienkompetenz zu schulen, werden fortlaufend die Angebote der anderen Grundschulen für die Kollegien der übrigen Schulen geöffnet, sofern noch weitere Plätze vorhanden sind. Diese Art des Vorgehens ermöglicht es den Lehrkräften selbst nach ihren Bedarfen zu handeln und sich zu schulen, um die Unsicherheiten im Umgang mit den Tablets abzulegen.

Im Schuljahr 2020/21 soll es eine Fortbildung zum Thema „Unterrichtseinsatz des Tablets in der Grundschule“ geben. Dies soll eine Apple-Fortbildung sein und wird über den IT-Mitarbeiter der Stadt Delbrück angefragt. Durch die Fortbildung soll den Kolleginnen und Kollegen die vielfältigen Einsatzmöglichkeiten des Tablets im Unterricht nahegebracht werden. Besonderer Schwerpunkt ist hierbei, dass das Tablet als ein selbstverständliches Hilfsmittel gesehen wird.

In weiteren Micro-Fortbildungen sollen Kleingruppen des Kollegiums schulintern fortgebildet werden. Hierzu wird zum einen in den Lehrerkonferenzen der Tagesordnungspunkt „Digitales Best-Practice“ fortgeführt. Zum anderen soll die Medienbeauftragte die Interessensbekundungen von Kolleginnen und Kollegen aufnehmen und Micro-Fortbildungen organisieren. Diese können dann durch Kolleginnen und Kollegen oder externe Partner (KT) durchgeführt werden.

Eine Fortbildung zum Thema Logineo/ Logineo-LMS und Logineo-LMS-Messenger wird geplant. Der Logineo-Beauftragte arbeitet sich derzeit in die Thematik ein und wird die Kolleginnen und Kollegen gemeinsam mit der Mediengruppe schulen. Darüber hinaus soll eine Fortbildung durch das KT erfolgen.

Der Fortbildungsbedarf wird regelmäßig abgefragt und auch größere Fortbildungen im Fortbildungskonzept verankert.

5 Verbindliche Lernmodule

Der Medienkompetenzrahmen NRW (siehe Anlage) ist Grundlage für das schul-eigene Medienkonzept. Entsprechend der Ausstattung der Schule und unter Berücksichtigung der Kompetenzbereiche wurden bei einem pädagogischen Ganztag in den Jahrgangsteams einzelne Lernmodule entwickelt. Mit Hilfe der Lernmodule soll der Kompetenzaufbau der Schülerinnen und Schüler über alle Fächer hinweg gefördert werden.

Die ausgearbeiteten Lernmodule werden im Schuljahr 2020/2021 durch die Lehrkräfte erprobt, in Teamsitzungen vor- und nachbereitet sowie evaluiert. In den Lehrerkonferenzen (Dezember 2020 und Mai 2021) werden die Evaluationsergebnisse vorgestellt.

Modul: Orientierung im Schulplaner und Anwendung

Jahrgang/Jahrgänge: 1	**Fach/Fächer:** übergreifend
Dauer: ganzjährig	**Autor:** Budde, Konken, Ramsbrock, Ganzke, Büsing

Beschreibung:

- **gemeinsames Betrachten des Schulplaners (Aufteilung, Einband, Gummiband)**
- **Wochenübersicht verinnerlichen und sich orientieren**
- **Hausaufgabensymbole einführen und nutzen**

Kompetenzvermittlung gem. Medienkompetenzrahmen NRW – *Zutreffende Kompetenzen bitte ankreuzen*

	1. Bedienen und Anwenden		**2. Informieren und Recherchieren**		**3. Kommunizieren und Kooperieren**
x	1.1 Medienausstattung (Hardware)		2.1 Informationsrecherche		3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse
	1.2 Digitale Werkzeuge		2.2 Informationsauswertung		3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln
x	1.3 Datenorganisation		2.3 Informationsbewertung		3.3 Kommunikation u. Kooperation in der Gesellschaft
	1.4 Datenschutz und Informationssicherheit		2.4 Informationskritik		3.4 Cybergewalt und -kriminalität
	4. Produzieren und Präsentieren		**5. Analysieren und Reflektieren**		**6. Problemlösen und Modellieren**
	4.1 Medienproduktion und Präsentation		5.1 Medienanalyse		6.1 Prinzipien der digitalen Welt
	4.2 Gestaltungsmittel		5.2 Meinungsbildung		6.2 Algorithmen erkennen
	4.3 Quellendokumentation		5.3 Identitätsbildung		6.3 Modellieren und Programmieren
	4.4 Rechtliche Grundlagen		5.4 Selbstregulierte Mediennutzung		6.4 Bedeutung von Algorithmen

Notwendiger Medieneinsatz: Schulplaner, Visualisierung der Wochenübersicht an der Tafel

Anhang (Hinweise & Links zu Materialien, Anleitungen…):

Modul: Tableteinführung mit allen Kindern

Jahrgang/Jahrgänge: 1	**Fach/Fächer:** übergreifend
Dauer: 1 bis 3 Stunden	**Autor:** Konken, Ramsbrock, Ganzke, Büsing, Budde

Beschreibung:

- **vorstellen und besprechen des Regelplakats „Umgang mit dem Tablet“**
- **äußerliche Erkundung der Tabletoberfläche**
- **Homebutton, Lautstärke, Kopfhöreranschluss, Kamera, Ladekabelanschluss kennenlernen**
  ➔ unter der Dokumentenkamera zeigen
  ➔ dann gemeinsam ausprobieren
- **App ausprobieren / Prinzip „App“ erklären**
- **selbst Fotos machen und löschen**

Kompetenzvermittlung gem. Medienkompetenzrahmen NRW – *Zutreffende Kompetenzen bitte ankreuzen*

	1. Bedienen und Anwenden		**2. Informieren und Recherchieren**		**3. Kommunizieren und Kooperieren**
x	1.1 Medienausstattung (Hardware)		2.1 Informationsrecherche		3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse
x	1.2 Digitale Werkzeuge		2.2 Informationsauswertung		3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln
x	1.3 Datenorganisation		2.3 Informationsbewertung		3.3 Kommunikation u. Kooperation in der Gesellschaft
x	1.4 Datenschutz und Informationssicherheit		2.4 Informationskritik		3.4 Cybergewalt und -kriminalität
	4. Produzieren und Präsentieren		**5. Analysieren und Reflektieren**		**6. Problemlösen und Modellieren**
	4.1 Medienproduktion und Präsentation		5.1 Medienanalyse		6.1 Prinzipien der digitalen Welt
	4.2 Gestaltungsmittel		5.2 Meinungsbildung		6.2 Algorithmen erkennen
	4.3 Quellendokumentation		5.3 Identitätsbildung		6.3 Modellieren und Programmieren
	4.4 Rechtliche Grundlagen		5.4 Selbstregulierte Mediennutzung		6.4 Bedeutung von Algorithmen

Notwendiger Medieneinsatz: Beamer in den Klassenräumen des Jahrgangs 1, Tablet für jedes Kind (Klassensatz), Halterung für das Tablet

Anhang (Hinweise & Links zu Materialien, Anleitungen…):

Modul: Land-Art

Jahrgang/Jahrgänge: 1	**Fach/Fächer:** Kunst
Dauer: ca. 1 bis 2 Stunden	**Autor:** Budde, Konken, Ramsbrock, Ganzke, Büsing

Beschreibung:

- **Gestaltung mit Naturmaterialien (z.B. Mandala aus Blättern, etc. legen; Alphabet legen)**
- **Fotos von den Kunstwerken mit dem Tablet (Kamera) erstellen, um sie dauerhaft zu erhalten und sie zu präsentieren**
- **Fotos über Beamer betrachten, evtl. ausdrucken und ausstellen**

Kompetenzvermittlung gem. Medienkompetenzrahmen NRW – *Zutreffende Kompetenzen bitte ankreuzen*

	1. Bedienen und Anwenden		**2. Informieren und Recherchieren**		**3. Kommunizieren und Kooperieren**
x	1.1 Medienausstattung (Hardware)		2.1 Informationsrecherche		3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse
x	1.2 Digitale Werkzeuge		2.2 Informationsauswertung		3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln
	1.3 Datenorganisation		2.3 Informationsbewertung		3.3 Kommunikation u. Kooperation in der Gesellschaft
	1.4 Datenschutz und Informationssicherheit		2.4 Informationskritik		3.4 Cybergewalt und -kriminalität
	4. Produzieren und Präsentieren		**5. Analysieren und Reflektieren**		**6. Problemlösen und Modellieren**
x	4.1 Medienproduktion und Präsentation		5.1 Medienanalyse		6.1 Prinzipien der digitalen Welt
	4.2 Gestaltungsmittel		5.2 Meinungsbildung		6.2 Algorithmen erkennen
	4.3 Quellendokumentation		5.3 Identitätsbildung		6.3 Modellieren und Programmieren
	4.4 Rechtliche Grundlagen		5.4 Selbstregulierte Mediennutzung		6.4 Bedeutung von Algorithmen

Notwendiger Medieneinsatz: Tablet, Schutzhülle für den Außenbereich, Beamer

Anhang (Hinweise & Links zu Materialien, Anleitungen…): Buch/Film von Andy Goldsworthy (Christa fragen), Buch: Kunstunterricht in der Grundschule – Elementares Lernen mit Feuer, Wasser, Erde, Luft; Entdecke die Farben d. Natur-Werkstattbuch

Modul: Präsentation von Frühblühern

Jahrgang/Jahrgänge: 1	**Fach/Fächer:** SU
Dauer: 3 bis 4 Wochen	**Autor:** Ganzke, Konken, Budde, Büsing, Ramsbrock

Beschreibung:

- Auswahl verschiedener Frühblüher
- in Gruppen aufbereitete Informationen über verschiedene Frühblüher lesen und auswerten
- Informationen auf einem vorgefertigten Steckbrief übertragen (Überarbeitung der Rechtschreibung)
- Steckbrief / Frühblüher mithilfe der Dokumentenkamera präsentieren (Bestandteile zeigen)

Kompetenzvermittlung gem. Medienkompetenzrahmen NRW – *Zutreffende Kompetenzen bitte ankreuzen*

	1. Bedienen und Anwenden		2. Informieren und Recherchieren		3. Kommunizieren und Kooperieren
x	1.1 Medienausstattung (Hardware)		2.1 Informationsrecherche		3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse
	1.2 Digitale Werkzeuge	x	2.2 Informationsauswertung		3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln
x	1.3 Datenorganisation		2.3 Informationsbewertung		3.3 Kommunikation u. Kooperation in der Gesellschaft
	1.4 Datenschutz und Informationssicherheit		2.4 Informationskritik		3.4 Cybergewalt und -kriminalität
	4. Produzieren und Präsentieren		**5. Analysieren und Reflektieren**		**6. Problemlösen und Modellieren**
x	4.1 Medienproduktion und Präsentation		5.1 Medienanalyse		6.1 Prinzipien der digitalen Welt
	4.2 Gestaltungsmittel		5.2 Meinungsbildung		6.2 Algorithmen erkennen
	4.3 Quellendokumentation		5.3 Identitätsbildung		6.3 Modellieren und Programmieren
	4.4 Rechtliche Grundlagen		5.4 Selbstregulierte Mediennutzung		6.4 Bedeutung von Algorithmen

Notwendiger Medieneinsatz: Informationstexte, Tablet, Tabletständer, Steckbriefvorlage, ggf. Drucker

Anhang (Hinweise & Links zu Materialien, Anleitungen…):

Modul: „Luftpost für den Weihnachtsmann“ (Brigitte Weninger)

Jahrgang/Jahrgänge: 2	**Fach/Fächer:** Deutsch
Dauer: 6 h	**Autor:** Bee, Fau, Grö, Hey, Cul

Beschreibung:

Die Schülerinnen und Schüler hören sich das Hörspiel „Luftpost für den Weihnachtsmann“ an (www.wdrmaus.de/hoergeschichten).
Sie beantworten die dazugehörigen Quizfragen bei „Antolin“.

Die Kinder notieren in Anlehnung an das Hörspiel einen Dankbrief an den Weihnachtsmann. Sie tippen diesen Brief bei „Pages“ ab und gestalten ihn.

Die Schülerinnen und Schüler stellen ihre geschriebenen Briefe und ihre Gestaltung vor.

Kompetenzvermittlung gem. Medienkompetenzrahmen NRW – *Zutreffende Kompetenzen bitte ankreuzen*

	1. Bedienen und Anwenden		**2. Informieren und Recherchieren**		**3. Kommunizieren und Kooperieren**
x	1.1 Medienausstattung (Hardware)		2.1 Informationsrecherche	x	3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse
x	1.2 Digitale Werkzeuge		2.2 Informationsauswertung		3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln
	1.3 Datenorganisation		2.3 Informationsbewertung		3.3 Kommunikation u. Kooperation in der Gesellschaft
	1.4 Datenschutz und Informationssicherheit		2.4 Informationskritik		3.4 Cybergewalt und -kriminalität
	4. Produzieren und Präsentieren		**5. Analysieren und Reflektieren**		**6. Problemlösen und Modellieren**
x	4.1 Medienproduktion und Präsentation		5.1 Medienanalyse		6.1 Prinzipien der digitalen Welt
x	4.2 Gestaltungsmittel		5.2 Meinungsbildung		6.2 Algorithmen erkennen
	4.3 Quellendokumentation		5.3 Identitätsbildung		6.3 Modellieren und Programmieren
	4.4 Rechtliche Grundlagen		5.4 Selbstregulierte Mediennutzung		6.4 Bedeutung von Algorithmen

Notwendiger Medieneinsatz:
Tablet

Anhang (Hinweise & Links zu Materialien, Anleitungen…):
www.wdrmaus.de/hoergeschichten, Zugang „Antolin“, „Pages“

Modul: Festigung des Stellenwertverständnisses durch die App „Stellenwerte üben“

Jahrgang/Jahrgänge: 2-4	**Fach/Fächer:** Mathematik, Förderunterricht
Dauer: 1h	**Autor:** Bee, Fau, Hey, Wil

Beschreibung:

Die Schülerinnen und Schüler nutzen die Übungssoftware „Stellenwerte üben“ zur Darstellung mehrstelliger Zahlen auf der Grundlage eines fundierten Stellenwertverständnisses.

Nachdem die Schülerinnen und Schüler im Unterricht die beiden Prinzipien des Bündelns und Sortierens physisch erfahren und verstanden haben, kann durch die App „Stellenwerte üben“ dieses Verständnis gefestigt werden.

Mögliche Übungen innerhalb der App:

Menge -> Zahlwort
Menge -> Zahlzeichen
Zahlzeichen -> Menge
Zahlzeichen -> Zahlwort
Zahlwort -> Zahlzeichen
Zahlwort -> Menge

Kompetenzvermittlung gem. Medienkompetenzrahmen NRW – *Zutreffende Kompetenzen bitte ankreuzen*

	1. Bedienen und Anwenden		**2. Informieren und Recherchieren**		**3. Kommunizieren und Kooperieren**
x	1.1 Medienausstattung (Hardware)		2.1 Informationsrecherche	x	3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse
x	1.2 Digitale Werkzeuge		2.2 Informationsauswertung		3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln
	1.3 Datenorganisation		2.3 Informationsbewertung		3.3 Kommunikation u. Kooperation in der Gesellschaft
	1.4 Datenschutz und Informationssicherheit		2.4 Informationskritik		3.4 Cybergewalt und -kriminalität
	4. Produzieren und Präsentieren		**5. Analysieren und Reflektieren**		**6. Problemlösen und Modellieren**
	4.1 Medienproduktion und Präsentation		5.1 Medienanalyse		6.1 Prinzipien der digitalen Welt
	4.2 Gestaltungsmittel		5.2 Meinungsbildung		6.2 Algorithmen erkennen
	4.3 Quellendokumentation		5.3 Identitätsbildung		6.3 Modellieren und Programmieren
	4.4 Rechtliche Grundlagen		5.4 Selbstregulierte Mediennutzung		6.4 Bedeutung von Algorithmen

Notwendiger Medieneinsatz:
Tablet mit installierter Übungssoftware „Stellenwerte üben“

Anhang (Hinweise & Links zu Materialien, Anleitungen…):

Modul:

Jahrgang/Jahrgänge: 2. Jahrgang	**Fach/Fächer:** Deutsch (Grammatik – Wortart „Nomen“)
Dauer: 1 Stunde	**Autor:** Beer, Culley, Faulhaber, Gröne, Heybrock, Wils

Beschreibung:

- Die Unterrichtstunde ist Teil der Einheit „Einführung der Wortart Nomen“.
- Die Kinder wissen bereits, dass man viele Nomen (nicht alle!) abbilden bzw. sehen kann.
- Die Kinder wissen außerdem, dass man alle Nomen groß schreibt und Nomen einen Artikel haben.
- Mit Hilfe eines Beamers und des Tablets wird ein Wimmelbild an die Wand projiziert.
- Die Kinder bekommen die Aufgabe, mit Hilfe des Tablets, der App „Notability“ (Pages) und des Pencils innerhalb von 10 Minuten so viele Nomen wie möglich (mit Artikel) zu notieren.
- Vor Arbeitsbeginn bekommen die Kinder den Hinweis, an die Großschreibung von Nomen zu denken.
- Die Kinder teilen sich mit dem Sitznachbarn ein Tablet und bearbeiten diese Aufgabe in Partnerarbeit.
- Die Kinder können über die Rechtschreibung der Nomen mit dem Sitznachbarn diskutieren, sie tritt bei dieser Übung jedoch zunächst in den Hintergrund. Nur die Großschreibung soll bedacht werden.
- Nach 10 Minuten werden die Kinder aufgefordert, ihre Nomen (mit Artikel) zu nennen.
- Die Nomen werden an der Tafel tabellarisch nach verschiedenen Kategorien dem jeweiligen Wimmelbild entsprechend (Menschen, Kleidung, Körperteile, Spielzeug, Tiere, Pflanzen, Lebensmittel etc.) gesammelt.

Kompetenzvermittlung gem. Medienkompetenzrahmen NRW – *Zutreffende Kompetenzen bitte ankreuzen*

1. Bedienen und Anwenden		**2. Informieren und Recherchieren**		**3. Kommunizieren und Kooperieren**	
x	1.1 Medienausstattung (Hardware)		2.1 Informationsrecherche		3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse
x	1.2 Digitale Werkzeuge		2.2 Informationsauswertung		3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln
	1.3 Datenorganisation		2.3 Informationsbewertung		3.3 Kommunikation u. Kooperation in der Gesellschaft
	1.4 Datenschutz und Informationssicherheit		2.4 Informationskritik		3.4 Cybergewalt und -kriminalität
4. Produzieren und Präsentieren		**5. Analysieren und Reflektieren**		**6. Problemlösen und Modellieren**	
x	4.1 Medienproduktion und Präsentation		5.1 Medienanalyse		6.1 Prinzipien der digitalen Welt
x	4.2 Gestaltungsmittel		5.2 Meinungsbildung		6.2 Algorithmen erkennen
	4.3 Quellendokumentation		5.3 Identitätsbildung		6.3 Modellieren und Programmieren
	4.4 Rechtliche Grundlagen		5.4 Selbstregulierte Mediennutzung		6.4 Bedeutung von Algorithmen

Notwendiger Medieneinsatz:

- Tablet, Pencil, App „ Notability“ (Pages), Beamer, Wimmelbild (digital), Tafel

Anhang (Hinweise & Links zu Materialien, Anleitungen…):

Modul:

Jahrgang/Jahrgänge: 2. Jahrgang	**Fach/Fächer:** Deutsch (Grammatik – Wortart „Verben“)
Dauer: 2 Stunde	**Autor:** Beer, Culley, Faulhaber, Gröne, Heybrock, Wils

Beschreibung:

- Die zwei Unterrichtstunden sind Teil der Einheit „Einführung der Wortart Verben“.
- Die Kinder wissen bereits, dass Verben Wörter sind, die beschreiben was jemand tut.
- Die Kinder wissen außerdem, dass man Verben klein schreibt.
- Die Kinder haben im Vorfeld bereits mit dem Tablet gefilmt.
- Die Kinder bekommen in der ersten Stunde die Aufgabe, sich in Dreiergruppen gemeinsam drei Verben zu überlegen, die sie pantomimisch darstellen können (hüpfen, lesen, trinken). Die Verben werden noch nicht verraten.
- Als Differenzierung können einige Gruppen Wortkarten mit Verben von der Lehrkraft bekommen.
- Die Gruppen verteilen sich mit einem Tablet im Schulgebäude und filmen ihre drei pantomimischen Darstellungen. Jedes Kind stellt ein Verb dar, jedes Kind filmt einmal.
- In der zweiten Stunde werden die Filme der verschiedenen Gruppen gezeigt.
- Eine Gruppe stellt seine drei Filmaufnahmen vor. Die anderen Gruppen müssen danach die drei gezeigten Verben auf dem Tablet mit der App „Notability“ (Pages) und dem Pencil notieren.
- Für jedes richtige Verb erhält die Gruppe einen Punkt.
- Die Gruppe, die am Ende der Stunde die meisten Punkte sammeln konnte, gewinnt das Spiel.

Kompetenzvermittlung gem. Medienkompetenzrahmen NRW – *Zutreffende Kompetenzen bitte ankreuzen*

1. Bedienen und Anwenden		**2. Informieren und Recherchieren**		**3. Kommunizieren und Kooperieren**	
x	1.1 Medienausstattung (Hardware)		2.1 Informationsrecherche		3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse
x	1.2 Digitale Werkzeuge		2.2 Informationsauswertung		3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln
	1.3 Datenorganisation		2.3 Informationsbewertung		3.3 Kommunikation u. Kooperation in der Gesellschaft
	1.4 Datenschutz und Informationssicherheit		2.4 Informationskritik		3.4 Cybergewalt und -kriminalität
4. Produzieren und Präsentieren		**5. Analysieren und Reflektieren**		**6. Problemlösen und Modellieren**	
x	4.1 Medienproduktion und Präsentation		5.1 Medienanalyse		6.1 Prinzipien der digitalen Welt
x	4.2 Gestaltungsmittel		5.2 Meinungsbildung		6.2 Algorithmen erkennen
	4.3 Quellendokumentation		5.3 Identitätsbildung		6.3 Modellieren und Programmieren
	4.4 Rechtliche Grundlagen		5.4 Selbstregulierte Mediennutzung		6.4 Bedeutung von Algorithmen

Notwendiger Medieneinsatz:

- Tablet, Pencil, App „ Notability“ (Pages) , Beamer,

Anhang (Hinweise & Links zu Materialien, Anleitungen…):

Modul: Einen Wetterbericht erstellen (Video-Dreh)

Jahrgang/Jahrgänge: 3	**Fach/Fächer:** Sachunterricht
Dauer: 1 Woche	**Autor:** T.Werth

Beschreibung:

- SuS informieren sich über das Thema „Wetterbericht“ anhand von bereitgestellten Info- und Übungsblättern, Wetterberichte im Radio anhören und im Fernsehen ansehen/ in Zeitungen nachlesen
- Wichtige Inhaltspunkte werden gesammelt und gemeinsam besprochen.
- Ein Wortspeicher/Wörtersammlung/Mindmap wird angelegt, die die SuS für ihren eigenen Wetterbericht nutzen sollen.
- SuS informieren sich über das Wetter an einem ausgewählten Tag und formulieren dazu einen Wetterbericht.
- Sie gestalten ein großes Hintergrundplakat (Deutschland/ NRW/ Paderborn/Delbrück) mit Wetterinformationen, vor dem sie ihren Wetterbericht sprechen können.
- Festlegen eines Sprechers/mehrerer Sprecher
- Üben des Sprechtextes
- Filmen des eigenen Wetterberichts mit dem Tablet
- Präsentation des Wetterberichts vor der Klasse (Beamer)

Kompetenzvermittlung gem. Medienkompetenzrahmen NRW– *Zutreffende Kompetenzen bitte ankreuzen*

	1. Bedienen und Anwenden		**2. Informieren und Recherchieren**		**3. Kommunizieren und Kooperieren**
	1.1 Medienausstattung (Hardware)	X	2.1 Informationsrecherche		3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse
X	1.2 Digitale Werkzeuge		2.2 Informationsauswertung		3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln
	1.3 Datenorganisation		2.3 Informationsbewertung		3.3 Kommunikation u. Kooperation in der Gesellschaft
	1.4 Datenschutz und Informationssicherheit		2.4 Informationskritik		3.4 Cybergewalt und -kriminalität
	4. Produzieren und Präsentieren		**5. Analysieren und Reflektieren**		**6. Problemlösen und Modellieren**
X	4.1 Medienproduktion und Präsentation		5.1 Medienanalyse		6.1 Prinzipien der digitalen Welt
X	4.2 Gestaltungsmittel		5.2 Meinungsbildung		6.2 Algorithmen erkennen
	4.3 Quellendokumentation		5.3 Identitätsbildung		6.3 Modellieren und Programmieren
	4.4 Rechtliche Grundlagen		5.4 Selbstregulierte Mediennutzung		6.4 Bedeutung von Algorithmen

Notwendiger Medieneinsatz:
Arbeitsblätter, Wortspeicher, Plakat, Tablet

Anhang (Hinweise &Links zu Materialien, Anleitungen…):

Modul: Einführung in die Arbeit mit dem Book Creator

Jahrgang/Jahrgänge: 3	**Fach/Fächer:** Deutsch
Dauer: 2 Schulstunden	**Autor:** Lemken, Haertl

Beschreibung:

- SuS werden über das Erklärvideo „Lernvideo zur Erstellung von E-Books, Ivi-Education“ in die Thematik eingeführt.
- SuS erproben die vorgestellten Schritte:
  - Individuelle Auswahl eines Themas, z.B. „Das bin ich“
  - Erstellen einer Deckseite
  - Gestaltung einer weiteren Seite
  - Präsentieren der Ergebnisse mit Hilfe des Beamers

Kompetenzvermittlung gem. Medienkompetenzrahmen NRW– *Zutreffende Kompetenzen bitte ankreuzen*

1. Bedienen und Anwenden		2. Informieren und Recherchieren		3. Kommunizieren und Kooperieren	
	1.1 Medienausstattung (Hardware)		2.1 Informationsrecherche		3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse
X	1.2 Digitale Werkzeuge		2.2 Informationsauswertung		3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln
	1.3 Datenorganisation		2.3 Informationsbewertung		3.3 Kommunikation u. Kooperation in der Gesellschaft
	1.4 Datenschutz und Informationssicherheit		2.4 Informationskritik		3.4 Cybergewalt und -kriminalität
4. Produzieren und Präsentieren		**5. Analysieren und Reflektieren**		**6. Problemlösen und Modellieren**	
X	4.1 Medienproduktion und Präsentation		5.1 Medienanalyse		6.1 Prinzipien der digitalen Welt
X	4.2 Gestaltungsmittel		5.2 Meinungsbildung		6.2 Algorithmen erkennen
	4.3 Quellendokumentation		5.3 Identitätsbildung		6.3 Modellieren und Programmieren
	4.4 Rechtliche Grundlagen		5.4 Selbstregulierte Mediennutzung		6.4 Bedeutung von Algorithmen

Notwendiger Medieneinsatz:
Tablet mit der App „Book Creator“

Anhang (Hinweise &Links zu Materialien, Anleitungen…):

Modul: Text in Form eines Buches am Tablet gestalten und präsentieren

Jahrgang/Jahrgänge: 3	**Fach/Fächer:** Deutsch
Dauer: 3 Schulstunden	**Autor:** Lemken, Haertl

Beschreibung:

- SuS überlegen sich Frühlingsgedichte (z.B. Elfchen, Rondell)
- SuS legen im Book Creator eine Deckseite an und pro Gedicht eine Seite.
- SuS schreiben den Gedichttext im Book Creator.
- SuS nutzen verschiedene Gestaltungsmöglichkeiten
  - Malen zum Text
  - Einfügen von Rahmen, Bildern, selbst erstellten Fotos, Farben etc.

  SuS präsentieren das Buch über den Beamer der Klasse

Kompetenzvermittlung gem. Medienkompetenzrahmen NRW– *Zutreffende Kompetenzen bitte ankreuzen*

	1. Bedienen und Anwenden		**2. Informieren und Recherchieren**		**3. Kommunizieren und Kooperieren**
	1.1 Medienausstattung (Hardware)		2.1 Informationsrecherche		3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse
X	1.2 Digitale Werkzeuge		2.2 Informationsauswertung		3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln
	1.3 Datenorganisation		2.3 Informationsbewertung		3.3 Kommunikation u. Kooperation in der Gesellschaft
	1.4 Datenschutz und Informationssicherheit		2.4 Informationskritik		3.4 Cybergewalt und -kriminalität
	4. Produzieren und Präsentieren		**5. Analysieren und Reflektieren**		**6. Problemlösen und Modellieren**
X	4.1 Medienproduktion und Präsentation		5.1 Medienanalyse		6.1 Prinzipien der digitalen Welt
X	4.2 Gestaltungsmittel		5.2 Meinungsbildung		6.2 Algorithmen erkennen
	4.3 Quellendokumentation		5.3 Identitätsbildung		6.3 Modellieren und Programmieren
	4.4 Rechtliche Grundlagen		5.4 Selbstregulierte Mediennutzung		6.4 Bedeutung von Algorithmen

Notwendiger Medieneinsatz:
Tablet mit der App „Book Creator“

Anhang (Hinweise &Links zu Materialien, Anleitungen…):

Modul: Fotostory zum Thema „Märchen“

Jahrgang/Jahrgänge: 3	**Fach/Fächer:** Deutsch
Dauer: ca. 2 Wochen	**Autor:** Haertl, Lemken, Werth, Peitz

Beschreibung:

- **Märchen als Textvorlage sichten**
- **Auswahl der wichtigen Handlungssituationen (Abfolge)**
- **Darstellung der Standbilder/Fotos planen (Kostüme, Requisiten), Rollenverteilung (Darsteller, Regisseur, Fotograf)**
- **Fotos aufnehmen**
- **passende Fotos auswählen**
- **Textpassagen erstellen und einfügen**
- **Präsentationsmöglichkeiten: ausdrucken/Diashow**

Kompetenzvermittlung gem. Medienkompetenzrahmen NRW – *Zutreffende Kompetenzen bitte ankreuzen*

	1. Bedienen und Anwenden		**2. Informieren und Recherchieren**		**3. Kommunizieren und Kooperieren**
x	1.1 Medienausstattung (Hardware)		2.1 Informationsrecherche		3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse
x	1.2 Digitale Werkzeuge		2.2 Informationsauswertung		3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln
	1.3 Datenorganisation		2.3 Informationsbewertung		3.3 Kommunikation u. Kooperation in der Gesellschaft
	1.4 Datenschutz und Informationssicherheit		2.4 Informationskritik		3.4 Cybergewalt und -kriminalität
	4. Produzieren und Präsentieren		**5. Analysieren und Reflektieren**		**6. Problemlösen und Modellieren**
x	4.1 Medienproduktion und Präsentation		5.1 Medienanalyse		6.1 Prinzipien der digitalen Welt
x	4.2 Gestaltungsmittel		5.2 Meinungsbildung		6.2 Algorithmen erkennen
	4.3 Quellendokumentation		5.3 Identitätsbildung		6.3 Modellieren und Programmieren
	4.4 Rechtliche Grundlagen		5.4 Selbstregulierte Mediennutzung		6.4 Bedeutung von Algorithmen

Notwendiger Medieneinsatz: Märchentexte, Kostüme/Requisiten, Tablet (Kamera), Dia App

Anhang (Hinweise & Links zu Materialien, Anleitungen…): Arbeitsplan Deutsch (Märchen)

Modul: Informationsrecherche für einen Vortrag zum Thema „Fledermaus“

Jahrgang/Jahrgänge: 3	**Fach/Fächer:** SU
Dauer: 2 Wochen	**Autor:** Haertl, Lemken, Werth

Beschreibung:

- **Kriterien für einen Vortrag anhand der Trainingsspirale erarbeiten**
- **Informationen recherchieren**
- **Informationen gliedern, sortieren und selektieren**
- **Informationen aufbereiten (schreiben und drucken)**
  - **a) Informationen über eine Fledermausart in Steckbriefform festhalten**
  - **b) Informationen zum jeweiligen Teilthema als Stichwortzettel erstellen**

- **Vortrag vorbereiten (Moderationskarten, Aufteilung, üben)**
- **Vortrag halten**

Kompetenzvermittlung gem. Medienkompetenzrahmen NRW – *Zutreffende Kompetenzen bitte ankreuzen*

	1. Bedienen und Anwenden		**2. Informieren und Recherchieren**		**3. Kommunizieren und Kooperieren**
x	1.1 Medienausstattung (Hardware)	x	2.1 Informationsrecherche		3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse
x	1.2 Digitale Werkzeuge	x	2.2 Informationsauswertung		3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln
	1.3 Datenorganisation		2.3 Informationsbewertung		3.3 Kommunikation u. Kooperation in der Gesellschaft
	1.4 Datenschutz und Informationssicherheit		2.4 Informationskritik		3.4 Cybergewalt und -kriminalität
	4. Produzieren und Präsentieren		**5. Analysieren und Reflektieren**		**6. Problemlösen und Modellieren**
x	4.1 Medienproduktion und Präsentation		5.1 Medienanalyse		6.1 Prinzipien der digitalen Welt
	4.2 Gestaltungsmittel		5.2 Meinungsbildung		6.2 Algorithmen erkennen
	4.3 Quellendokumentation		5.3 Identitätsbildung		6.3 Modellieren und Programmieren
	4.4 Rechtliche Grundlagen		5.4 Selbstregulierte Mediennutzung		6.4 Bedeutung von Algorithmen

Notwendiger Medieneinsatz: Sachtexte, Frag-Finn-App, Bücher

Anhang (Hinweise & Links zu Materialien, Anleitungen…): Trainingsspiralenordner, Arbeitsplan SU, Steckbriefvorlage

Modul: Daten sammeln – Daten darstellen

Jahrgang/Jahrgänge: 4	**Fach/Fächer:** Mathematik (ggfs. fachübergreifend mit SU oder Deutsch)
Dauer: 2 Wochen	**Autor:** Culley, Flüter, Peter, Menne

Beschreibung:

- *gemeinsam eine Umfrage erstellen*
- *die erhaltenen Daten zusammenfassen (auf Papier und/oder Tablet; nach Möglichkeit sollen beide Varianten kennengelernt werden)*
- *die gesammelten Daten in einem Diagramm (Balken/Säule, Kreis) darstellen (zeichnerisch auf Papier und/oder mit der NumbersApp auf dem Tablet; nach Möglichkeit sollen beide Varianten kennengelernt werden)*
- *Aussagen aus den Diagrammen entnehmen können*

> *Dabei kann jede Frage von einer anderen Gruppe bearbeitet werden, so dass z.B. im Anschluss Plakate mit den Diagrammen vorgestellt werden können.*

Kompetenzvermittlung gem. Medienkompetenzrahmen NRW – *Zutreffende Kompetenzen bitte ankreuzen*

	1. Bedienen und Anwenden		**2. Informieren und Recherchieren**		**3. Kommunizieren und Kooperieren**
x	1.1 Medienausstattung (Hardware)	x	2.1 Informationsrecherche	x	3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse
x	1.2 Digitale Werkzeuge		2.2 Informationsauswertung		3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln
x	1.3 Datenorganisation		2.3 Informationsbewertung		3.3 Kommunikation u. Kooperation in der Gesellschaft
x	1.4 Datenschutz und Informationssicherheit		2.4 Informationskritik		3.4 Cybergewalt und -kriminalität
	4. Produzieren und Präsentieren		**5. Analysieren und Reflektieren**		**6. Problemlösen und Modellieren**
x	4.1 Medienproduktion und Präsentation		5.1 Medienanalyse		6.1 Prinzipien der digitalen Welt
x	4.2 Gestaltungsmittel		5.2 Meinungsbildung		6.2 Algorithmen erkennen
	4.3 Quellendokumentation		5.3 Identitätsbildung		6.3 Modellieren und Programmieren
	4.4 Rechtliche Grundlagen		5.4 Selbstregulierte Mediennutzung		6.4 Bedeutung von Algorithmen

Notwendiger Medieneinsatz:
Tablet mit NumbersApp

Anhang (Hinweise & Links zu Materialien, Anleitungen…):

Modul: Einen Audio -Podcast erstellen

Jahrgang/Jahrgänge: 4, Tablet-AG	**Fach/Fächer:** ohne Fach, evtl. Sachunterricht/ Deutsch/ Musik
Dauer: als Projekt in Verbindung mit einer Unterrichtsreihe	**Autor:** Flü

Beschreibung:
Die Schülerinnen und Schüler erhalten in Kleingruppen die Aufgabe, einen drei- bis fünfminütigen Audio-Podcast zu einem unterrichtsrelevanten Thema zu erstellen und diesen anschließend zu präsentieren.

Möglicher Ablauf:
Die Schülerinnen und Schüler informieren sich über das Thema und die technischen Möglichkeiten der Umsetzung.
Die Schülerinnen und Schüler planen die Umsetzung mit Hilfe der vorhandenen Mittel (z.B. Audioaufnahmen mit dem Tablet) und strukturieren den Beitrag.
Die Schüler bereiten die Materialien vor (z.B. Aufnahme von Interviews, Aufnahme von Geräuschkulissen, Sammlung oder Aufnahme von Soundeffekten)
Die Schülerinnen und Schüler schneiden den Podcast mit einer entsprechenden Software.
Die Schülerinnen und Schüler präsentieren den Podcast in der Klasse.

Kompetenzvermittlung gem. Medienkompetenzrahmen NRW – *Zutreffende Kompetenzen bitte ankreuzen*

1. Bedienen und Anwenden		**2. Informieren und Recherchieren**		**3. Kommunizieren und Kooperieren**	
	1.1 Medienausstattung (Hardware)		2.1 Informationsrecherche	X	3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse
X	1.2 Digitale Werkzeuge	X	2.2 Informationsauswertung		3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln
	1.3 Datenorganisation		2.3 Informationsbewertung		3.3 Kommunikation u. Kooperation in der Gesellschaft
	1.4 Datenschutz und Informationssicherheit		2.4 Informationskritik		3.4 Cybergewalt und -kriminalität
4. Produzieren und Präsentieren		**5. Analysieren und Reflektieren**		**6. Problemlösen und Modellieren**	
X	4.1 Medienproduktion und Präsentation		5.1 Medienanalyse		6.1 Prinzipien der digitalen Welt
	4.2 Gestaltungsmittel		5.2 Meinungsbildung		6.2 Algorithmen erkennen
	4.3 Quellendokumentation		5.3 Identitätsbildung		6.3 Modellieren und Programmieren
	4.4 Rechtliche Grundlagen	X	5.4 Selbstregulierte Mediennutzung		6.4 Bedeutung von Algorithmen

Notwendiger Medieneinsatz:
Handys oder Tablets, die Audio- und/oder Video-Dateien aufnehmen können,
App zur Audio- und/oder Video-Aufnahme, App für den Audio- und Video-Schnitt, Beamer zur Präsentation

Anhang (Hinweise & Links zu Materialien, Anleitungen…)
http://www.journalisten-tools.de/recherchieren/die-besten-diktiergeraet-apps-fuer-iphone-und-android/
http://www.schulpodcasting.info

Modul: „Gib Cybermobbing keine Chance!“

Jahrgang/Jahrgänge: 4 (2. Hj.)	**Fach/Fächer:** Sachunterricht (und fächerübergreifend)
Dauer: 6 Unterrichtsstunden (verteilt auf 2-3 Tage)	**Autor:** Rei, Flü

Beschreibung:

Beleidigungen, Ausgrenzung und Mobbing finden auch im digitalen Raum statt. Cybermobbing kann Kindern und Erwachsenen großen Schaden zufügen. Um mehr darüber zu lernen, was Cybermobbing ist und wie man sich und andere davor schützen kann, findet ein Projekt in den einzelnen Klassen statt.

„Gib Cybermobbing keine Chance!“ ist ein Kooperationsprojekt der LOBBY Anlaufstelle (Caritasverband Paderborn e.V.) und des Kreis- und Stadtjugendamtes Paderborn.

Ziele des Projektes:

- Auswirkungen von Cybermobbing verdeutlichen und verringern
- Schüler/innen für das Thema sensibleren
- Erarbeitung von Schutz- und Handlungsstrategien
- Förderung der Empathiefähigkeit
- Stärkung der Medienkompetenz

Kompetenzvermittlung gem. Medienkompetenzrahmen NRW – *Zutreffende Kompetenzen bitte ankreuzen*

	1. Bedienen und Anwenden		**2. Informieren und Recherchieren**		**3. Kommunizieren und Kooperieren**
	1.1 Medienausstattung (Hardware)		2.1 Informationsrecherche		3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse
	1.2 Digitale Werkzeuge		2.2 Informationsauswertung	X	3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln
	1.3 Datenorganisation		2.3 Informationsbewertung	X	3.3 Kommunikation u. Kooperation in der Gesellschaft
X	1.4 Datenschutz und Informationssicherheit		2.4 Informationskritik		3.4 Cybergewalt und -kriminalität
	4. Produzieren und Präsentieren		**5. Analysieren und Reflektieren**		**6. Problemlösen und Modellieren**
	4.1 Medienproduktion und Präsentation		5.1 Medienanalyse		6.1 Prinzipien der digitalen Welt
	4.2 Gestaltungsmittel		5.2 Meinungsbildung		6.2 Algorithmen erkennen
	4.3 Quellendokumentation		5.3 Identitätsbildung		6.3 Modellieren und Programmieren
	4.4 Rechtliche Grundlagen		5.4 Selbstregulierte Mediennutzung		6.4 Bedeutung von Algorithmen

Notwendiger Medieneinsatz:
Laptops/ PCs/ Tablets mit Internetzugang, Beamer

Anhang (Hinweise & Links zu Materialien, Anleitungen…)
www.internet-abc.de/cybermobbing

Modul: Eine eigene Kurzgeschichte in einem Textprogramm erstellen

Jahrgang/Jahrgänge: 4	**Fach/Fächer:** Deutsch
Dauer: 2-4 Unterrichtsstunden	**Autor:** Flü, Pet, Eng

Beschreibung:
Die Schülerinnen und Schüler verfassen zuvor im Unterricht eine Kurzgeschichte zu vorgegebenen Kriterien. Nach dem schriftlichen Verfassen dieser Geschichte auf ein Schreibblatt/ ins Heft, überträgt das Kind seine Geschichte in ein Textprogramm (Word, Pages). Dazu nutzt es die Diktierfunktion.
Wenn der Text eingesprochen ist,
- speichert das Kind seine Geschichte.
- überarbeitet das Kind seine Geschichte inhaltlich.
- überarbeitet das Kind seine Geschichte rechtschreiblich.
- überarbeitet das Kind seine Geschichte mithilfe anderer Kinder (Schreibkonferenz).
- gestaltet das Kind seine Geschichte (Format, Schriftgröße, Schriftart, …).
- druckt das Kind seine Geschichte aus.
- präsentiert das Kind seine Geschichte (Beamer).
- liest das Kind seine Geschichte vor.

Kompetenzvermittlung gem. Medienkompetenzrahmen NRW – *Zutreffende Kompetenzen bitte ankreuzen*

	1. Bedienen und Anwenden		**2. Informieren und Recherchieren**		**3. Kommunizieren und Kooperieren**
X	1.1 Medienausstattung (Hardware)		2.1 Informationsrecherche		3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse
X	1.2 Digitale Werkzeuge		2.2 Informationsauswertung		3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln
X	1.3 Datenorganisation		2.3 Informationsbewertung		3.3 Kommunikation u. Kooperation in der Gesellschaft
	1.4 Datenschutz und Informationssicherheit		2.4 Informationskritik		3.4 Cybergewalt und -kriminalität
	4. Produzieren und Präsentieren		**5. Analysieren und Reflektieren**		**6. Problemlösen und Modellieren**
X	4.1 Medienproduktion und Präsentation		5.1 Medienanalyse		6.1 Prinzipien der digitalen Welt
X	4.2 Gestaltungsmittel		5.2 Meinungsbildung		6.2 Algorithmen erkennen
	4.3 Quellendokumentation		5.3 Identitätsbildung		6.3 Modellieren und Programmieren
	4.4 Rechtliche Grundlagen		5.4 Selbstregulierte Mediennutzung		6.4 Bedeutung von Algorithmen

Notwendiger Medieneinsatz:
Tablets mit Textprogramm mit Diktierfunktion, Beamer

Anhang (Hinweise & Links zu Materialien, Anleitungen…)

Modul: Sachaufgaben strukturieren

Jahrgang/Jahrgänge: 4	**Fach/Fächer:** Mathematik
Dauer: ca. 1 Woche	**Autor:** Flüter, Menne, Peters, Culley

Beschreibung:

- Reduktion der Sachaufgabe auf die Vorgehensweise
  ➔ Vereinfachung durch die Taschenrechner-App: App einführen (Rechenregeln beachten!)

Kompetenzvermittlung gem. Medienkompetenzrahmen NRW – *Zutreffende Kompetenzen bitte ankreuzen*

	1. Bedienen und Anwenden		**2. Informieren und Recherchieren**		**3. Kommunizieren und Kooperieren**
x	1.1 Medienausstattung (Hardware)		2.1 Informationsrecherche		3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse
x	1.2 Digitale Werkzeuge		2.2 Informationsauswertung		3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln
	1.3 Datenorganisation		2.3 Informationsbewertung		3.3 Kommunikation u. Kooperation in der Gesellschaft
	1.4 Datenschutz und Informationssicherheit		2.4 Informationskritik		3.4 Cybergewalt und -kriminalität
	4. Produzieren und Präsentieren		**5. Analysieren und Reflektieren**		**6. Problemlösen und Modellieren**
	4.1 Medienproduktion und Präsentation		5.1 Medienanalyse	x	6.1 Prinzipien der digitalen Welt
	4.2 Gestaltungsmittel		5.2 Meinungsbildung		6.2 Algorithmen erkennen
	4.3 Quellendokumentation		5.3 Identitätsbildung		6.3 Modellieren und Programmieren
	4.4 Rechtliche Grundlagen		5.4 Selbstregulierte Mediennutzung		6.4 Bedeutung von Algorithmen

Notwendiger Medieneinsatz: Tablet, Taschenrechner-App

Anhang (Hinweise & Links zu Materialien, Anleitungen…):

Modul: Fit für die Mathearbeit

Jahrgang/Jahrgänge: 4	**Fach/Fächer:** Mathematik
Dauer: 2 bis 3 Stunden	**Autor:** Peter, Menne, Flüter, Culley

Beschreibung:

- **zum Vertiefen und Festigen der behandelten Unterrichtsthemen wird die Anton-App verwendet**
- **flexibel zu vielen Themenbereichen ➔ jeweilige Themen werden in die Gruppe „gepinnt“**

Kompetenzvermittlung gem. Medienkompetenzrahmen NRW – *Zutreffende Kompetenzen bitte ankreuzen*

1. Bedienen und Anwenden		**2. Informieren und Recherchieren**		**3. Kommunizieren und Kooperieren**	
X	1.1 Medienausstattung (Hardware)		2.1 Informationsrecherche	x	3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse
X	1.2 Digitale Werkzeuge		2.2 Informationsauswertung		3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln
X	1.3 Datenorganisation		2.3 Informationsbewertung		3.3 Kommunikation u. Koope-ration in der Gesellschaft
X	1.4 Datenschutz und Informationssicherheit		2.4 Informationskritik		3.4 Cybergewalt und -kriminalität
4. Produzieren und Präsentieren		**5. Analysieren und Reflektieren**		**6. Problemlösen und Modellieren**	
	4.1 Medienproduktion und Präsentation		5.1 Medienanalyse		6.1 Prinzipien der digitalen Welt
	4.2 Gestaltungsmittel		5.2 Meinungsbildung		6.2 Algorithmen erkennen
	4.3 Quellendokumentation		5.3 Identitätsbildung		6.3 Modellieren und Programmieren
	4.4 Rechtliche Grundlagen		5.4 Selbstregulierte Mediennutzung		6.4 Bedeutung von Algorithmen

Notwendiger Medieneinsatz: Tablets, Anton-App (mit individuellem Zugang), Lehrer mit Plus Version

Anhang (Hinweise & Links zu Materialien, Anleitungen…):

Modul: Plakaterstellung/-gestaltung zum Thema „Planeten

Jahrgang/Jahrgänge: 4	**Fach/Fächer:** SU
Dauer: 3-4 Wochen	**Autor:** Flüter, Peters, Menne, Schilli

Beschreibung:

- **Kriterien erarbeiten**
- **Gliederung festlegen**
- **Informationen recherchieren**
- **Informationen gliedern, sortieren, selektieren**
- **Informationen aufbereiten (herausschreiben oder drucken)**
- **Plakat anhand der Kriterien gestalten (Planung und Umsetzung)**
- **Vortrag vorbereiten (Moderationskarten, Aufteilung, üben)**
- **Plakat präsentieren**

Kompetenzvermittlung gem. Medienkompetenzrahmen NRW – *Zutreffende Kompetenzen bitte ankreuzen*

	1. Bedienen und Anwenden		**2. Informieren und Recherchieren**		**3. Kommunizieren und Kooperieren**
x	1.1 Medienausstattung (Hardware)	X	2.1 Informationsrecherche		3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse
x	1.2 Digitale Werkzeuge	X	2.2 Informationsauswertung		3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln
x	1.3 Datenorganisation	x	2.3 Informationsbewertung		3.3 Kommunikation u. Kooperation in der Gesellschaft
x	1.4 Datenschutz und Informationssicherheit		2.4 Informationskritik		3.4 Cybergewalt und -kriminalität
	4. Produzieren und Präsentieren		**5. Analysieren und Reflektieren**		**6. Problemlösen und Modellieren**
X	4.1 Medienproduktion und Präsentation		5.1 Medienanalyse		6.1 Prinzipien der digitalen Welt
X	4.2 Gestaltungsmittel		5.2 Meinungsbildung		6.2 Algorithmen erkennen
X	4.3 Quellendokumentation		5.3 Identitätsbildung		6.3 Modellieren und Programmieren
x	4.4 Rechtliche Grundlagen		5.4 Selbstregulierte Mediennutzung		6.4 Bedeutung von Algorithmen

Notwendiger Medieneinsatz: Tablet, Frag-Finn-App, Poster

Anhang (Hinweise & Links zu Materialien, Anleitungen…):

6 Konzept für die technische Ausstattung

Die Johannes-Schule hat, wie bereits beschrieben 90 Tablets für die Schüler. 55 weitere Tablets werden für die Ausleihe an bedürftige Schülerinnen und Schüler zur Verfügung gestellt, falls es zu einer Schulschließung kommt.

Darüber hinaus werden alle Lehrkräfte mit einem Dienst-Tablet ausgestattet. Die Tablets werden durch den Schulträger gewartet und mit den notwendigen Apps ausgestattet. Das Tablet wird mit einem Apple-Stift geliefert.

Die Ausleuchtung des WLAN lässt momentan eine Verbindung in allen Bereichen der Schule zu, jedoch ist die Stabilität des WLAN noch nicht ausreichend.

Die Jahrgänge 2 bis 4 sind mit einem Beamer und einer Projektionsfläche ausgestattet.

Die Tablets sind mit Tier- bzw. Obstnamen versehen. Dies bietet bei einer Speicherung von Daten den Vorteil, dass bei bei einer späteren Nutzung durch die Schülerin oder den Schüler das entsprechende Tablet eindeutig zugeordnet werden kann und ein Zugriff auf die eigenen Daten ermöglicht wird. Dies soll jedoch nur eine vorübergehende Lösung sein, bis eine Cloudlösung (z.B. Logineo) eingerichtet ist. Alle Tablets werden durch die IT-Abteilung gewartet und mit entsprechenden Softwareupdates und neuen Apps versorgt. Nach der Nutzung im Unterricht müssen die Tablets daher in den vorgesehenen Ladestationen gelagert werden.

6.1 Zukunftskonzept für die technische Ausstattung

Um zukünftig durchgängig und erfolgsorientiert das Medienkonzept umsetzen zu können, müssen folgende Punkte verbessert bzw. ausgebaut werden.

1) Die Ausstattung der Schule mit Tablets muss fortgesetzt werden, bis allen Klassen mindesten ein halber Klassensatz zur Verfügung steht (dies ist bereits mit der Stadt beschlossen, muss jedoch beschleunigt werden).
2) Die Dienst-Tablets müssen mit einer Bluetooth-Tastatur ausgestattet werden.
3) Alle Klassenräume müssen mit Beamern und Projektionsflächen ausgestattet werden.
4) Jeder Raum muss mit einem Accesspoint ausgestattet werden und ein stabiles schnelles WLAN-Netzwerk muss gewährleistet sein.
5) Die Kostengrenze für Apps muss erhöht werden.
6) Jeder Schüler muss eine Möglichkeit haben, seine eigenen Daten in einer Cloud datenschutzsicher speichern zu können, um von jedem Gerät auf seine Daten zugreifen zu können.

6.2 Zukunftskonzept für die pädagogische Arbeit

1) Ein umfangreicher Fortbildungsplan muss gemeinsam mit Prozessberatern, Schulamt und Schulträger aufgestellt werden und die Finanzierung gesichert sein.
2) Weitere Lernmodule werden von den Kolleginnen und Kollegen entwickelt, getestet und evaluiert.
3) Eine durchgängige Implementierung der Lernmodule in die schuleigenen Arbeitspläne erfolgt.

7 Bedienung und Anleitung

7.1 Nutzung des Deckenbeamers in Verbindung mit dem Tablet

Schritt 1: Inbetriebnahme des Beamers

Die Fernbedienung für den Beamer liegt IMMER in der Pultschublade. Durch Drücken des On/OFF-Knopfes (links oben auf der Fernbedienung) wird der Beamer in Betrieb gesetzt.

Schritt 2: Verbinden des Beamers mit dem Tablet

Zunächst muss das Tablet entsperrt werden (Sperrcode individuell). Sobald der Startbildschirm zu sehen ist, mit dem Finger von der rechten oberen Ecke in die Mitte wischen. Das Einstellungsmenü öffnet sich. Der Button „Bildschirm synchronisieren“ anklicken. Es erscheint die Liste mit den verfügbaren Beamern. Durch Scrollen der Liste (hoch- und runterwischen) kann der richtige Beamer gesucht werden. Die Beamerbezeichnung entspricht der Raumnummer (z.B.: GSJ_101). Diese steht an der Innentür des Klassenraums (rechte obere Ecke) oder außerhalb des Klassenraums neben der Tür. Durch Anklicken des Beamers beginnt die Synchronisierung des Beamers mit dem Tablet. Ein über den Beamer angezeigter Code muss auf dem Tablet eingegeben werden und die Synchronisierung ist abgeschlossen. Durch Klicken auf das Tabletfeld schließt sich das Einstellungsmenü und das Bild des Tablets ist über den Beamer auf der Projektionsleinwand zu sehen.

Fehlerbehebung

- Falls es zu keiner Verbindung zwischen Beamer und Tablet kommt, zunächst kontrollieren, ob die Beamerbezeichnung mit der Raumbezeichnung übereinstimmt.
- Falls der richtige Beamer aus der Liste angesteuert wurde und keine Verbindung zustande kommt, das Tablet neu starten und Schritt 2 wiederholen.
- Schulleitung, Medienbeauftragte oder Hausmeister informieren. Diese nehmen weitere Schritte vor (Information der IT der Stadt Delbrück).

Anlage Medienkompetenzrahmen NRW

MEDIENKOMPETENZ RAHMEN NRW

1. BEDIENEN UND ANWENDEN	2. INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN	3. KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN	4. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN	5. ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN	6. PROBLEMLÖSEN UND MODELLIEREN
1.1 Medienausstattung (Hardware)	**2.1 Informationsrecherche**	**3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse**	**4.1 Medienproduktion und Präsentation**	**5.1 Medienanalyse**	**6.1 Prinzipien der digitalen Welt**
Medienausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen	Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden	Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen	Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen	Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren	Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen
1.2 Digitale Werkzeuge	**2.2 Informationsauswertung**	**3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln**	**4.2 Gestaltungsmittel**	**5.2 Meinungsbildung**	**6.2 Algorithmen erkennen**
Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen	Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten	Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten	Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen	Die interessengeleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen	Algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten erkennen, nachvollziehen und reflektieren
1.3 Datenorganisation	**2.3 Informationsbewertung**	**3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft**	**4.3 Quellendokumentation**	**5.3 Identitätsbildung**	**6.3 Modellieren und Programmieren**
Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen; Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren	Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten	Kommunikations- und Kooperationsprozesse im Sinne einer aktiven Teilhabe an der Gesellschaft gestalten und reflektieren; ethische Grundsätze sowie kulturell-gesellschaftliche Normen beachten	Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden	Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen	Probleme formalisiert beschreiben, Problemlösestrategien entwickeln und dazu eine strukturierte, algorithmische Sequenz planen; diese auch durch Programmieren umsetzen und die gefundene Lösungsstrategie beurteilen
1.4 Datenschutz und Informationssicherheit	**2.4 Informationskritik**	**3.4 Cybergewalt und -kriminalität**	**4.4 Rechtliche Grundlagen**	**5.4 Selbstregulierte Mediennutzung**	**6.4 Bedeutung von Algorithmen**
Verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten umgehen; Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten	Unangemessene und gefährdende Medieninhalte erkennen und hinsichtlich rechtlicher Grundlagen sowie gesellschaftlicher Normen und Werte einschätzen; Jugend- und Verbraucherschutz kennen und Hilfs- und Unterstützungsstrukturen nutzen	Persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und -kriminalität erkennen sowie Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten kennen und nutzen	Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- (u.a. des Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u.a. Lizenzen) überprüfen, bewerten und beachten	Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen	Einflüsse von Algorithmen und Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt beschreiben und reflektieren

Herausgeber: Medienberatung NRW
Dieses Dokument steht unter CC BY ND 4.0 Lizenz.