**Medienkonzept der**



Schuljahr 2019/20

Theodor-Heuss-Schule Kerpen

Broichmühlenstr. 41-49

50171 Kerpen

Tel.: 02237 / 92 34 40

Fax: 02237 / 92 34 421

E-Mail: schulleitung@kgs-theodor-heuss-schule.de

**Inhaltsverzeichnis**

1. **Vorbemerkungen ……………………………………………………………..………………………………………………….…3**
2. **(Rechtliche) Vorgaben ……………………………………………………………………………………………………………..3**
3. **Unterrichtsangebote …..…………………………………………..………………………………………………………………4**
4. **Medienausstattung …..…………………………………………………………………………………………………………….7**

**4.1. Aktuelle Ausstattung ……………………………………………………………………………………………..7**

**4.2. Entwicklungsplan …..……………………………………………………………………………………………..7**

1. **Fortbildungsbedarf ………………………………………………….………………………………………………………………8**
2. **Abschließende Bemerkungen ………………………………………………………………………………………………….8**

**1. Vorbemerkungen**

Der Umgang mit digitalen Medien, z.B. Handys, Computer, Spielkonsolen, Internet oder Tablets, werden von Kindern oft täglich (mehrmals) genutzt und sind aus ihrer Lebenswelt kaum mehr wegzudenken. Folglich wird die Vermittlung von Medienkompetenz immer wichtiger, das heißt, dass Kinder Schlüsselqualifikationen für einen kompetenten und verantwortungsvollen Umgang mit digitalen Medien erlernen, sie digitale Medien für sich als Informationsquelle nutzbar machen und hinsichtlich ihres individuellen Lernstands effektiv einsetzen können. Hierfür wurde ein standortspezifisches Medienkonzept für unsere Schule entwickelt.

**2. (Rechtliche) Vorgaben**

Im Schulgesetz NRW (Stand: 03.12.2019) heißt es im § 2 Absatz 6, dass Schülerinnen und Schüler lernen sollen, mit Medien verantwortungsbewusst und sicher umzugehen. Im nordrheinwestfälischen „Leitbild 2020 für Bildung in Zeiten der Digitalisierung – Lernen im Digitalen Wandel“ (Stand: 03.12.2019) wird statt des Ansatzes eines Pflichtfaches Informatik der Grundsatz verfolgt, digitale Kompetenzen nicht von den jeweiligen Fachkompetenzen zu trennen, sondern sie als integralen Bestandteil zu begreifen und zu fördern, um eine bestmögliche Kontextualisierung zu ermöglichen. Hierfür sind in den Kernlehrplänen für Grundschulen des Landes NRW (Stand: 03.12.2019) die Einbeziehung digitaler Medien und Werkzeuge in nahezu allen Fächern vorgesehen. Beispielsweise ist für die Schuleingangsphase im Deutschunterricht vorgesehen, dass die Schülerinnen und Schüler den PC als Schreibwerkzeug kennenlernen und in elektronischen Medien unter Anleitung Informationen suchen. Im Kunstunterricht sollen bereits in der Schuleingangsphase einfache Layouts für Textgestaltungen und kombinierte Text-Bildgestaltungen im Schreibprogramm des Computers kennengelernt und genutzt werden. In den Lehrplänen für das 3. und 4. Schuljahr werden die Medienkompetenzen vertieft und erweitert. Zum Beispiel soll im Fach Deutsch der PC zur Gestaltung und Überarbeitung von Texten, zur Gestaltung eigener Medienbeiträge sowie zur Recherche genutzt werden. Auch im Sachunterricht sollen die Kinder mit Hilfe des Computers recherchieren und die gesammelten Informationen für eine Präsentation nutzen. Im Kunstunterricht soll weiterhin mit technisch-visuellen Medien gestaltet werden. Neben den Lehrplänen der einzelnen Fächer bildet der Medienkompetenzrahmen NRW (Stand: 03.12.2019) die Grundlage für die Medienbildung an allen Schulen in NRW. Dieser gibt vor, über welche Kompetenzen Kinder und Jugendliche verfügen sollen. Für Grundschulen wurden die zu erwerbenden Kompetenzen in Form des Medienpasses NRW (Stand: 03.12.2019) konkretisiert, der für alle nordrheinwestfälischen Grundschulen verpflichtend ist.

**3. Unterrichtsangebote**

Die Grundlage der Medienerziehung an unserer Schule bildet der Medienpass NRW. Die Unterrichtsangebote unseres Medienkonzeptes bilden ein Mindestmaß an Einsatz digitaler Medien, welches sicherstellt, dass die Kompetenzen des Medienpasses erworben werden können. Zwischen dem Medienpass und den Lehrplänen der einzelnen Fächer bestehen zwar zahlreiche Synergien, in den Lehrplänen der Fächer gibt es aber auch Unterrichtsangebote für den Einsatz digitaler Medien, die über die hier genannten hinausgehen.

Der Medienpass NRW unterteilt die zu erwerbenden Kompetenzen in sechs übergeordnete Bereiche: Bedienen und Anwenden, Informieren und Recherchieren, Kommunizieren und Kooperieren, Produzieren und Präsentieren, Analysieren und Reflektieren sowie Problemlösen und Modellieren. In der folgenden Tabelle sind die Kompetenzen aufgeführt, welche an unserer Schule am Ende der Schuleingangsphase bzw. am Ende der Grundschulzeit erreicht werden sollen. Haben die Kinder alle Lernmodule absolviert, bekommen Sie den Medienpass NRW ausgehändigt.

|  |
| --- |
| **1. Bedienen und Anwenden** |
| **Kompetenzbereich** | **Kompetenzerwartungen**Die Schülerinnen und Schüler… | **1/2** | **3/4** |
| 1.1Medienausstattung (Hardware) | … verwenden PC und Tablet sicher und verantwortungsvoll. | X | X |
| 1.2Digitale Werkzeuge | … können folgende Apps/Programme bedienen:* Lernwerkstatt
* Antolin
* Microsoft Word
* Microsoft Paint
 | XXX | XXXX |
| 1.3Datenorganisation | … können Word- und Paint-Dateien sicher speichern und wiederfinden. |  | X |
| 1.4Datenschutz und Informationssicherheit | … gehen mit ihren Daten verantwortungsvoll um. |  | X |
| **2. Informieren und Recherchieren** |
| **Kompetenzbereich** | **Kompetenzerwartungen**Die Schülerinnen und Schüler… | **1/2** | **3/4** |
| 2.1Informationsrecherche | … kennen und nutzen die Kindersuchmaschinen blinde-kuh.de und/oder fragfinn.de. | X | X |
| 2.2Informationsauswertung | … können aus vielen Suchergebnissen die passenden auswählen. |  | X |
| 2.3Informationsbewertung | … können zwischen Werbung und Information unterscheiden. |  | X |
| 2.4Informationskritik | … kennen die Gefahren des Internets und wissen, dass sie sich Hilfe bei ihren Eltern oder Lehrkräften holen sollen, wenn ihnen etwas im Internet Angst macht. |  | X |
| **3. Kommunizieren und Kooperieren** |
| **Kompetenzbereich** | **Kompetenzerwartungen**Die Schülerinnen und Schüler… | **1/2** | **3/4** |
| 3.1Kommunikations- und Kooperationsprozesse | … kennen soziale Netzwerke und Nachrichtendienste, wie Facebook und WhatsApp, als Möglichkeit, sich mit anderen auszutauschen. |  | X |
| 3.2Kommunikations- und Kooperationsregeln | … wissen, wie sie sich in sozialen Netzwerken und Nachrichtendiensten, z.B. Facebook und WhatsApp, verantwortungsvoll und respektvoll verhalten sollen. |  | X |
| 3.3Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft | … kennen „Mein KiKa“ als geeignete Seite, auf der sie als Kind ihre Meinung äußern können. |  | X |
| 3.4Cybergewalt und-kriminalität | … kennen die Gefahren des Internets und wissen, wie sie sich bei Gewalt, Beleidigungen und Drohungen im Internet verhalten sollen. |  | X |
| **4. Produzieren und Präsentieren** |
| **Kompetenzbereich** | **Kompetenzerwartungen**Die Schülerinnen und Schüler… | **1/2** | **3/4** |
| 4.1Medienproduktion und Präsentation | … schreiben und gestalten Texte mit Microsoft Word.… gestalten Bilder mit Microsoft Paint | X | XX |
| 4.2Gestaltungsmittel | … wissen, wie sie bei Microsoft Word mit Bildern und Schriftarten bestimmte Wirkungen erzielen können. |  | X |
| 4.3Quellendokumentation | … geben Quellen an. |  | X |
| 4.4Rechtliche Grundlagen | … kennen das Persönlichkeits- und Urheberrecht und wissen, dass sie nicht ohne Erlaubnis Bilder, Informationen oder Werke von anderen veröffentlichen dürfen. |  | X |
| **5. Analysieren und Reflektieren** |
| **Kompetenzbereich** | **Kompetenzerwartungen**Die Schülerinnen und Schüler… | **1/2** | **3/4** |
| 5.1Medienanalyse | … kennen und nutzen verschiedene Medien (Bücher, PC, Tablet…). | X | X |
| 5.2Medienbildung | … wissen, was Werbung ist, wie Werbung sie beeinflusst und wie sie Werbung im Internet erkennen können. |  | X |
| 5.3Identitätsbildung | … wissen, wie Online-Spiele auf sie wirken können. |  | X |
| 5.4Selbstregulierte Mediennutzung | … kennen die Möglichkeit, sich mit dem Wecker ein Zeitlimit zu setzen, um Häufigkeit und Dauer digitaler Mediennutzung zu kontrollieren. |  | X |
| **6. Problemlösen und Modellieren** |
| **Kompetenzbereich** | **Kompetenzerwartungen**Die Schülerinnen und Schüler… | **1/2** | **3/4** |
| 6.1Prinzipien der digitalen Welt | … wissen, dass beim Calliope mini ein Algorithmus der Befehl ist, der den Calliope mini funktionieren lässt. |  | X |
| 6.2Algorithmen erkennen | … kennen den Alltagsalgorithmus zum Zähneputzen. |  | X |
| 6.3Modellieren und Programmieren | … programmieren den Calliope mini. |  | X |
| 6.4Bedeutung von Algorithmen | … kennen Beispiele dafür, wie digitale Geräte und Computer ihr Leben beeinflussen:* soziale Netzwerke
* Online-Spiele
* Online-Werbung
* nützliche Programme und Apps, um den Computer als Informationsquelle und hinsichtlich des individuellen Lernstands effektiv einzusetzen (Lernwerkstatt, Antolin, Suchmaschinen)
 | X | X |

**4. Medienausstattung**

**4.1. Aktuelle Ausstattung**

Unsere Schule verfügt über einen Computerraum mit 12 Computerarbeitsplätzen, einem Lehrer-PC sowie einem Drucker, der von allen Computern benutzt werden kann. In jedem Klassenraum befindet sich ein weiterer Computerarbeitsplatz. Alle Computer sind über ein Schülerlaufwerk miteinander vernetzt und verfügen über Internet, allerdings kein W-LAN. Unsere Schule verfügt über einen mobilen Beamer, der in jeden Klassenraum gefahren werden kann.

Im Lehrerzimmer befinden sich zwei Laptops, ein Drucker sowie Internet über W-LAN, sodass die Lehrkräfte Unterricht vorbereiten oder Zeugnisse schreiben können.

An unseren Computern sind die Programme Microsoft Office sowie die Lernwerkstatt vorhanden und wir verfügen über eine Lizenz für Antolin. Alle Computer werden durch die Stadt Kerpen, dem Träger der Schule, gewartet und betreut.

**4.2. Entwicklungsplan**

Um an unserer Schule Medienkompetenz erfolgreich fördern zu können, ist eine entsprechende Ausstattung mit Multimediageräten, mit IT-Infrastruktur sowie Cloudlösung zur Vernetzung, mit schnellem Internet über W-LAN, mit digitalen Unterrichtsmedien zur Präsentation und mit entsprechender Software notwendig. Die Wartung der IT-Ausstattung muss auch in Zukunft durch die Stadt Kerpen gewährleistet sein.

Die bisherige Ausstattung reicht nicht aus, um die unterrichtlichen Ziele erreichen zu können. Die Stadt Kerpen plant, entsprechend unserem bei ihr gemeldeten Ausstattungsbedarf, folgende Ausstattung in naher Zukunft bereitzustellen:

* eine ausreichende Anzahl an Tablets oder Laptops inklusive notwendiger Software, sodass sie in allen Klassen permanent verfügbar sind und kontinuierlich und individualisiert eingesetzt werden können.
* Multimedia-Präsentationsstationen in allen Klassenräumen (interaktive Tafel/ Beamer/ Dokumentenkamera), sodass digitale sowie analoge Schülerprodukte und Unterrichtsinhalte ohne zeitaufwendigen Auf- und Abbau präsentiert werden können.
* Schnelles Internet über W-LAN im gesamten Schulgebäude, sodass eine Vielzahl von Schülerinnen und Schülern sowie Lehrkräften gleichzeitig mit dem Internet arbeiten können.

**5. Fortbildungsbedarf**

Um den Zielen der Medienerziehung gerecht werden zu können, müssen auch die Lehrkräfte sich intensiv mit dem Thema Neue Medien vertraut machen. Zwar verfügen alle Kolleginnen und Kollegen über Grundlagenkenntnisse, beispielsweise in Office-Anwendungen wie Word, und finden sich problemlos im Internet zurecht, um jedoch einen adäquaten unterrichtlichen Einsatz digitaler Medien zu gewährleisten, müssen Methoden- und Medienkompetenz der Lehrpersonen immer wieder durch Fortbildungsmaßnahmen auf den neuesten Stand gebracht werden. Unser Kollegium ist am Erwerb neuer Kenntnisse und dem Ausbau des bisherigen Wissens über Neue Medien sehr interessiert, beispielsweise zu folgenden Themen:

* Umgang mit interaktiven Tafeln in allen Fächern
* Umgang mit Tablets in allen Fächern
* Kennenlernen und Anwenden von didaktisch und fachlich sinnvollen Apps/Programmen für den Unterricht in allen Fächern sowie für die Freiarbeit
* Einsatz des Calliope mini im Unterricht

**6. Abschließende Bemerkungen**

Unser Medienkonzept wird stetig überarbeitet und angepasst. Dazu werden die erworbenen Kompetenzen immer wieder evaluiert und überprüft. Um den Kindern unserer Schule einen kritisch-reflektierten Umgang mit Medien sowie grundlegende Medienkompetenzen zu vermitteln, ist es allerdings notwendig, über eine zeitgemäße Ausstattung mit digitalen Geräten und entsprechender Software zu verfügen. Der Stadt Kerpen, dem Träger der Schule, obliegt die Aufgabe, für die notwendige Ausstattung inklusive Wartung und Instandhaltung zu sorgen.