



## Medienkonzept zum Einsatz der neuen Medien, Notebook, Tablet und Internet



**St. Michaelschule Geldern**  
**Medienkonzept zum Einsatz der neuen Medien, Computer und Internet**

Wir halten Unterrichtskonzepte für wichtig, die sowohl die gesellschaftlichen Entwicklungen als auch die neuen Erkenntnisse des Lernens einbeziehen. Offene Unterrichtsformen, selbstständiges Lernen, Umgang mit neuen Medien, soziales Miteinander, friedliche Konfliktbewältigung, verantwortlicher Umgang mit der Natur und ihren Lebewesen und auch mit technischen Gegenständen sind tragende Elemente unseres Unterrichts. Wir fördern die Leistungsentwicklung durch individuelles und differenziertes Lernen.

Unsere Gesellschaft entwickelt sich mit großer Geschwindigkeit zur Informationsgesellschaft. Dies steht in engem Zusammenhang mit den neuen Medien Computer und Internet. Die Kinder, die wir unterrichten, und ihre Familien sind Teil dieser Gesellschaft und Entwicklung. In zunehmendem Maße nutzen sie zuhause solche Medien, verändern ihre Gewohnheiten und Ansichten. Zukünftige Anforderungen an sie sind von den Medien geprägt, neue oder veränderte Berufsbilder sind entstanden. Wollen wir von der Lebenswirklichkeit unserer Schüler und Schülerinnen ausgehen und sie dort abholen, wo sie stehen, gilt es, das zu berücksichtigen. Kindern, die noch keinen Computer-Zugang in ihrem privaten Umfeld haben, soll größtmögliche Chancengleichheit gewährt werden, indem wir ihnen die Nutzung in der Schule ermöglichen. Daher integrieren wir die neuen Medien als eine weitere Kulturtechnik zum Lesen, Schreiben und Rechnen in den täglichen Unterricht. Wir nutzen ihre Möglichkeiten auf breiter Basis, beachten ihre Grenzen und machen ihre Gefahren bewusst.

Als nötige Grundlagen für diese Arbeit sehen wir an:

- ein medienkompetentes Kollegium
- ein inhaltliches Konzept als Teil des Schulprogramms
- eine geeignete Ausstattung

Daher gliedert sich unser Konzept in diese drei Hauptbereiche.

# Inhaltsverzeichnis

<b>I. Voraussetzungen / Kenntnisstand im Kollegium</b> .....	4
<b>II. Inhaltliche Ziele</b> .....	5
<b>1. Nutzungskompetenz:</b> .....	5
a ) Einüben von Grundlagen der Handhabung.....	6
b) Vermitteln basaler Fertigkeiten .....	6
c) Nutzung im täglichen Unterricht .....	6
<b>2. Kritische Kompetenz:</b> .....	8
a) Einsichten durch Kompetenz.....	8
b) Einsichten durch Gespräche .....	8
c) Bewegungsübungen gegen Bewegungsmangel .....	9
d) Grenzen des sinnvollen Einsatzes von Computer und Internet.....	9
<b>3. Soziale Kompetenz:</b> .....	9
a) Gemeinsames Arbeiten .....	9
b) Gegenseitige Hilfe durch .....	9
<b>4. Beachten weiterer inhaltlicher Aspekte</b> .....	10
a) Geschlechter-Aspekt: .....	10
b) Eltern-Akzeptanz: .....	10
c) Veränderung der Lehrerrolle:.....	10
d) Veränderte Aufgaben der Lehrkräfte: .....	10
e) Softwaretauglichkeit: .....	10
f) Sicherheit/Gesundheit: .....	10
<b>III. Ausstattung</b> .....	11
<b>1. Hardware-Ausstattung</b> .....	11
<b>2. Software-Ausstattung</b> .....	11
<b>Anlage 1: Bestandsaufnahme und Bedarfsermittlung</b> .....	12
<b>Anlage 2: Einbettung und Konkretisierung im Kompetenzrahmen Medienpass NRW</b> .....	14

## I. Voraussetzungen / Kenntnisstand im Kollegium

Alle Kolleginnen setzen das Notebook und die Tablets in ihren Klassen ein: als Schreibwerkzeug, für Lernsoftware, zur Internetrecherche und Diagnostik.

Die „Schülerzeitung online“ auf der Schulhomepage [www.st-michaelschule-geldern.de](http://www.st-michaelschule-geldern.de) hat eine Funktion als elektronisches Schulprogramm, zur aktuellen Information, zum Austausch und zur Unterstützung der schulischen Arbeit.

### Kenntnisstand im Kollegium:

#### Internet:

- Alle Kolleginnen nutzen das Internet sowohl zu privaten Zwecken wie auch zu schulischen Angeboten (Internetrecherche, Bildungsportal, Lehrer-Online...).
- Das Internet wird über Email intensiv zur schulischen Kommunikation genutzt: über den Kollegiums-Emailverteiler und den Messenger „schul.cloud“ werden regelmäßig interessante Links, Angebote im Netz, Entwicklungen, Erfahrungen oder Vorgaben verbreitet.
- Email wird auch untereinander oder zum Austausch mit Eltern genutzt.
- Die passwortgeschützte Dokumentenablage in Edudocs dient der Ablage von Dateien, die allen zur Verfügung stehen sollen. Die Kolleginnen können sowohl Dateien herunter- als auch selbst hochladen.
- Über den Worksheet Crafter haben die Kolleginnen die Möglichkeit, selbst Arbeitsblätter – auch zur individuellen Förderung der Kinder - zu gestalten.

#### Windows- / Office-Kompetenz:

- Alle Lehrerinnen haben grundlegende Windows-Kenntnisse und nutzen Textverarbeitungsprogramme. Viele haben auch darüber hinausgehende Kenntnisse in anderen Programmen wie beispielsweise zur Fotobearbeitung und Präsentation.
- Lernsoftware:
- „Lernwerkstatt 9“, „ANTON“, „Antolin“ wird auch im Unterricht eingesetzt.
- Zeugnisse:
- Alle Kolleg/innen erstellen ihre Zeugnisse über das Zeugnisprogramm „Zeugnisse GS“, das als „Add-In“ über Word installiert wird. Die Zeugnisdateien werden von der Medienbeauftragten in Abstimmung mit der Schulleitung aktualisiert und den Kolleginnen zur Verfügung gestellt.

#### Kollegiumsinterner Austausch:

- gegenseitige Hilfe und Weitergabe von Kenntnissen zum Lösen von aufgetretenen Problemen mit den neuen Medien sind Bestandteil der gemeinsamen Arbeit. Insbesondere die Medienbeauftragte unterstützt hier inhaltlich und technisch.
- In Konferenzen wird über Eignung und Anschaffung neuer Lernsoftware und ihre Einsatzmöglichkeiten im Unterricht beraten.

- Über den Einsatz von Internetangeboten und Apps, wie z.B. Leseförderung durch „Antolin“, „Grundschuldiagnose online“, „Zahlenzorro“, „ANTON“, „Schlaukopf“, „Sofatutor“, „Padlet“, „Edkimo“ usw. wird hier ebenfalls beraten.
- Die Ergebnisse durchgeführter IT-Projekte wurden/werden auf diesem Wege im Kollegium dargestellt und evaluiert.

#### Darstellung / Kommunikation nach außen:

- Elternkommunikation:  
Die Lehrerinnen treten nicht nur telefonisch, sondern auch per E-Mail und über die Informationsplattform ISY mit den Eltern in Kontakt
- Auf der umfangreichen Schulhomepage wird die Schule nach außen dargestellt.
- Die Kollegen verfolgen und unterstützen die Schulhomepagearbeit und liefern eigene Beiträge.
- Hierdurch ergeben sich viele Austauschmöglichkeiten nach außen.

#### Wartung und Systemadministration Netzwerk:

- Sehr einfache Wartungsaufgaben bei Hardware, Software oder Netzwerk, die wenig Aufwand bedeuten, können als First-Level-Support schulintern vorgenommen werden.
- Darüber hinaus wurden das Netzwerk und unsere PC-Ausrüstung bisher von der Medienbeauftragten gemeinsam mit technisch versierten Elternteilen ehrenamtlich gewartet. Hier soll künftig das KRZN tätig werden, da diese Aufgabe zu schwierig und zeitintensiv ist und entsprechend kenntnisreiche Eltern nicht ständig in Anspruch genommen werden können, bzw. inzwischen keine Kinder mehr an der Schule haben.

#### Fortbildungswünsche des Kollegiums:

Fortbildungswünsche können in nachmittäglichen Einzelfortbildungen oder im Rahmen von Konferenzen oder schulinternen Ganztagsfortbildungen umgesetzt werden.

## **II. Inhaltliche Ziele (siehe auch Anlage 2 Kompetenzrahmen)**

Entwicklung einer tragfähigen Medienkompetenz mit Schwerpunkten in den Bereichen

- Nutzungskompetenz
- Kritische Kompetenz
- Soziale Kompetenz

unter der Beachtung weiterer inhaltlicher Aspekte

### **1. Nutzungskompetenz:**

Im Rahmen von offenem Unterricht und selbstständigem Lernen sollen Notebook und iPad vom 1. bis 4. Schuljahr in die Mediennutzung integriert und die Möglichkeiten auf breiter Ebene angewendet werden. Zudem soll das Internet als Informationsquelle und in Verbindung mit der schuleigenen Homepage und den klasseneigenen Padlets zur Kommunikation mit anderen Klassen und Schulen oder zum Darstellen eigener Arbeitsergebnisse konsequent genutzt werden. Für die Anschaffung von iPads haben wir uns entschieden, da es uns wichtig

ist, dass die Schülergeräte nicht an feste Orte in der Klasse oder im Schulgebäude gebunden sind. Das Lernen mit digitalen Endgeräten findet für uns nicht mehr in Computerräumen statt oder in Medienecken. Die Geräte sollen leicht und handlich und einfach zu transportieren sein für die Lehrkräfte und für die Kinder. Das geht nur mit einem Tablet. So können die Geräte je nach Unterrichtsetting von einzelnen Schülern genutzt werden, in Gruppen, an verschiedenen Tischen, auf dem Flur, in der Sporthalle oder auch draußen auf dem Schulgelände, etwa um Fotos zu machen.

#### a ) Einüben von Grundlagen der Handhabung

- Kennen lernen der wichtigsten Tasten bzw. Funktionen
- Handhabung der Maus
- korrektes Herauf- und Herunterfahren der Rechner
- Starten und Schließen von Programmen und Apps
- Minimieren und Verkleinern/Vergrößern von Fenstern
- Öffnen und Speichern von Dateien in Schüler- und Klassenordnern auf dem Server
- Starten des Browsers und Eingeben einer URL, Vor- und Zurück-Funktion
- Handhabung des Druckers (s. auch 2. Soziale Kompetenz – Helfer und Experten)

#### b) Vermitteln basaler Fertigkeiten

- in Windows-Funktionen (Schullizenz)
- im Schreibprogramm (MS Word / Open sowie Libre Office)
- in der Bilderstellung (MS Paint / Open sowie Libre Office)
- in Präsentationsprogrammen (MS PowerPoint / Open sowie Libre Office)

#### c) Nutzung im täglichen Unterricht

##### Sprachlicher / sachunterrichtlicher Bereich

Schreiben in MS Word (bzw. Open oder Libre Office -Text Document) - Formatieren der erstellten Texte, Einsatz von Deutsch-Lernsoftware

- „Lernwerkstatt 9“ in allen Klassen
- weitere Programme in einzelnen Klassen
- „Antolin“ - Online-Leseförderung

Nutzen von freien Internetangeboten:

Einsatz vorhandener elektronischer Lexika als Ergänzung zu Print-Lexika oder Online-Lexika wie Wikipedia

Einsatz von Sachthemen-CD-Roms mit so genannten Lernumgebungen zum freien Surfen, z. B. „Löwenzahn“ 1-6, In Deutschland, In der Wüste, Im Regenwald...

Einsatz von speziellen Sachthemen-CD-Roms in bestimmten unterrichtlichen Zusammenhängen z.B. in Werkstätten zum Thema „Wald“, „Steinzeit“, „Indianer“, „Mein Körper“, ...

##### Mathematischer Bereich

Einsatz von Mathematik-Lernsoftware

- Zahlenzorro
- Flex und Flo

- „Lernwerkstatt 9“ von Mühlacker in allen Klassen
- Einsatz weiterer Lernsoftware unter dem Aspekt, mathematisches Denken in Gesamtzusammenhängen zu fördern

Angebote im Internet nutzen:

- Monatsaufgaben im Mathetreff der Bezirksregierung unter <http://www.mathe-treff.de>

### Künstlerischer / gestaltender Bereich

- Nutzung der Kamera am iPad für Fotos und Videosequenzen
- Malprogramm MS-Paint aus dem Windows-Zubehör
- Verändern digitaler Fotos oder selbstgemalter eingescannter Bilder als Prozess kreativen Gestaltens
- Erfahren von Manipulationsmöglichkeiten scheinbar objektiver Darstellungen in Bild und Film
- Einsatz des Internets:
  - Werke berühmter Künstler zum Bereich Bildbetrachtung im Internet anschauen und Informationen über ihr Leben und Wirken erhalten

### Musischer Bereich

Das Machbare moderner Musik erfahren

- „DanceMachine“: Musikstücke selbst erstellen und dadurch Einsichten in die Gestaltung moderner Musik gewinnen
- „Auditorix - Welt des Hörens“ - Hörspielwerkstatt und Schule des Hörens
- Software zum Karaoke-Singen einsetzen
- im Audiorekorder eigenen Gesang / eigene Musik aufnehmen und anhören

Einsatz des Internets

- Finden und Herunterladen von Musikstücken aus dem Internet
- Angebote im Internet nutzen wie z.B. eine Mozartwerkstatt im Wiener Schulweb

### Fächerübergreifende Aspekte von Lernsoftware

Viele Lernsoftware-Programme sind fächerübergreifend aufgebaut. Dies entspricht den von uns bevorzugten offenen Unterrichtsformen, in denen meist auch mehrere Fachbereiche zu einem Thema eingebunden sind.

Außerdem wird Software zur Diagnose eingesetzt

- elektronische Auswertung der Diagnosediktate zur Rechtschreibwerkstatt
- „Grundschuldiagnose online“

### Fächerübergreifende Aspekte der Internetnutzung

Informationen finden, auswählen und bewerten

- zur Internetrecherche Kinder- oder professionelle Suchmaschinen nutzen, besonders die Blinde Kuh ([www.blindekuh.de](http://www.blindekuh.de)) und die werbefreie Volltextsuchmaschine Google ([www.google.de](http://www.google.de))
- Internetadressen, die zu den Unterrichtsinhalten passen, direkt vorgeben, z.B. Adressen bekannter Zoos als Vorbereitung eines Zoobesuchs oder zur Informationssuche im Bereich „Tiere“

- Erfahrungsaustausch/Gespräche über die dabei gesammelten Erfahrungen
- Bewertung der Qualität dieser Informationen
- Kommunizieren mit anderen Kindern/Klassen/Schulen/Ländern
- Emails als ein schnelles Medium zur Kommunikation und zum Versenden von Dateien nutzen (Einrichten von Email-Adressen für die Klassen/für die einzelnen SchülerInnen)
- Präsentieren/Publizieren von Unterrichtsergebnissen oder klassen-/fächer-/schulübergreifenden Projekten
- auf der Schulhomepage

### Freies Surfen im Internet

- vorrangig für Kinder auf der Schulhomepage
  - Regeln für freies Surfen erarbeiten
- Grenzen und Gefahren des Internets kennen lernen (siehe 2. Kritische Kompetenz)

## 2. Kritische Kompetenz:

Es soll Wert auf die Entwicklung eines kritischen, überdachten Umgangs mit den neuen Medien gelegt werden, sowohl was die Inhalte als auch die Nutzungsgewohnheiten betrifft.

### a) Einsichten durch Kompetenz

Je kompetenter Kinder werden, desto besser begreifen sie, dass auch aus dem Computer nichts herauskommt, das nicht vorher jemand eingegeben hat! Das Internet birgt neben vielen Vorteilen und Möglichkeiten auch Gefahren für Kinder, Jugendliche und Erwachsene. Regeln im Umgang damit und kritische Distanz gegenüber den Inhalten sollen antrainiert werden. Kinder müssen unbedingt lernen, dass nicht alles stimmt, was dort verbreitet wird, dass nicht alle „Autoren“ lautere Absichten haben, dass es niemanden gibt, der eine inhaltliche Kontrolle ausübt. Die meisten Eltern fühlen sich überfordert mit dieser Erziehungsaufgabe, oftmals aus eigener Unkenntnis. Hier hat unsere Schule eine wichtige Verantwortung.

Ein Ansatz ist, die Kinder beim Darstellen eigener Ergebnisse ins Netz das „Machbare des Internets“ erfahren zu lassen. Es wird klar: Jeder kann eingeben, was er will, egal ob falsch oder richtig, gut oder schlecht. Jeder kann alles von überall her abrufen, muss sich aber ein eigenes Urteil bilden, ob die gefundenen Informationen sinnvoll und zutreffend sind.

Bei der selbsttätigen Verfälschung von Ton-, Bild oder Textdateien können Kinder erfahren, wie leicht scheinbar objektive Bildschirmdarstellungen verändert werden können.

Im 4. Schuljahr soll von allen Kindern der „Computer-Führerschein“ abgelegt werden.

### b) Einsichten durch Gespräche

Computer und Internet werden Gegenstand gemeinsamer Gespräche, z.B. im Montagskreis, im Anschluss an intensive Arbeitsphasen, im Anschluss an durchgeführte Projekte, im Anschluss an aufgetretene Schwierigkeiten oder besondere Erfolgserlebnisse. Solche Gespräche werden in die Medienarbeit integriert.

### c) Bewegungsübungen gegen Bewegungsmangel

Trotz vorrangig offener Unterrichtsformen gibt es immer wieder Phasen, in denen Kinder vor dem Computer lange still sitzen. Zu Hause kommt das noch viel häufiger vor als in der Schule. Die nachteiligen Auswirkungen eines solchen Bewegungsmangels sollen intensiv thematisiert werden und so im Laufe der Zeit ein Problembewusstsein geweckt werden. Kinder dürfen, ja sollen, verschiedene zuvor abgesprochene Bewegungsübungen einfordern, wenn sie längere Zeit still auf ihren Stühlen gesessen haben. Dafür stehen kleine Spiele und Bewegungsübungen auf einem Plakat oder einer Bewegungskartei zur Verfügung.

### d) Grenzen des sinnvollen Einsatzes von Computer und Internet

Um wirklich eine kritische Kompetenz zu erlangen, ist es sehr wichtig, dass Lehrkraft wie Kinder die Grenzen eines sinnvollen Computereinsatzes kennen und akzeptieren.

Keinesfalls sollten:

- originäre Erfahrungen durch Darstellungen am Rechner ersetzt werden
- das Lernen/Spielen mit allen Sinnen vernachlässigt werden
- andere sinnvolle Medien durch den Computer ersetzt werden

Auch dies wird mit den Kindern in gemeinsamen Gesprächen thematisiert.

## 3. Soziale Kompetenz:

Gemeinsames Lernen und gegenseitiges Helfen am Computer stellen einen wichtigen Schwerpunkt dar.

### a) Gemeinsames Arbeiten

Es wird besonderer Wert auf Partner- oder Gruppenarbeit gelegt. Dieser Aspekt wird bei der Unterrichtsplanung bewusst bedacht, so dass Einzelaufgaben am Computer eher selten vorkommen. Aufgaben werden im Team bearbeitet, also zu zweit, vielleicht aber auch zu dritt oder viert. Bei gemeinsamen Recherche-Aufgaben wird ein besonders starkes Wir-Gefühl erzeugt. Die SchülerInnen erfahren die Notwendigkeit des „Arbeitens mit vereinten Kräften“ bei gleichzeitigem Verteilen einzelner Aufgabenbereiche, um ein bestimmtes Ziel erreichen zu können.

### b) Gegenseitige Hilfe durch

#### - Paten / Patinnen:

In den Klassen 1/2 helfen Kinder der 2. Schuljahre den neuen Erstklässlern bei der grundlegenden Handhabung des Computers, bei der Einarbeitung in Lernprogramme und eventuell bei kleinen Projekten.

#### - Helfer / Helferinnen:

Bestimmte Hardware-Komponenten wie der Drucker, der Scanner oder die Digitalkamera werden nicht von jedem Kind ständig genutzt. Einzelne Kinder können hier besonders „ausgebildet“ werden. Kinder, die sich gut damit auskennen, sind dann die Helfer/innen an diesen Geräten und können diejenigen, die Schwierigkeiten haben, unterstützen. Die Lehrkraft wird dadurch in erheblicher Weise entlastet.

#### - Experten / Expertinnen:

Die Einführung neuer Programme und Aufgaben kann über Programm-Expert/innen aus der Klasse erfolgen. Diese werden in kleinen Gruppen von der Lehrkraft eingewiesen und geben ihr Wissen im Schnellballprinzip an Kinder weiter, die das Programm noch nicht kennen. Nach einiger Zeit können alle damit umgehen.

#### **4. Beachten weiterer inhaltlicher Aspekte**

##### **a) Geschlechter-Aspekt:**

Der Computergebrauch in den ersten Grundschulklassen wirkt der Dominanz von Jungen/Männern in IT-Bereichen entgegen, da Mädchen frühzeitig eingebunden werden, noch unvoreingenommen sind und gleichberechtigt die Chance erhalten aktiv und intuitiv an diese Medien heranzugehen und Selbstbewusstsein zu erwerben.

##### **b) Eltern-Akzeptanz:**

Eine gute Zusammenarbeit mit den Eltern ist wichtige Grundlage des Schullebens. Daher werden sie durch Gespräche, Informationen und Teilnahme in die Arbeit einbezogen.

##### **c) Veränderung der Lehrerrolle:**

Mit der Öffnung von Unterricht hin zum schülerzentrierten Unterricht in offenen Unterrichtsformen und selbstbestimmtem Lernen hat sich bereits unser Selbstverständnis geändert. Die Lehrperson gibt einen Teil der Verantwortung für das Lernen in die Eigenverantwortung der SchülerInnen. Dies ist auch wichtiger Bestandteil bei der Arbeit mit den neuen Medien. Die vorschulischen Erfahrungen der Kinder werden einbezogen, aufgenommen und als hilfreich akzeptiert. Manchmal sind Kinder auch Experten für die Lehrer/innen.

##### **d) Veränderte Aufgaben der Lehrkräfte:**

Ebenso wie sich die Funktion der Lehrkräfte verändert hat, haben sich auch die Aufgaben und Anforderungen verändert. Neben Lehrwerken und Lehrerhandbüchern liefert das Internet eine wichtige Vorbereitungsquelle. Arbeitsblätter und Unterrichtsmaterialien werden elektronisch erstellt. Die jeweiligen Möglichkeiten der zum Unterrichtsthema passenden Lernsoftware sind einzubeziehen.

##### **e) Softwaretauglichkeit:**

Bei der Auswahl und Beurteilung von Lernsoftware stützen wir uns einerseits auf Empfehlungen offizieller Stellen, andererseits auf die eigenen Erfahrungen und die von KollegInnen. In Konferenzen werden die Erfahrungen ausgetauscht.

##### **f) Sicherheit/Gesundheit:**

Da unsere Kinder im häuslichen und schulischen Bereich immer häufiger vor dem Computer sitzen, muss der sicheren und gesundheitsgerechten Gestaltung der Computerarbeitsplätze

Beachtung geschenkt werden, sowohl bei der Gestaltung in der Schule als auch vom erzieherischen Standpunkt aus.

### III. Ausstattung

#### 1. Hardware-Ausstattung

- je 4 Notebooks pro Klassenraum alle mit Internetanschluss (WLAN) über das Schulnetz, dazu einen alten s/w Netzwerk-Laserdrucker (steht im Musikraum)
- je 4 iPad pro Klassenraum (im WLAN)
- 1 Rechner mit Internetanschluss im Lehrerzimmer mit s/w Laserdrucker
- 12 alte internetfähige Laptops im Laptopwagen (teils defekte Akkus, daher nur mit Stromanschluss nutzbar)
- 8 Dokumentenkameras (1 ELMO, 2 IPEVO, 5 VIS 700) und 8 Beamer in den Klassenräumen
- 1 Deckenbeamer und schwarz-weiß Laserdrucker (im Netzwerk der Schule) im Musik-/Medien- /OGS-Betreuungsraum
- je 1 Rechner und 1 Laser-Drucker im Büro der Schulleiterin und der Sekretärin
- 1 Server im Sekretariat (Elternspende)

#### 2. Software-Ausstattung

- Die Windows-Versionen und Basisprogramme erhielten wir in Verbindung mit den von der Stadt Geldern gelieferten Rechnern und Laptops.
- Die Lernsoftware-Ausstattung der Schule haben wir im Laufe der letzten Jahre angeschafft bzw. es handelt sich um jährlich verlängerbare Lizenzen.
- Schullizenzen liegen vor als Netzwerkversionen (Programme liegen auf dem Server):
  - „Lernwerkstatt 9“ von Medienwerkstatt Mühlacker
- Schul- bzw. Schulträgerlizenzen zur Onlinenutzung:
  - „Antolin“- - Internetprogramm zur Leseförderung
  - „Zahlenzorro“ – Internetprogramm zur Rechenförderung
  - „Grundschuldiagnose online“ – Diagnostik
  - „ANTON“ App (Deutsch, Mathematik, Sachunterricht, Musik)
- und diverse andere Lernsoftware-Programme in den einzelnen Klassen

#### 3. App-Ausstattung

- ANTON
- Zahlenzorro Addition und Subtraktion
- Zahlenzorro Einmaleins
- Zahlenzorro Uhrzeiten
- Flex und Flo Addition und Subtraktion
- Flex und Flo Einmaleins
- Flex und Flo Uhrzeiten
- Lightbot (Programmieren)
- playgrounds (Programmieren mit swift)

- explain everything (Präsentationen erstellen im Sachunterricht)
  - hallo Deutsch für Kinder
  - Spuq (Mathe-Einmaleinstraining)
  - Klötzchen (Geometrie)
  - Garage-Band (Musik)
  - Schlaukopf
- usw.  
Das Angebot wird stetig erweitert und verändert

**Anlage 1: Bestandsaufnahme und Bedarfsermittlung:**

siehe tpEK (technisch pädagogisches Einsatzkonzept)

Anlage zum Medienkonzept der Michaelschule Geldern (Stand: Januar 2018)

<b>1. Bedienen und Anwenden</b>
<b>1.1 Medienausstattung (Hardware)</b>
Medienausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen  <u>Jahrgangsstufe/Fach</u> Ab Klasse 1 – alle Fächer (Schwerpunkt: Präsentationen) - Dokumentenkamera (ELMO) fächerübergreifender Einsatz Ab Klasse 1 – alle Fächer (Schwerpunkt Mathematik und Deutsch) - Laptops und iPads fächerübergreifend bedienen Ab Klasse 1 – DAZ - Ting-Stift und dazugehörige Arbeitsbücher Komm zu Wort! 1+2 Hör-Bilder-Buch sowie Mathematik (Finken-Verlag)
<b>1.2 Digitale Werkzeuge</b>
Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen  <u>Jahrgangsstufe/Fach</u> Ab Klasse 1 – Deutsch, Mathematik, DAZ – ANTON, Lernwerkstatt 9, Antolin, Fotofunktion, Zahlenzorro (ggfls. Zahlenzorro Apps), Lightbot (Programmieren), hallo (DAZ) Ab Klasse 2 - Textverarbeitung, Bildbearbeitung, Grundschuldiagnose online, Tonaufnahme, Videofunktion Ab Klasse 3 - Apps: playground, Sally Ab Klasse 4 - Apps: explain everything
<b>1.3 Datenorganisation</b>
Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen; Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren  <u>Jahrgangsstufe/Fach</u> Ab Klasse 2 – Sachunterricht/Deutsch - Computerführerschein - speichern auf dem Server im individuellen Schülerordner oder in der iCloud (Tablet) Speichern auf externen Medien (USB-Stick)
<b>1.4 Datenschutz und Informationssicherheit</b>
Verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten umgehen, Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten  <u>Jahrgangsstufe/Fach</u> Ab Klasse 3 – Sachunterricht - im Rahmen der Arbeit mit dem Medienpass NRW

<b>2. Informieren und Recherchieren</b>
<b>2.1 Informationsrecherche</b>
Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden  <u>Jahrgangsstufe/Fach</u> Ab Klasse 2 – Sachunterricht - Recherche unter Blinde-Kuh, fragFINN usw. (altersgerechte Treffer wählen)
<b>2.2 Informationsauswertung</b>
Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten  <u>Jahrgangsstufe/Fach</u> Ab Klasse 2 – Deutsch/Sachunterricht/Musik/Religion/Kunst - fächerübergreifende Kompetenz (Informationen in Texten finden)- technische und inhaltliche Auswahl der Informationen
<b>2.3 Informationsbewertung</b>
Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten  <u>Jahrgangsstufe/Fach</u> Ab Klasse 4 – Deutsch/Sachunterricht - Im Zusammenhang mit dem Thema „Werbung“ - Manipulation erkennen - Quellenangabe
<b>2.4 Informationskritik</b>
Unangemessene und gefährdende Medieninhalte erkennen und hinsichtlich rechtlicher Grundlagen sowie gesellschaftlicher Normen und Werte einschätzen; Jugend- und Verbraucherschutz kennen und Hilfs- und Unterstützungsstrukturen nutzen  <u>Jahrgangsstufe/Fach</u> Ab Klasse 4 - Deutsch und Sachunterricht - im Rahmen der Arbeit mit dem Medienpass NRW

<b>3. Kommunizieren und Kooperieren</b>
<b>3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse</b>
Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen  <u>Jahrgangsstufe/Fach</u> Ab Klasse 1, 2. Halbjahr – Deutsch (Postbox von Antolin nutzen) – Mathematik (Wettrechnen über Zahlenzorro)
<b>3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln</b>
Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten  <u>Jahrgangsstufe/Fach</u> Ab Klasse 3 – Sachunterricht - im Rahmen der Arbeit mit dem Medienpass NRW
<b>3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft</b>
Kommunikations- und Kooperationsprozesse im Sinne einer aktiven Teilhabe an der Gesellschaft gestalten und reflektieren; ethische Grundsätze sowie kulturell-gesellschaftliche Normen beachten  <u>Jahrgangsstufe/Fach</u> Ab Klasse 3 - Sachunterricht - im Rahmen der Arbeit mit dem Medienpass NRW
<b>3.4 Cybergewalt und -kriminalität</b>
Persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und -kriminalität erkennen sowie Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten kennen und nutzen  <u>Jahrgangsstufe/Fach</u> Klasse 3/4 –Theaterpädagogischen Werkstatt „Mein Körper gehört mir“

<b>4. Produzieren und Präsentieren</b>
<b>4.1 Medienproduktion und -präsentation</b>
Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen  <u>Jahrgangsstufe/Fach</u> Ab Klasse 2- Sachunterricht (Referate) Deutsch (Gedichte, Märchen, Geschichten ab/schreiben, Gedichtvortrag und/oder Buchvorstellung filmen) Kunst („Museumsgang mal anders“) Religion (z.B. Mandala legen, fotografieren, präsentieren und erklären) Musik (Tonaufnahme machen)
<b>4.2 Gestaltungsmittel</b>
Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen  <u>Jahrgangsstufe/Fach</u> Ab Klasse 2/3 - Textverarbeitung, Textgestaltung, Bildbearbeitung Ab Klasse 4 - explain everything Zu den verschiedenen Präsentationsformen nach vorher festgelegten Kriterien reflektieren
<b>4.3 Quelldokumentation</b>
Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden  <u>Jahrgangsstufe/Fach</u> Ab Klasse 3 - Deutsch, Sachunterricht
<b>4.4 Rechtliche Grundlagen</b>
Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- (u. a. des Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u. a. Lizenzen) überprüfen, bewerten und beachten  <u>Jahrgangsstufe/Fach</u> Ab Klasse 3 – Sachunterricht – Bilder auf <a href="http://openclipart.org">openclipart.org</a> und <a href="http://pixabay.de">pixabay.de</a> suchen

<b>5. Analysieren und Reflektieren</b>
<b>5.1 Medienanalyse</b>
Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren  <u>Jahrgangsstufe/Fach</u> Klasse 4 –Sachunterricht - im Rahmen der Arbeit mit dem Medienpass NRW
<b>5.2 Meinungsbildung</b>
Die interessengeleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen  <u>Jahrgangsstufe/Fach</u> Klasse 4 –Sachunterricht im Rahmen der Arbeit mit dem Medienpass NRW
<b>5.3 Identitätsbildung</b>
Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen  <u>Jahrgangsstufe/Fach</u> Ab Klasse 1- Nutzung Antolin, Zahlenzorro, Lernwerkstatt - Selbsteinschätzung im Medienbereich
<b>5.4 Selbstregulierte Mediennutzung</b>
Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen  <u>Jahrgangsstufe/Fach</u> Ab Klasse 1 - alters- und kompetenzentsprechende Nutzung Über Nutzungsdauer sprechen und diese beachten

<b>6. Problemlösen und Modellieren</b>
<b>6.1 Prinzipien der digitalen Welt</b>
<p>Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen</p> <p><u>Jahrgangsstufe/Fach</u> Ab Klasse 3 – alle Fächer - z.B. Kontaktformular nutzen für Fehlermeldung an Hersteller</p>
<b>6.2 Algorithmen erkennen</b>
<p>Algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten erkennen, nachvollziehen und reflektieren</p> <p><u>Jahrgangsstufe/Fach</u> Ab Klasse 4 – noch nicht festgelegt</p>
<b>6.3 Modellieren und Programmieren</b>
<p>Probleme formalisiert beschreiben, Problemlösestrategien entwickeln und dazu eine strukturierte, algorithmische Sequenz planen, diese auch durch Programmieren umsetzen und die gefundene Lösungsstrategie beurteilen</p> <p><u>Jahrgangsstufe/Fach</u> Ab Klasse 1 – Sachunterricht - Lightbot Ab Klasse 3 – Sachunterricht - playgrounds (Programmiersprache swift)</p> <p><b>Im 4. Schuljahr – Besuch der Bücherei im Wege des Kooperationsvertrages zur Nutzung diverser Geräte zur Übung des Programmierungskennntnisse der SuS (BeeBot, Dash, Ozebot....)</b></p>
<b>6.4 Bedeutung von Algorithmen</b>
<p>Einflüsse von Algorithmen und Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt beschreiben und reflektieren</p> <p><u>Jahrgangsstufe/Fach</u> Ab Klasse 4 – noch nicht festgelegt</p>

