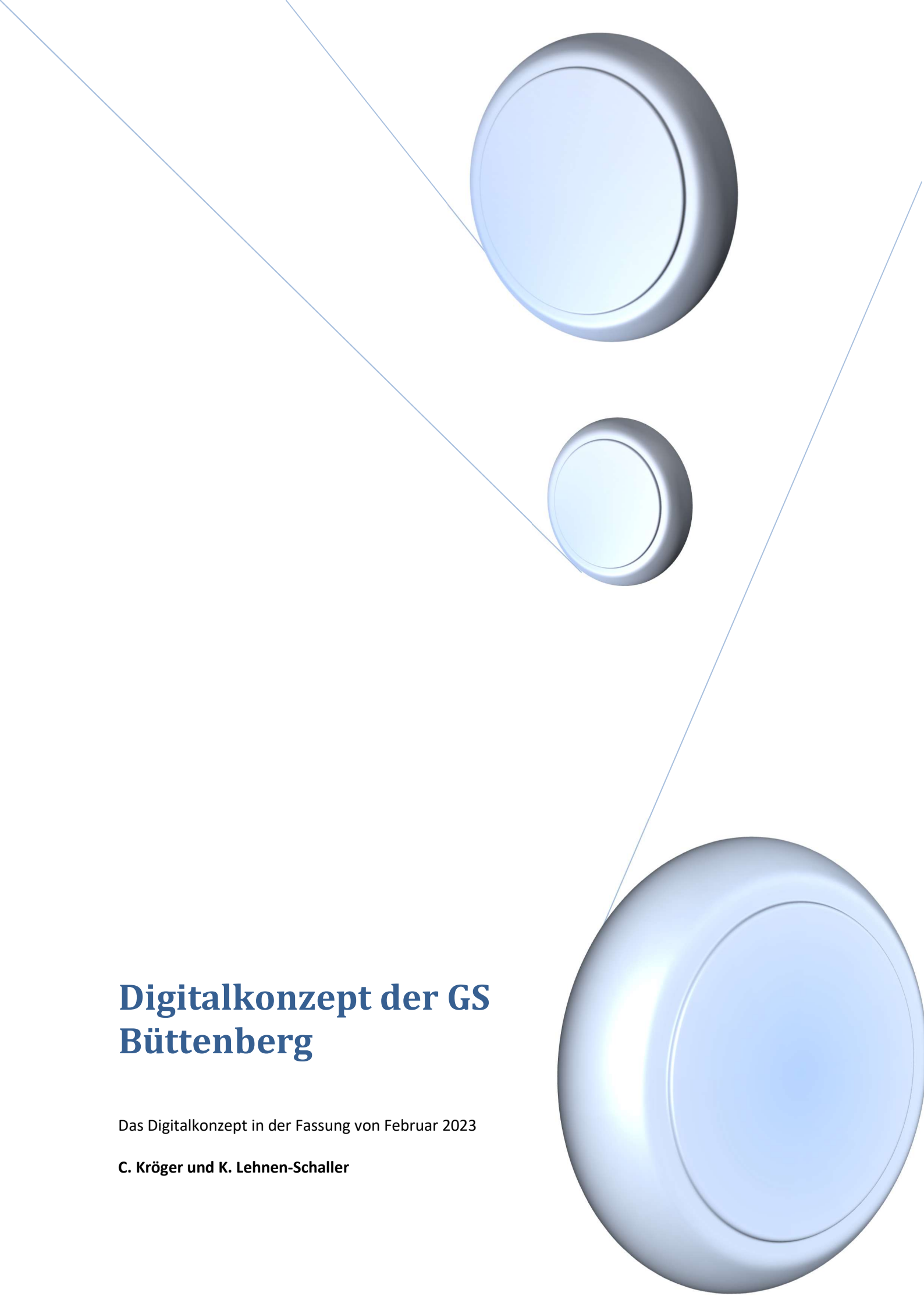


The image features three blue 3D spheres of varying sizes. One large sphere is at the bottom right, a medium-sized one is at the top right, and a small one is in the center. Two thin blue lines originate from the top left and extend diagonally across the page, passing behind the spheres.

Digitalkonzept der GS Büttenberg

Das Digitalkonzept in der Fassung von Februar 2023

C. Kröger und K. Lehnen-Schaller

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	2
Lernvoraussetzungen bei Eintritt in die Schule	2
Kompetenzerwartungen am Ende der Klasse 4	5
Schwerpunkte in der Eingangsstufe	Fehler! Textmarke nicht definiert.
Ideen für den Unterricht.....	Fehler! Textmarke nicht definiert.
Ideen für den Unterricht.....	Fehler! Textmarke nicht definiert.
Schwerpunkte in den Jahrgängen 3/4.....	Fehler! Textmarke nicht definiert.
Ideen für den Unterricht	Fehler! Textmarke nicht definiert.
Ideen für den Unterricht	Fehler! Textmarke nicht definiert.

Vorwort

Das vorliegende Digitalkonzept ist eine Weiterentwicklung des Medienkonzepts aus dem Jahr 2004, das über die Jahre immer weiter evaluiert wurde und an die fortschreitende Entwicklung der Technik angepasst wurde.

Grundlegende Aussagen aus dem Jahr 2004 sind auch heute noch gültig.

„Unsere Kinder wachsen in einer medienbestimmten Welt auf, in der die Erfahrung aus zweiter Hand, durch Medien vermittelt, einen immer größeren Anteil hat. Bei einigen Kindern haben die selbst gemachten Erfahrungen schon den geringeren Anteil.

Aufgabe der Schule ist es den Kindern diese Tatsache zu verdeutlichen und sie dazu zu befähigen, ihre Mediennutzung kritisch zu reflektieren.

Sie müssen als erwachsene Menschen werten können, ob das genutzte Medium zur Information, zur Unterhaltung, zur Manipulation, zur Freizeitgestaltung, zur Verhaltensorientierung genutzt wird.

Diese Fähigkeit muss entwickelt werden. Kinder müssen die positiven und negativen Seiten der Medien kennen. Sie müssen sie kompetent nutzen können.

Diese Aufgabe muss Grundschule von Beginn an leisten“

Quelle: Medienkonzept der Grundschule Büttenberg, Punkt 2.4.1 des Schulprogramms 2004

Lernvoraussetzungen und Medienkenntnisse bei Eintritt in die Schule

Wir gehen davon aus, dass die SchulanfängerInnen bereits grundlegende Medienerfahrungen besitzen. So haben fast alle Kinder analoge und digitale Medien (Telefon, Handy, Smartphone, Computer, Tablet, Bilderbücher, Filme, Hörbücher) kennengelernt und genutzt. (Medienkompetenzrahmen 1.1)

Sie haben sich mit Hilfe dieser Medien informiert und können Inhalte selbstständig wiedergeben. (Medienkompetenzrahmen 2.1)

Sie können ein Telefon/Handy/Smartphone/Tablet (mit Unterstützung) nutzen und zielgerichtet Gespräche (auch Videotelefonie) führen. (Medienkompetenzrahmen 3.1)

Sie können mit Unterstützung und Begleitung Erwachsener einfache Medienprodukte herstellen. Z.B. Bildcollagen (Medienkompetenzrahmen 4.1)

Sie kennen Mechanismen, um Medieneindrücke zu verarbeiten in Erzählungen, durch nachspielen, Rollenspiele und nutzen ggf. auch Schutzmechanismen, z.B. Erwachsene als

Ansprechpartner suchen oder Abschalten der Medien bei Überforderung. (Medienkompetenzrahmen 5.1)

In den vergangenen Jahren hat eine Verschiebung der Mediennutzung in Richtung digitaler Medien stattgefunden. Die Förderung der Medienkompetenz gilt als zentrale Bildungsaufgabe unserer Zeit. Als Konsequenz muss Schule vermehrt die Förderung der digitalen Medienkompetenz in den Fokus nehmen, Heranwachsenden den kompetenten Umgang mit verschiedenen Medien und eine kritische Auseinandersetzung mit der Medienwelt vermitteln, um ihnen eine gesellschaftliche Teilhabe zu ermöglichen.

Als übergeordnete Ziele sollen die Lernenden

- Grundlagen der vernetzten Welt kennen
- einen selbstständigen, verantwortungsvollen, sicheren Umgang in der digitalen Welt erlernen
- partizipieren
- Chancen und Risiken kennen und nutzen können

Aufbauend auf diese elementaren Grunderfahrungen, Ziele und die zukünftig notwendigen digitalen Kompetenzen, ergibt sich für die Erweiterung der Medienkompetenz das folgende Konzept, welches die systematische Integration digitaler Medien in die Lernprozesse verfolgt.

Bestandsaufnahme

Infrastruktur

Die Schule ist (fast) flächendeckend mit W-LAN abgedeckt. Jedoch ist es in weit von den Access-Points entfernten Klassen instabil. Es fehlt noch die Abdeckung des Atriums.

Das schulische Netzwerk ist getrennt in ein Schülernetzwerk und ein Verwaltungsnetzwerk. Das Schülernetzwerk ist mit 50 Megabit, die Verwaltung mit 100 Megabit ans Netz angebunden. Engpässe entstehen zeitweise in der Anbindung ans Rechenzentrum, wenn dort viele Prozesse ablaufen.

Die Klassenräume sind mit PCs ausgestattet, jedoch fehlt die Möglichkeit mit allen Lernenden einer Klasse gleichzeitig an den PCs zu arbeiten. Stattdessen ist es aber möglich, mit einer gesamten Klasse die vorhandenen iPads zu nutzen.

Der Zugang über das schulische Netzwerk ins Internet ist durch eine Firewall inklusive Netzfilter für die Kinder eingeschränkt. Gefiltert werden Internetshops, obszöne Inhalte und Werbeanzeigen.

Technik		
Medium	Anzahl	Nutzung
PC im Klassenraum	45	Differenzierung und Recherche im Unterricht, DaZ
Interaktive Monitore	14	Digitale Tafel in allen Klassenräumen
Klassenlaptops	14	Lernsoftware, Unterricht
Lehrerlaptops	15	Unterrichtsvorbereitung, Zeugnisse schreiben, etc.
Klassen-I-Pads	8	Differenzierung, Recherche, DaZ, etc.
Schüler-I-Pads	55 (50 erwartet)	Digitale Arbeit im Unterricht, Differenzierung
Android Tablets	4	Digitale Arbeit im Unterricht, Differenzierung
Farblaserdrucker	2	Kopien und Ausdrücke Schule und OGGS
Drucker/ Kopierer s/w	2	Kopien und Ausdrücke Schule und OGGS
Drucker/Kopierer bunt	1	Kopien und Ausdrücke Schule und OGGS
Apple TV	2	
Bee-Bots	6	Programmieren im Unterricht
Hybride Medien	Anzahl	Nutzung
Logico mit Booki-Stiften	20	DaZ, Schuleingangsphase
Arbeitsmaterialien DaZ mit Booki-Stiften		DaZ
Tip-Toi-Material		Freiarbeit, OGGS
Software	Beschreibung	Lizenz
Anwendungssoftware		
Lernsoftware		

Kompetenzerwartungen am Ende der Grundschule

Kompetenzbereich: Bedienen und Anwenden	Ziele (Die Lernenden...)	Jahrgangsstufe	Mögliche Inhalte (Apps, Website, ...)
1.1 Medienausstattung	• kennen unterschiedliche digitale Medien und ihre Anwendung • haben Erfahrungen mit verschiedenen Medien und berichten darüber • formulieren Regeln für den schulischen Umgang mit digitalen Medien • halten Regeln im schulischen Umgang mit digitalen Geräten ein • nutzen sachgerecht Medien im schulischen und privaten Umfeld	1-4	• Sachgerechtes Ein- und Ausschalten des Computers oder des iPads, Aufrufen und Schließen von Apps, Einfache Fehlerbehebung (Aus- und Wiedereinschalten bei vollem Arbeitsspeicher) • Überprüfen, ob das Gerät mit dem W-LAN verbunden ist • Regeln: https://medienmonster.info/regelplakat-fuer-tabletklassen
1.2 Digitale Werkzeuge	• kennen unterschiedliche Funktionen der Medien • lernen grundlegende Apps kennen, wie Textverarbeitung, Bildbearbeitung, Videoschnitt, Präsentation, • suchen sachgerecht zur Aufgabe ein Medium aus • nutzen sachgerechte Apps	1-4	• Nutzungsverhalten reflektieren und kategorisieren (Unterhaltung, Freizeitgestaltung, Spielen, Lernen, Informationsbeschaffung) • Verschiede kindgerecht Suchmaschinen kennen und nutzen – Ergebnisse vergleichen und werten • Geeignete Spiele und FSK • Hörspiele • Filme • Youtube / Youtube Kids • Funktionen der App Bookcreator, Stopmotion, Foto • Anton • Übungssoftware (Sag es auf Deutsch, Blitzrechnen, ...) •

1.3 Datenorganisation	• Kennen die Dateistruktur des schulischen Netzwerks • speichern dort ihre auf dem PC erstellten Dateien ab • finden gespeicherte Daten wieder und öffnen sie zur weiteren Bearbeitung.	3-4	• Dateien finden und öffnen • Dateien speichern • Dateien zur gemeinsamen Bearbeitung speichern • Einloggen in verschiedene Apps oder Webanwendungen
1.4. Datenschutz und Informationssicherheit	• kennen das Recht am eigenen Bild • wissen, dass sie selbst darüber bestimmen, was mit Daten passiert • kennen die Gefahren der Chats • wählen sichere Passwörter • wählen sichere Nicknames • kennen Viren und Trojaner und deren Funktionen	1-4	Siehe www.planet-schule.de (Je nach Alter z.B. Videos mit Elli Online oder Knietsche) https://www.helles-koepfchen.de/?suche=datensicherheit https://www.internet-abc.de/kinder/lexikon/a-g/datenschutz/ https://www.klicksafe.de/materialien/datenschutz-leicht-erklart https://www.internet-abc.de/kinder/film-ab/was-sind-viren-und-trojaner/

Kompetenzbereich: Informieren und recherchieren	Ziele (Die Lernenden...)	Jahrgangsstufe	Mögliche Inhalte (Apps, Website, ...)
2.1 Informationsrecherche	• kennen Funktion von Suchmaschinen und wählen geeignete Suchmaschinen (Kindersuchmaschinen) aus • kennen verschiedene Funktionen der Suchmaschinen, z.B. Spracheingabe • kennen youtube kids	1-4	• Allgemeine Suche in Kindersuchmaschinen (Frag Finn.de; Blinde-Kuh.de, helles-koepfchen.de,) • Klexikon • Bildersuche • Videosuche
2.2 Informationsauswertung	• können Informationen aus dem Internet sichten und auswählen	1-4	• Internet-abc.de

	• erstellen daraus Lernplakate oder digitale Präsentationen (z.B. mit dem BookCreator)		
2.3 Informationsbewertung	• unterscheiden zwischen Information und Werbung	1-4	• Thema Werbung (Wirkung, Gefahren etc.) im Sachunterricht
2.4 Informationskritik	• kennen Gefahren im Netz (Cybergrooming, Kettenbriefe, Datenklau) • holen sich Hilfe bei vertrauten ERWACHSENEN	3-4	Klicksafe.de https://www.internet-abc.de/kinder/lernmodule/ (Modul 3)

Kompetenzbereich: Kommunizieren und kooperieren	Ziele (Die Lernenden...)	Jahrgangsstufe	Mögliche Inhalte (Apps, Website, ...)
3.1. Kommunikations- und Kooperationsprozesse	• nutzen digitale Geräte, um sich mit anderen auszutauschen • kennen Videokonferenzen und können daran teilnehmen	1-4	• Chat- und Kommentarfunktionen kennenlernen (z.B. bei Logineo LMS) • Zoom (Vor der Nutzung die zugehörige Datenschutzerklärung unterschreiben lassen)
3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln	• kennen und entwickeln Regeln des Umgangs • kennen Regeln für Videokonferenzen und halten sie ein	1-4	• Umgang in sozialen Netzwerken etc. • Internet-abc.de
3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft	• nutzen Kommunikations- und Kooperationswerkzeuge zum Austausch und zur Zusammenarbeit	3-4	• Erstellen eines gemeinsamen digitalen Produkts, z.B. eines gemeinsamen Buchs oder einer Schülerzeitung (z.B. mithilfe des Bookcreators)
3.4 Cybergewalt und -kriminalität	• kennen Nutzen und Gefahren der Nutzung • kennen Phänomene wie Cybergrooming und Mobbing und holen sich Hilfe bei erwachsenen Personen • kennen Hilfsangebote • wissen, dass sich Personen in Chats anders zeigen (können), als sie sind	3-4	https://www.internet-abc.de/kinder/film-ab/cybermobbing-so-wird-ueber-das-internet-gemobbt/ https://www.internet-abc.de/kinder/lexikon/a-g/cybercrime-cyberkriminalitaet/

	sind vorsichtig in Spielen oder Chats und chatten nur mit real bekannten Personen		
--	---	--	--

Kompetenzbereich: Produzieren und präsentieren	Ziele (Die Lernenden...)	Jahrgangsstufe	Mögliche Inhalte (Apps, Website, ...)
4.1 Medienproduktion und Präsentation	gestalten zielgerichtet digitale Medienprodukte und teilen diese	1-4	- Texte am PC erstellen und formatieren - Texte und Präsentationen mit dem BookCreator erstellen - Videos filmen und mit iMovie schneiden und gestalten - App Knietzsche Geschichtenwerkstatt - Eine Themenrallye mit BIPARCOURS erstellen https://www.planet-schule.de/hoerspielbaukasten/
4.2 Gestaltungsmittel	kennen die Wirkungen, die sie mit Bildern, Schriftarten und Tönen erzielen können	1-4	- Schriftarten und Größen zielgerecht nutzen - Einfügen von Bildern - Funktion von Jingles
4.3 Quelldokumentation	wissen, dass sie aufschreiben müssen, woher Bilder und Texte für die Arbeit stammen, wenn es keine Eigenproduktionen oder Teile der genutzten App sind	1-4	Für Lehrer: https://www.internet-abc.de/lehrkraefte/praxishilfen/urheberrecht-in-der-schule/wie-zitiere-ich-eigentlich-die-quelle-richtig-wenn-ich-inhalte-aus-dem-internet-verwende/
4.4 rechtliche Grundlagen	kennen grundlegende Regeln zur Veröffentlichung von Bildern, Audio- und Videodateien	1-4	Recht am eigenen Bild - https://www.internet-abc.de/kinder/hobby-freizeit/film-ab/fotos-im-internet/ Urheberrecht - https://www.internet-abc.de/kinder/film-ab/was-ist-das-urheberrecht/

Kompetenzbereich: Analysieren und reflektieren	Ziele (Die Lernenden...)	Jahrgangsstufe	Mögliche Inhalte (Apps, Website, ...)
5.1 Medienanalyse	• tauschen sich über die Vielzahl der Medienangebote aus • analysieren und reflektieren die Bedeutung der Entwicklung digitaler Medien	3-4	• Umfragen zur Mediennutzung und Bildschirmzeit •
5.2 Meinungsbildung	• setzen sich kritisch mit Medienangeboten auseinander → erkennen die interessengetriebene Verbreitung • kennen Alterskennzeichnungen für Medienangebote und reflektieren deren Sinnhaftigkeit • erkennen, dass Medien die eigene Meinung beeinflussen kann	3-4	• Werbung (z.B. im Sachunterricht) •
5.3 Identitätsbildung	• erkennen den Einfluss sozialer Medien und Computerspiele	3-4	
5.4 Selbstregulierte Mediennutzung	• entwickeln Regeln für eine sinnvolle Mediennutzung, entwickeln Strategien der Selbstregulierung	1-4	

Kompetenzbereich: Problemlösen und modellieren	Ziele (Die Lernenden...)	Jahrgangsstufe	Mögliche Inhalte (Apps, Website, ...)
6.1 Prinzipien der digitalen Welt	• lernen Algorithmen als präzise und eindeutige Handlungsanweisungen/Befehle digitaler Geräte kennen	3-4	
6.2 Algorithmen erkennen	• erkennen Algorithmen im Alltag	1-4	• verschiedene Handlungsanweisungen miteinander vergleichen (analog und digital)
6.3 Modellieren und Programmieren	• können Bewegungsabläufe mit Hilfe einfacher Befehle planen	1-4	• Bee-Bots über einen vorher definierten Parcours fahren lassen • Eigene Programmierung erstellen und verschriften

	• können differenziertere Bewegungsabläufe vorausplanen und durch Programmierbausteine abbilden		• Spiel „Robotermaus“ in der MausApp des WDR
	•	3-4	https://programmieren.wdrmaus.de App Scratch Junior Webanwendung: https://scratch.mit.edu/ ➔ Planungshilfen (Scratch) für Lehrer: Dr. Silke Kerscher-Hack: 20x Programmieren für 45 Minuten – Klasse 3/4, Verlag an der Ruhr 2019 (In der Lehrerbibliothek vorhanden)
6.4 Bedeutung von Algorithmen	• erkennen in der Programmierarbeit immer wieder kehrende Routinen, die eingebettet werden können	3-4	

Notwendiger Fortbildungsbedarf

Um den veränderten Anforderungen und Möglichkeiten, die mit dem Lehren und Lernen digitaler Medien verbunden sind, gerecht zu werden, bedarf es einer kontinuierlichen Förderung der Medienkompetenz des gesamten Kollegiums.

- Bedienkompetenz
- Fachliche Möglichkeiten, Konzepte
- Digitale Unterrichtsgestaltung

Die digitalen Kenntnisse und Fähigkeiten des Kollegiums sind sehr unterschiedlich und es bedarf hier einer stark individualisierten Fortbildungsstrategie.

Bereits etabliert sind Mikrofortbildungen innerhalb des Kollegiums.

Um die digitalen Kenntnisse systematisch zu erweitern haben die Kollegen zunächst von Februar 2023 – Februar 2024 die Möglichkeit über den Schulzugang zur Fortbildungsplattform fobizz ihre Kenntnisse individuell zu erweitern.

Das Kollegium hat in einem Konferenzbeschluss festgelegt, dass innerhalb des Jahres mindestens 16 Fortbildungsstunden zu absolvieren sind, bezogen auf eine Vollzeitstelle.

Quellenverzeichnis

GS Büttenberg, Medienkonzept, Ennepetal 2004-2019

Landesanstalt für Medien: Medienpass NRW – Der Kompetenzrahmen (Stand Juni 2012)

Landesanstalt für Medien: Medienkompetenzrahmen 2019