



Grundschule DÜNNEN

Medienkonzept

Stand: Mai 2023

Plötzlich digital?

Medien und Digitalisierung beeinflussen unsere Leben und Lernen tagtäglich. Die Entwicklung und Dynamik der Digitalisierung führt zu einem Wandel unserer Lebenswirklichkeit, der auch im Lernort Schule spürbar ist und gestaltet werden sollte.

Die Entwicklung zur/von Digitalität ist von finanziellen, zeitlichen und personellen Ressourcen abhängig. In vielen Bereichen sind wir in den vergangenen Jahren schrittweise besser ausgestattet worden; die Zeit der Pandemie hat dabei als Katalysator gewirkt und die an Schule Beteiligten zur Unterrichts- und Schulentwicklung aufgefordert und angeregt.



Bildrechte: ra2studio/[Shutterstock.com](https://www.shutterstock.com)

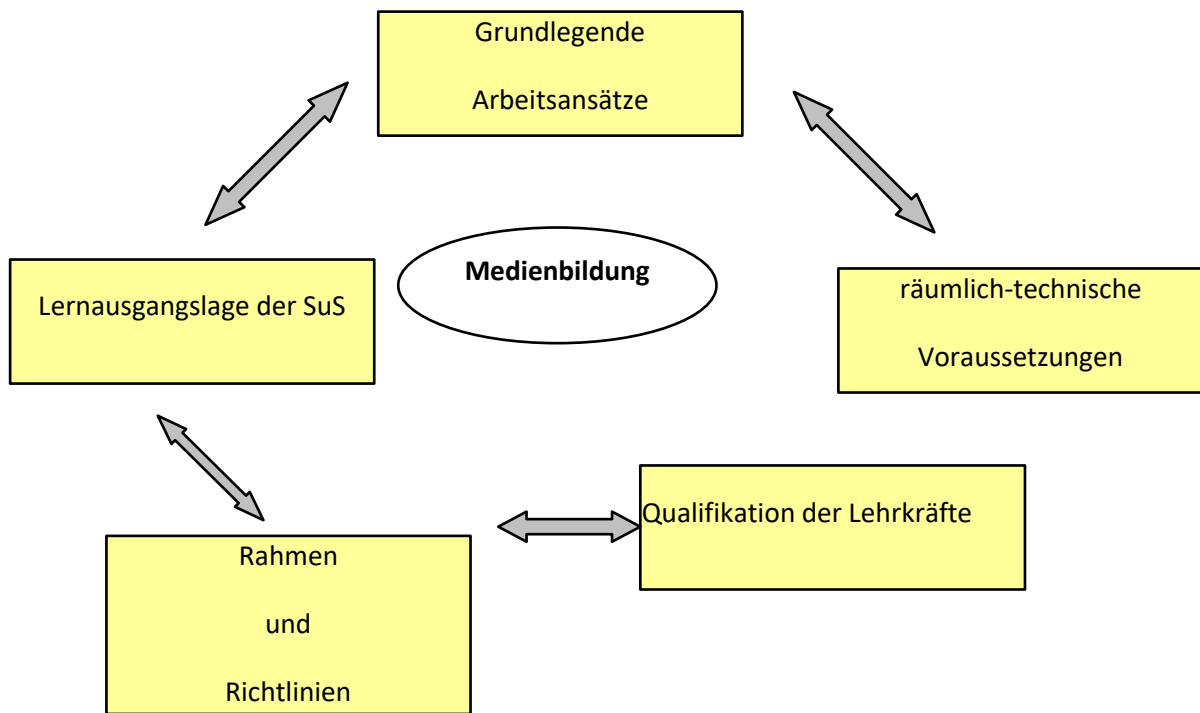
Eine wichtiger Impuls zur Weiterentwicklung der Unterrichts- und Schulentwicklung war die Initiative „Digitale Fortbildungsoffensive“ (DFO) des Landes NRW. Damit einher ging die Bildung eines DIGI-Teams und der Beauftragung einer Digitalisierungsbeauftragten (N. Berkenkamp).

Das Impulspapier II., welches im Rahmen der DFO entstand, fasst die Entwicklungsbereiche hin zur Digitalität zusammen:

- **Umsetzung und stetige Weiterentwicklung des schulischen Zukunftsbildes in gemeinsamer Verantwortung**
d.h.: Einbezug/Partizipation aller an Schule Beteiligten Menschen,
Transparente, gemeinsame Prozessgestaltung,
Vernetzung in der Schule,
Weiterentwicklung und Unterstützung des Lernens in den Fächern bzw. Lernfeldern.
- **Persönlichkeitsentwicklung, Lebenswelten und Lernen der Schülerinnen und Schüler als zentraler Bezugspunkt**
Querschnittsaufgaben mitdenken (Partizipation, Chancengerechtigkeit etc.),
Etablieren einer Fehlerkultur
- **Zukunftsgerichtete Gestaltung von Unterricht und schulischen Lehr-/Lernprozessen**
d.h. Schülerorientierte Ausstattung, Möglichkeiten der Differenzierung,
Individualisierung
- **Veränderte Rollen und kontinuierliche Professionalisierung von Lehrkräften**
d.h. Entwicklung einer schulinternen, spezifischen Fortbildungsplanung, erweiterte Haltungen und Mindsets, aktive Beteiligung, (Mit-)Gestaltung von digitalisierungsbezogenen Innovationen

Ziel ist ein gemeinsamer Klärungsprozess zur Entwicklung eines Zukunftsbildes für das Lernen in der digitalen Welt

Dieses Medienkonzept beschreibt den derzeitigen Arbeitsstand auf unserem Weg zur Digitalität, das Konzept selbst wird stets weiterentwickelt.



Unsere SuS sollen den reflektierten Umgang mit Medien erlernen und wie sie diese sinnvoll für ihre individuellen Lernprozesse nutzen können. Sie sollen moderne Medien wie Desktop-PC, Laptop, Notebook, Tablet, genauso wertschätzen und nutzen wie die ihnen schon aus der privaten Nutzung bekannten Medien wie Gameboy, Wii, Smartphone, TV....

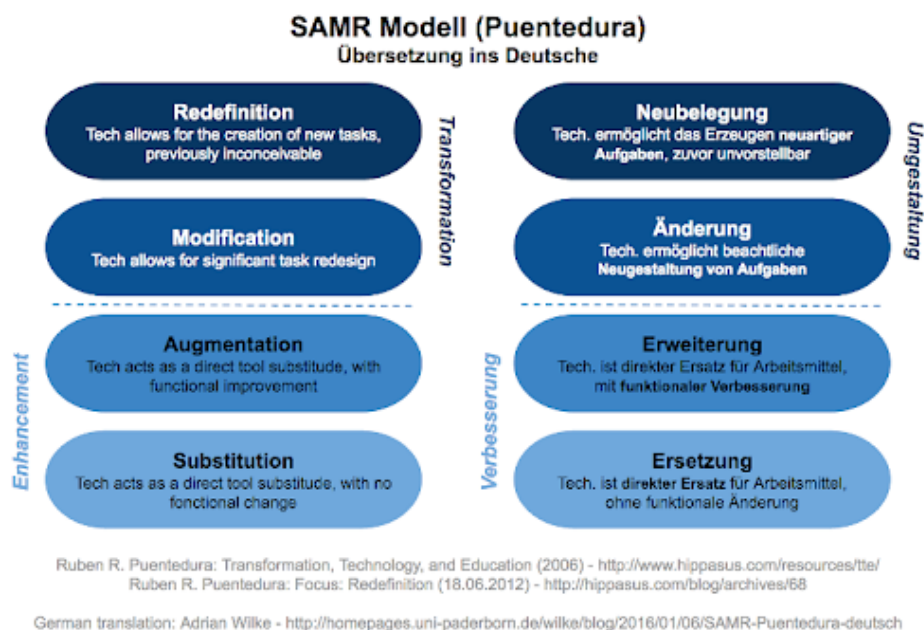
In informellen Kontexten erwerben [die SuS] Kompetenzen in der Nutzung von (digitalen) Medienangeboten, ohne dass dies einer besonderen didaktischen oder erzieherischen Unterstützung bedarf. Es wäre allerdings verkürzt anzunehmen, dass damit auch gleichzeitig und quasi automatisch Anforderungen an Medienbildung erfüllt sind. Grundlegende Handhabungs- und Nutzungsformen zu beherrschen ist eine notwendige, aber bei weitem nicht hinreichende Voraussetzung für medienkompetentes Handeln. Insofern greifen Ansätze von Medienkompetenz oder Medienbildung, die im Wesentlichen auf instrumentelle Fertigkeiten fokussieren, deutlich zu kurz.¹

Aus Sicht der Unterrichtsentwicklung verfolgen wir zwei Ansätze: Zum Einen setzen wir bei bestimmten Unterrichtsinhalten in den verschiedensten Fächern moderne Medien wie Beamer, Laptop, Computer oder Flachbildschirm-TV ein. Aus den Arbeitsplänen der einzelnen Fächer sollten mittelfristig Hinweise auf unterschiedliche Einsatzbereiche abgelesen werden können.

¹ Herzig, Bardo: Digitalisierung und Mediatisierung- didaktische und pädagogische Herausforderungen. In: Christian Fischer (Hrsg.): Pädagogischer Mehrwert? Digitale Medien in Schule und Unterricht. Münster: Waxmann 2017, 25-57.S.52.

Zusätzlich zu dieser themenbezogenen Einbindung in den Unterricht werden den Kindern grundlegende Fertigkeiten und Regeln zum Umgang mit schuleigenen, digitalen Endgeräten vermittelt. Die Kenntnis der wichtigsten Funktionen des Computers, der Umgang mit der auf unserem System installierten Software sowie die Kenntnis der wichtigsten Computerregeln signalisiert eine erhöhte Medienkompetenz und führt in günstigen Fällen dazu, dass die Kinder selbstständig, sinnvoll und zielgerichtet die neuen Medien für ihre eigenen Lernfortschritte nutzen können. Des Weiteren ist eine Schulung in Sicherheits- und Rechtsfragen eine unerlässliche Qualifikation zur Teilhabe in der digitalen Gesellschaft.²

Auf methodischer Ebene geht es um eine Erweiterung des Methodentableaus, durch das wir Unterricht gestalten. Der Einsatz von Medien, insbesondere des Computers stellt für die allermeisten SuS eine sehr reizvolle, handlungsorientierte Herangehensweise an unterrichtliche Themen dar. Diese durch neue Medien garantierte Attraktivität können wir für die individuellen Lernprozesse der Schüler nutzbar machen. Dem SAMR-Modell von Puentedura zur Folge versuchen wir also gezielt Aufgabenstrukturen und Handlungsfelder aufzudecken, deren Bearbeitung über eine bloße Substitution etablierter Strukturen hinausgeht und stattdessen neue, vernetzende und handlungsorientierte Strategien fördert.³



Perspektivisch möchten wir den SuS durch unsere Medienbildung schrittweise zum mündigen, reflektierten Umgang mit Medien verhelfen, sie fit machen für die selbstständige Nutzung von verschiedensten Medien.

Zur Motivation, Dokumentation und Selbstreflexion wird ab dem Schuljahr 2023/24 der Medienpass NRW eingesetzt.

² Vgl. Herzig 2017, S.50-51

³ Vgl. Zierer, Klaus: Lernen 4.0. Pädagogik vor Technik. Möglichkeiten und Grenzen einer Digitalisierung im Bildungsbereich. 2. erweiterte Auflage. Baltmannsweiler: Schneider Verlag Hohengehren 2018. S. 73ff

Der Medienpass (des Landes NRW)

Alle SchülerInnen unserer Schule erhalten den „Medienpass NRW“, um die Medienkompetenzförderung transparent, einfach und systematisch zu gestalten. Schüler, Lehrkräfte und Eltern können anhand des Passes Kompetenzen nachvollziehen und gezielt fördern.

Der Medienpass stellt in vereinfachter Form die Kompetenzen des Medienkompetenzrahmens dar, wodurch er hervorragend für eine systematische und gezielte Förderung geeignet ist.

Da die Medienkompetenzförderung schulformübergreifend stattfindet, bietet der Pass auch für den Wechsel an eine weiterführende Schule gezielte und individuelle Anknüpfungspunkte.

Lernausgangslage unserer Schüler

Die allermeisten Schüler und Schülerinnen haben schon vor Schuleintritt erhebliche Erfahrungen mit den neuen Medien gesammelt. Viele nutzen elektronische Geräte für Lern- und Actions Spiele, für die Kommunikation, zum Anschauen von Bildern und Filmen oder für einfache Alltagsanwendungen (kostenlose Apps, Kaufprogramme).

Wir beobachten, dass sich viele Schüler mit eigenen elektronischen Geräten oder mit den Smartphones ihrer Eltern sehr gut auf der Entertainment-Ebene auskennen. An diesem Erfahrungshorizont möchten wir gerne anknüpfen und diesen in Richtung der fürs schulische Lernen relevanten Kenntnisse und Fähigkeiten erweitern. So seien beispielsweise der Umgang mit pädagogisch wertvollen Lernprogrammen, das Arbeiten mit einem gängigen Textverarbeitungsprogramm, aber auch die Orientierung im Internet zum Nachschlagen schulrelevanter Informationen genannt. Die SuS sollen technische Medien als Informations- und Produktionsressourcen verstehen.

Räumlich-technische Voraussetzungen

Die GS Dünne verfügt über je einen Medienraum pro Schulgebäude. Jeder dieser Räume ist mit 6 internetfähigen Computern und einem Drucker ausgestattet. Die Funktionsfähigkeit der Computer bzw. der Internetzugang ist bis dato noch sehr unzuverlässig und ausbaufähig. Seit Frühjahr 2022 sind alle Klassenräume mit Flachbildschirmen und dazugehörigem Apple-TV sowie Hotspot ausgestattet worden. Jeder Klassenraum verfügt über ein Ipad, sowie jede Lehrkraft über ein Dienstgerät.

Weitere Computer befinden sich im Verwaltungstrakt (Sekretariat und Schulleitungszimmer), im Lehrerzimmer ein Dienst-Laptop mit Office-Paket.

Jeder Jahrgang verfügt über mindestens einen Ipad-Koffer á 20 Tablets.

Musik und andere Audiobeiträge werden häufig über JBL-Boxen, andere USB-fähige Geräte oder über das Apple-TV gehört.

Für die Installation, die Reparatur und den Service des gesamten Computersystems ist der Medienbeauftragte der Stadt Bünde zuständig.

Zur Nutzung digitaler Medien stehen derzeit 120 I pads bereit, die schulspezifisch mit Apps ausgestattet sind.

Die aktuelle Ausstattung eines Schüler-Ipads sieht wie folgt aus (alles erwähnt, was für den Unterrichtseinsatz praktikabel):

A	ABC Spielplatz	ABC StarterKit	Annas Bauecke	ANTON		
B	Bennos Blubberbauch	BiParcours	Blitzrechnen 1-4	Blue-Bot	Book Creator	
C	Classic	Classroom	Coding Jam	1st Calc		
D	Der menschliche Körper	Diagramm Generator	Die kleine Waldfibel	Die Maus	Diercke Atlas	
E	Eddis Maschine	Einmaleins	Erinnerungen			
F	Fabios Flächen	Felia legt Fliesen	Fiete Math Climber	Fridas Fahrrad		
G	GarageBand	Goodnotes	Google Earth			
H	Hunderterfeld					
I	iMovie					
K	Kais Flaschenorchester	Kamera	Karten	Katis Strom-O-Mat	Kevins Kettenschaltung	Klötzchen
	Konrads Kompost					
L	Leanders Lichtbox	Lesedose 1-4	Lesespiele 1-2/3-4	Lupe		
M	Maßband	Mathematik				
N	Number line					
O						
P	Photo Booth	Playway Media				
S	Safari	Sprachmemos	Stell die Uhr	Stop Motion		
U	Übersetzer/ Übersetzen	Uhr				
W	Wetter	Wiebkes Waage	Wilmas Wasserleitungen	Worksheet Go!		

Qualifikation der Lehrkräfte und Fortbildungswünsche

Das Kollegium der GS Dünne ist sich der Bedeutung von Medienarbeit, -bildung und -nutzung sehr bewusst.

Alle Kollegen verfügen über eine Grundqualifikation im Umgang mit dem Betriebssystem, dem Textverarbeitungsprogramm Word, dem Internet und E-Mail-Funktion.

Ebenso können alle Kollegen mit dem Portal IServ umgehen und ihre Schüler mit den Funktionen bei der Arbeit unterstützen.

Kommunikation erfolgt an unserer Schule ebenso über IServ (Email, Messenger oder Videokonferenz).

Medienkompetenzrahmen NRW

Der Lehrplankompass strukturiert das Themenfeld der Medienbildung in der Grundschule in Bereiche, die im Folgenden mit konkreten, exemplarischen Unterrichtssituationen veranschaulicht werden sollten (abhängig von den schulischen Rahmenbedingungen):

1. Bedienen und Anwenden: Die Kinder kennen unterschiedliche Nutzungsmöglichkeiten analoger und digitaler Medien und wenden sie altersentsprechend an.

Beispiel 1: Die Kinder wenden Basisfunktionen des Textverarbeitungsprogramms WORD an (Schreiben, Korrigieren, Formatieren, Speichern, Drucken...)

Beispiel 2: Die Kinder erlernen die weitgehend eigenständige und zielführende Nutzung der in unserer Schule verfügbaren Lernprogramme (Lernwerkstatt, Blitzrechnen, Randori, Grundschulmaterialien, Tangram....)

2. Informieren und Recherchieren: Die Kinder entnehmen zielgerichtet Informationen aus verschiedenen Informationsquellen.

Beispiel: Die Kinder recherchieren in Bibliotheken oder in altersgemäßen Suchmaschinen und sie entnehmen diesen Medien gezielt Informationen zur weiteren Nutzung.

3. Kommunizieren und Kooperieren: Die Kinder wenden grundlegende Regeln für eine sichere und zielgerichtete Kommunikation an und nutzen sie zur Zusammenarbeit.

Beispiel: Kinder erkennen und beschreiben ihr eigenes Kommunikationsverhalten (Telefon, SMS, Email, Chat). Sie lernen Empfehlungen für eine sichere Kommunikation im Internet kennen und nutzen diese zur Zusammenarbeit.

4. Produzieren und Präsentieren: Die Kinder realisieren allein oder in Gruppen altersgemäße Medienprodukte und stellen ihre Ergebnisse vor.

Beispiel: Die Kinder lernen unterschiedliche Formen der Präsentation von Informationen kennen (Vortrag, Plakat, Ausstellung, Zeitung, Bildschirmpräsentation, Audio/Videobeitrag...). Sie erstellen ein einfaches Medienprodukt und stellen ihre Ergebnisse vor.

5. Analysieren und Reflektieren: Die Kinder erwerben Wissen über die Vielfalt von Medien und setzen sich kritisch mit dieser Komplexität und ihrem eigenen Medienverhalten auseinander.

Beispiel: Die Kinder beschreiben die eigene Mediennutzung, erkennen daraus resultierende Chancen und Risiken. Sie entwickeln eigene Regeln und gelangen zu einem sinnvollen Umgang mit Unterhaltungs-, Kommunikations- und Lernmedien.

6. Problemlösen und Modellieren: Den Kindern werden grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt bewusst und sie lernen diese zu identifizieren sowie zu verstehen. Die informative Grundbildung wird hier als elementarer Bestandteil von Bildung verankert. Auch Prinzipien des Programmierens sind gemeint.

Beispiel: Die Kinder verstehen, warum es zur Benutzung von Lernprogrammen und Apps wichtig ist, sich per Passwort anzumelden und werden dadurch für Sicherheitsaspekte sensibilisiert.

Kompetenzerwartungen

Die folgende Übersicht zeigt, welche Kompetenzen am Ende der Schuleingangsphase und am Ende der Klasse 4 erwartet werden.

Die Erlangung dieser Kompetenzen ist von vielfältigen Faktoren des Schulalltags abhängig, wie z.B. der personellen, organisatorischen und technischen Ressourcen. Daher sind die im Folgenden genannten Kompetenzerwartungen wünschenswert, aber nicht in jedem Fall erreichbar.

Außerdem werden die digitalen Kompetenzen schrittweise in die fachlichen Arbeitspläne integriert.

[Medienkonzept Tabelle.pdf](#)

