

Medienkonzept der KGS Heßhofstraße

Stand 05/2023



Inhaltsverzeichnis

1. Vorwort
2. Ziele der Medienausbildung an der KGS Heßhofstraße
 - 2.1 Bedienen und Anwenden
 - 2.2 Informieren und Recherchieren
 - 2.3 Kommunizieren und Kooperieren
 - 2.4 Produzieren und Präsentieren
 - 2.5 Analysieren und Reflektieren
 - 2.6 Problemlösen und modellieren
3. Qualifikation und Qualifizierung des Kollegiums
 - 3.1 Fortbildungsplanung
4. Mediale Ausstattung an der KGS Heßhofstraße
5. Ausblick

1. Vorwort

Die Lebenswelt unserer Schülerinnen und Schüler ist geprägt von digitalen Medien. Tablets, Computer und Smartphones gehören zum Alltag der Kinder und gewinnen immer mehr an Bedeutung. In den vielen Familien werden sie jedoch oft unkritisch für mediale Spiele, das Betrachten von digitalen Inhalten, aber kaum für produktive und kreative Anwendungsprogramme genutzt. Oftmals stehen die digitalen Medien den Kindern unkontrolliert zur Verfügung. Sowohl Eltern als auch Lehrer können oft nicht überschauen, für welchen Zweck die Kinder den Computer, ihr Smartphone oder ihr Tablet nutzen. Darüber hinaus sind die Gefahren, die mit einem unüberlegten Umgang mit digitalen Medien einhergehen den Kindern nicht immer bewusst. Schule hat hier den Auftrag zu zeigen, welche sinnvollen Möglichkeiten die digitalen Medien für das tägliche Lernen und Leben bieten und die Kinder für deren Gefahren zu sensibilisieren. Kinder kommen mit unterschiedlichen Vorkenntnissen über den Gebrauch von Medien in die Schule. Hier muss der Unterricht an Vorhandenes anknüpfen und den kompetenten Umgang mit Medien vermitteln.

2. Ziele der Medienausbildung an der KGS Heßhofstraße

Hauptziel der Lehrerinnen und Lehrer der KGS Heßhofstraße ist es, allen Kindern eine grundlegende Medien-, Informations- und Kommunikationskompetenz zu vermitteln. Die Kinder sollen zum selbstbestimmten, produktiven, kreativen und kritischen Umgang mit Medien befähigt werden. Darüber hinaus ist es wichtig, die Schülerinnen und Schüler für die Gefahren der Mediennutzung, insbesondere des Internets, zu sensibilisieren. Aus den Kompetenzerwartungen der Richtlinien und Lehrpläne des Landes NRW sowie des Medienkompetenzrahmens NRW ergeben sich für unsere Schule folgende Kompetenzerwartungen:

2.1 Kompetenzbereich „Bedienen und Anwenden“

Jahrgang	Medienausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen.
<p>1 und 2</p>	<p>Die Schüler*innen</p> <ul style="list-style-type: none"> • lernen die elementaren Komponenten des Laptops und des Tablets kennen (Kamera, Lautstärke, An- /Ausknopf), z.B. Verkehrsschilder in der Umwelt fotografieren. • erarbeiten Regeln für den Umgang mit der technischen Ausstattung, z.B. mit einem Tablet-Führerschein. • schalten Laptops und Tablets an und aus. • kennen und nutzen die Funktionen des Touchpads (Laptop) und der (Bildschirm-) Tastatur, z.B. schreiben des Wortes des Tages oder des Satzes der Woche. • nutzen Laptops und Tablets zielgerichtet. • schließen Kopfhörer an und bedienen sie. • lernen „QR-Codes“ kennen und nutzen diese. • melden sich mit ihrem Benutzernamen und Passwort an, z.B. bei „Anton“. • übertragen Inhalte vom Laptop und Tablet an den Beamer, z.B. Ergebnisse / Aufgaben aus einer Mathekonferenz oder Präsentationen und Schülerprodukte.
<p>3 und 4</p>	<p>Die Schüler*innen</p> <ul style="list-style-type: none"> • nutzen Laptops und Tablets zielgerichtet, z.B. zum Recherchieren zu bestimmten Themen. • melden sich mit ihrem Benutzernamen und Passwort an. • übertragen Inhalte vom Laptop und Tablet an den Beamer, z.B. Ergebnisse / Aufgaben aus einer Mathekonferenz, Präsentationen und Schülerprodukte. • erstellen eigene „QR-Codes“, z.B. indem Sie ein zum Thema passendes Video für die Klassen verlinken.

Jahrgang	Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen.
1 und 2	<p>Die Schüler*innen</p> <ul style="list-style-type: none"> • arbeiten mit der App „Blitzrechnen“ und der App „Zwanzigerfeld, z.B. Anzahlen erfassen, verliebte Zahlen und Addition- und Subtraktionsaufgaben. • arbeiten mit „Anton“, „Antolin“ (ab Klasse 2), der „Lernwerkstatt“ und „Multidingsda“, z.B. im Rahmen des Wochenplans und der individuellen Förderung. • arbeiten mit dem „Geoboard“, z.B. zu den geometrischen Formen und zu Tangrammen. • arbeiten mit der „Piri-App“. • erstellen erste Dokumente, z.B. abtippen von Wörtern und einfachen Sätzen. • erstellen einfache Präsentationen, z.B. zum Thema Haustiere und Wald. • starten und nutzen den Browser. • verwenden die Suchmaschinen „Frag Finn“ (www.fragfinn.de), und „Blindekuh“ (www.blindekuh.de), z.B. zur Bilder- oder zur ersten Textsuche. • Finden passende Materialien auf www.kidsweb.de
3 und 4	<p>Die Schüler*innen</p> <ul style="list-style-type: none"> • arbeiten mit „Anton“, „Antolin“, der „Lernwerkstatt“ und „Multidingsda“, z.B. im Rahmen des Wochenplans oder der individuellen Förderung. • nutzen die Internetseiten „Internauten“ (www.internauten.fsm.de) und das „Internet-ABC“ (www.internet-abc.de) • arbeiten mit der App „Blitzrechnen“, z.B. zur Zahlenbereichserweiterung und zur Multiplikation und Division. • arbeiten mit dem „Geoboard“, z.B. zu den geometrischen Formen und zu den Symmetrien. • erstellen und bearbeiten Dokumente, z.B. durchführen der Rechtschreibprüfung, kopieren, einfügen, markieren, ändern der Schriftart und des Schriftgrads sowie anpassen des Zeilenabstands und der Seitenränder, z.B. erstellen von Briefen, E-Mails und eigenen Texten (Generatives Schreiben). • erstellen Tabellen, z.B. Preistabellen (Thema: „Daten und Häufigkeiten“). • erstellen Präsentationen, z.B. zum Thema Länder in Europa und zum Mittelalter. • nutzen den Browser und verwenden Tabs. • verwenden Suchmaschinen, z.B. „Frag Finn“ (www.fragfinn.de), „Blindekuh“ (www.blindekuh.de) und „Klexikon“ (www.klexikon.de), zur Bilder- und Textsuche.

Jahrgang	Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen; Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren.
1 und 2	<p>Die Schüler*innen</p> <ul style="list-style-type: none"> • speichern ihrer Daten im Klassenordner (ab Klasse 2). • teilen Daten, z.B. über AirDrop, mit anderen (ab Klasse 2). • speichern Bilder aus dem Internet und verwenden diese. rufen gespeicherte Daten aus dem Klassenordner auf (ab Klasse 2).
3 und 4	<p>Die Schüler*innen</p> <ul style="list-style-type: none"> • legen sich zum Speichern ihrer Daten im Klassenordner einen eigenen Ordner an. • können Daten mit anderen teilen, z.B. über AirDrop und Logineo (Bildungscloud) • speichern Daten auf dem Laptop und Tablet sowie auf einem externen Medium, z.B. USB-Stick und in „Logineo“ (Bildungscloud) • speichern Bilder aus dem Internet, verwenden diese und rufen gespeicherte Daten von verschiedenen Orten, z.B. aus „Logineo“ (Bildungscloud), ab.

2.2 Kompetenzbereich „Informieren und Recherchieren“

Jahrgang	Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden.
1 und 2	<p>Die Schüler*innen</p> <ul style="list-style-type: none">• lernen die Bedienung von Suchmaschinen kennen und entwickeln erste Suchstrategien zur zielgerichteten Suche.• nutzen Kindersuchmaschinen, z.B. „FragFinn“ (www.fragfinn.de) und „Blindekuh“ (www.blindekuh.de) für die Bilder-, Text- (Deutsch/Lesen) und erste Informationssuche, z.B. Preise recherchieren und Formen in Bildern suchen (Mathematik).• können die Schulhomepage aufrufen und sich auf dieser orientieren (ab Klasse 2).• nutzen „MULTIDINGSa“ zur Wortschatzarbeit.• nutzen zweisprachige digitale Wörterbücher, z.B. PONS (Deutsch/Rechtschreibung)
3 und 4	<p>Die Schüler*innen</p> <ul style="list-style-type: none">• vertiefen ihre Suchstrategien, z.B. beim Recherchieren von Hintergrundinformationen zu Sachaufgaben.• nutzen Kindersuchmaschinen, z.B. „FragFinn“ (www.fragfinn.de), „Blindekuh“ (www.blindekuh.de) und „Klexikon“ (www.klexikon.de), für die Bilder-, Text- (Deutsch/Lesen) und erste Informationssuche, z.B. Diagramme suchen und verstehen, Maße und Eintrittspreise recherchieren und mit diesen rechnen, z.B. vom Kölner Dom oder vom Kölner Zoo (Mathematik).• nutzen „Multidingsa“ zur Wortschatzarbeit.• nutzen zweisprachige digitale Wörterbücher, z.B. PONS (Deutsch/Rechtschreibung)

Jahrgang	Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten.
<p>1 und 2</p>	<p>Die Schüler*innen</p> <ul style="list-style-type: none"> • geben Suchbegriffe in eine Kindersuchmaschine ein und können zwischen wichtigen und unwichtigen Informationen unterscheiden. • geben Suchbegriffe in eine Kindersuchmaschine ein und nutzen nur die zur Bearbeitung einer Aufgabe wichtigen Informationen (ab Klasse 2). <ul style="list-style-type: none"> ○ Für Sachaufgaben ○ Geld (Münzen und Scheine) ○ Geldwerte ○ Euromünzen in Europa • nutzen gefundene Informationen und Bilder für eine erste Präsentation (ab Klasse 2). <ul style="list-style-type: none"> ○ Symmetrien in der Umwelt suchen ○ Formen in Bildern suchen • schreiben einfache Texte zu unterschiedlichen Themen mit Hilfe einer Hilfe gezielten Informationsrecherche.
<p>3 und 4</p>	<p>Die Schüler*innen</p> <ul style="list-style-type: none"> • geben Suchbegriffe in eine Kindersuchmaschine ein und selektieren die Ergebnisse, z.B. nach Überschriften oder relevanten und irrelevanten Informationen. • nutzen Techniken zur Auswertung gefundener Informationen, z.B. Markieren, Zusammenfassen, Erstellen einer Tabelle oder Mindmap, z.B. mit der App „Popplet“. • erstellen mit gefundenen Informationen Präsentationen zu einem bestimmten Thema, z.B. Römer oder Weltall (ab Klasse 3). <ul style="list-style-type: none"> ○ Körper in der Umwelt suchen • übertagen Daten in Diagramme, Schaubilder und Tabellen, z.B. im Mathematikunterricht (Thema Daten und Häufigkeiten). • strukturieren gefunden Daten in Tabellen (Thema Daten und Häufigkeiten). <ul style="list-style-type: none"> ○ Preise vergleichen, Tabellen anlegen ○ Bewusstsein für Geldwerte entwickeln ○ Gewichtstabellen anlegen ○ Relevante Informationen aus Fahrplänen lesen und erkennen • schreiben einfache Texte zu unterschiedlichen Themen mit Hilfe einer Hilfe gezielten Informationsrecherche (Deutsch/Sprachgebrauch).

Jahrgang	Informationen, Daten, und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten.
<p style="text-align: center;">1 und 2</p>	<p>Die Schüler*innen</p> <ul style="list-style-type: none"> • kennen die Vor- und Nachteile der Internetnutzung und die Gefahren von Werbung und führen erste Unterrichtsgespräche zu diesen • können zwischen seriösen und unseriösen Inhalten/Internetseiten unterscheiden.
<p style="text-align: center;">3 und 4</p>	<p>Die Schüler*innen</p> <ul style="list-style-type: none"> • führen Unterrichtsgespräche/Dialoge oder gestalten ein szenisches Spiel über die Vor- und Nachteile der Internetnutzung • kennen den Unterschied zwischen Informationen und Werbung, führen Unterrichtsgespräche/Dialoge hierzu oder gestalten ein szenisches Spiel • setzen sich kritisch mit Werbung auf Social-Media, z.B. „YouTube“, „Facebook“, „Instagram“, „Snapchat“ und „TikTok“, auseinander. • prüfen gefundene Informationen auf ihren Wahrheitsgehalt. • kennen die Notwendigkeit von Quellenangaben bei Informationen aus dem Internet. • vergleichen Zeitungsartikel mit den entsprechenden online Artikeln. • verstehen die Reihenfolge der angezeigten Ergebnisse, z.B. bei „Google“. • setzen sich kritisch mit der „Paywall“ auf Internetseiten auseinander.

Jahrgang	Unangemessene und gefährdende Medieninhalte erkennen und hinsichtlich rechtlicher Grundlagen sowie gesellschaftlicher Normen und Werte einschätzen; Jugend und Verbraucherschutz kennen und Hilfs- und Unterstützungsstrukturen nutzen.
1 und 2	<p>Die Schüler*innen</p> <ul style="list-style-type: none"> • kennen die Gefahren der Mediennutzung, z.B. starker Medienkonsum. • kennen die Bedeutung der Altersfreigabe von Medieninhalten und verstehen, warum es diese gibt. • erarbeiten die Risiken von Suchmaschinen, z.B. „Google“ und Social-Media-Plattformen, z.B. „Instagram“, „Youtube“, „TikTok“, „Snapchat“ und „Facebook“. • erfahren, wie sie sich Hilfe holen können, z.B. bei unangenehmen Situationen in Chaträumen oder auf Social-Media-Plattformen, z.B. durch die Einbindung von externen Partnern (Projekte, Vorträge, Versuche).
3 und 4	<p>Die Schüler*innen</p> <ul style="list-style-type: none"> • setzen sich mit „Fakenews“ auseinander. • nutzen die Reihe „Eli Online“ (www.planet-schule.de) und die „Internauten“ (www.internauten.fsm.de) zur Aufklärung über die Gefahren in Chaträumen, Online Spielen und auf Social-Media-Plattformen. • kennen Unterstützungsmöglichkeiten bei Cybermobbing, z.B. der „Weiße Ring“. • nutzen im „Internet ABC“, z.B. das Modul „Achtung, die Gefahren!-So schützt du dich (Bereich Kinder und Lehrer)“ (www.internet-abc.de) • nutzen zur Aufklärung die Internetseite www.handysektor.de • erfahren, wie sie sich Hilfe holen können, z.B. bei unangenehmen Situationen in Chaträumen oder auf Social-Media-Plattformen, z.B. durch die Einbindung von externen Partnern (Projekte, Vorträge, Versuche).

2.3 Kompetenzbereich „Kommunizieren und Kooperieren“

Jahrgang	Kommunikations- und Kooperationsprozesse: Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werk-zeugen zielgerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen
1 und 2	<p>Die Schüler*innen</p> <ul style="list-style-type: none"> • verfassen Sprachnachrichten und schicken diese an Nachbarklassen (ab Stufe 2 – Deutsch, Sprechen, Zuhören)
3 und 4	<p>Die Schüler*innen</p> <ul style="list-style-type: none"> • nutzen ZUMPad als Mittel für kooperatives Lernen (Schreibkonferenz); gemeinsam an einer Geschichte schreiben, eine Präsentation vorbereiten (Deutsch, Schreiben). • schreiben Briefe an Partnerklasse und digital senden (Freundschaft/Austausch). • verfassen einen Leserbrief zu einem Text und versenden diesen via E-Mail. Beispielsweise für Geolino oder andere Kinderzeitschriften (Deutsch, Schreiben). • versenden E-Mails über Antolin (Deutsch, Schreiben). • lernen in ihrer E-Mail einen ausgewählten Anhang mitzuschicken – zum Beispiel für die klasseninterne Abschlusszeitung.

Jahrgang	Kommunikations- und Kooperationsregeln: Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten
1 und 2	<p>Die Schüler*innen</p> <ul style="list-style-type: none"> • übertragen analoge Regeln auf die digitale Welt (ab Klasse 2). • wissen, welche Vor- und Nachteile eine Kommunikation über bestimmte Wege hat und wann man E-Mail, Brief oder Telefon, Handy oder Apps bevorzugen sollte.
3 und 4	<p>Die Schüler*innen</p> <ul style="list-style-type: none"> • machen sich mit dem Internet ABC vertraut. Wichtig hier für LK folgendes Modul: „Achtung, die Gefahren – so schützt du dich!“ • machen sich mit der Netiquette im Web vertraut und lernen Verhaltensregeln für eine respektvolle und angemessene Kommunikation im Web. • führen ein Medientagebuch und analysieren/reflektieren ihren Medienumgang.

Jahrgang	Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft: Kommunikations- und Kooperationsprozesse im Sinne einer aktiven Teilhabe an der Gesellschaft gestalten und reflektieren; ethische Grundsätze sowie kulturell-gesellschaftliche Normen beachten
1 und 2	
3 und 4	<p>Die Schüler*innen</p> <ul style="list-style-type: none"> • schreiben Briefe bzw. E-Mails und vergleichen diese (D, Schreiben, Sprache, Sprachgebrauch). • vergleichen weitere unterschiedliche Kommunikationswege (Brief, Mail, Whatsapp etc.). (D, Schreiben, Sprache, Sprachgebrauch)

Jahrgang	Cybergewalt und –kriminalität: Persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und -kriminalität erkennen sowie Ansprechpartner und Reaktions-möglichkeiten kennen und nutzen
1 und 2	<p>Die Schüler*innen</p> <ul style="list-style-type: none"> • hören Vorträge zu Cybermobbing, beispielsweise durch die Polizei. (ab Stufe 2)
3 und 4	<p>Die Schüler*innen</p> <ul style="list-style-type: none"> • bekommen Unterstützung durch die Eltern. Diese werden explizit über die Gefahren und Grenzen des Webs hingewiesen und aufgeklärt (ab Stufe 3) • lernen das Internet ABC kennen. Für LK: „Cybermobbing ist kein Spaß“ • lernen das Thema <i>Mobbing im Web</i> kennen. Unterrichtsreihe: Rudi und die Wolle (www.sicherheit-macht-schule.de) • erhalten Übungen zu <i>Erst denken, dann klicken</i> (https://www.mebis.bayern.de)

2.4 Kompetenzbereich „Produzieren und Präsentieren“

Jahrgang	Medienproduktion und Präsentation (Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen)
1 und 2	<p>Die Schüler*innen</p> <ul style="list-style-type: none"> • nehmen Fotos am iPad auf (z.B. Frühblüher in der Natur fotografieren und der Klasse präsentieren) (ab Klasse 1) <ul style="list-style-type: none"> ○ Präsentation der Ergebnisse über den Beamer (Apple TV) (ab Klasse 1) • drehen Stop Motion Filme (ab Klasse 1). • gestalten Hörspiele/Gedichte (Deutsch ab Klasse 2) App: BookCreator • planen, erstellen und speichern Audioprojekte, Fotoprojekte oder kleine Präsentationen (z.B. mithilfe des BookCreators) (ab Klasse 2) • erstellen digitale Mind-Maps zu Themen des Sachunterrichts (Popplet) (ab Klasse 2)
3 und 4	<p>Die Schüler*innen</p> <ul style="list-style-type: none"> • erstellen und bearbeiten Erklärvideos (Sachunterricht, Mathe, z.B. mit iMovie, ab Klasse 3) • lernen Textverarbeitungsprogramme kennen (z.B. Word) --> Wörter in der Größe, Schrift und Farbe verändern (ab Klasse 3) • lernen Bildverarbeitungsprogramme kennen und nutzen diese (z.B. Paint, Apple: Fotoapp auf dem iPad) z.B. Größe ändern / Helligkeit ändern --> Fotos nach festen Kriterien erstellen (ab Klasse 3) • drehen Stop Motion Filme (ab Klasse 1). Ab Klasse 3 z. B. mit hinterlegter Musik. • lernen Möglichkeiten zur Veröffentlichung von Medien kennen (z.B. Website) <ul style="list-style-type: none"> ○ veröffentlichen Mediencontent auf der Website (ab Klasse 3)
Jahrgang	<u>Gestaltungsmittel (Gestaltungsmittel und Medienprodukte kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Ausgabeabsicht beurteilen)</u>
1 und 2	<p>Die Schüler*innen</p> <ul style="list-style-type: none"> • lernen die Wirkung verschiedener Schriften, Formatierungen, Bewegungstempi kennen (z.B. Slow motion, animiert/nicht animiert) (ab Klasse 2)
3 und 4	

Jahrgang	Quelldokumentation (Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden)
1 und 2	
3 und 4	<p>Die Schüler*innen</p> <ul style="list-style-type: none"> • nutzen Quellenangaben bei der Nutzung von Bildern aus dem Web. • nutzen Quellenangaben bei Videos und Informationen aus dem Web.

Jahrgang	Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- (u.a. des Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u.a. Lizenzen) überprüfen, bewerten und beachten
1 und 2	<p>Die Schüler*innen</p> <ul style="list-style-type: none"> • lernen mögliche Konsequenzen von Urheberrechtsverletzungen kennen (ab Klasse 2). • lernen den Unterschied zwischen legalen und illegalen Lizenzen, Musikprodukten, Filmen etc. (ab Klasse 2). • lernen erste rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits-, Urheber- und Nutzungsrechtes kennen und wenden diese an. <ul style="list-style-type: none"> ○ z.B. im Unterrichtsgespräch oder über das Lernmodul „Text und Bild – kopieren und weitergeben“ auf www.internet-abc.de. (Ab Klasse 1)
3 und 4	

2.5 Kompetenzbereich „Analysieren und Reflektieren“

Jahrgang	Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutung kennenlernen, analysieren und reflektieren
1 und 2	<p>Die Schüler*innen</p> <ul style="list-style-type: none">• nutzen verschiedener Medien im Unterricht (Bücher, Zeitungs-/Zeitschriftenartikel, Filme, Internet usw.)• sprechen in der Klasse über ihre Mediennutzung• kennen die wesentlichen Merkmale der eingesetzten Medien• bereiten Kinderbücher unterschiedlich medial auf und vergleichen deren Wirkung (Text, Bilder, Audio, Film, Comic etc.) (Fach Deutsch)• setzen unterschiedliche Medien für denselben Unterrichtsinhalt ein und vergleichen (analog/digital) – z.B. Rechenrahmen und digitales Hunderterfeld / 2D-Würfel am Computer und 3D-Würfel basteln (Fach Mathematik)
3 und 4	<p>Die Schüler*innen</p> <ul style="list-style-type: none">• nutzen Unterstützungsmaterial von „So geht Medien“ (gemeinsame Initiative ARD, ZDF und Deutschlandradio zur Förderung der Medienbildung von Kindern und Jugendlichen, federführend vom Bayerischen Rundfunk koordiniert)• untersuchen Medien auf ihre Anwendungsgebiete hin, sprechen über Anwendungsbeispiele einzelner Medien• kategorisieren analoge und digitale Medien sowie deren Eigenschaften• vergleichen verschiedene Medien und stellen sie gegenüber (Pro- und Kontra-Argumentationen in Form von Diskussionen üben)• lernen Anglizismen in der Mediensprache kennen• vergleichen analoge und digitale Wörterbücher• erfahren etwas über die Veränderungen im Laufe der Zeit: Unterrichtseinheit Medienentwicklung – von der Wählscheibe zum Smartphone

Jahrgang	Die interesselgeleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen
1 und 2	<p>Die Schüler*innen</p> <ul style="list-style-type: none"> • lernen, wo sich Werbung verstecken kann und wie man sie erkennt
3 und 4	<p>Die Schüler*innen</p> <ul style="list-style-type: none"> • gehen kritisch mit Medien um, Meinungsbildung, z.B. Projekt Texthelden (https://texthelden.info) • sprechen über die Wirkung von Werbung im Internet (versteckte Produktplatzierung) • erkennen Strategien von Werbung und Computerspielen und lernen die Mechanismen zu durchschauen • sprechen über Influencer auf YouTube und Instagram: Wie werde ich von ihnen beeinflusst? • verfassen eigene Werbetexte, Slogans, Plakate oder Werbeclips • stellen ihre Lieblingsspiele vor, erkennen Vorlieben und begründen diese

Jahrgang	Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen
1 und 2	<p>Die Schüler*innen</p> <ul style="list-style-type: none"> • stellen verschiedene Spielsituationen in der realen Welt nach • sprechen über Vorbilder und Idole aus dem Internet
3 und 4	<p>Die Schüler*innen</p> <ul style="list-style-type: none"> • führen ein Medientagebuch: Welche Medien nutze ich wann und wie lange? • besprechen gemeinsam mit ihren Eltern die Gefahren von Computerspielen und den sinnvollen Umgang mithilfe des Infohefts „Computer-Spiele in der Familie - Tipps für Eltern“ (https://ajs.nrw/wp-content/uploads/2017/02/Ratgeber_Computer-Spiele_Leichte-Sprache.pdf) • sprechen über das Thema Realitätsverlust durch zeitintensives Spielen von Computerspielen • sprechen über das Thema Bildbearbeitungen in sozialen Medien (Realität vs. Foto) und probieren selbst aus, wie Bilder verändert werden können

Jahrgang	Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen
1 und 2	<p>Die Schüler*innen</p> <ul style="list-style-type: none"> • machen eine Umfrage: Welche Medien nutzt du? Wie lange nutzt du sie? Gibt es Regeln und Absprachen? • reflektieren die positiven und negativen Auswirkungen der Mediennutzung • lernen Kinderbücher kennen, die Mediennutzung thematisieren (z.B. „Der Tag, an dem die Oma das Internet kaputt gemacht hat“) • erstellen klasseninterne Diagramme zur individuellen Mediennutzung
3 und 4	<p>Die Schüler*innen</p> <ul style="list-style-type: none"> • analysieren ihr eigenes Mediennutzungsverhalten, vergleichen es mit anderen und leiten Möglichkeiten der Regulation daraus ab • entwickeln einen Ratgeber zur selbstregulierten Mediennutzung • werden für maßvolles Spielen und Gefahren und Suchtpotenziale von digitalen Medien sensibilisiert (www.klicksafe.de) • lernen den Sinn von Alterskennzeichnungen kennen • erfahren etwas über Kostenfallen (z.B. In-App-Käufe)

2.6 Kompetenzbereich „Problemlösen und modellieren“

Jahrgang	Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen
1 und 2	<p>Die Schüler*innen</p> <ul style="list-style-type: none"> • lernen Spiele mit algorithmischem Charakter kennen (Offline-Coding, z.B. Roboterspiel: Wo gibt es Roboter? Befehle geben/ausführen)
3 und 4	<p>Die Schüler*innen</p> <ul style="list-style-type: none"> • lernen die Vielfalt der digitalen Medienlandschaft kennen (Google und andere Suchmaschinen) • erkennen die Chancen und Risiken des Mediengebrauchs in unterschiedlichen Lebensbereichen (z.B. E-Mail-Kontakt kritisch reflektieren) • kennen und nutzen die Bedeutung von digitalen Medien für die politische Meinungsbildung und Entscheidungsfindung • erkennen, analysieren und reflektieren die Potenziale der Digitalisierung im Sinne sozialer Integration und sozialer Teilhabe

Jahrgang	Algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten erkennen, nachvollziehen und reflektieren
1 und 2	<p>Die Schüler*innen</p> <ul style="list-style-type: none"> • sortieren Bildfolgen einer Geschichte (Erstens, Zweitens, Drittens) → Kardinalzahlaspekt kennenlernen • orientieren sich auf der Hundertertafel (Wege ablaufen um zur Zielzahl zu gelangen) • finden sich auf einem Hunderterpunktfeld zurecht und folgen Wegbeschreibungen (Befehlen) → (Vorbereitung für Beebots)
3 und 4	<p>Die Schüler*innen</p> <ul style="list-style-type: none"> • nutzen die auf den iPads installierte App CoSpaces, um eigene Welten zu programmieren (Lehrkräfte können dort beispielsweise auch digitale Lesespuren programmieren, die die Kinder lösen können)

	<ul style="list-style-type: none"> • verfassen Vorgangsbeschreibungen als Beispiele für Algorithmen im Alltag (Anleitungen für alltägliche Handlungen wie Hände waschen, Zähne putzen etc. bzw. Rezepte oder Bastelanleitungen) • erproben und reflektieren geschriebene Vorgangsbeschreibungen und überprüfen, ob Befehle/ Anweisungen exakt genug waren → Analogie zum Programmieren herstellen • durchschauen logische Reihen im Tausenderraum und setzen Muster fort • Beebots / Robotics (Haus der kleinen Forscher)
--	---

Jahrgang	Probleme formalisiert beschreiben, Problemlösestrategien entwickeln und dazu eine strukturierte, algorithmische Sequenz planen; diese auch durch Programmieren umsetzen und die gefundene Lösungsstrategie beurteilen
1 und 2	<p>Die Schüler*innen</p> <ul style="list-style-type: none"> • programmieren mit „Scratch“
3 und 4	<p>Die Schüler*innen</p> <ul style="list-style-type: none"> • erstellen eigene Lernspiele (www.learningapps.org) • programmieren Bildergeschichten mit der Maus (Scratch) • programmieren Beebots • bauen und programmieren Fahrzeuge (Lego Education)

Jahrgang	Einflüsse von Algorithmen und Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt beschreiben und reflektieren
1 und 2	<p>Die Schüler*innen</p> <ul style="list-style-type: none"> • erkennen versteckte Werbung im Netz
3 und 4	<p>Die Schüler*innen</p> <ul style="list-style-type: none"> • erkennen versteckte Werbung im Netz • ordnen Medien in eine Zeitleiste ein • schreiben zum Schreibanlass: Wie wäre mein Leben vor 100 Jahren gewesen? Wie würde es in 100 Jahren sein?

3. Qualifikation und Qualifizierung des Kollegiums

Dank kontinuierlicher interner und externer Fortbildungsmaßnahmen und durch den kollegialen Austausch haben alle Kolleginnen und Kollegen ausreichende Grundlagenkenntnisse erworben bzw. gefestigt, um gängige Textverarbeitungsprogramme, die vorhandene Lernsoftware, Tablets, Laptops und Beamer bedienen und im Unterricht einsetzen zu können. Darüber hinaus ist der Einsatz der Lernsoftware (Lernwerkstatt, Blitzrechnen, Antolin, Schreiblabor, Bildworttest, Anton usw.) fest im Unterricht verankert und wird auch von unseren Sonderpädagogen zur individuellen Förderung eingesetzt. Die Schulsozialarbeit veranstaltet regelmäßig einen Elternabend, der über die Gefahren des Medienkonsums und der Medien aufklären soll. Frau Beuting ist als Digitalisierungsbeauftragte für die Verknüpfung des Medienkompetenzrahmens mit den schulinternen Arbeitsplänen verantwortlich und das schulinterne Digitalteam (Digitalisierungsbeauftragte, Konrektor und schulinterne Medienbeauftragte) steht allen Mitarbeitenden im Rahmen einer digitalen Sprechstunde für individuelle Fragen zur Verfügung, verwaltet die technische Ausstattung und gestaltet schulinterne Fortbildungen. Neue Lehrkräfte werden gezielt durch das Digitalteam (mit den Möglichkeiten der Mediennutzung an unserer Schule vertraut gemacht und eingearbeitet. Das Lehrerkollegium nutzt die Dienst-iPads zur Unterrichtsvorbereitung, Zeugniserstellung und Kommunikation über KIKS Chat (Messenger zur schulinternen Kommunikation).

3.1 Fortbildungsplanung

Die konkrete Fortbildungsplanung wird zurzeit von unserem Digitalteam ausgearbeitet. Hierzu zählen interne sowie externe Fortbildungsmöglichkeiten.

4. Mediale Ausstattung an der KGS Heßhofstraße

- 21 Notebooks
- 255 iPads
- 12 deckenmontierte Beamer inklusive Apple TVs
- 120 Kinderkopfhörer
- 4 Smartboards

5. Ausblick

Die mediale Ausstattung an der KGS Heßhofstraße dient nicht nur zur Nutzung der Lernsoftware, sondern sie unterstützt die Lehrerinnen und Lehrer bei der Differenzierung der Unterrichtsinhalte und der individuellen Förderung. Die Lehrkräfte steigern zunehmend die Qualität ihres Unterrichts durch eine fachlich qualifizierte Nutzung von Medien und bieten den Kindern so neue Lernchancen. Wir werden regelmäßig unser Medienkonzept evaluieren und weiterentwickeln, um die Kinder bestmöglich auf die mediale Welt vorzubereiten. Nachdem die Grundlagen an der KGS Heßhofstraße im Bereich der digitalen Bildung geschaffen wurden, wird sich das Digitalteam im Schuljahr 2023/2024 mit der Einführung der Lernplattform „Logineo LMS“ und der APP „Schulmanager-Online“ befassen. Parallel achtet das Digitalteam darauf, dass die Querschnittsaufgaben aus dem Bereich „Medienbildung und Bildung für die digitale Welt“ bei der Erstellung der schulinternen Arbeitspläne berücksichtigt werden.