



**MEDIEN-  
KONZEPT**

Die Marienschule wird digital!

STAND **APRIL 2023**

[www.gsmarienschule-marienfeld.de](http://www.gsmarienschule-marienfeld.de)

# INHALTSVERZEICHNIS

1. Einleitung
2. Leitbild an der Marienschule/Vision
3. Zielsetzung eines Medienkonzeptes
4. Landesseitige Vorgaben
5. Unterrichtliche Verankerung
  - 5.1. Medienpass NRW- Kompetenzerwartungen am Ende der Klasse 4
  - 5.2. Schulinterne Ziele für den Einsatz von Medien im Unterricht
  - 5.3. Individuelle Förderung mit digitalen Medien
  - 5.4. Chancen durch digitale Medien im Hinblick auf individuelles Lernen
  - 5.5. Allgemein verbindliche Absprachen (Stand April 2023)
  - 5.6. Verbindliche Absprachen in den Jahrgängen (Stand April 2023)
  - 5.7. Medienpass NRW in der Marienschule (aktuelle Arbeit der Fachkonferenzen bis 20/21)
6. Ausstattungsbedarf (Stand April 2023)
  - 6.1. Ist-Stand
  - 6.2. Soll-Stand
7. Medienkompetenz der Lehrkräfte (Stand April 2023)
  - 7.1. Ist-Stand
  - 7.2. Soll-Stand
  - 7.3. Fortbildungsplanung
8. Distanzlernen- Implementierung Iserv und Logineo NRW
9. Kooperationspartner
10. Evaluation
11. Handlungsschritte zur Medienkompetenzentwicklung (Stand Juni 2020)
12. Anhang
  - 12.1. Tablet-Regeln
  - 12.2. Tablet-Führerschein
  - 12.3. Aktuelle App-Liste (Stand April 2023)

## 1. Einleitung

Da sich die Rahmenbedingungen und die Anforderungen an ein Medienkonzept geändert haben, ist es unumgänglich, dieses **Medienkonzept laufend zu aktualisieren und weiter zu entwickeln**. Das Kollegium der Marienschule hat sich auf den Weg gemacht ihr schuleigenes Medienkonzept, basierend auf dem Medienpass NRW und den dazugehörigen Kompetenzerwartungen, komplett neu zu überarbeiten und speziell auf ihre Schule auszurichten. Berücksichtigt wurde der Medienkompetenzrahmen NRW, der Referenzrahmen Schulqualität, das Impulspapier 1 und 2 sowie das Spiralcurriculum.

## 2. Erziehungsziele an der Marienschule/Vision

Es gilt das Selbstwertgefühl der Kinder zu stärken, indem wir sie zu

- Selbstständigkeit
- Konfliktfähigkeit
- eigenverantwortlichem Handeln
- Toleranz
- umweltgerechtem Handeln

erziehen.

Die Digitalisierung und der damit einhergehende Wandel der Lebenswelt unserer Kinder, der Gesellschaft, des Berufs- und Privatlebens durch Innovationen und Weiterentwicklungen bringt immer neue Chancen und Herausforderungen mit sich. Die Marienschule hat das Ziel, ihren Schülern und Schülerinnen in einer positiven Lern- und Lebensatmosphäre erforderliche Schlüsselqualifikationen für eine erfolgreiche schulische Orientierung, eine gesellschaftliche Partizipation sowie ein selbstbestimmtes Leben zu vermitteln. Wir unterstützen unsere Kinder bei ihrer Persönlichkeitsentwicklung, dabei achten wir auf Heterogenität und berücksichtigen die individuellen Lernvoraussetzungen. Durch ein zeitgemäßes Bildungsangebot trägt die Marienschule dazu bei, die in einer digitalen Gesellschaft erforderlichen Kompetenzen zu erwerben.

## 3. Zielsetzung eines Medienkonzeptes

„Die Förderung von Medienkompetenz ist eine der wichtigsten Bildungsaufgaben unserer Zeit. Kinder und Jugendliche sollen zu selbstbestimmtem und eigenverantwortlichem Umgang mit den Anforderungen der heutigen Medienwelt befähigt werden. Dies ist nicht nur Voraussetzung für einen wirksamen Kinder- und

Jugendmedienschutz, sondern zugleich auch die Grundlage zur Teilhabe an der digitalen Gesellschaft und eine Schlüsselqualifikation für lebenslanges Lernen.“<sup>1</sup>  
„Ein Medienkonzept ist eine gemeinsame Basis für die aktive Gestaltung der Lernumgebung und Unterrichtsorganisationen systematisch in den Lernprozess zu integrieren.“<sup>2</sup> Alle Schülerinnen und Schüler verfügen am Ende ihrer Grundschulzeit aufgrund festgelegter Standards über die gleichen Basiskompetenzen.



#### 4. Landesseitige Vorgaben

In der gemeinsamen Erklärung der Landesregierung, des Städtetages NRW, des Landkreistages NRW und des Städte- und Gemeindebundes NRW „Schule in der digitalen Welt“ verpflichten sich die Schulträger den Digitalisierungsprozess der Schulen zu unterstützen. Grundlage für unser Medienkonzept ist der Medienpass in seiner aktuellen Fassung von 2017. Der Medienkompetenzrahmen wurde durch eine Schulmail vom 26.06.18 für alle Schulen verpflichtend eingeführt. Berücksichtigt wurde der Medienkompetenzrahmen NRW, der Referenzrahmen Schulqualität, das Impulspapier 1 und 2 sowie das Spiralcurriculum.

#### 5. Unterrichtliche Verankerung

##### 5.1. Medienpass NRW-Kompetenzerwartungen Ende der Klasse 4

<sup>1</sup> Leitfaden zum Medienpass NRW, Medienberatung NRW Düsseldorf/ Münster, 1.-. Auflage 2014

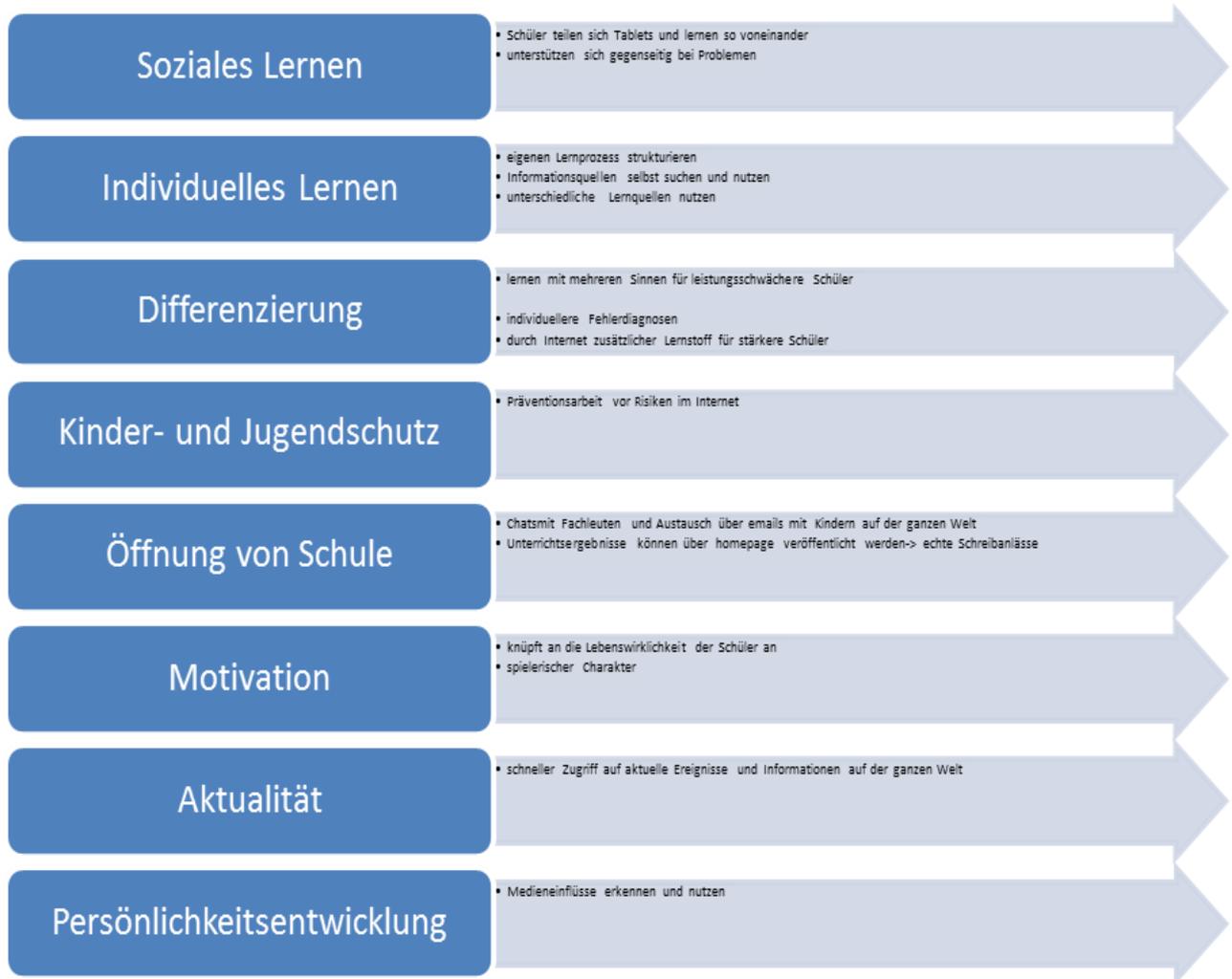
<sup>2</sup> [www.Medienberatung.schulministerium.nrw.de/medienkonzept](http://www.Medienberatung.schulministerium.nrw.de/medienkonzept)



1. BEDIENEN UND ANWENDEN 	2. INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN 	3. KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN 	4. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN 	5. ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN 	6. PROBLEMLÖSEN UND MODELLIEREN 
<b>1.1 Medienausstattung (Hardware)</b> Medienausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen	<b>2.1 Informationsrecherche</b> Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden	<b>3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse</b> Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen	<b>4.1 Medienproduktion und Präsentation</b> Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen	<b>5.1 Medienanalyse</b> Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren	<b>6.1 Prinzipien der digitalen Welt</b> Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen
<b>1.2 Digitale Werkzeuge</b> Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen	<b>2.2 Informationsauswertung</b> Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten	<b>3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln</b> Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten	<b>4.2 Gestaltungsmittel</b> Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen	<b>5.2 Meinungsbildung</b> Die interessengeleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen	<b>6.2 Algorithmen erkennen</b> Algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten erkennen, nachvollziehen und reflektieren
<b>1.3 Datenorganisation</b> Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen; Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren	<b>2.3 Informationsbewertung</b> Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten	<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	<b>4.3 Quelldokumentation</b> Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden	<b>5.3 Identitätsbildung</b> Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen	<b>6.3 Modellieren und Programmieren</b> Probleme formalisiert beschreiben, Problemlösestrategien entwickeln und dazu eine strukturierte, algorithmische Sequenz planen; diese auch durch Programmieren umsetzen und die gefundene Lösungsstrategie beurteilen
<b>1.4 Datenschutz und Informationssicherheit</b> Verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten umgehen; Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten	<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	<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	<b>4.4 Rechtliche Grundlagen</b> Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- (u.a. des Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u.a. Lizenzen) überprüfen, bewerten und beachten	<b>5.4 Selbstregulierte Mediennutzung</b> Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen	<b>6.4 Bedeutung von Algorithmen</b> Einflüsse von Algorithmen und Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt beschreiben und reflektieren



## 5.2. Schulinterne Ziele für den Einsatz von Medien im Unterricht



## 5.3. Individuelle Förderung mit digitalen Medien

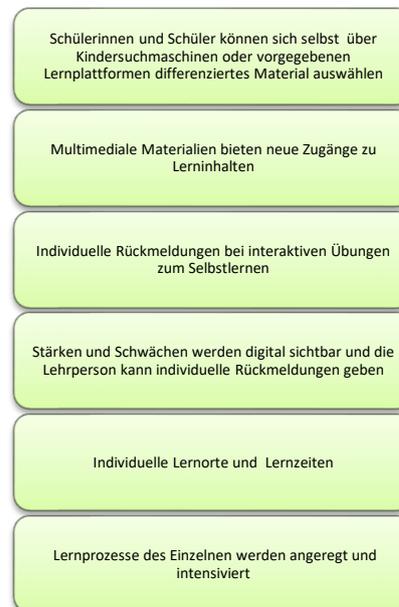
„Digitale Medien können dabei helfen Lernprozesse zu individualisieren und das selbstständige Lernen zu unterstützen. Im besten Fall stellt ein mit digitalen Medien ergänzter und unterstützter Unterricht die Fortsetzung guter individueller Förderung mit anderen Mitteln dar.“<sup>3</sup>

Unterricht orientiert sich nach bildungspolitischen Forderungen nicht mehr am Lernstand des Klassendurchschnitts, sondern muss so geplant werden, dass die Schüler ihre individuellen Möglichkeiten entfalten können und bei ihren vielfältigen Lernerfahrungen unterstützt werden.

Der bloße Einsatz digitaler Medien führt nicht zwangsläufig zu einem besseren Unterricht oder zu einer individuellen Förderung.

<sup>3</sup> [www.berteslmann-stiftung.de](http://www.berteslmann-stiftung.de) – Individuelle Förderung mit digitalen Medien

## 5.4. Chancen durch digitale Medien im Hinblick auf individuelles Lernen an der Marienschule



5.5.

6

### Verbindliche Absprachen (Stand April 2023)

- Allgemeine Konferenz

Zu Beginn jeder Allgemeinen Konferenz wird kurz über den aktuellen Stand des Medienkonzeptes aus den einzelnen Fachschaften oder der Steuergruppe „Medienkonzept“ informiert. Dies können z.B. verbindliche Absprachen oder das Vorstellen einer neuen App sein.

Unter dem Konferenzpunkt „Das ist neu - das hat gut geklappt“ werden Erfahrungen innerhalb des Kollegiums ausgetauscht. Dies kann z.B. eine neue technische Ausstattung, eine neue App o.ä. sein. Ebenso aber auch gemachte Erfahrungen aus dem digitalen Unterricht. Z.B.: Etwas hat sich als besonders praktikabel gezeigt. Dies war eine große technische Hilfe für meinen Unterricht. Usw.

Auch in den Allgemeinen Konferenzen nutzt die Schulleitung, oder andere vortragende Lehrpersonen, Apps und Tools zur Veranschaulichung des Konferenzinhalts. Z.B. werden Mindmap-Apps, Abfrage-Apps genutzt und so neuen Kollegen/Kolleginnen vertraut gemacht.

- Mögliche Schulschließungen

Bei Schulanmeldung ab dem Schuljahr 20/21 werden Emailadressen der Eltern abgefragt (freiwillig), damit im Falle einer Schulschließung Eltern sowohl über die Homepage als auch direkt über den Iserv Mailverteiler informiert werden können.

Iserv wird den Eltern zu Beginn am 1. Elternabend in Klasse 1 vorgestellt und ist als Informationszugang und Kommunikationsplattform bekannt. Bei unterschriebener Nutzungsvereinbarung und Datenschutzerklärung erhalten die Schüler Zugang zu Iserv und Logineo. Kinder bzw. Eltern ohne Smartphone usw. sind bekannt und ihnen wird ein Leihgerät zur Verfügung gestellt oder Kooperationsgemeinschaften werden geschlossen. Nutzt eine Familie das Leihgerät von der Schule, so füllen sie vorab einen Leihvertrag zum Gerät aus.

- Unterricht

Die Erstklässler werden nach den Weihnachtsferien (im 2. Halbjahr) in die Internetschule Logineo eingeführt.

Ab dem zweiten Schuljahr gibt es dann wöchentlich (zur Zeit immer donnerstags) eine digitale Hausaufgabe über Logineo.

Über Edmond werden Edu-Ids von der Klassenlehrerin erstellt (personalisierte Zugänge für die Schüler) oder generell über die Medienbeauftragte. Dann wird es an Klassen- oder Lerngruppenleitungen verteilt. Die Edu-Ids gelten maximal ein Jahr. Die Schülerinnen und Schüler können Medien im Browser betrachten, die von der Lehrkraft eingestellt wurden.

Elternabende werden durch die Schulsozialarbeiter der Stadt Harsewinkel gemeinsam geplant und an allen Schulen durchgeführt.

- Umgang mit Tablets (s. Anhang)

In jeder Klasse hängt ein Plakat zum richtigen Umgang mit den Tablets. Der Klassenlehrerin führt die Regeln z.B. im Rahmen eines Klassenrates ein.

Die Regeln werden künftig auch im Logbuch enthalten sein.

- Elternarbeit

Die Schule informiert ausführlich über ihre Aktivitäten auf Elternabenden, durch Elternbriefe, vorwiegend digital, und Informationen auf der Homepage. Dadurch sollen über den Einsatz digitaler Medien im Unterricht und Zuhause informiert und die Medienkompetenz von Eltern gestärkt werden. Auf einem Elternabend, durchgeführt von den Schulsozialarbeitern der Stadt Harsewinkel, werden Eltern für Gefahren im Internet sensibilisiert.

Eltern arbeiten auch bei der Erstellung des Medienkonzeptes als Experten und Kritiker mit und setzen dadurch neue Impulse.

## 5.6. Verbindliche Absprachen in den Jahrgängen

Abhängig von der schulischen Ausstattung, der personellen Ressourcen und der wachsenden Medienkompetenz der Lehrerinnen müssen vorliegende Absprachen immer wieder neu angepasst werden.

Um die Kompetenzerwartungen des Medienpasses zum Ende des 4. Schuljahres bei allen Schülerinnen und Schülern zu erfüllen, muss es verbindliche Absprachen in den einzelnen Jahrgängen geben. Bei der Auswahl neuer Lehrwerke steht der

Einsatz digitaler Medien und die Individuelle Förderung im Fokus. Verbindliche Absprachen wurden im Laufe des Schuljahres 20/21 in den einzelnen Fachschaften erarbeitet.

Die Erstklässler durchlaufen im 1. Schulbesuchsjahr die Beebot-AG an unserer Schule. Im 2. Jahrgang sollen sie weitere Erfahrung zum Beebot fahren und steuern sammeln. In Klasse 3 möchten wir mit Bob 3 arbeiten und für Klasse 4 steht das Programmieren auf dem Tablet und am Ozobot weit vorne, soweit die personellen und materiellen Gegebenheiten vorhanden sind.

	<b>Klasse 1</b>	<b>Klasse 2</b>	<b>Klasse3</b>	<b>Klasse 4</b>
<b>verbindliche Apps und Internetseiten</b>	Bookcreator, Blitzrechnen Anton Bee-Bots	Kindersuchmaschinen (Blinde Kuh, Frag Finn) Bookcreator, Blitzrechnen Antolin Anton	Kindersuchmaschinen Pages Bookcreator Lernspaß Deutsch, Blitzrechnen, Antolin Anton Kahoot Bob-3	Kindersuchmaschinen, Bookcreator, Lernspaß Deutsch, Blitzrechnen, I-movie, Antolin, Pages Anton Kahoot Ozobot

Die Schülerinnen und Schüler nutzen das Tablet als Arbeitswerkzeug sowie anschließend als Präsentationsmedium z.B. über das Apple-TV im Klassenraum. Iserv und Logineo nutzen sie als Arbeitsplattform.

### 5.7. Medienpass NRW (Stand Juni 2020

Deutschlehrwerk Niko 1 und 2 bereits eingebunden)

<b>Bedienen und Anwenden</b>		Links /
Material/ Software		
<b>1.1. Medienausstattung</b>		
Medienausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit diesen verantwortungsvoll umgehen	-Ablegen des Tabletführerscheins Jg.1-4: PC starten sowie herunterfahren - Begriffe „Computer, Bildschirm (Einschaltknöpfe), Maus, Tastatur, Drucker, Lautsprecher“ kennen und nutzen - eigenen Benutzernamen und Passwort eingeben <u>Sachunterricht:</u>	Hardware: -Computer, Tastatur, Mouse -Tablets

	<p>1. Klasse: Regelplakat erstellen (entsprechend der Computerregeln aus dem gelben Computer-Pass und Benimmregeln), Anton App, QR Code scannen, Apps schließen          Medienkompetenztraining          Was sind Medien?  <u>Deutsch:</u>          Wörter in Groß- und Kleinschreibung abschreiben können (Umstelltaste, entfernen, Leertaste)          Niko 2 Differenziertes Lesebuch: S.106, 107, 108, 109          Niko 2 Sprachbuch: S. 13, 135          Niko Sachbuch 1/2: S. 25, 30, 31, 34          Arbeitsheft zum Niko Sachbuch 1/2: S. 12, 14, 15, 95</p>	
<p><b>1.2 Digitale Werkzeuge</b></p>		
<p>Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen</p>	<p><u>Sachunterricht:</u>          1-4- Kamera -App und Videofunktion nutzen (Frühblüher, Bäume, Bohntagebuch, Werbefilm, Versuche dokumentieren)          Medien als Informationsmittel  <u>Deutsch:</u>          Klasse, Anlautbilder fotografieren, Ich-Buch erstellen          Einführung in das Onlineernprogramm zur Leseförderung „Antolin“          JG. 1/2          PC als Schreibwerkzeug kennenlernen          JG. 3/4          Deutsch: Überarbeitung und Gestaltung von Texten</p> <p>Niko 1 Differenzierte Fibel: S. 40, 62, 130          Niko 2 Differenziertes Lesebuch: S. 17, 31, 89          Niko Sachbuch 1/2, S. 30, 31, 34, 35, 163</p>	<p>Internet ABC          iPads/ Kameras          Book creator          Antolin          Lernwerkstatt          Blitzrechnen          Anton          Word (Textverarbeitung: Text eingeben, Schriftart ändern, Schriftgröße ändern, Schriftfarbe ändern, fett, kursiv, unterstreichen, Text ausschneiden, Text und Bilder einfügen)</p>

	<p>Arbeitsheft zum Niko Sachbuch 1/2: S. 12, 15, 95</p> <p><u>Mathe:</u> 1.Klasse Plusaufgaben/ Formen und 2. Klasse geeignete Werkzeuge beim Problemlösen auswählen (z.B. Taschenrechner, Internet) Multiplikationsaufgaben in der Umwelt fotografieren Erstellen von geometrischen Formen mit Paint</p> <p>Jg.1-4 Übungen zu den verschiedenen Rechenarten</p> <p><u>Kunst:</u> Wärmebildfoto des eigenen Gesichts verarbeiten</p> <p><u>Deutsch und Mathe:</u> Arbeit mit der Lernwerkstatt und der App Anton</p> <p>Computerführerschein Klasse 3 und 4</p>	<p>Paint (eigenes Bild erstellen) Umgang mit Suchmaschinen s.2.1</p> <p>Taschenrechner Suchmaschine (Google, Fragfinn, Blindekuh)</p> <p>Recherche/ Erstellen von Word-Dokumenten z.B. Sachtexte für Plakate, Einfügen von Bildern und Grafiken, Steckbriefe</p>
<b>1.3. Datenorganisation</b>		
<p>Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen; Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren</p>	<p><u>Sachunterricht:</u> Daten speichern und wiederfinden mit den Apps, Fertige Produkte (Referate über Städte und Gemeinden, Bundesländer o.ä.) an Lehrerinnen-Tablet/Beamer senden</p> <p><u>Deutsch:</u> Klasse 3 Steckbriefe tippen und speichern Klasse 4 Geschichten und Abschlussberichte schreiben Bilder markieren und kopieren</p> <p>Niko 2 Differenziertes Lesebuch: S.108, 109 Niko Sachbuch 1/2: S. 127</p>	<p>Word, Paint</p>
<b>1.4 Datenschutz und Informationssicherheit</b>		
<p>Verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten umgehen; Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten</p>	<p><u>Sachunterricht:</u> Regelplakat, Reflektieren: Keine Fotos ohne Einverständnis, auf Gefahren hinweisen, Auf geschützte und freie Fotos hinweisen bei der Erstellung und Veröffentlichung von Referaten</p>	<p>Sicheres Passwort als Einstieg in das Thema Umgang mit persönlichen Daten <a href="http://www.checkdeinpasswort.de">www.checkdeinpasswort.de</a></p>

	<u>Deutsch:</u> Modalitäten zum Abspeichern Persönliches Passwort Computerführerschein Klasse 3 und 4 Niko 1 Differenzierte Fibel: S. 21, 139 Niko 1 Arbeitsheft Plus Teil C: S. 89	
<b>2. Informieren und recherchieren</b>		
<b>2.1 Informationsrecherche</b>		
Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden	<u>Deutsch</u> Niko 1 Differenzierte Fibel: S. 17, 67, 81, 83, 87, 89, 98, 105, 109, 117, 121, 123, 150 Niko 2 Differenziertes Lesebuch: S. 45, 53, 65, 77, 108, 109 Niko 2 S: S. 36, 39, 87, 100, 114, 127, 128, 130, 131, 143 Niko Sachbuch 1/2: S. 11, 30, 31, 52, 107, 16 <u>Sachunterricht:</u> 2.Klasse Tiersteckbriefe 3. Klasse Kreis GT 4. Klasse Bundesländer/ BRD Religion: 4.Klasse Weltreligionen Englisch: Tiersteckbriefe Suchmaschinen  <u>Musik</u> 3./4. Klasse: Informationen zu Instrumenten und Komponisten suchen (Suchmaschinen: fragFINN, blinde Kuh)	<a href="https://www.fragfinn.de/">https://www.fragfinn.de/</a> <a href="http://www.helles-koepfchen.de">www.helles-koepfchen.de</a> <a href="http://www.blinde-kuh.de">www.blinde-kuh.de</a> <a href="https://www.religionen-entdecken.de/startseite">https://www.religionen-entdecken.de/startseite</a>  <a href="#">Hamsterkiste</a> <a href="#">Klexikon</a> Willi wills wissen Anna und die wilden Tiere
<b>2.2 Informationsauswertung</b>		
Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten	<u>Sachunterricht/ Deutsch:</u> Struktur erlernen Wo suche ich, was suche ich, was kann ich verwenden, wie setze ich es um? Stichwortauswahl Niko 1 Differenzierte Fibel: S. 83, 87, 89, 117 Niko 2 Differenziertes Lesebuch: S. 25, 108 Niko 2 Sprachbuch: S. 131, 132, 133, 134	Recherche/ Erstellen von Word-Dokumenten z.B. Sachtex te für Plakate, Einfügen von Bildern und Grafiken, Steckbriefe

	Niko Sachbuch 1/2: S. 11, 52, 107 <u>Englisch</u> : Videos/kurze Filme und Interviews	
<b>2.3 Informationsbewertung</b>		
Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten	<u>Sachunterricht</u> Werbung, Wikinger Elternabend zum Thema durchführen	
<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>Sachunterricht</u> Medienkompetenztraining Wie recherchierst du? <u>Deutsch</u> Niko 1 Differenzierte Fibel: S. 139	Internet ABC
<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>Sachunterricht/ Mathematik</u> Erklärvideos <u>Deutsch</u> Klassenbriefkasten Mails schreiben über die Lernwerkstatt Brief bei Word schreiben Erstellen von und Teilnahme an Wissensrätseln in Form eines Quiz (Mathe: Teilbarkeitsregeln, SU: nach dem Besuch außerschulischer Lernorte) Niko 1 Differenzierte Fibel: S. 21, 40, 105, 137 Niko 2 Differenziertes Lesebuch: S. 17, 31, 89 Niko 2 Sprachbuch: S. 39, 55, 114, 115, 148 Niko Sachbuch 1/2: S. 34, 35	Lernwerkstatt Word Kahoot
<b>3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln</b>		
Regeln für digitale Kommunikation und	Medienkompetenztraining Emoji-Sprichwörter-Kommunikation mit Medien (z.	

Kooperation kennen, formulieren und einhalten	B. E-Mail, Messenger, WhatsApp, Soziale Netzwerke, Chatrooms, Foren), Schwierigkeiten, die auftreten können- was macht man damit? <u>Deutsch:</u> Niko 1 Differenzierte Fibel: S. 17, 62, 98, 130, 139 Niko 2 Sprachbuch: S. 133 Niko Sachbuch 1/2: S. 30, 31, 34, 35	
<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	Medienkompetenztraining Regeln und Umgang mit Medien Privatsphäre- Was darf ich? was darf ich nicht? Unterscheidung: Echte Freunde - Online-Freunde <u>Deutsch</u> Niko 1 Differenzierte Fibel: S. 62, 139 Niko 2 Differenziertes Lesebuch: S. 89 Niko 2 Sprachbuch: S. 55	Film: Sheaplife Elternbriefe/ Einladungen selber schreiben Beiträge für die Schulhomepage verfassen
<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	Medienkompetenztraining Cybermobbing Betrüger im Internet Gefahren fremder E-Mails <u>Deutsch:</u> Niko 1 Differenzierte Fibel: S. 130	Workshop durch Medienzentrum
<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	kurze Filmszenen /Trickfilm <u>Sachunterricht:</u> Abschlusszeitung in Klasse 4 Erklärvideos zu Versuchen/ Fragenstellungen im SU <u>Sport:</u> Choreographien einüben und aufnehmen, mit Musik hinterlegen, gestalten Jg.4: Urheberrecht kennenlernen (Welche Voraussetzungen müssen	Stopmotion (Beispiel: <a href="https://materialwiese.de/2016/06/stop-motion-legetrickfilme.html">https://materialwiese.de/2016/06/stop-motion-legetrickfilme.html</a> ) Bookcreator Auditorix PowerPoint

	<p>gegeben sein, damit ich ein Werk teilen darf?          Persönlichkeitsrecht  <u>Deutsch:</u>          Niko 1 Differenzierte Fibel: S. 40, 139          Niko 1 Arbeitsheft Plus Teil C: S. 11, 61          Niko 2 Differenziertes Lesebuch: S. 89          Niko 2 Sprachbuch: 114, 115, 132, 133, 134</p>	
<b>4.2 Gestaltungsmittel</b>		
<p>Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen</p>	<p><u>Sachunterricht:</u>          Werbefilm drehen, Wetterbericht, Imagefilm bei Klassensprecherwahl  <u>Kunstprojekt:</u>          Werbung  <u>Deutsch</u>          Niko 1 Differenzierte Fibel: S. 40, 135          Niko 2 Differenziertes Lesebuch: S. 16, 25, 31, 65, 89          Niko 2 Sprachbuch: S.39, 114, 115, 134, 148, 141</p>	Media smart
<b>4.3 Quellendokumentation</b>		
<p>Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden</p>	<p><u>Sachunterricht:</u>          Abschlusszeitung (Quellenangaben der Fotos)  <u>Deutsch</u>          Niko 1 Differenzierte Fibel: S. 21</p>	
<b>4.4 Rechtliche Grundlagen</b>		
<p>Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- (u.a. des Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u.a. Lizenzen) überprüfen, bewerten und beachten</p>	<p><u>Sachunterricht:</u>          Regelplakat  <u>Deutsch</u>          Niko 1 Differenzierte Fibel: S. 21, 139          Niko 1 Arbeitsheft Plus Teil C: S. 89</p>	
<b>5. Analysieren und Reflektieren</b>		
<b>5.1 Medienanalyse</b>		
<p>Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren</p>	<p>Zeitungsprojekt          Jg.3/4: Thema Werbung (Was ist Werbung? Warum machen Firmen Werbung? Was sollte man beim Einkaufen im Netz beachten?)  <u>Deutsch</u></p>	Glocke/ WN/ NW

	<p>Niko 1 Differenzierte Fibel: S. 51, 62, 98, 130, 135</p> <p>Niko 2 Differenziertes Lesebuch: S. 17, 31, 99</p> <p>Niko 2 Sprachbuch: S. 23, 39, 129, 148</p> <p>Niko Sachbuch 1/2: S. 30, 31, 34</p> <p>Arbeitsheft zum Niko Sachbuch 1/2: S. 12, 14, 15</p>	
<b>5.2 Meinungsbildung</b>		
<p>Die interessengeleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen</p>	<p>Zeitungsprojekt Deutsch/ Sachunterricht: Werbung</p> <p>Niko 1 Differenzierte Fibel: S. 71, 137</p> <p>Niko 2 Differenziertes Lesebuch: S. 99</p> <p>Niko 2 Sprachbuch: S. 128, 129, 134</p>	
<b>5.3 Identitätsbildung</b>		
<p>Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen</p>	<p>Influencer kritisch hinterfragen <u>Deutsch:</u> Niko 1 Arbeitsheft Plus Teil A: S. 57 Niko 1 Arbeitsheft Plus Teil C: S. 85</p>	
<b>5.4 Selbstregulierte Mediennutzung</b>		
<p>Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen</p>	<p>Elternabende zur Medienkompetenz Medienkompetenztraining <u>Deutsch:</u> Niko 1 Differenzierte Fibel: S. 71, 85 Niko 1 Arbeitsheft Plus Teil A: S. 27, 45, 57 Niko 1 Arbeitsheft Plus Teil B: S. 65</p>	
<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>Lego Mindstorms-AG Minibiber Dash: Roboter Was ist das Internet? Was kennst du im Internet? Wofür nutzt du es? Vor- und Nachteile des Internets</p>	<p>Lego Mindstorms <a href="http://www.minibiber.ch/">http://www.minibiber.ch/</a> Tablets Dash+Tablet+Programmierkarten Bee-Bots Bob-3</p>
<b>6.2 Algorithmen erkennen</b>		

Algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten erkennen, nachvollziehen und reflektieren	Lego-Mindstorms-AG Minibiber Ozobot, einfache Farbcodes lenken Roboter scratch junior	Lego Mindstorms <a href="http://www.minibiber.ch/">http://www.minibiber.ch/</a> <a href="https://ozobot.com/">https://ozobot.com/</a> Calliope Mini + App Bob-3 Tablets Scratch App <a href="https://scratch.mit.edu">https://scratch.mit.edu</a>
<b>6.3 Modellieren und Programmieren</b>		
Probleme formalisiert beschreiben, Problemlösestrategien entwickeln und dazu eine strukturierte, algorithmische Sequenz planen; diese auch durch Programmieren umsetzen und die gefundene Lösungsstrategie beurteilen	Lego-Mindstorms-AG Ozobot, durch Codes Problemlösungsstrategien entwickeln Programmiersprache OPEN ROBERTA erlernen und Calliope damit programmieren SDash und Scratch	Lego-Mindstoms Calliope Mini + App Bee-Bot + App Bob-3 Tablets
<b>6.4 Bedeutung von Algorithmen</b>		
Einflüsse von Algorithmen und Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt beschreiben und reflektieren	Lego-Mindstorms-AG technische Alltagsgegenstände analysieren und eventuell nachbauen	Lego-Mindstoms Calliope

## 6. Ausstattungsbedarf

### 6.1. Ist-Stand (April 2023)

Die Marienschule verfügt über 3 abschließbare Tabletschränke mit jeweils 25 Tablets. In den Schränken befinden sich auch einige Tabletadapterkabel, sodass 2 Kinder ihre Kopfhörer an einem Tablet anschließen können und die Partnerarbeit somit erleichtert wird. Alle festen Lehrkräfte haben ein Diensttablet und einen Dienstlaptop. Wir besitzen 1 portable Beamer, die vom Kollegium für den Unterricht ausgeliehen werden.

Alle Unterrichtsräume sind mit Beamer und AppleTV ausgestattet.

Über die Iserv Anmeldung können alle Programme durch die Lehrkraft genutzt werden. Das Kollegium hat Iserv fest in den Schulalltag installiert. Auf dem Bildschirm im Lehrerzimmer sieht man den Iservkalender und alle wichtigen Schultermine, sowie fehlende Schülerinnen und Schüler. Es wurde ein geordnetes Materialraster in Iserv erstellt, indem die Kolleginnen

Schuldokumente und Konzepte ablegen und gemeinsam verwalten. Das Drucken von den festen Computern im Lehrerzimmer an den neuen Kopierern ist möglich. Das Drucken von Tablets oder anderen mobilen Geräten ist leider jedoch noch nicht möglich.

Alle Klassen nutzen ihre Iserv-Zugänge regelmäßig, da Elternpost fast ausschließlich über den Iserv-Mailverteiler mitgeteilt wird. Der Kontakt zwischen Elternhaus und Lehrkraft verläuft ebenfalls über die Iservplattform. Informationen aus dem Schulleben, Fotos oder andere Dokumente werden in den jeweiligen Klassenordnern bei Iserv hinterlegt und sind dort für die Berechtigten abrufbar.

Alle SchülerInnen werden ab der 1. Klasse (2. Halbjahr) mit Logineo, als unsere Lernplattform, vertraut gemacht. Ab der Klasse 2 wird regelmäßig mit Logineo gearbeitet und es gibt wöchentlich eine Logineo-Hausaufgabe.

Im Bereich Programmierung verfügen wir über 6 Beebots, einen Klassensatz Bob 3 und ein Ozobot Starterset. Der Einsatz erfolgt überwiegend in Kleingruppen. Des Weiteren können 5 Sätze Lego Mindstorms Edukation und 4 Osmo Lernstationen eingesetzt werden.

Wir verfügen über eine Fobizz-Lizenz, und die Zugänge zur Digitalen Fortbildungsoffensive, damit die Kolleginnen sich aktiv in ihren Bereichen fortbilden können. Diese Lizenz wird auch im Schuljahr 23/24 fortgesetzt. ( Konferenzbeschluss Mai23)

IST Stand: April 2023

zusätzliche Arbeitsgeräte für Lehrer und pädagogische Mitarbeiter	2 PCs 2 Laptops 1 Farbdrucker	im Lehrerzimmer/ Sekretariat
Lehrertablet Lehrerlaptop	pro Festanstellung pro Festanstellung	
W-Lan	in allen Räumen	
Breitbandanbindung		
Homepage		<a href="http://www.gsmarienschule-mariefeld.de">www.gsmarienschule-mariefeld.de</a> bei Strato
First-Level-Support		Kirsten Seiler Silvia Lückemeier
Second-Level- Support		Ralf Brentrup Martin Dabeck Tobias Bondar/ Stadt

## 6.2.Soll-Stand

Langfristig wäre eine Eins-zu-Eins-Ausstattung der Lernenden wünschenswert. Somit könnte jederzeit im Unterricht auf digitale Medien zugegriffen werden und diese in individuelle Lernprozesse eingebunden werden. Eine räumliche und zeitliche Unabhängigkeit wäre dadurch möglich. Wünschenswert wäre eine weitere Aufstockung von Ozobot-Sets, sodass das Programmieren in Jahrgang 4 mehr zum Thema werden kann.

## 7. Medienkompetenz der Lehrkräfte

Um digitale Medien in Lernprozesse einzubinden und dadurch Schülerinnen und Schüler individuell zu fördern und zu unterstützen, müssen die Lehrerinnen über verschiedene Kompetenzen verfügen. Dazu gehören technische Nutzungskompetenzen, methodisch didaktische Kompetenzen als auch fachliche Kompetenzen. Es genügt nicht, wenn nur einzelne Kolleginnen über diese Kompetenzen verfügen. Es ist zwingend erforderlich, dass das Kollegium sich gemeinsam auf den Weg macht und seine Schule weiterentwickelt. Dazu ist es notwendig Verbindlichkeiten und Vereinbarungen zu treffen, Verantwortlichkeiten festzulegen und Prozesse sichtbar zu machen (s. Handlungsschritte).

Dieser Prozess wird anhand des SAMR-Modells nach Puentedura deutlich und wird dadurch reflektiert und evaluiert (Fragebogen in Entwicklung).

### 7.1. Ist-Stand

Aufgrund der Corona-Erfahrungen zeigte sich die große Bereitschaft sich selbst fortzubilden und den neuen Medien positiv gegenüberzustehen. Nun haben die Kolleginnen ihren Unterricht für neue Medien geöffnet und er ist darüber hinaus zum festen Bestandteil des Unterrichts geworden. Die technische Klassenraumausstattung wird sehr geschätzt und genutzt und als Erleichterung empfunden. Lehrkräfte, die Unterrichtseinheiten digital durchgeführt haben, geben eigene Erfahrungen systematisch im Rahmen von Konferenzen und in Teamsitzungen an das Kollegium weiter. So profitiert das ganze Kollegium von den gemachten Erfahrungen und bekommt neue Anregungen und Ideen. Die Schulleitung hat darüber hinaus die Möglichkeit zur „Kollegialen Hospitation“ eröffnet und möchte damit zum digitalen Erfahrungsaustausch unter den Kollegen beitragen.

### 7.2. Soll-Stand

Alle Lehrerinnen sind in den oben genannten Kompetenzen ausgebildet und können diese miteinander vernetzen und zum Einsatz bringen. Die Schule baut eine Kultur der kollegialen Beratung und Unterstützung auf, dabei werden auch Eltern und Kinder als Experten einbezogen. Fortbildungen, auch bezogen auf das Personal des Ganztages, wurden ausgearbeitet. Somit können gemeinsame Unterrichtsprojekte realisiert werden. Individuelle Fortbildungen, z.B. bei Fobizz oder der Digitalen Fortbildungsoffensive des Landes, werden genutzt. Danach stellen die Kolleginnen ihre gemachten Erfahrungen und Neuigkeiten im Lehrerplenum vor. Ebenso werden durch kollegiale Hospitationen Best Practise - Unterrichtsideen geteilt und voneinander gelernt. Themenspezifische schulinterne Fortbildungstage sind im Jahresverlauf eingeplant. Sichtbare Weiterentwicklung der einzelnen Lehrkräfte nach dem SAMR Modell oder nach Kanban.

### 7.3. Fortbildungsplanung

Aktuelle Fortbildungen z.B. über das Medienzentrum werden per E-Mail-Verteiler an alle Kolleginnen weitergeleitet.

Die Fortbildungsplanung geschieht kontinuierlich im Rahmen der Lehrer- und Schulkonferenzen unter Beteiligung der OGGS-Leitung.

Fortbildungen werden im Rahmen von pädagogischen Tagen angeboten. Je nach Qualifikationsstand können auch Fortbildungen für Teilgruppen des Kollegiums oder in schulübergreifender Kooperation durchgeführt werden.

Die Schule bildet sich in folgenden Bereichen fort:

- Einsatz digitaler Medien und Werkzeuge im Unterricht
- Urheberrecht und Datenschutz
- Umgang mit Iserv
- Nutzung von Lernmanagementsystemen wie Logineo

Fortbildungen im Schuljahr 19/20:

- Logineo- Einrichten und Grundlagen
- Teilnahme einzelner Kollegen am OPEN SAP-Kurs „Calliope Mini erfolgreich in der Grundschule einsetzen“ (April 2020)
- Teilnahme an den Medientagen im Kreishaus
- Digital Learning Leadership: Teilnahme durch Schulleitung (Nov. 18- Nov.19)

Fortbildungen im Schuljahr 21/22:

- Logineo- meine Internetschule

Fortbildungen im Schuljahr 22/23

- Fobizz- Schullizenz  
Individuelle Fortbildungen orientiert an das Kollegium ( 37 Fortbildungen Stand April 23). Das Kollegium verfügt über inzwischen sehr weit gestreute Qualifiaktionen, so dass besonders individuelle Fortbildungen sinnvoll sind. Somit hat jeder die Möglichkeit sich in seinen Bereichen fortzubilden.

Geplante Fortbildungen im Schuljahr 23/24

- Auffrischung und Vertiefung in die Lernplattform Logineo
- Erneuerung der Fobizz Lizenz

## 8. Distanzlernen- Implementierung Iserv und Logineo NRW

Während der Covid 19 Pandemie musste auch unsere Schule über Wochen Distanzunterricht anbieten. Dabei zeigte sich, dass wir über unsere bestehende Homepage die Kinder online sehr gut mit Material versorgen konnten. Eine individuelle Versorgung mit angepasstem Material und Feedback an die Schüler war nicht möglich. Über die Plattform Iserv ist diese Lücke nun geschlossen worden. Iserv wurde von der Kommune unserer Schule zur Verfügung gestellt und hat sich durchgesetzt. Die schulische Kommunikation mit den Elternhäusern verläuft fast ausschließlich über den E-Mail-Verkehr via Iserv. Auch das Umfragetool und das Buchen von Elternsprechtagsterminen via Iserv hat sich schon bei einigen Kolleginnen durchgesetzt. Alle Kinder und Eltern unserer Schule sind im Umgang mit Iserv fit und wir können durch eine lernförderliche Verknüpfung von Präsenz- und Distanzunterricht den schulischen Erziehungs- und Bildungsauftrag erfüllen.

20

Folgende Überlegungen hatten wir uns für die Implementierung von Iserv gestellt:

### **Iserv-Server- Möglichkeiten**

- a) Webbrowser ( Pc zuhause und in der Schule)
- b) Iserv 3 App (Handy, Tablet)
- c) Web Dav- Implementierung in Apps auf dem Handy (PC zuhause/Schule, Handy, Tablet)

### **Transparenz**

Interner Ansprechpartner

Gemeinsame Entwicklung der Struktur

### **Verbindlichkeiten schaffen**

Was wir ab jetzt wie kommuniziert?

Timetable festlegen

### **Usability**

Interne Schulungen

- Konferenzen
- Padlet
- Best practise
- Nutzung auf mobilen Endgeräten (Handy, Tablet)

### **Mehrwert erkennen**

Kommunikation mit anderen Kollegen / andere Schulen in Harsewinkel

Teilen von Unterrichtsentwürfen

Teilen von Formularen

Distanzunterricht

### **Sicherheit**

Wo liegen meine Daten (DSGVO)- Serverstandort

Urheberrecht ([www. Digitaleschulbuchseite.de](http://www.Digitaleschulbuchseite.de))

Passwortmanagement

### **Nachhaltigkeit**

### Kurzfristige Ziele

- Teilnahme der Admins an einer Kurzschulung in Greffen
- Fortbildung durch Gymnasium Harsewinkel
- regelmäßige pädagogische Konferenzen zur Nutzung von Iserv s. Erklärvideos Padlet und best practise
- ab sofort dienstliche Kommunikation der Lehrer über Iserv
- Schulpflegschaft und Schulkonferenz Iserv über Einführung von Iserv und Logineo informieren
- bei kurzfristiger Schulschließung erfolgt das Distanzlernen wieder über unsere Homepage
- Einverständniserklärungen der Eltern einholen
- Schüler\*innen der Klasse 4 in Kleingruppen in der Anwendung von Iserv schulen (Idesk-Einstellungen, Videokonferenzen, Aufgabenstellungen verstehen, bearbeitete Aufgaben hochladen...)

### mittelfristige Ziele

- Schüler\*innen der Klassen 2 und 3 in Kleingruppen in der Anwendung von Iserv schulen (IDesk-Einstellungen, Videokonferenzen, Aufgabenstellungen verstehen, bearbeitete Aufgaben hochladen...)
- Parallel Eltern schulen, durch Onlinevideos oder im Bedarfsfall auch in der Schule.
- Kommunikation mit Schülern und Eltern über Iserv
- regelmäßig Aufgaben/ Hausaufgaben über Iserv festlegen, um Sicherheit in der Anwendung zu bekommen
- pädagogische Konferenzen zur Nutzung von Iserv s. Erklärvideos Padlet und best practise
- Logineo NRW einrichten

### langfristige Ziele

- Nutzungsvereinbarung bei Schuleinschreibung
- Bei Schulschließung oder Distanzunterricht einzelner Klassen erfolgt das Distanzlernen über Iserv und Logineo, Schülerleistungen werden korrigiert und mit Feedback versehen.
- Logineo NRW als Kommunikation für sensible Daten nutzen (Zeugnis, Förderplan)

## 9. Kooperationspartner

- Medienberatung des Kreises Gütersloh
- Zentrum für digitale Bildung
- Alle Grundschulen und weiterführenden Schulen in Harsewinkel
- Offener Ganzttag (VHS Reckenberg-Ems)

### 10. Evaluation zum jeweiligen Schuljahresende

Anhand des SAMR-Modells entwickelten Fragebogens den Einsatz digitaler Medien reflektieren und beurteilen, ob durch den Einsatz digitaler Medien eine Veränderung der Unterrichtspraxis, besonders im Hinblick auf individuelles Lernen, erreicht wurde.

Weitere Fragen:

Hat sich die Infrastruktur als verlässlich erwiesen?

Lief die Software auf der Hardware zuverlässig?

Gab es einen verantwortlichen Umgang mit den Medien?

Welche didaktische Software hat sich als sinnvoll erwiesen?

Wurden verbindliche Unterrichtsinhalte umgesetzt?

### 11. Handlungsschritte zur Medienkonzeptentwicklung

(Stand Juni 2020)

Abstimmungsprozess				
Was?	Wer? Mit Wem?	Bemerkungen	Termin	erledigt
Erstellung Tpak	SL Harsewinkel	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gemeinsam in allen GS Schulen</li> </ul>	19/20	√
Vorstellen Medienpass NRW	gesamtes Kollegium	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sicherung einer einheitlichen Basiskennntnis im Kollegium</li> <li>• Teile des Medienpasses vorstellen</li> <li>• Grundlage für unser Medienkonzept</li> </ul>	02.03.20	√
Unterrichtsentwicklung				
Pädagogische Konferenz	gesamtes Kollegium	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Medien-Kompetenzen mit schulinternem Curriculum verknüpfen</li> <li>• Bildung einer Arbeitsgruppe</li> </ul>	27.04.20	√
Medienbeauftragte bestimmen	Kirsten Seiler	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Wartung der Tablets</li> <li>• Aufbau der Medien</li> <li>• Unterstützung und Beratung</li> </ul>	Dezember 19	√

Gründung einer Arbeitsgruppe	Lehrer	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Verhaltensregeln im Umgang mit Tablets</li> <li>• Ergänzen des Kompetenzrahmens mit Lehrplankompass</li> <li>• Verbindliche Absprachen für Einsatz finden</li> </ul>	Dezember 19	✓
Gesamtkonferenz	gesamtes Kollegium	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vorstellen der Ergebnisse aus der Arbeitsgruppe</li> <li>• Die Absprachen zur Unterrichtsentwicklung verbindlich ins Medienkonzept übernommen</li> </ul>	Ende 20/21	
Medien-AG	Sei/Tro	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Programmieren mit Calliope Mini</li> </ul>	2. Halbjahr 20/21	✓
<b>Ausstattungsbedarf</b>				
IST-Zustand	Schulleitung Medienbeauftragte Arbeitsgruppe	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Inventarisierung</li> <li>• Bestandsaufnahme</li> </ul>	Ende Februar 20	✓
		•		
Ausstattungsbedarf festlegen	SL Harsewinkel	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Auf der Grundlage der verbindlichen Absprachen zur Unterrichtsentwicklung wird der Ausstattungsbedarf ermittelt</li> </ul>	Entscheidung durch Schulträger: 15 Tablets Februar 20	✓
W-Lan-Netz	Stadt Harsewinkel			✓
Auslieferung der Schülertablets	Stadt Harsewinkel			✓
Tablethüllen	Stadt Harsewinkel			✓
Präsentationsmöglichkeiten Beamerversion	Stadt Harsewinkel			✓
W-Lan in allen Klassenzimmern	Stadt Harsewinkel	•		✓
Matrix erstellen	SL	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Einordnung der einzelnen Handlungsfelder in Ampelsystem</li> </ul>		
Logineo Beantragungsprozess	SL	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Beschluss LK</li> <li>• Antragstellung SJ 20/21</li> </ul>	27.4.2020 September 2020	✓
<b>Fortbildungsplanung</b>				
Fortbildung Umgang mit Tablet	Herr Husemann	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Medienpass</li> <li>• Sicherer Umgang mit Internet und Co für unsere Schüler</li> </ul>	09/2020	✓

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Apps auf Tablet kennenlernen</li> </ul>		
Fortbildungen zu einzelnen Apps	Kollegium	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vorstellung einzelner Apps nach Fächern gegliedert</li> <li>• Mathematik</li> <li>• Sachunterricht</li> <li>• Englisch</li> <li>• Deutsch</li> </ul>		√
Fortbildung Schulleitung	SL	<ul style="list-style-type: none"> <li>• DLL Projekt der Bertelsmannstiftung / Dapf</li> </ul>	seit SJ 18/19	√
Fortbildung Steuergruppe Medienkonzept				
Fortbildungsbedarf im Kollegium feststellen	Arbeitsgruppe Kollegium	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ermittlung des Kenntnisstandes im Kollegium</li> <li>• Entwicklung eines Fortbildungsplans</li> <li>• Organisation schulinterner Fortbildungsveranstaltungen oder Beratungen</li> </ul>	per Fragebogen SJ 19/20	√
Fortbildungsplan entwickeln	Arbeitsgruppe	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Auf der Grundlage der verbindlichen Absprachen zur Unterrichtsentwicklung und der Abfrage durch den Fragebogen wird der Fortbildungsplan erstellt.</li> </ul>		√
<b>Sonstiges</b>				
Partner		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Erschließen ergänzender Ressourcen und Kompetenzen</li> </ul>		
Evaluation		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gewährleistung eines optimierten Planungsprozesses, der personelle und finanzielle Ressourcen bündelt</li> </ul>		
Vorstellung und Weiterbearbeitung in der Lehrerkonferenz		Herbst 20		√
Vorstellung des Medienkonzeptes in der Schulkonferenz		Herbst 20		√

12. Anhang  
12.1. Tablet-Regeln

## Tablet-Regeln

Mein Platz ist aufgeräumt



Meine Hände sind sauber.



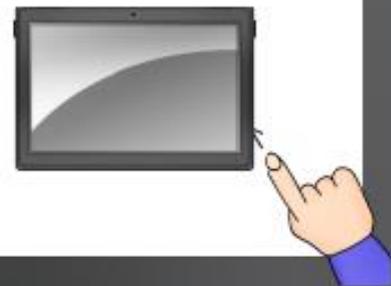
Ich trage das Tablet immer mit beiden Händen.



Ich fotografiere keine Personen.



Am Ende der Stunde schließe ich alle Apps.



## 12.2. Tabletführerschein

### Hier trainiert



für den

## Tabletführerschein



### Tabletregeln

Schreibe unsere Tabletregeln auf!

- 1 
- 2 
- 3 
- 4 
- 5 

### Bestandteile eines Tablets

Beschrifte das Tablet!



- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10

Frontkamera, Rückkamera, Lautstärketasten, Standbytaste, Ladekabelanschluss, Kopfhörerbuchse, Display, Apps, HomeTaste

### Los geht's

Schalte den Tablet ein.  
Wie viele Apps kannst du sehen? \_\_\_\_\_  
Zeichne das Icon einer App in das weiße Kästchen!

### Fotos



 Öffne die Kamera-App und mache ein Foto von dem pinken Monster.

 Öffne die Foto-App und lösche das Monsterbild!



### Video

 Öffne die Kamera-App und wähle Video aus. Erstelle ein kurzes Video mit deinem Partner. Such dir ein Thema aus über das ihr sprechen wollt.

 Wenn du lieber selbst zu sehen sein willst, dann wähle die Frontkamera aus.

 Öffne die Fotos-App und sieh dir dein/ euer Video an. Du kannst auch die Lautstärke verändern!

Daneben kannst du bitte das Video. Markieren, auswählen, löschen 

### QR-Code

 Öffne die Kamera-App und scanne damit den QR-Code. Das bedeutet, dass du ein Bild davon machen musst. Nun öffnet sich eine neue Seite im Internet. Wie heißt die Seite?



**ANTON**  
Wenn du später mit der Anton-App arbeitest, kannst du dich auch gut über einen QR-Code einloggen.

### Internet

 Öffne die Safari-App. So kommst du ins Internet. Schreibe oben in die Suchzeile [gsmarienschule-marienfeld.de](http://gsmarienschule-marienfeld.de)

Nun öffnet sich unsere Schulhomepage. Nun dir ein bisschen Zeit und geh auf Entdeckungstour 

### Alle Apps schließen

Klicke 2x schnell auf den Homebutton. Alle noch offenen Apps kannst du nun durch „wischen“ schließen.



 Super! Du hast alle Aufgaben gelöst. Räum das Tablet auf und bringe das Heftchen deiner Lehrerin. Dort bekommst du deinen **Tabletführerschein**.

<p style="text-align: center;"> Glückwunsch</p> <hr/> <p style="text-align: center;">darf ab jetzt selbstständig im Unterricht an den Tablets arbeiten.</p> <p>Datum: _____ Unterschrift: Lehrerin _____</p>	<p style="text-align: center;"><b>Tabletführerschein</b></p> <div style="text-align: center;">  </div> <div style="text-align: center;">  </div>
<p style="text-align: center;"> Glückwunsch</p> <hr/> <p style="text-align: center;">darf ab jetzt selbstständig im Unterricht an den Tablets arbeiten.</p> <p>Datum: _____ Unterschrift: Lehrerin _____</p>	<p style="text-align: center;"><b>Tabletführerschein</b></p> <div style="text-align: center;">  </div> <div style="text-align: center;">  </div>
<p style="text-align: center;"> Glückwunsch</p> <hr/> <p style="text-align: center;">darf ab jetzt selbstständig im Unterricht an den Tablets arbeiten.</p> <p>Datum: _____ Unterschrift: Lehrerin _____</p>	<p style="text-align: center;"><b>Tabletführerschein</b></p> <div style="text-align: center;">  </div> <div style="text-align: center;">  </div>

### 12.3. Aktuelle App-Liste (Stand April 2023)

Bee-Bot	Scratch Jr	Antolin
Anton	Die Maus	Frag Finn
Worksheetcrafter Go	Biparcours	Iserv
Blitzrechnen 1-4	iMovie	
QR Code Scanner	Stop Motion	
Book Creator	Areeka	
Kahoot!	bobdude	
Puppet Pals HD	Diagramm Generator	

#### Apps Deutsch:

Zebra Schreibtablette	Knietzsche
Niko	Gutenberg
Wörtersee	

#### Apps Englisch:

EASY peasy	Wizadora
LEO	

#### Apps Mathe:

Einmaleins	Plus und Minus
Die Uhr	Klötzchen
Klipp Klapp	Blitzrechnen 1,2,3,4
Sachrechnen	Stellenwerte

#### Apps Sachunterricht:

Die kleine Waldfibel	Fridas Fahrrad
Potz Blitz! Meine Stromwerkstatt	Ronjas Roboter
Wiebkes Waage	Wo liegt das?

### Apps Musik:

Garage Band	
-------------	--

### Apps Religion:

Bibel für Kinder	
------------------	--

### Apps Osmo:

Masterpiece	Newton
Numbers	Tangram
Words	