



Grundschule

Nordhorn
Gütersloh
Europaschule

Medienkonzept

Europaschule – GS Nordhorn Gütersloh

Schuljahr 2020/2021

Medienkonzept der Grundschule Nordhorn

Ein Großteil der Schülerinnen und Schüler wächst bereits mit verschiedenen digitalen Medien auf. Ein PC oder ein Laptop, kabelloser Internetzugang, Tablets und Smartphones sind für viele Kinder ständig präsent. Unser Bestreben ist es, alle Kinder unserer Schule bestmöglich auf eine digitale Welt vorzubereiten und das selbstständige digitale Arbeiten und somit die Teilhabe an der Wissensgesellschaft zu unterstützen. Dabei ist uns wichtig, alle Kinder im Rahmen der Medienbildung sowohl auf die Chancen als auch auf die damit verbundenen Gefahren aufmerksam zu machen.

Zu Beginn des Schuljahres 2017/2018 wurden alle Gütersloher Stadtgrundschulen mit einer Anzahl von iPads ausgestattet. Diese Anzahl wurde im Schuljahr 2020/2021 aufgestockt. Aus diesem Grund wurde ein Medienkonzept erarbeitet, das sich weitestgehend auf den Einsatz der iPads bezieht. Die Nutzung von Medien wie Büchern, Tafeln, CD- und Kassettenrekordern gehört auch weiterhin zur täglichen Unterrichtsarbeit.

Grundlagen des Medienkonzeptes der Grundschule Nordhorn sind der Medienkompetenzrahmen NRW (2018) und die Richtlinien und Lehrpläne des Landes NRW. Das Medienkonzept wird in den nächsten Jahren in unsere schulinternen Arbeitspläne eingearbeitet.

Das gesamte Medienkonzept unterliegt einer kontinuierlichen Evaluation und Weiterentwicklung.

1. Ausstattung

1.1 Vorhandene Hardware

Die Grundschule Nordhorn verfügt derzeit über 202 Schüler-iPads, die für den mobilen Einsatz in den Klassen in 12 rollbaren Transportkoffern gelagert werden. In diesen Koffern werden die iPads nicht nur sicher verwahrt, sondern auch synchronisiert.

Weiterhin gibt es Lehrer-iPads, die zur Unterrichtsvorbereitung sowie für den Einsatz im Unterricht genutzt werden. Um eine möglichst lange Lebensdauer der iPads zu erzielen, sind alle iPads mit einer für Kinder geeigneten Silikonschutzhülle versehen (unterschiedliche Farben).

Zudem gibt es dazugehörige Tastaturen der Marke Logitech. Diese sind in einem jederzeit zugänglichen Raum gelagert und können für den Unterricht benutzt werden.

Sowohl die Lehrer- als auch die Schüler-iPads wurden mit Nummern versehen, um diese jederzeit dem richtigen Koffer zuordnen zu können. Die entsprechende Seriennummer kann der separaten Excel-Tabelle entnommen werden. Die Schüler-iPads sind auf die 12 Klassen aufgeteilt worden (für einen Überblick über die genaue Verteilung der iPads siehe 1.2). An jedem der zwölf Koffer ist eine „Regelkarte“ angebracht, die den Kindern einen Überblick über die an der Schule herrschenden Regeln zu den iPads und dem iPad-Koffer geben.

In jedem Klassenraum, dem Raum Schweden und dem Raum Spanien hängt ein Display (Legamaster-E-Screen).

Es stehen des Weiteren portable Beamer zur Verfügung. Diese sind jeweils mit einem Apple TV mit Fernbedienung sowie einem AV Adapter ausgestattet. Weiterhin gehört zu jedem Beamer eine JBL Bluetooth-Box sowie ein Audiokabel. Für jedes Kind wurden Kopfhörer angeschafft.

In regelmäßigen Abständen wird das gesamte Ausstattungsinventar von den Medienbeauftragten auf Funktionalität und Vollständigkeit geprüft. Zum Schuljahresende werden alle iPads von den Kollegen überprüft, Schülerergebnisse gelöscht und an die nächste Klasse (zum Beispiel: alte 3a übergibt an neue 3a) übergeben.

2. Auflistung vorhandener Apps

Stand: März 2021

Einsatzbereich/ Beschreibung	Name der App
Bearbeiten und Erstellen von Medien (Foto, Video, Ton)	- iMovie
	- Photo Booth
	- Stop Motion
	- GarageBand
	- Sprachmemos
	- Comic Life 3

Einsatzbereich/ Beschreibung	Name der App
	- PuppetPals HD
	- iTunes U
	- Book Creator
Bearbeiten und Erstellen von Dokumenten	- Keynote
	- Numbers
	- Pages
	- Documents
	- GoodNotes
	- Explain Edu
Kommunikation	- Classroom
	- Skype
	- Zoom
	- Teams
	- SchoolFox
	- Padlet
Organisation und Teilen von Dateien	- FE File Explorer
Deutsch	- Zebra Lesen 1 und 2
	- Zebra Wörterschlange
	- Zebra Deutsch 2
	- Antolin Lesespiele 1/2
	- Antolin Lesespiele 3/4
	- Die große Wörterfabrik
	- Lernspaß für Kinder
	- Phase 6
DaZ	- DaZ: Lesen

Einsatzbereich/ Beschreibung	Name der App
Mathematik	- Das kleine 1x1
	- 1x1 Trainer
	- Zwanzigerfeld
	- Hunderterfeld
	- Blitzrechnen 1-4
	- Diagramm Generator
Lern-Apps/ Sonstiges	- Anton
	- FragFINN
	- Biparcours
	- Kahoot!
	- 4D Flashcards
	- Kyocera Print (Druckerapp)
	- QR Reader
	- Sofatutor
	- WeDo 2.0
	- Ronjas Roboter
	- ScratchJr
	- Lightbot Hour
- Worksheet Go!	

Zurzeit können über eine Bestellliste kostenlose Apps bestellt werden. Die Bestellungen werden derzeit seitens des Schulträgers bearbeitet. Für die Bestellung kostenpflichtiger Apps wurde jeder städtischen Grundschule ein Budget zur Verfügung gestellt, welches innerhalb eines Schuljahres ausgegeben werden darf. Auch diese Apps werden derzeit noch seitens des Schulträgers bearbeitet. Seitens des Schulträgers wird derzeit beratschlagt, ob das Bestellen der Apps zukünftig über die einzelnen Schulen laufen soll.

3. Nutzungsregeln für die Klassen

Damit der unterrichtliche Einsatz der iPads möglichst reibungslos und effektiv abläuft und sorgsam mit den Geräten umgegangen wird, gelten in jeder Klasse Grundregeln bei der Nutzung der Tablets. Diese Regeln werden vor dem ersten Einsatz mit den Schülern und Schülerinnen besprochen und hängen im jedem Klassenraum zur Visualisierung aus (siehe Anhang). Bei den folgenden Regeln handelt es sich um Grundregeln, die je nach Klassenstufe sprachlich reduziert oder inhaltlich erweitert werden können.

1. Ich wasche mir die Hände mit Seife, bevor ich mit dem Tablet arbeite.
2. Ich halte und trage das Tablet immer mit zwei Händen.
3. Ich arbeite erst mit dem Tablet, wenn ich sitze. Dabei liegt es flach auf dem Tisch.
4. Ich verwende nur Apps und Programme, die ich für eine Aufgabe verwenden soll.
5. Ich schalte den Ton am Tablet aus. Wenn ich einen Film schaue oder an einer App mit Sprachausgabe arbeite, benutze ich meine Kopfhörer.
6. Ich schalte das Tablet sofort aus, wenn der Lehrer das vereinbarte Signal gibt.
7. Wenn der Bildschirm dreckig ist, putze ich ihn vor dem Wegräumen.
8. Ich räume das Tablet richtig zurück in den Koffer.
9. Ich schließe das Ladekabel an.

4. Medienkompetenzrahmen NRW (2018) mit Bezügen zu den Unterrichtsfächern

In den folgenden Tabellen wurden die Kompetenzerwartungen aus den Kernlehrplänen des Landes NRW sowie festgelegte Unterrichtsinhalte aus den schuleigenen Arbeitsplänen in den Medienkompetenzrahmen NRW eingeordnet. Der neue Medienkompetenzrahmen umfasst sechs Kompetenzbereiche mit insgesamt 24 Teilkompetenzen (siehe Anhang). Die folgenden Tabellen stellen eine erste Fassung dar und werden ständig überarbeitet, ergänzt und evaluiert.

Folgende Farbbelegung wurde für die Tabellen gewählt:

rot: App auf den iPads

orange: Kompetenzerwartung aus dem Kernlehrplan am Ende der SEP

grün: Kompetenzerwartung aus dem Kernlehrplan am Ende von Klasse 4

blau: Jahrgangsübergreifende Kompetenzerwartung aus dem Kernlehrplan

4.1 Medienkompetenzrahmen mit Bezügen zu den Fächern Deutsch, Mathematik und Sachunterricht

	Teilkompetenzen	Fächerübergreifend	Deutsch	Mathematik	Sachunterricht
1. Bedienen und Anwenden	1.1 Medienausstattung (Hardware) Mediaaustattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; verantwortungsvoll mit dieser umgehen	Unterrichtseinheit: iPad-Regeln	Schreiben: Können den PC als Schreibwerkzeug nutzen		
	1.2 Digitale Werkzeuge Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen	Das Internet ABC – So funktioniert das Internet App: Kamera	Apps: Zebra Lesen 1, Antolin 1/2, Antolin 3/4, Pages, Book creator, Comic Life, Deutsch Lernspaß für Kinder Schreiben: Nutzen Gestaltungs- und Überarbeitungsmöglichkeiten herkömmlicher und neuer Medien Verwenden Hilfsmittel (z.B. Rechtschreibhilfe des PC)	Apps: Blitzrechen 1/2, Blitzrechnen 3/4, Mathe mit dem Känguru, 1x1 Trainer, Diagramm Generator, Worksheet Go	Raum, Umwelt, Mobilität: Erkunden und beschreiben Strukturen des eigenen Lebensraumes und der Region App: Biparcours Zeit und Kultur: Arbeiten am Pc mit Textverarbeitungs-, Lern- und Übungsprogrammen Apps: Book creator, Pages
	1.3 Datenorganisation Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen; Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren				
	1.4 Datenschutz und Organisationssicherheit Verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten umgehen, Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten	Unterrichtsreihen: iPad-Regeln, Einführung der Kamera App Das Internet-ABC – So funktioniert das Internet – die Technik – Daten und Spuren			

2. Informieren und Recherchieren	<p>2.1 Informationsrecherche Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden</p>	<p>Das Internet ABC – „Suchen und Finden“ Referate u. Expertenarbeiten</p>	<p>Lese – mit Texten und Medien umgehen: Wählen Bücher und andere textbasierte Medien interessenbezogen aus Suchen unter Anleitung Informationen in Druck und/oder elektronischen Medien Recherchieren in Druck und elektronischen Medien zu Themen oder Aufgaben Apps: Safari, Blinde Kuh, Frag Finn, Helles Koepfchen</p>	<p>Unterrichtseinheit: Fermiaufgaben, Sachaufgaben (Kl. 1-4)</p>	<p>Raum, Umwelt, Mobilität: Recherchieren (.....) die Bedeutung und Nutzung von Ressourcen (...) Apps: Safari, Blinde Kuh, Frag Finn, Helles Koepfchen Zeit und Kultur: Recherchieren mit/in Medien (z.B. Internet, Bibliothek) und nutzen die Information für eine Präsentation Nutzen für Berichte und deren Gestaltung ihre Kenntnisse über vorhandene Medien (z.B. Nachschlagwerke, PC)</p>
	<p>2.2 Informationsauswertung Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten</p>	<p>Referate u. Expertenarbeiten</p>	<p>Lesen – Mit Texten und Medien umgehen: Wenden bei Verständnisschwierigkeiten Verstehenshilfen an: nachfragen, Wörter nachschlagen, Text zerlegen</p>	<p><u>Prozessbezogene Kompetenzen (Problemlösen/kreativ sein):</u> Fermiaufgaben, Sachaufgaben (Kl. 1-4)</p>	
	<p>2.3 Informationsbewertung Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten</p>	<p>Referate u. Expertenarbeiten</p>	<p>Lesen – mit Texten und Medien umgehen: Bewerten Medienbeiträge kritisch</p>	<p><u>Prozessbezogene Kompetenzen (Problemlösen/kreativ sein):</u> Fermiaufgaben, Sachaufgaben (Kl. 1-4)</p>	<p>Theaterstück: Mein Körper gehört mir (Klasse 3/4)</p>
	<p>2.4 Informationskritik Unangemessene und gefährdende Medieninhalte erkennen und hinsichtlich rechtlicher Grundlagen sowie gesellschaftlicher Normen und Werte einschätzen; Jugend- und Verbraucherschutz kennen und Hilfs- und Unterstützungsstrukturen nutzen</p>	<p>Referate u. Expertenarbeiten</p>			<p>Theaterstück: Mein Körper gehört mir (Klasse 3/4)</p>

3. Kommunizieren und Kooperieren	<p><u>3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse</u> Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen</p>		<p>- Pages - Antolin Leseclub (Klasse 2-4, E-Mail)</p>		
	<p><u>3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln</u> Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten</p>				<p>Zeit und Kultur: Untersuchen kritisch Angebote der Unterhaltungs- und Informationsmedien und begründen Regeln zum sinnvollen Umgang mit ihnen</p>
	<p><u>3.3 Kommunikations- und Kooperation in der Gesellschaft</u> Kommunikations- und Kooperationsprozesse im Sinne einer aktiven Teilhabe an der Gesellschaft gestalten und reflektieren; ethische Grundsätze sowie kulturell-gesellschaftliche Normen beachten</p>		<p>Lesen – Mit Texten und Medien umgehen: Nutzen Medien als Anreiz zum Sprechen, Schreiben und Lesen</p>		<p>Mensch und Gemeinschaft: Formulieren eigene Konsumbedürfnisse und setzen diese in Beziehung zur Werbung Beschreiben wie eigene Konsumwünsche durch Werbung beeinflusst werden</p>
	<p><u>3.4 Cybergewalt und Cyberkriminalität</u> Persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und -kriminalität erkennen sowie Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten kennen und nutzen</p>				

<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">4. Produzieren und Präsentieren</p>	<p>4.1 Medienproduktion und Präsentation Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen</p>	<p>Unterrichtseinheit: Expertenarbeit</p>	<p>Klasse 1: Buchstabenportfolio</p> <p>Sprechen und Zuhören: Fassen gelernte Sachverhalte zusammen und tragen sie – auch durch Medien gestützt – vor</p> <p>Lesen – mit Texten und Medien umgehen: Setzen Texte um App: Comic life</p> <p>Bewerten Medienbeiträge kritisch</p> <p>Legen Wortsammlungen [...] an</p>	<p>Erklärvideos erstellen</p> <p><u>Prozess-bezogene Kompetenzen (Darstellen/Kommunizieren):</u> Präsentation der Ergebnisse von Fermiaufgaben</p> <p>Sammeln Daten aus der unmittelbaren Lebenswirklichkeit und stellen sie in Diagrammen und Tabellen dar</p> <p>App: Diagramm Generator</p>	<p>Zeit und Kultur: Erstellen eine chronologisch sortierte Übersicht zur Geschichte der eigenen Stadt (z.B. Gemeinde, Stadtteil)</p> <p>Schreiben und gestalten eigene Geschichten unter Nutzung vorhandener Medien (z.B. Nachschlagwerke, Pc)</p> <p>Mensch und Gemeinschaft: Entwickeln Lösungsmöglichkeiten für Konfliktsituationen, stellen diese dar und überprüfen ihre Wirkung (z.B. im Rollenspiel)</p> <p>Apps: Puppet Pals, Stopmotion, Kamera</p> <p>Natur und Leben: Planen und führen Versuche durch und werten Ergebnisse aus.</p> <p>Unterrichtseinheiten: Feuer (Klasse 3), Magnetismus (Klasse 2), Schwimmen und Sinken (Klasse 1)</p> <p>Apps: Book creator, Kamera</p>

<p>4.2 Gestaltungsmittel Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen</p>		<p>Sprechen und Zuhören: Versetzen sich in eine Rolle und gestalten sie sprecherisch, gestisch und mimisch</p> <p>Schreiben: Nutzen Gestaltungs- und Überarbeitungsmöglichkeiten herkömmlicher und neuer Medien</p> <p>Lesen – mit Texten und Medien umgehen: Nutzen Medien zum Gestalten eigener Medienbeiträge</p> <p>Vergleichen die unterschiedliche Wirkung von Text-, Film/Video- oder Hörfassungen</p>		
<p>4.3 Quellendokumentation Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden</p>				
<p>4.4 Rechtliche Grundlagen Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- (u.a. des Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u.a. Lizenzen) überprüfen, bewerten und beachten</p>				

5. Analysieren und Reflektieren	<p><u>5.1 Medienanalyse</u></p> <p>Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren</p>		<p>Lesen – mit Texten und Medien umgehen:</p> <p>Nutzen Angebote in Zeitungen und Zeitschriften, in Hörfunk und Fernsehen, auf Ton- und Bildträgern sowie im Internet und wählen sie begründet aus</p>		<p>Zeit und Kultur:</p> <p>Vergleichen alte und neue Medien miteinander (...)</p>
	<p><u>5.2 Meinungsbildung</u></p> <p>Die interessen geleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen</p>				
	<p><u>5.3 Identitätsbildung</u></p> <p>Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen</p>				
	<p><u>5.4 Selbstregulierte Mediennutzung</u></p> <p>Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen</p>				

6. Problemlösen und Modellieren	<u>6.1 Prinzipien der digitalen Welt</u> Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen				
	<u>6.2 Algorithmen erkennen</u> Algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten erkennen, nachvollziehen und reflektieren				
	<u>6.3 Modellieren und Programmieren</u> Probleme formalisiert beschreiben, Problemlösestrategien entwickeln und dazu eine strukturierte, algorithmische Sequenz planen, diese auch durch Programmieren umsetzen und die gefundene Lösungsstrategie beurteilen	App: Scratch Junior			
	<u>6.4 Bedeutung von Algorithmen</u> Einflüsse von Algorithmen und Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt beschreiben und reflektieren				

4.2 Medienkompetenzrahmen mit Bezügen zu den Fächern Englisch, Musik und Kunst

	Teilkompetenzen	Englisch	Musik	Kunst
1. Bedienen und Anwenden	1.1 Medienausstattung (Hardware) Mediaaustattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; verantwortungsvoll mit dieser umgehen			
	1.2 Digitale Werkzeuge Vers. digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen	Apps: Comic Life, Book Creator, Sally Vokabeltrainer, Englisch Lernspaß für Kinder	Apps: Garage Band, Sprachmemos (Aufnahmefunktion)	Gestalten mit technisch- visuellen Medien: Nutzen Layouts im Schreibprogramm des Computers für eigene Arbeiten Apps: comic life, book creator Fotografieren sich und andere App: Kamera
	1.3 Datenorganisation Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen; Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren			Gestalten mit technisch-visuellen Medien: Legen Archive für Bild- und Sprachdokumente an und verwalten sie Apps: Sprachmemos, Foto, Book creator
	1.4 Datenschutz und Organisationssicherheit Verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten umgehen, Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten			

2. Informieren und Recherchieren	<p>2.1 Informationsrecherche Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden</p>			<p>Gestalten mit technisch-visuellen Medien: Nutzen das Internet als Rechercheinstrument</p> <p>Unterrichtseinheit: verschiedene Künstler (Werke betrachten)</p> <p>Internetseite: Kindersuchmaschinen</p>	
	<p>2.2 Informationsauswertung Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten</p>	<p>Kommunikation – sprachliches Handeln: entnehmen Äußerungen und Hörtexten bzw. Hörsehtexten, die auf vertrautem Wortschatz basieren, mit Unterstützung relevante Informationen, wenn die Gesprächspartner langsam und deutlich sprechen und bereit sind, zu helfen</p> <p>verstehen Äußerungen und Hörtexte bzw. Hörsehtexte mit vertrautem Wortschatz und entnehmen ihnen auch Detailinformationen Medien: CD, Kurzfilm</p>			
	<p>2.3 Informationsbewertung Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten</p>				
	<p>2.4 Informationskritik Unangemessene und gefährdende Medieninhalte erkennen und hinsichtlich rechtlicher Grundlagen sowie gesellschaftlicher Normen und Werte einschätzen; Jugend- und Verbraucherschutz kennen und Hilfs- und Unterstützungsstrukturen nutzen</p>				

3. Kommunizieren und Kooperieren	<p><u>3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse</u> Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen</p>	<p>Kommunikation – sprachliches Handeln: verstehen Äußerungen und Hörtexte bzw. Hörsehtexte mit vertrautem Wortschatz und entnehmen ihnen auch Detailinformationen Unterrichtseinheit: kurze Interviews in einem Video festhalten App: Kamera</p> <p>verständigen sich in vertrauten Gesprächssituationen über vertraute Themen mit langsam und deutlich sprechenden Partnern</p> <p>Unterrichtseinheit: Kurze Interviews in einem Video festhalten App: Kamera</p> <p>- eTwinning</p>		
	<p><u>3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln</u> Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten</p>			
	<p><u>3.3 Kommunikations- und Kooperation in der Gesellschaft</u> Kommunikations- und Kooperationsprozesse im Sinne einer aktiven Teilhabe an der Gesellschaft gestalten und reflektieren; ethische Grundsätze sowie kulturell-gesellschaftliche Normen beachten</p>			
	<p><u>3.4 Cybergewalt und Cyberkriminalität</u> Persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und -kriminalität erkennen sowie Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten kennen und nutzen</p>			

4. Produzieren und Präsentieren	<p>4.1 Medienproduktion und Präsentation Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen</p>	<p>Kommunikation – sprachliches Handeln: tragen einfache Texte auswendig vor bzw. lesen darstellend laut (z. B. chants, Gedichte) App: Sprachmemo</p> <p>verstehen lesend Wörter und Sätze und entnehmen einfachen kurzen Texten mit vertrautem Wortschatz relevante Informationen App: Sally Vokabeltrainer</p> <p>beschriften Bilder mithilfe von bekanntem oder im Bildwörterbuch gefundenem Wortmaterial App: Comic life</p> <p>Verfügbarkeit von sprachlichen Mitteln: sprechen häufig geübte Wörter und Redewendungen verständlich aus App: Sprachmemo</p>	<p>Musik machen – mit der Stimme: Nehmen ihren Gesang auf Tonträgern auf und sprechen über bzw. reflektieren das Ergebnis</p> <p>Erfinden und gestalten Melodien zu Gedichten, Szenen und Geschichten</p> <p>Zeichnen die Improvisationsergebnisse auf Tonträger auf und sprechen über sie bzw. reflektieren sie</p> <p>Musik machen – mit Instrumenten: Halten Klangergebnisse auf Tonträgern fest und sprechen über sie bzw. reflektieren sie kritisch</p>	<p>Gestalten mit technisch-visuellen Medien: Nutzen die Fotokamera für Dokumentationen und präsentieren diese App: Kamera</p> <p>Nutzen Kameras und Dokumentationen in Gestaltungs- und Präsentationszusammenhängen, Klassenaufführungen und Projekttagen App: Kamera</p>
	<p>4.2 Gestaltungsmittel Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen</p>			<p>Gestalten mit technisch-visuellen Medien: Setzen einfache Formen digitaler Bildbearbeitung ein Apps: Book, Creator, Pages</p>
	<p>4.3 Quelldokumentation Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden</p>			
	<p>4.4 Rechtliche Grundlagen Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- (u.a. des Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u.a. Lizenzen) überprüfen, bewerten und beachten</p>			

5. Analysieren und Reflektieren	<p>5.1 Medienanalyse Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren</p>			
	<p>5.2 Meinungsbildung Die interessenorientierte Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen</p>			
	<p>5.3 Identitätsbildung Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen</p>			
	<p>5.4 Selbstregulierte Mediennutzung Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen</p>			

6. Problemlösen und Modellieren	6.1 Prinzipien der digitalen Welt Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen			
	6.2 Algorithmen erkennen Algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten erkennen, nachvollziehen und reflektieren			
	6.3 Modellieren und Programmieren Probleme formalisiert beschreiben, Problemlösestrategien entwickeln und dazu eine strukturierte, algorithmische Sequenz planen, diese auch durch Programmieren umsetzen und die gefundene Lösungsstrategie beurteilen			
	6.4 Bedeutung von Algorithmen Einflüsse von Algorithmen und Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt beschreiben und reflektieren			

5. Zukünftiger Bedarf an medialer Ausstattung

- Farbkopierer im Lehrmittelraum, der über das Intranet zugänglich ist
- 12 iPad-Stative (pro Klassenraum ein Stativ)
- Zentrale Speichermöglichkeit
- langfristig eine 1:1 Ausstattung der iPads für die Kinder
- Macbook´s für Lehrer zur Vorbereitung
- **Spielzeugroboter (Dash Roboter), LEGO Education Wedo 2.0**

6. Bedarf an Fortbildungen

- Fortbildung je nach individuellem Bedarf der KollegInnen (und auch der SozialpädagogInnen)
- Teilnahme am Projekt „Schule und digitale Bildung“
- Vorstellen von Apps in Konferenzen durch erfahrene KollegInnen

10. Anhang

- iPad-Regeln
- Medienkompetenzrahmen NRW 2018