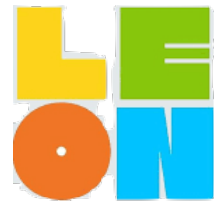


Medienkonzept der Kreuz-Grundschule



Stand April 2025

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung
2. Unterrichtsentwicklung und Integration des Medienkompetenzrahmens NRW in schulinterne Lehrpläne
 - 2.1 Nutzung von digitalen Plattformen
 - 2.1.1 Taskcards
 - 2.1.2 Antolin
 - 2.1.3 IServ
 - 2.1.4 LeOn
 - 2.2 Umsetzung des Medienkompetenzrahmens
3. Technische Ausstattung
 - 3.1 WLAN
 - 3.2 Präsentation
 - 3.3 Schüler-Tablets
 - 3.4 Lehrer-Tablets
 - 3.5 Drucker
 - 3.6 Robotic
 - 3.7 Sonstiges

1. Einleitung

Die Bundesrepublik Deutschland entwickelt sich immer weiter zu einer Wissensgesellschaft.

Diese Gesellschaftsform basiert auf der Produktion, Verteilung und Anwendung von Wissen.

Bildung ist damit die zentrale Ressource und der Prozess des Wissenserwerbs die zentrale Aufgabe.

In allen beruflichen Bereichen steigt der Grad der Digitalisierung.

Deshalb ist es unerlässlich, dass Kinder bereits im Grundschulalter sensibel an den kritischen Umgang mit digitalen Medien herangeführt werden.

Die Verfügbarkeit neuester digitaler Medien ist heute in den meisten Elternhäusern gegeben.

Somit gehören unsere Schülerinnen und Schüler zu jener Generation, die mit der Vielfalt der modernen Technologien aufwächst.

Die Art der Mediennutzung und der Medienkompetenz in den Familien ist stark unterschiedlich.

Deshalb hat Schule im Rahmen der Bildungsgerechtigkeit bzw. Verhinderung einer Digital Inequality die Aufgabe, alle Kinder dazu zu befähigen, moderne IT- und Kommunikationsmethoden sinnvoll für Bildungs- und Recherchezwecke zu nutzen. Ungeachtet der sozio-ökonomischen Hintergründe möchten wir den Schülerinnen und Schülern der Kreuz-Grundschule die Chance geben, die Möglichkeiten digitaler Medien und des Internets gewinnbringend für sich zu nutzen.

Das Konzept für digitale Medien an einer Grundschule muss das Ziel verfolgen, den Schülerinnen und Schülern nicht nur technische Fähigkeiten zu vermitteln, sondern auch zu verantwortungsbewussten und kritischen Nutzern digitaler Medien zu erziehen. Durch die gezielte Integration digitaler Werkzeuge in den Unterricht und die kontinuierliche Unterstützung von Lehrkräften und Eltern wird eine nachhaltige Medienkompetenz gefördert.

2. Unterrichtsentwicklung und Integration des Medienkompetenzrahmens NRW in schulinterne Lehrpläne

2.1 Nutzung von digitalen Plattformen

2.1.1. Taskcards

Die Plattform Taskcards ist ein wichtiges Tool im Hinblick auf Unterrichtsplanung und Unterrichtsentwicklung. Die kollaborative Erstellung von Unterrichtsprojekten steht dabei im Vordergrund und dient somit einer effektiven, digitalisierten und individuellen Unterrichtsplanung. Alle Lehrkräfte der Kreuz-Grundschule verfügen über einen unbeschränkten Zugang zu Taskcards.

2.1.2 Antolin

Das Leseprojekt *Antolin* ist eine web-basierte Plattform für die Leseförderung. Allgemein dient dieses Programm der Entwicklung und Förderung der Schlüsselqualifikationen Lesekompetenz und Medienkompetenz. Als Buchportal für Kinder bietet es ihnen eine Möglichkeit, Bücher auszuwählen, die sie gerne lesen möchten. Nach dem Lesen beantworten sie mit Hilfe von Antolin Fragen zu dem jeweiligen Buch. Auf diese Weise wird das sinnentnehmende Lesen gefördert und motiviert die Kinder, sich mit den Inhalten der gelesenen Werke auseinander zu setzen. Antolin kann als Schlüssel zur Entwicklung der selbstbestimmten eigenen Leseridentität verstanden werden.

2.1.3 IServ

IServ ist eine datengeschützte Möglichkeit der Kommunikation zwischen Lehrkräften, Schülerinnen und Schülern und Eltern. Die Lehrkräfte können hier Unterrichtsmaterial, Video-Links und andere Dateien hochladen und Ihren Kindern für das weitere Lernen zur Verfügung stellen. Bearbeitete Arbeitsblätter können auf dem gleichen Weg wieder an die Lehrkraft zurückgeschickt werden. In IServ steht jedem Kind genügend Speicherplatz zur Verfügung, um Dateien für die Lehrkraft hochzuladen. Die Kinder und Lehrkräfte verfügen über eine Email-Adresse, über die sie miteinander kommunizieren können.

2.1.4 LeON

LeOn ist eine webbasierte Anwendung zur Leseförderung für Schülerinnen und Schüler.

Mit dem Beginn einer verbindlichen Lesezeit an allen Grundschulen nutzt die Kreuz-Grundschule die Plattform LeOn. Alle Schülerinnen und Schüler verfügen dort über einen Account. LeOn ist eine Leselernumgebung und stützt sich auf erprobte Verfahren der Leseförderung und Lesedidaktik. Im Mittelpunkt der Anwendung stehen Förderansätze, die Schülerinnen und Schüler nachweislich im Lesen verbessern, zum Beispiel Laut- und Vielleseverfahren, leseanimierende Verfahren, Lesestrategie- Training und Verfahren des Literaturunterrichts.

2.2 Umsetzung des Medienkompetenzrahmens

Der Umgang mit Informationen in der digitalen Welt will gelernt sein. Damit Kinder und Jugendliche die dafür notwendigen Kompetenzen frühzeitig erwerben und zugleich lernen, Medien sowohl verantwortungsvoll, aber auch produktiv und kreativ zu nutzen, gibt es in Nordrhein-Westfalen den Medienkompetenzrahmen NRW.

Das Ziel ist es, allen Kindern und Jugendlichen entlang der gesamten Schullaufbahn einen systematischen und umfassenden Aufbau von Medienkompetenz zu ermöglichen. Neben dem sicheren, verantwortungsvollen und kreativen Umgang mit Medien gehört hierzu auch eine informatische Grundbildung – und dies schon ab den ersten Klassen.¹

Der Medienkompetenzrahmen beinhaltet 24 Teilkompetenzen, die in sechs Kompetenzbereiche eingegliedert sind.

¹ vgl. Medienberatung NRW:
https://www.medienberatung.schulministerium.nrw.de/de/themen/medienkompetenzrahmen_nrw/medienkompetenzrahmen_nrw.html

1. BEDIENEN UND ANWENDEN	2. INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN	3. KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN	4. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN	5. ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN	6. PROBLEMLÖSEN UND MODELLIEREN
1.1 Medianausstattung (Hardware) Medianausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen	2.1 Informationsrecherche Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden	3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen	4.1 Medienproduktion und Präsentation Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen	5.1 Medienanalyse Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren	6.1 Prinzipien der digitalen Welt Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen
1.2 Digitale Werkzeuge Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen	2.2 Informationsauswertung Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten	3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten	4.2 Gestaltungsmittel Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen	5.2 Meinungsbildung Die interessengeleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen	6.2 Algorithmen erkennen Algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten erkennen, nachvollziehen und reflektieren
1.3 Datenorganisation Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen; Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren	2.3 Informationsbewertung Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten	3.3 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	4.3 Quelldokumentation Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden	5.3 Identitätsbildung Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen	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
1.4 Datenschutz und Informationssicherheit Verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten umgehen; Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten	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	3.4 Cybergewalt und -kriminalität Persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und -kriminalität erkennen sowie Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten kennen und nutzen	4.4 Rechtliche Grundlagen Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- (u.a. des Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u.a. Lizenzen) überprüfen, bewerten und beachten	5.4 Selbstregulierte Mediennutzung Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen	6.4 Bedeutung von Algorithmen Einflüsse von Algorithmen und Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt beschreiben und reflektieren



Herausgeber: Medienberatung NRW
Dieses Dokument steht unter CC BY-ND 4.0 Lizenz



2.2.1 Unterrichtsvorhaben an der Kreuz-Grundschule

Die Unterrichtsvorhaben sind den einzelnen Bereichen des Medienkompetenzrahmens zugeordnet.

Die Basiskompetenzen, die in Jahrgang 1 und 2 gelegt werden, werden in den Jahrgängen 3 und 4 wiederholt und weiter ausgebaut.

Die Unterrichtsvorhaben, die in den Taskcards zu finden sind, wurden einem Jahrgang zugeordnet. Die Jahrgänge 1 und 2 und die Jahrgänge 3 und 4 sind als Einheit zu sehen. Es ist also möglich nach Einschätzung der Lehrkraft die Unterrichtsvorhaben in einem der beiden Jahrgänge zu bearbeiten.

Klasse 1 / 2



Klasse 3 / 4



3. Technische Ausstattung

3.1. WLAN

Die Kreuz-Grundschule verfügt über ein WLAN-Netzwerk im gesamten Schulgebäude welches mit allen digitalen Endgeräten genutzt werden kann.

3.2. Präsentation

Die Kreuz Grundschule verfügt über digitale Bildschirme in allen Klassenräumen (i3Touch). Die iPads lassen sich mit den Bildschirmen verbinden und somit können Inhalte am Bildschirm gespiegelt werden. Außerdem sind die Bildschirme mit dem Internet verbunden und können somit auch iPad-unabhängig genutzt werden. Durch das integrierte Apple-TV können Inhalte mit allen Schüler- und Lehrertablets präsentiert werden. Durch digitale Stifte kann das digitale Whiteboard zudem gesteuert werden und an das Board geschrieben werden.

3.3. Schüler-Tablets

Die Kreuz Grundschule verfügt über 6 iPad-Koffer mit insgesamt 64 iPads, die den Schüler•innen des 1. und 2. Jahrgangs zur Verfügung stehen. Die iPad-Koffer stehen zentral gelagert im Erdgeschoss und in der 4. Etage, sodass alle Klassen darauf zugreifen können. Die Kinder des 3. und 4. Jahrgangs bekommen jeweils ein personalisiertes iPad von der Schule zur Verfügung gestellt. Sie werden über einen Leihvertrag mit einem Ladekabel für die beiden Schuljahre an die Kinder ausgegeben.

3.4. Lehrer-Tablets

Jeder Lehrkraft steht ein iPad mit Tastatur zur Verfügung. Über das iPad sind alle Apps im Service-Bereich nutzbar.

3.5. Drucker

Die Kreuz Grundschule verfügt über einen Kopierer mit Druckfunktion, den die Lehrkräfte mit persönlichen Anmeldedaten nutzen können.

3.6. Robotic

Die Kreuz Grundschule verfügt über 6 Beebots, 24 Bluebots und 36 Bit+ Ozobots mit entsprechendem Zubehör (Ladestationen, .)

Dem Spiralprinzip entsprechend werden die Kinder an das komplexe Programmieren in den fortschreitenden Jahrgängen herangeführt. Die Beebots werden in Klasse 1 und 2 eingesetzt. Diese werden am Roboter selbst auf einfachste Weise programmiert. Passend dazu gibt es auch eine App, bei der die Kinder einen Beebot am iPad steuern können. Die Bluebots werden in Klasse 3 eingesetzt und werden bereits über die iPads programmiert. Die Ozobots werden in Klasse 4 eingesetzt und können analog über Farbcodes gesteuert oder über die iPads im dazugehörigen Programm programmiert werden. Bei den Ozobots können bereits komplexere Befehle programmiert werden. Außerdem wird das Programmieren über die App „Scratch Jr.“ geübt.

Die Kreuz Grundschule verfügt weiterhin über 36 MakeyMakey-Sets, den entsprechenden Ladestationen und Adaptern, um die Platinen an die iPads anschließen zu können.

Das Makey Makey ist eine Art Technikbaukasten im Miniformat. Die Hardware, bestehend aus einer Platine, symbolisiert die Tasten auf einer Tastatur oder einer Maus, sodass eine Art geschlossener Stromkreislauf entsteht und jegliche Alltagsgegenstände zum Leben erweckt werden können.

MakeyMakey ist eine Leiterplatine, die per USB-Kabel an ein digitales Endgerät angeschlossen werden kann. Sie kann auf kreative Weise als Steuerungsboard genutzt werden und über Kabel mit Krokodilklemmen an verschiedenen leitenden Materialien und Gegenständen angeschlossen werden. So können verschiedene Programme interaktiv über

Berührungen gesteuert werden oder aber eigene Programme über „Scratch“ programmiert werden.

Außerdem sind 30 Calliope mini Platinen vorhanden, welche ebenfalls kleine Einplatinencomputer sind, mit denen die Kinder das Coding erkunden und erlernen können.

3.7 Sonstiges

Die Kreuz-Grundschule verfügt außerdem über 12 Temperaturmessgeräte, die via Bluetooth die Messwerte an digitale Endgeräte übertragen können.

Es gibt 2 Wetterstationen, welche Windgeschwindigkeit, Windrichtung, barometrischen Druck, Luftfeuchtigkeit, Taupunkt, Windchill-Temperatur (den Unterschied zwischen gemessener und gefühlter Temperatur), Umgebungstemperatur, Lichtstärke, UV-Index, PAR und Strahlungsintensität messen. Zusätzlich kann das GPS- Modul den Breiten- und Längengrad sowie die Höhe und Richtung angeben.

Es gibt jeweils 4 Lautstärke-Sensoren und 4 Beschleunigungsmessgeräte, sowie 4 Sensoren zur Messung der Konzentration von gasförmigem Kohlendioxid.