

## Medienkonzept

**AUSSTATTUNG**



**MEDIENKOMPETENZRAHMEN**



**MEDIENKOMPETENZ**



**QUALIFIKATIONEN**



**EVALUATION**



## Inhaltsverzeichnis

1. Vorwort.....	3
2. Mediale Ausstattung .....	4
3. Medienkompetenzen .....	5
3.1 Theoretische Grundlagen .....	5
3.2 Umsetzung des Kompetenzrahmens an unserer Schule .....	8
4. Qualifikation und Qualifizierung .....	16
5. Vernetzung.....	18
5.1 Homepage:.....	18
5.2 Dienstbesprechungen digital:.....	18
5.3 Logineo NRW: .....	18
5.4 Logineo NRW LMS: .....	19
5.5 Logineo NRW Messenger: .....	19
5.6 GTS-Verwaltungssoftware:.....	19
6. Anhang.....	21
6.1 Unsere Tablet-Regeln .....	21
6.2 Nutzungsvertrag der Eltern.....	22
6.3 Umsetzung der Querschnittsaufgabe: Medienbildung und Bildung für die digitale Welt .....	26
6.4 Matrix in Anlehnung des MKR .....	27
6.5 Elternbefragung.....	33
6.5.1 Jahrgang 3.....	33
6.5.2 Jahrgang 4.....	34

## 1. Vorwort

Die Nutzung neuer Medien ist heutzutage nicht mehr wegzudenken und wird auch in der Zukunft von großer Bedeutung sein und rasante Fortschritte machen. In den Kinderzimmern haben digitale Medien wie Smartphone, Tablet, Spielekonsolen und Computer längst Einzug gehalten. Kinder können diese Geräte schon fast intuitiv bedienen, wobei es sich hierbei oft um rudimentäre Kenntnisse und einen unkritischen und unreflektierten Umgang handelt. Häufig ist den Kindern nicht bewusst, dass der Umgang mit Medien mit Gefahren verbunden sein kann, besonders im Umgang und dem Preisgeben persönlicher Daten in sozialen Netzwerken. Hier ist es die Aufgabe der Schule, den Kindern und auch den Eltern zu einem kritischen Umgang mit Medien zu verhelfen und auf Gefahren hinzuweisen. Demnach ist die Förderung von Medienkompetenzen eine der wichtigsten Bildungsaufgaben unserer Zeit. Sie bilden die Voraussetzung für berufliche und persönliche Teilhabe an der digitalen Gesellschaft. Kinder und Jugendliche müssen zu einem sicheren, reflektierten, verantwortungsvollen und kreativen Umgang mit den Anforderungen der Medienwelt befähigt werden. <sup>1</sup>

Um eine systematische und verlässliche Medienkompetenz zu vermitteln, müssen die Schulen die Entwicklung von Schlüsselkompetenzen anbahnen, welche die Schülerinnen und Schüler im alltäglichen Umgang mit traditionellen und digitalen Medien benötigen. Sie müssen lernen sachgerecht, verantwortungsbewusst und reflektiert mit den Medien zu arbeiten. Ebenfalls soll der Unterricht vermitteln, dass Medien zum Lernen sinnvoll eingesetzt werden können.

Um den Schülerinnen und Schülern unserer Schule grundlegende Medienkompetenz zu vermitteln, ist ein umfassendes Medienkonzept notwendig, welches Medien in den verschiedenen Unterrichtsfächern einbezieht und welches in regelmäßigen Abständen aktualisiert wird, um dem schnellen digitalen Wandel gerecht zu werden. Um besonders Eltern von der Notwendigkeit der Vermittlung von Medienkompetenz zu überzeugen, soll auf dieses Thema verstärkt an Elternabenden eingegangen werden.

Die neuen Lehrpläne, die zum 01.08.2021 in Kraft getreten sind, stehen im Einklang mit dem „Medienkompetenzrahmen NRW“. Ziel der Lehrpläne ist es, dass das Lernen und Leben mit digitalen Medien zur Selbstverständlichkeit im Unterricht aller Fächer wird und alle Fächer ihren spezifischen Beitrag zur Entwicklung der geforderten Kompetenzen beitragen.

---

<sup>1</sup> Medienkompetenzrahmen NRW, 2020, S. 4

Auch der Medienpass NRW<sup>2</sup> dient als Grundlage für die digitale Unterrichtsentwicklung. Das Heft kann zur Dokumentation der erworbenen Kompetenzen genutzt werden.

Das Medienkonzept der Marienschule schafft eine gemeinsame Basis für die aktive Gestaltung der Lernumgebung und Unterrichtsorganisation. Dabei ist der Grundgedanke, dass das pädagogische Konzept der Schule den Umgang und die Mediennutzung bestimmt und nicht umgekehrt. Analoge und digitale Medien sollen sich im Unterricht gegenseitig zur Erlangung der Lernziele und des individuellen Lernfortschrittes der Kinder ergänzen.

## 2. Mediale Ausstattung

Die Marienschule verfügt über folgende Medien:

Medium	Anzahl der Geräte/Medien
PCs	16
Tablets	244
Drucker	4
Farbdrucker	1
Whiteboard mit kabelloser Tastatur	10
Apple-TV	10
Legamaster-TV	2
Laptop	2
Beamer mit PC im transportablen Koffer	1
Beamer mit Leinwand; im Lehrerzimmer fest installiert	1
Kopierer	1
WLAN	Im gesamten Schulgebäude

<sup>2</sup> Vgl. Medienpass NRW (Stand: 24.04.2023)

<https://7c660779.flowpaper.com/MedienpassNRW201906Final/#page=1>

### 3. Medienkompetenzen

#### 3.1 Theoretische Grundlagen

„Die Schülerinnen und Schüler sollen lernen mit Medien verantwortungsbewusst und sicher umzugehen.“<sup>3</sup>

Um dieses Ziel zu erreichen, hat die Kultusministerkonferenz im Dezember 2016 die Strategie „Bildung in der digitalen Welt“ beschlossen, in der sich alle Länder auf einen gemeinsamen Kompetenzrahmen im Umgang mit Medien verständigt haben. Die Länder haben sich dabei verpflichtet, dafür Sorge zu tragen, dass alle Schülerinnen und Schüler, die zum Schuljahr 2018/2019 in die Grundschule eingeschult werden oder in die Sekundarstufe I eintreten, bis zum Ende ihrer Pflichtschulzeit die in diesem Rahmen formulierten Kompetenzen erwerben können.<sup>4</sup>

Mit diesem Hintergrund wurde in NRW der Medienkompetenzrahmen entwickelt, der sich in sechs Bereiche gliedert. In diesen sechs Bereichen werden die Kinder und Jugendlichen dabei unterstützt systematisch wichtige Schlüsselqualifikationen zu erlangen. Neben dem Bedienen und Anwenden, Informieren und Recherchieren, Kommunizieren und Kooperieren zählen hierzu auch das Produzieren und Präsentieren und das Analysieren und Reflektieren. Der Bereich Problemlösen und Modellieren ermöglicht schon ab den ersten Klassen eine informatische Grundbildung. Somit unterstützt der Medienkompetenzrahmen NRW systematisch die Vermittlung von Medienkompetenzen, eine informatische Grundbildung und das fachliche Lernen.

Nachfolgend werden die sechs Bereiche näher beschrieben und dargestellt:

- 1) Bedienen und Anwenden: Die Schülerinnen und Schüler lernen grundlegende Fertig- und Fähigkeiten, wie die Medien zu nutzen sind und wie sie angewendet werden.
- 2) Informieren und Recherchieren: Die Schülerinnen und Schüler lernen, wie sie sich Informationen beschaffen können und wie sie zum Beispiel im Internet zu einem Thema recherchieren können.
- 3) Kommunizieren und Kooperieren: Die Schülerinnen und Schüler lernen, wie sie mittels Medien mit anderen in Kontakt treten können.
- 4) Produzieren und Präsentieren: Die Schülerinnen und Schüler lernen, wie sie ihre Arbeitsergebnisse anderen mittels Medien vorstellen können

---

<sup>3</sup> Schulgesetz NRW, §2

<sup>4</sup> Schulministerium NRW: Medienkompetenzrahmen NRW (Stand: 24.04.2023)  
<https://www.schulministerium.nrw/medienkompetenzrahmen-nrw>

5) Analysieren und Reflektieren: Die Schülerinnen und Schüler lernen über ihr Medienverhalten kritisch nachzudenken und dieses gegebenenfalls zu modifizieren.

6) Problemlösen und Modellieren: Die Schülerinnen und Schüler lernen Strategien zur Problemlösung, Grundfertigkeiten im Programmieren, sowie die Einflüsse von Algorithmen kennen und reflektieren über die Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt.

Die 6 Inhaltsbereiche untergliedern sich in weitere Unterbereiche, die auf der nachfolgenden Seite einmal dargestellt sind.

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 interessen geleitete 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



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



Abbildung 1: Medienkompetenzrahmen NRW

Als „Werkzeug“ für die Kinder steht der Medienpass NRW zur Verfügung. Es handelt sich dabei um ein Angebot, mit dem die Landesregierung NRW, die Landesanstalt für Medien NRW und Medienberatung NRW Erziehende und Lehrkräfte bei der Vermittlung von Medienkompetenz unterstützen. Die Arbeit mit dem Medienpass erstreckt sich über die 4 Jahre der Grundschulzeit und gliedert sich in die sechs aufgeführten Kompetenzbereiche im Medienkompetenzrahmen NRW. Die Kinder können im Laufe der Grundschulzeit ihre erworbenen Kompetenzen im Sinne eines Portfolios abhaken und ausfüllen.<sup>5</sup>

### 3.2 Umsetzung des Kompetenzrahmens an unserer Schule

Die Arbeit mit digitalen Medien bietet neue Möglichkeiten des Lernens und der Wissensvermittlung. Spätestens durch die neuen Lehrpläne ist Medienbildung nicht isoliert als zusätzliches Schulfach zu betrachten, sondern zieht sich durch alle Unterrichtsfächer und kann und muss auf vielen Ebenen integriert werden. Die Medien müssen didaktisch und methodisch sinnvoll in den Unterricht eingebunden werden.

Durch die von der Stadt Verl zur Verfügung gestellten i-Pads ist an unserer Schule eine 1:1 Ausstattung der Schülerinnen und Schüler möglich, sodass die Kinder in vielen Bereichen in ihrem eigenen Tempo und mit individuellem Schwierigkeitsgrad an Aufgaben arbeiten können. Sie bekommen direktes Feedback, können Fehler selbst korrigieren und haben Einblick in die eigenen Lernfortschritte (Selbstkontrolle). Materialien und Aufgaben können einfach ergänzt, verändert, archiviert und wiederverwendet werden. Die Schülerinnen und Schüler erfahren digitale Medien im täglichen Umgang nicht als Spiel-, sondern als Werkzeug.

Hierbei werden die i-Pads grundsätzlich in allen Jahrgangstufen in den Klassen aufbewahrt und geladen. Seit dem Schuljahr 21/22 werden die Tablets jedoch in den Klassen 3 und 4 an einem vereinbarten Tag mit nach Hause gegeben. An diesem Tag erhalten die Schülerinnen und Schüler ihre Hausaufgaben in digitaler Form. Voraussetzungen für dieses Konzept sind zum einen die unterschriebenen Tablet-Regeln durch die Kinder und zum anderen die Nutzungsverträge mit den Eltern, die von der Stadt Verl zur Verfügung gestellt wird. Diese Vorgehensweise wurde erstmals im April 2023 durch eine Elternbefragung des 3. und 4. Jahrgangs evaluiert. Inhaltlich sollten die Eltern unter anderem die schulische Vorbereitung im Umgang mit den i-Pads, die Transparenz bezüglich des Medieneinsatzes in der Schule und den Rahmen der digitalen Hausaufgaben beurteilen. Der vollständige Fragebogen und eine erste Auswertung der Antworten können im Anhang dieses Konzepts eingesehen werden.

---

<sup>5</sup> Medienpass NRW

Anhand der nachfolgenden Matrix lässt sich ablesen, durch welche verbindlichen Unterrichtsinhalte und Klassenstufen die Kompetenzen des Medienkompetenzrahmens NRW erworben werden. Die dargestellten Inhalte wurden im Schuljahr 22/23 aktualisiert.

Bedienen und Anwenden		Klassenstufen				
Kompetenzerwartung	Fach	Umsetzung	1	2	3	4
<b>Medienausstattung (Hardware)</b>	fachübergreifend	Umgang mit einem Tablet erlernen und Regeln kennenlernen/ regelmäßige Wiederholung	x	x	x	x
	fachübergreifend	"App-Ausstattung" kennenlernen	x			
	fachübergreifend	Umgang mit dem Whiteboard	x	x	x	x
	D/ M	Erstes Arbeiten mit Tablets und PC	x			
<b>Digitale Werkzeuge</b>	fachübergreifend	Kamerafunktion (Foto/Video): z.B. Aufgaben fotografieren oder Leseproben aufnehmen	x	x	x	x
	M	- Blitzrechnen (z.B. Zahlenreihe, Kraft der 5, Zerlegen) - alle Klassen arbeiten entsprechend der Unterrichtsthemen	x	x	x	x
	M/D	- Anton (z.B. Plus-, Minusaufgaben mit Zehnerübergang) - alle Klassen arbeiten entsprechend der Unterrichtsthemen	x	x	x	x
		- Worksheet Go	x	x	x	x
	D	- Karibu: Silben schwingen	x			
		- LMS: Leseproben abgeben, Sudoku, Rätselspaß - LMS: H5P-Übungen zum LW-Training (Kreuzworträtsel, Suchsel, Lückentext)		x		x
M	- Book-Creator: Lerntagebuch zu Formen (Eigenschaften)/ Schwierige Plus-, Minusaufgaben, den eigenen Rechenweg beschreiben		x			
	- Air drop: Formen mit Tangram legen		x			
	- Geoboard: Geobrettübungen				x	
E	- Worksheet go: Animals, Pets - Wortschatzarbeit/ Wörtertraining				x	
	- Book Creator: Fashion Magazine				x	

		- Tonaufnahmen von Dialogen				x
	Sp	- Youtube: Dance-Monkey erlernen (Karnevalprojekt) - iBook - PDF beschreiben: Minigolf	x	x	x	x
	R	Book Creator: Präsentationen (Tonaufnahmen, Bilder und Fotos einfügen, Texte schreiben und einfügen) zu den Themen Weltreligionen (Judentum und Islam) - Filme zu Heiligen erstellen			x	x
	FU	Nutzung des Internet-ABC: Unterwegs im Internet/ Suchmaschinen				x
<b>Datenorganisation</b>	fachübergreifend	- Fotos/ Videos wiederfinden: Galerie - Anton: einloggen und gepinnte Aufgaben finden LMS: einloggen, ausloggen, Dokumente hochladen, schicken, Aufgaben finden	x	x	x	x
	Methodentag	- LMS als Lernplattform kennenlernen, einloggen, ausloggen, Aufbau verstehen, Fächer finden, Orientierungsübungen, erste Abgabe - Fotos/ Videos erstellen und diese im Ordner Galerie wiederfinden)	x			
	D	- Bilder zum Buchstaben - Videos Leseproben - Abenteuergeschichten: Bildschirmsynchronisierung mit dem Whiteboard - iMovie: Erstellen eines Märchentrailers mit vorgegebenem Storyboard - Book Creator: Bearbeiten eines Lesetagebuchs zum Buch: Lena hat nur Fußball im Kopf - H5P-Übungen zur Lektüre: Pekkas geheime Aufzeichnungen - Antolin: QR Code scannen, Bücher bearbeiten	x	x	x	x
	M	- Tangram: Fotos/ Videos aufnehmen und sichern, Ordner anlegen - Tafelbilder mit GoodNotes zur schriftlichen		x		

		Subtraktion			x	
	E	- Tafelbilder mit GoodNotes (z.B. Mindmap) - Worksheet Go: Bearbeiten von Aufgaben zu den Themen pets, easter, spring und preposition - Book Creator: Präsentation über den Lieblingsstar			x x x	
	R	- Dokumente und Präsentationen speichern, Ordner anlegen und benennen zu den Themen Heilige und die Bibel				x
	Sp	- Filmen von Turnübungen (Hockwende, Bocksprung - Bewegungsanalyse) - Filmen von Tänzen			x x x	
<b>Datenschutz und Informationssicherheit</b>	fachübergreifend	- Fotos/ Videos aufnehmen und erstellen (Bildrechte/ Privatsphäre)	x	x	x	x
	Methodentag	- Internet-ABC: Mail, Chat, soziale Medien			x	
	D	- Bildrecherche im Netz- rechtliche Grundlagen im Zusammenhang mit Märchentrailiern			x	
	FU	- Internet-ABC: Datenschutz				x

<b>Informieren und Recherchieren</b>			<b>Klassenstufen</b>			
	<b>Fach</b>	<b>Umsetzung</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>
<b>Informationsrecherche</b>	D	- Blinde Kuh: Kinderspiele in aller Welt - Umweltschutz		x		x
	SU	- Mittelalter: Turnierformen und Waffen - Informieren über Tiere, Bildersuche für Tierreferate			x	x
	E	- Informationen über den Lieblingsautor recherchieren und festhalten - Informationen zu Sehenswürdigkeiten für den Wetterbericht - Wörter übersetzen mit DeepL			x x x	

	R	- Frag Finn: Entstehung der Welt/ Urknall/ Heilige/ Die Bibel  - Judentum/ Islam				x  x
<b>Informationsbewertung</b>	D	- Wichtige Infos zu einem Kinderspiel heraussuchen -> Eigene Spielanleitung schreiben		x		
	SU	- Internet- ABC: Werbung, Gewinnspiele und Einkaufen  - Reflexion über gefundene Rechercheergebnisse, Auswahl und Vergleich von Kindersuchmaschinen zum Thema Tiere			x	x
<b>Informationsauswertung</b>		- Wichtige Infos zu einem Kinderspiel heraussuchen -> Eigene Spielanleitung schreiben		x		
	SU	- Internet- ABC: Werbung, Gewinnspiele und Einkaufen  - Auswahl von Ergebnissen und Aufbereitung (Tierreferate)			x	x
<b>Informationskritik</b>	D	- Austausch bzgl. unangemessener/ gefährdender Inhalte (Jugendschutz)				
	SU	- Internet- ABC: Werbung, Gewinnspiele und Einkaufen  - Einschätzung/ Kritik über den Nutzen verschiedener Seiten bzgl. Texte im Netz			x	x

<b>Kommunizieren und Kooperieren</b>		<b>Klassenstufen</b>				
<b>Kompetenzerwartung</b>	<b>Fach</b>	<b>Umsetzung</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>
<b>Kommunikations- und Kooperationsprozesse</b>	fachübergreifend	- LMS als Lern- und Kommunikationsplattform kennenlernen (Aufbau, Daten und Aufgaben finden und nutzen)	x	x	x	x
	Methoden- tag	- LMS: Chat-Funktion  - Vorstellung der Lerntagebücher zu den Formen (Book Creator)			x  x	
	D	- Kommunikation über Antolin  - Märchentruer mit iMovie in PA gestalten und teilen  - LMS: Board: Mediennutzung im Rahmen der		x	  x	

		Lektüre Pekka			x	
<b>Kommunikations- und Kooperationsregeln</b>	Methoden- tag	- Internet-ABC: Mitreden und Mitmachen  - LMS: Chat-Regeln für dig. Kommunikation formulieren und einhalten  - Vorstellung der Lerntagebücher zu den Formen (Book Creator)		x	x	
<b>Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft</b>	Methoden- tag	- Internet ABC: Regeln der Kommunikation im Internet			x	
<b>Cybergewalt und -kriminalität</b>	Methoden- tag	- Internet ABC: Mitreden und Mitmachen (Regeln für dig. Kommunikation erarbeitet, Mobbing thematisiert, Reaktionsmöglichkeiten erörtert)			x	

Produzieren und Präsentieren			Klassenstufen				
	Kompetenzerwartung	Fach	Umsetzung	1	2	3	4
<b>Medienproduktion und Präsentation</b>	Methoden- tag		- Erstellen eines Lerntagebuches zu den Formen (Book Creator)		x		
	D		- Arbeitsergebnisse anderen mitteilen  - Wie können wir die Umwelt schützen? (Gestaltung und Präsentation eines Book Creators)  - i Movie: Märchentruiler planen, gestalten, planen und präsentieren		x		x
	M		- Arbeitsergebnisse anderen mitteilen  - Erklärvideos zu mathematischen Themen (schriftliche Division, rechte Winkel, Kreise, parallele Geraden)		x		x
	SU		- Arbeitsergebnisse anderen mitteilen  - Wie können wir die Umwelt schützen? (Gestaltung und Präsentation eines Book Creators)  - Lerntagebuch zum Mittelalter anfertigen		x		x
	E		-i Movie: Wetterbericht filmen, gestalten und präsentieren  - Book Creator: Präsentation Star			x	x

	R	- Meine Vorbilder - Präsentation in Pages  - Die Schöpfungsgeschichte/ Der Urknall mit dem Book Creator darstellen  - Weltreligionen Judentum/ Islam mit dem Book Creator darstellen  - Film über Heilige in GA planen, gestalten und präsentieren			x	x
	Sp	- Video Gruppentanz: Dance-Monkey		x		
	Ku	- Arbeitsergebnisse anderen mitteilen		x		
<b>Gestaltungsmittel</b>	M	- Book Creator: Lerntagebuch zu Formen und schwierige Plus- und Minusaufgaben (eigene Rechenwege beschreiben)		x		
	D	- Märchentruer erstellen: Storyboard kennenlernen, schreiben, passende Fotos auswählen			X	
	SU	- Lerntagebuch zum Mittelalter anfertigen				x
	E	- Snow White - Comic vertonen mit dem Book Creator  - My room, Vorstellung des eigenen Zimmers mit dem Book Creator/ Pages (Tonaufnahmen, Texte schreiben)				x x
	R	- Meine Vorbilder - Präsentation in Pages  - Die Schöpfungsgeschichte/ Der Urknall mit dem Book Creator darstellen  - Weltreligionen Judentum/ Islam mit dem Book Creator darstellen				x x x x
<b>Quellendokumentation</b>						
<b>Rechtliche Grundlagen</b>	fachübergreifend	Recht am Bild/ Privatsphäre (z.B. R: Vorbilder, M: Lerntagebuch)	x	x	x	x
	Methoden- tag	Chat, soziale Medien, Recht am Bild thematisiert			x	
	D	Märchentruer erstellen: Bilder bei Pixabay, rechtliche Grundlagen des Bildrechts und Nutzungsrecht			x	

Analysieren und Reflektieren		Klassenstufen				
Kompetenzerwartung	Fach	Umsetzung	1	2	3	4
Medienanalyse	D	- Märchentruiler: Wirkung von Musik besprochen - Austausch über eigene Medien/ Mediennutzung (Vielfalt der Medien)			x	
	SU	Werbung: Wirkung von Werbung besprochen (Farbe/ Adjektive/ Reime)			x	
Meinungsbildung	SU	Internet-ABC: Werbung, Gewinnspiele und Einkaufen				x
Identitätsbildung						
Selbstregulierte Mediennutzung	D	LMS: Board: Mediennutzung (Pekkas geheime Aufzeichnungen)			x	
	SU	- Klasse 2000: Bewegung (Fitmacher, Super-Fitmacher -> Medienzeiten sind keine Fitmacher - Tagebuch über Bewegungszeiten und Aktivitäten am Tag	x			
	R	- Internetrecherche zu Weltreligionen				x

Problemlösen und Modellieren		Klassenstufen				
Kompetenzerwartung	Fach	Umsetzung	1	2	3	4
Prinzipien der digitalen Welt	Methoden-tag	- Programmieren				x
	Sp	- Roboterspiel: Befehle zur Fortbewegung geben			x	
Algorithmen erkennen	FU	- Light bot				x
Modellieren und Programmieren	Methoden-tag	- Programmieren (Grundlagen, erste Programmierschritte mit und ohne Strom - Lighbot Hour - "Code 8 Go- Robot Mouse" programmieren				x
	FU	- Lightbot Hour			x	

Bedeutung von Algorithmen						
---------------------------	--	--	--	--	--	--

Die Matrix wird regelmäßig mit neuen Umsetzungsideen ergänzt und evaluiert.

Die Marienschule nutzt darüber hinaus den bereits erwähnten Medienpass NRW als Werkzeug für die Kinder. Der Pass unterstützt zusätzlich die Vermittlung von Medienkompetenzen und hilft den Lehrerinnen und Lehrern bei der Umsetzung der Kompetenzbereiche des Medienkompetenzrahmens NRW, da diese eng aufeinander abgestimmt wurden. Im Verlauf der vier Grundschuljahre füllen die Schülerinnen und Schülern der Marienschule ihre erworbenen Kompetenzen im Sinne eines Portfolios aus.

Um die Querschnittsaufgabe „Medienbildung und Bildung für die digitale Welt“ des Lehrplans zu berücksichtigen, finden an der Schule zusätzlich zwei Methodentage pro Schuljahr statt. Erstmals wurde dieser im zweiten Halbjahr des Schuljahres 22/23 durchgeführt. Jeder Jahrgang arbeitet an diesen Tagen mit einem anderen thematischen Schwerpunkt. Die vorgeschlagenen Themen können der Tabelle im Anhang (6.3) entnommen werden.

#### 4. Qualifikation und Qualifizierung

Von 2017 bis 2020 nahmen verschiedene Kolleginnen und Kollegen an den Veranstaltungen des „Forum Tablets in der Grundschule“ unter der Leitung des Medienzentrums Gütersloh teil, um vielfältige Möglichkeiten zur unterrichtlichen Nutzung der Tablets kennenzulernen. Die gewonnenen Kenntnisse wurden im Rahmen von Konferenzen weitergegeben.

Im Oktober 2018 nahm die Schulleitung an der Informationsveranstaltung zum Kurs „Digital Learning Leadership“ teil. Es folgte eine Schulung über zehn Termine, bei denen das Medienkonzept, Kommunikationsplattformen und Lernmanagementsysteme, die Rolle der Schulleitung, Digitalisierung von Bildungslandschaften sowie datengestützte Schul- und Unterrichtsentwicklung thematisiert wurden.

Einzelne Kolleginnen und Kollegen nahmen an der im März 2019 gestarteten Workshopreihe für schulische Projektentwicklungsgruppen teil. Dort lernten sie welche Aspekte bei der Entwicklung eines zeitgemäßen Medienkonzepts eine Rolle spielen und wie die Handlungsschritte für eine erfolgreiche Implementierung in der Schule aussehen können.

Im Schuljahr 2020/2021 nahm das Kollegium der Marienschule an einer schulinternen Fortbildung zu Logineo NRW LMS teil. Hierbei wurden die wichtigsten Funktionen und Grundelemente von Logineo NRW LMS vorgestellt und gezeigt, wie man einen eigenen Kurs erstellt. Weitere Bestandteile der Fortbildung waren unter anderem die Einstellung

verschiedener Arbeitsmaterialien (Textfeld, Textseite, Link, Datei, Verzeichnis), das Erstellen einer Aufgabe und letztendlich die Bewertung dieser Aufgabe.

Da der Schule 2021 zwei Legamaster (interaktives Whiteboard) zur Verfügung gestellt wurden, nahmen im Juni 2021 einige Kolleginnen und Kollegen an einer Schulung zum Medium Legamaster teil. Hierbei wurden erste Funktionen und Grundeinstellungen erläutert, die den alltäglichen Umgang im Schulalltag erleichtern sollen. Bei konkreten Fragen im Umgang mit dem Legamaster steht Frau Landwehr zur Verfügung, da sie eins dieser Geräte täglich mit ihrer Klasse nutzt und im Umgang erprobt ist.

Zur weiteren Qualifizierung haben zwei Kolleginnen im Schuljahr 2021/2022 an dem Zertifikatskurs internet-abc-Lehrkraft teilgenommen. Die Internetseite (<https://www.internet-abc.de/lehrkraefte/internet-abc-fuer-lehrkraefte/>) richtet sich an Schülerinnen und Schüler der Klassen 3 bis 6. Anhand unterschiedlicher Lernmodule werden spielerisch die Grundlagen zum Thema Internet erklärt, sie sensibilisieren für Risiken und zeigen die kreativen Potenziale, die das Netz bietet. Zu jedem Online-Modul hat das Internet-ABC zudem Unterrichtsmaterialien entwickelt, die neben einem Verlaufsplan und Tipps für die Gestaltung der Unterrichtseinheit auch Arbeitsblätter enthalten, mit denen die Inhalte offline erarbeitet werden können. Dabei sind die Lernmodule eng mit dem Medienkompetenzrahmen NRW verknüpft. Die Kolleginnen (Andrea Diekotto und Katharina Strothoff) stehen dem Team als Multiplikatoren zur Verfügung.

Darüber hinaus nutzen viele Kolleginnen und Kollegen die digitale Fortbildungsoffensive des Landes, die im März 2022 ins Leben gerufen wurde. Die Kolleginnen und Kollegen wählen hierbei nach ihren Bedürfnissen eigene Fortbildungsangebote aus und können die gewonnenen Kenntnisse regelmäßig in der „digitalen Inspiration“ innerhalb der Konferenzen weitergeben.

Mit der Veröffentlichung des Runderlasses „Lehren und Lernen in der Digitalen Welt; Digitalisierungsbeauftragte“ im September 2022 wurde die Qualifizierung der Digitalisierungsbeauftragten an Schulen ermöglicht. Hierfür wurde eine Kollegin angemeldet und für die Fortbildungsreihe vorgemerkt.

Wie bereits erwähnt, finden im Rahmen der Lehrerkonferenzen zusätzlich regelmäßig Mikrofortbildungen statt, sogenannte "digitale Inspirationen". Hierbei stellen einzelne Kolleginnen und Kollegen beispielsweise digitale Tools und Anwendungsbeispiele für den Unterricht vor.

Im Hinblick des Medienkompetenzrahmens NRW besteht in dem Bereich „Problemlösen und Modellieren“ seitens des Kollegiums Fortbildungsbedarf, um diese Teilkompetenzen bei den

Schülerinnen und Schülern anzubahnen. Gewünscht werden überwiegend unterrichtspraktische Beispiele. Voraussichtlich wird im Dezember 2023 diesbezüglich eine schulinterne Fortbildung stattfinden.

Da sich die Lernsituationen durch die schnelle Entwicklung der Medien ständig verändert, sind geeignete Fortbildungsmaßnahmen und Qualifizierungen seitens des Kollegiums wichtig und müssen ein fester Bestandteil unserer Schule bleiben, damit digitales Unterrichten erfolgreich stattfinden kann.

## 5. Vernetzung

### 5.1 Homepage:

Auf der Homepage stehen alle aktuellen Termine und kommende Veranstaltungen. Jede Klassenleitung stellt im Verlauf des Schuljahres Berichte und Fotos zur Verfügung. Die Homepage betreut eine Kollegin (aktuell: Frau Menzel) und stellt regelmäßig Fotos und Berichte ein.

- <https://marienschuleverl.de/>

### 5.2 Dienstbesprechungen digital:

Neben Lehrerkonferenzen und Dienstbesprechungen in Präsenz, finden seit dem Schuljahr 2022/23 auch Dienstbesprechungen in digitaler Form statt. Frau Tanger informiert das Kollegium durch ein Rundschreiben, welches über den Mailverteiler zur Verfügung gestellt wird.

### 5.3 Logineo NRW:

LOGINEO NRW ist eine webbasierte Arbeitsplattform für Schulen in Nordrhein-Westfalen und soll schulische Abläufe in einer digitalen, benutzerfreundlichen Umgebung erleichtern und vereinfachen. Diese Arbeitsplattform wird von den Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter der Marienschule genutzt, um rechtssicher über dienstliche E-Mail-Adressen zu kommunizieren. Jede Klassenlehrerin, jeder Klassenlehrer hat einen Mailverteiler über Logineo NRW für die Eltern eingerichtet, über den wichtige Informationen und Elternbriefe regelmäßig verschickt werden. Zudem wird die Plattform auch genutzt, um Termine in gemeinsamen Kalendern zu organisieren oder Materialien in einem geschützten Cloudbereich auszutauschen.

- <https://128454.nrw.schule>

In der Bildungscloud befinden sich verschiedene Informationen und Dokumentenvorlagen (Elternbriefe, Formulare etc.), auf die alle Kolleginnen und Kollegen jederzeit zugreifen können.

In der Verwaltungscloud befinden sich unter anderem schulinterne Arbeitspläne, an denen die Kolleginnen und Kollegen gemeinsam weiterarbeiten können.

Frau Tanger, Herr Glahe und Frau Strothoff kümmern sich derzeit um die Pflege dieser Arbeitsplattform.

#### 5.4 Logineo NRW LMS:

Jede Klassenlehrerin und jeder Klassenlehrer hat einen individuellen Klassenbereich auf LOGINEO NRW LMS eingerichtet. In diesem Klassenbereich können Materialien für den Unterricht zur Verfügung gestellt werden, die Lernfortschritte der Schülerinnen und Schüler verfolgt und individuelle Rückmeldungen gegeben werden. Die Schülerinnen und Schüler können Aufgaben bearbeiten und einreichen. Darüber hinaus können die Kinder untereinander und mit den Lehrerinnen und Lehrern kommunizieren.

➤ <https://128454.logineonrw-lms.de>

#### 5.5 Logineo NRW Messenger:

Auch auf Logineo NRW Messenger hat jede Klassenlehrerin und jeder Klassenlehrer einen individuellen Klassenbereich eingerichtet. Insbesondere zu Coronazeiten konnte mithilfe des LOGINEO NRW Messengers rechtssicher und datenschutzkonform mit Einzelpersonen oder Gruppen kommuniziert werden. So wurden etwa Videokonferenzen im Distanzunterricht und Elternabende durchgeführt.

➤ <https://128454.logineonrw-messenger.de>

#### 5.6 GTS-Verwaltungssoftware:

Die OGS verwendet die GTS – Verwaltungssoftware, die vom Droste-Haus Verl bereitgestellt wurde. Die Software ermöglicht der OGS zum einen die Mitarbeiterverwaltung (z.B. Arbeitszeiterfassung) und die Verarbeitung von Schülerdaten (z.B. Namen, Abholzeiten, Krankmeldungen) und zum anderen hält die Software verschiedene Listen bereit, die die Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter individuell anpassen können (z.B. Raumbellegungspläne, AGs).



Das Medienkonzept weist Verbindungen zu folgenden Konzepten/Projekten auf:

- Arbeitspläne aller Fächer
- Konzept zu den Querschnittaufgaben

- Konzept zur Kooperation und Vernetzung
- Fortbildungskonzept



Folgende Ziele sollen hinsichtlich des Medienkonzeptes in den Blick genommen werden:

- Stärkere Verankerung des Bereichs 6 des MKR (Problemlösen und Modellieren) im Unterricht.
- Fortbildung des Kollegiums im Bereich 6 des MKR (Problemlösen und Modellieren).

## 6. Anhang

### 6.1 Unsere Tablet-Regeln

#### Unsere Tablet-Regeln

1. Ich gehe vorsichtig mit meinem Tablet um. Ich benutze es so, wie es mir gezeigt wurde.
2. Ich entferne die Schutzhülle des Geräts nicht. 
3. Wenn mein Tablet nicht funktioniert oder beschädigt ist, sage ich meiner Lehrer:in oder meinen Eltern Bescheid.
4. Ich halte mich an meine Arbeitsanweisung. 
5. Ich lege das Tablet zur Seite, wenn etwas erklärt wird. 
6. Ich suche im Internet nur mit Suchmaschinen für Kinder. 
7. Ich mache nur Fotos oder Videos von mir und anderen, wenn ich um Erlaubnis gefragt habe. 
8. Ich verändere keine Grundeinstellungen.
9. Ich gebe das Tablet nicht an andere Personen weiter.
10. Ich benutze das Tablet auch zu Hause nur für schulische Zwecke. 

Diese Regeln sind uns wichtig und ich möchte mich daran halten:

\_\_\_\_\_  
Unterschrift des Kindes

\_\_\_\_\_  
Unterschrift des Lehrers/ der Lehrerin

## 6.2 Nutzungsvertrag der Eltern

### Nutzungsvertrag

zwischen

der Stadt Verl, vertreten durch die Schulleitung der Marienschule Verl,

und

dem/der volljährigen Schüler/in

	Schüler/in
Nachname:	
Vorname:	
Straße, Hausnummer:	
PLZ/Ort:	

im Folgenden „Entleiher“

oder

den Erziehungsberechtigten der/des minderjährigen Schülerin/Schülers

Nachname:

Vorname:

Klasse:

Im Folgenden „Schüler/in“

	Erziehungsberechtigte/r
Nachname:	
Vorname:	
Straße, Hausnummer:	
PLZ/Ort:	

Im Folgenden „Entleiher“

### Vorbemerkung

Diese Vereinbarung regelt die Bedingungen, unter denen die Stadt Verl ein digitales Endgerät mit Zubehör sowie Software (nachfolgende: iPad) dem Entleiher für den Schulunterricht zur Verfügung stellt.

1. Die Stadt Verl stellt dem Entleiher ein iPad (Gerätename: \_\_\_\_\_; Seriennummer: \_\_\_\_\_) mit folgendem Zubehör \_\_\_\_\_ und folgenden Beschädigungen \_\_\_\_\_ sowie Software zur Verfügung.

Das iPad ist Eigentum der Stadt Verl und in das „Mobile Device Management“ der Stadt Verl eingebunden. Es kann von Seiten der Stadt Verl ferngewartet und sein Standort im Notfall (Verlust/Diebstahl) annäherungsweise über die IP-Adresse geortet werden.

2. Das Nutzungsverhältnis beginnt mit dem Tag der Übergabe und endet am Tag der Rückgabe, spätestens mit Beendigung des Schulverhältnisses.

Auf Verlangen der Schulleitung, insbesondere bei

- Beendigung des Schulverhältnisses,
- Nichteinhaltung der schulspezifischen Verhaltensregeln

ist das Gerät nebst Ausstattung spätestens 5 Werktage nach Beendigung des Leihvertrages an die Schulleitung zurückzugeben. Die Rückgabe erfolgt nach der gesetzlichen Regelung des § 604 BGB.

3. Der Entleiher haftet bei Beschädigung oder Verlust (Abhandenkommen) des iPads nach den gesetzlichen Regelungen. Ein Anspruch des Entleihers auf Ersatz bzw. Reparatur besteht nicht. Es wird empfohlen, eine ausreichende Haftpflichtversicherung, auch für Schäden aus Miet- und Leihverträgen, die Schäden am iPad oder den Verlust des iPads abdeckt, abzuschließen. Das iPad ist nicht über die Stadt Verl versichert.

4. Der Entleiher bestätigt, dass er das iPad von der Schule in funktionsfähigem Zustand erhalten hat.

5. Der Entleiher verpflichtet sich, unverzüglich nach der Aufforderung durch die Schulleitung Auskunft über den Verbleib des Leihgerätes zu geben und das Leihgerät in funktionsfähigem Zustand vorzuführen.

6. Der Entleiher verpflichtet sich,

- das iPad ausschließlich für schulische und nicht für private Zwecke zu nutzen;
- mit dem iPad sorgfältig und verantwortungsvoll umzugehen;
- eine Verbindung zum Internet nur über vertrauenswürdige Netzwerke (z. B. Netzwerk der Schule, WLAN Zuhause) herzustellen;
- das iPad vor Diebstählen zu schützen;
- jeden Defekt am iPad, unabhängig ob in Bezug auf die Hardware oder auf die Software, sowie den Verlust und den Verdacht auf Befall von Schadsoftware unverzüglich der Schule zu melden;
- das iPad nicht an Dritte weiterzugeben;

- die sicherheitsrelevanten Einstellungen des iPads nicht selbstständig zu verändern und keine weitere Software/Apps, insbesondere Schadsoftware, auf das iPad zu laden;
- die geltenden Rechtsvorschriften (Urheber-, Jugendschutz-, Datenschutz- und Strafrecht) einzuhalten;
- die durch die Schule festgelegten Verhaltensregeln zum Umgang mit dem iPad einzuhalten;

Für die Einhaltung dieser Nutzungsregeln ist/sind im Falle der Minderjährigkeit der Schülerin/des Schülers die/der Erziehungsberechtigte(n) verantwortlich. Der Anspruchsgegner ist/sind in diesem Fall die/der Erziehungsberechtigte(n).

7. Für privat auf dem iPad gespeicherte Daten übernimmt der Entleiher die Haftung. Auf dem iPad nicht privat gespeicherte Daten, insbesondere Präsentationen, Unterrichtsmitschriften, Ausarbeitungen, etc. werden nach Rückgabe des iPads durch die Schule gelöscht. Eine Datensicherung durch die Stadt Verl erfolgt nicht. Das Sichern der Daten erfolgt in Eigenverantwortung des Entleihers.

8. Jeder Verlust, jede Beschädigung oder Funktionsbeeinträchtigung des iPads muss der Schulleitung unverzüglich nach Eintritt des Verlustes, der Beschädigung oder der Funktionsbeeinträchtigung gemeldet werden. Das iPad muss innerhalb von 5 Werktagen nach der Mangelanzeige an die Schulleitung der o. g. Schule oder eine von ihr beauftragte Person zurückgegeben werden. Der Entleiher trägt die Kosten einer anfallenden Reparatur bei einer Reparaturstelle nach Wahl der Stadt Verl.

Es ist dem Entleiher nicht gestattet, Reparaturen und Ersatzbeschaffungen eigenmächtig durchzuführen oder in Auftrag zu geben. Bei nicht wirtschaftlich zu reparierenden oder irreparablen Schäden ist der Wiederbeschaffungswert des Leihgerätes vom Entleiher zu ersetzen.

Verl, \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Unterschrift volljährige/r Schüler/in

\_\_\_\_\_

Unterschrift Schulleitung

\_\_\_\_\_  
 Unterschrift Erziehungsberechtigte/r, bei minderjährigem Schüler/in

Sofern nur eine Erziehungsberechtigte Person unterschreibt, wird von dieser bestätigt, dass sie entweder die alleinige Sorge für den/die Schüler/in hat oder mit Einwilligung und in Vertretung der anderen erziehungsberechtigten Person handelt.

## Rückgabeprotokoll

Ich habe das iPad (Gerätename: \_\_\_\_\_);

Seriennummer: \_\_\_\_\_) mit folgendem Zubehör

\_\_\_\_\_ und folgenden

Beschädigungen \_\_\_\_\_ am

\_\_\_\_\_ im entsperrten Zustand zurückgegeben.

Verl, \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
Unterschrift iPad-Beauftragte/r der Schule

\_\_\_\_\_  
Unterschrift Erziehungsberechtigte/r

\_\_\_\_\_  
Unterschrift der/des Schülerin/Schülers

## 6.3 Umsetzung der Querschnittsaufgabe: Medienbildung und Bildung für die digitale Welt

### **AG: Medienbildung und Bildung für die digitale Welt**

Zu den Bereichen des MKR sollen „Methodentage bzw. Methodenwochen“ regelmäßig zweimal im Schuljahr stattfinden. Sie sollen in flexible Unterrichtsinhalte eingebunden sein.

#### **Jahrgang 1:**

- Tablet-Regeln/ Umgang mit dem Tablet/ Einführung einer App (ANTON/ Blitzrechen/ Worksheet Go) 1.1/1.2.
- Einstieg in LMS/ Einstellen einer Lesehausaufgabe 1.1-1.4.

#### **Jahrgang 2:**

- App Antolin einführen (Text aus dem Lesebuch/ erste Lektüre) 2.1.
- App Book Creator einführen (freie Themenwahl/ Fächerwahl) 4.1.-4.4.

#### **Jahrgang 3:**

- Nutzung des Internet ABC (z.B. Recherche zum Thema „Wetter“) 2.1.-2.4.
- Kommunikation und Gefahren im Internet (Briefe/ E-Mail/ LMS-Chat) 3.1.-3.4.

#### **Jahrgang 4:**

- Programmierung/ Coding (Projekttag mit dem KMZ) 6.1.-6.4.

Verschiedene Themen lassen sich sehr gut an Bereiche des Medienkompetenzrahmens anbinden:

Beispiele:

- Werbung 5.1.-5.4.  
2.3.-2.4.
- Klasse 2000 5.1.-5.4.

Die von Frau Strothoff erstellte Vorlage (Matrix) ist in die Klassenbücher integriert worden, so dass dort für jede Klasse eingetragen werden kann, welche Bereiche des MKR bearbeitet wurden.



Informieren und Recherchieren				Klassenstufen			
Kompetenzerwartung	Fach	Umsetzung	1	2	3	4	
Informationsrecherche							
Informationsbewertung							
Informationsauswertung							
Informationskritik							

Kommunizieren und Kooperieren			Klassenstufen			
Kompetenzerwartung	Fach	Umsetzung	1	2	3	4
Kommunikations- und Kooperationsprozesse						
Kommunikations- und Kooperationsregeln						
Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft						
Cybergewalt und -kriminalität						

Produzieren und Präsentieren			Klassenstufen				
	Kompetenzerwartung	Fach	Umsetzung	1	2	3	4
Medienproduktion und Präsentation							
Gestaltungsmittel							
Quellendokumentation							
Rechtliche Grundlagen							

Analysieren und Reflektieren			Klassenstufen			
			1	2	3	4
Kompetenzerwartung	Fach	Umsetzung				
Medienanalyse						
Meinungsbildung						
Identitätsbildung						
Selbstregulierte Mediennutzung						

Problemlösen und Modellieren			Klassenstufen				
	Kompetenzerwartung	Fach	Umsetzung	1	2	3	4
Prinzipien der digitalen Welt							
Algorithmen erkennen							
Modellieren und Programmieren							
Bedeutung von Algorithmen							

## 6.5 Elternbefragung

### 6.5.1 Jahrgang 3

#### Elternbefragung - Tabletnutzung (Jahrgang 3)

32

Antworten

01:23

Durchschnittliche Zeit für das Ausfüllen

Aktiv

Status

1. Mein Kind ist durch die Schule gut auf die Bedienung des Tablets vorbereitet. (0 Punkt)

stimme vollkommen zu	21
stimme eher zu	9
stimme eher nicht zu	2
stimme gar nicht zu	0



2. Mein Kind ist durch die Schule über die Regeln zum Umgang mit dem Tablet informiert worden. (0 Punkt)

trifft vollkommen zu	28
trifft eher zu	4
trifft eher nicht zu	0
trifft gar nicht zu	0



3. Ich fühle mich durch die Schule über den Einsatz der individuellen Tablets informiert. (0 Punkt)

stimme vollkommen zu	22
stimme eher zu	9
stimme eher nicht zu	1
stimme gar nicht zu	0



4. Mein Kind bearbeitet die Hausaufgaben am Tablet motiviert. (0 Punkt)

trifft vollkommen zu	25
trifft eher zu	6
trifft eher nicht zu	0
trifft gar nicht zu	1



5. Mein Kind bearbeitet die Hausaufgaben am Tablet selbstständig (0 Punkt)

trifft vollkommen zu	23
trifft eher zu	7
trifft eher nicht zu	2
trifft gar nicht zu	0



6. Ich finde die Hausaufgaben in digitaler Form sinnvoll. (0 Punkt)

stimme vollkommen zu	15
stimme eher zu	12
stimme eher nicht zu	3
stimme gar nicht zu	2



7. Ich halte den Turnus der digitalen Hausaufgabe (1x wöchentlich) für angemessen. (0 Punkt)

stimme vollkommen zu	20
stimme eher zu	9
stimme eher nicht zu	2
stimme gar nicht zu	1



8. Eigene Hinweise:

4 Antworten

ID ↑	Name	Antworten
1	anonymous	Mein Kind hat Spaß daran und ist motiviert Hausaufgaben zu machen.
2	anonymous	Ich finde, dass die Tablets für Grundschüler noch zu früh sind.
3	anonymous	Gerne 2xwöchentlich
4	anonymous	Finde die Arbeit mit dem Tablet in der Schule & zu Hause für sehr sinnvoll.

## 6.5.2 Jahrgang 4

### Elternbefragung - Tabletnutzung (Jahrgang 4)

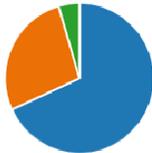
22  
Antworten

02:11  
Durchschnittliche Zeit für das Ausfüllen

Aktiv  
Status

1. Mein Kind ist durch die Schule gut auf die Bedienung des Tablets vorbereitet. (0 Punkt)

stimme vollkommen zu	15
stimme eher zu	6
stimme eher nicht zu	1
stimme gar nicht zu	0



2. Mein Kind ist durch die Schule über die Regeln zum Umgang mit dem Tablet informiert worden. (0 Punkt)

trifft vollkommen zu	18
trifft eher zu	4
trifft eher nicht zu	0
trifft gar nicht zu	0



3. Ich fühle mich durch die Schule über den Einsatz der individuellen Tablets informiert. (0 Punkt)

stimme vollkommen zu	14
stimme eher zu	6
stimme eher nicht zu	2
stimme gar nicht zu	0



4. Mein Kind bearbeitet die Hausaufgaben am Tablet motiviert. (0 Punkt)

trifft vollkommen zu	14
trifft eher zu	6
trifft eher nicht zu	2
trifft gar nicht zu	0



5. Mein Kind bearbeitet die Hausaufgaben am Tablet selbstständig (0 Punkt)

trifft vollkommen zu	17
trifft eher zu	5
trifft eher nicht zu	0
trifft gar nicht zu	0



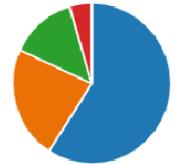
6. Ich finde die Hausaufgaben in digitaler Form sinnvoll. (0 Punkt)

stimme vollkommen zu	14
stimme eher zu	4
stimme eher nicht zu	4
stimme gar nicht zu	0



7. Ich halte den Turnus der digitalen Hausaufgabe (1x wöchentlich) für angemessen. (0 Punkt)

stimme vollkommen zu	13
stimme eher zu	5
stimme eher nicht zu	3
stimme gar nicht zu	1



8. Eigene Hinweise:

5 Antworten

1	anonymous	Ich finde das erledigen der Aufgaben per tablet sinnvoll und motivierter.
2	anonymous	Ich finde das erledigen der Aufgaben per tablet sinnvoll und motivierter.
3	anonymous	Schultablets sind mit ungeeigneten Hüllen ausgestattet. Besser wäre eine Klapphülle, damit auch das Display entsprechend geschützt ist. Die Panzerglasfolie bringt leider nicht viel, da sie zum einen durch die Aufbewahrung der iPads in der Schule (Postkiste zum Laden und Verwahrung) bereits gesplittert ist und zum anderen Schief aufgebracht wurde, so dass sie an den Ecken Luft zieht.
4	anonymous	Da die Kinder sinnvolle Apps (Blitzrechnen, Anton) auf dem iPad haben, fänden wir es durchsichtig von Vorteil z.B. vor Klassenarbeiten die iPads länger zu Hause zu haben (Wochenende, auch die letzten Ferien). Durchaus nicht immer, aber zweckgebunden. Vielleicht an Klasse 4? Das iPad wird zu einem sinnvollen, ergänzenden Arbeitsmittel, da wäre es zum Üben hilfreich.
5	anonymous	- Es müssten bessere Aufbewahrungsmöglichkeiten in der Schule vorhanden sein. - Und die Hausaufgaben die aufgeben werden an dem Tag, an dem die Kinder das Tablet mitnehmen, sollten auch am Tablet zu machen sein. Bislang werden sie größtenteils schriftlich gemacht und dann nur abfotoografiert.