

# Medienkonzept der Sudbrackschule

(Stand Dezember 2020, Ber.)

Medien sind aus dem alltäglichen Leben nicht mehr wegzudenken. Die zunehmende Digitalisierung beeinflusst das Freizeitverhalten der Kinder und somit auch das Lernen in der Schule. Um die Lernmöglichkeiten der Kinder zu erweitern und um sie auf die Digitalisierung der Arbeitswelt vorzubereiten, müssen verschiedene Medien im Unterricht eingesetzt werden. Die digitale Schlüsselkompetenz ist neben Lesen, Schreiben und Rechnen die neue vierte Kulturtechnik.

Die Sudbrackschule passt das Medienkonzept im Jahr 2019 dem Kompetenzrahmen Medienpass NRW an. "Ziel des Kompetenzrahmen Medienpass NRW ist es, alle Kinder und Jugendlichen zu einem sicheren, kreativen und verantwortungsvollen Umgang mit Medien zu befähigen und neben einer umfassenden Medienkompetenz auch eine informatische Grundbildung zu vermitteln." ([www.medienpass.nrw.de](http://www.medienpass.nrw.de)).

Diese Kompetenzen werden an der Sudbrackschule in allen Fächern geschult. Digitale Kompetenzen werden als integraler Bestandteil gesehen und gefördert. Das bedeutet, dass die Vermittlung der Schlüsselkompetenzen kein isoliertes Schulfach darstellt, sondern überwiegend im „normalen“ Unterricht verankert ist.

Es werden dabei sechs unterschiedliche Kompetenzbereiche unterschieden, die im Medienpass NRW aufgeführt sind ([www.medienpass.nrw.de/de/inhalt/ziele](http://www.medienpass.nrw.de/de/inhalt/ziele)):

„**Bedienen und Anwenden**“ beschreibt die technische Fähigkeit, Medien sinnvoll einzusetzen und ist die Voraussetzung jeder aktiven und passiven Mediennutzung.

„**Informieren und Recherchieren**“ umfasst die sinnvolle und zielgerichtete Auswahl von Quellen sowie die kritische Bewertung und Nutzung von Informationen.

„**Kommunizieren und Kooperieren**“ heißt, Regeln für eine sichere und zielgerichtete Kommunikation zu beherrschen und Medien verantwortlich zur Zusammenarbeit zu nutzen.

„**Produzieren und Präsentieren**“ bedeutet, mediale Gestaltungsmöglichkeiten zu kennen und diese kreativ bei der Planung und Realisierung eines Medienproduktes einzusetzen.

„**Analysieren und Reflektieren**“ ist doppelt zu verstehen: Einerseits umfasst diese Kompetenz das Wissen um die Vielfalt der Medien, andererseits die kritische Auseinandersetzung mit Medienangeboten und dem eigenen Medienverhalten. Ziel der Reflexion ist es, zu einem selbstbestimmten und selbstreguliertem Umgang mit der eigenen Mediennutzung zu gelangen.

„**Problemlösen und Modellieren**“ bezieht sich auf das Entwickeln von Strategien zur Problemlösung, Modellierung und Zerlegen in Teilschritte (beispielsweise mittels Algorithmen). Es wird eine informatische Grundbildung als elementarer Bestandteil im Bildungssystem verankert, nämlich die Vermittlung von Fähigkeiten im Programmieren, die Reflektion der Einflüsse von Algorithmen und die Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt.“

## **Umsetzung des Kompetenzrahmens**

### ➤ **2010**

- Alle zwei Jahre: Elternabend zum Thema „Surfen mit Sinn“.

### ➤ **2017**

- Das Kollegium bekommt eine Einführung in das Arbeiten mit Tablets.
- Die Medienbeauftragten nehmen an mehreren Fortbildungen teil.

### ➤ **2018**

- Das Kollegium sammelt in zwei Schulungen Erfahrungen mit den Apps BookCreator und StopMotion.
- Die Sudbrackschule leiht sich dreimal im Jahr den Tablet-Koffer vom Medienzentrum aus, um verschiedene Bereiche aus dem Medienkompetenzrahmen umzusetzen.
- Die Arbeit am PC ist fest im Unterrichtskonzept der Schuleingangsphase verankert. Alle Klassenräume der Schuleingangsphase verfügen über zwei PCs pro Klassenraum.
- Die Medienbeauftragten nehmen an mehreren Fortbildungen teil.

### ➤ **2019**

- Austausch: Unterrichtsideen für die verschiedenen Kompetenzbereiche werden in einer Cloud gesammelt und allen zur Verfügung gestellt.
- Einzelne Unterrichtsvorhaben werden in Konferenzen als Mikrofortbildung vorgestellt.
- Seit dem Schuljahr 2019/2020 nimmt der Jahrgang 2 regelmäßig an der digitalen Bibliotheksführung mit Einführung des Ausweises teil.
- Die Zweitklässler werden durch das Tour-Projekt "Offline Coding" an das Programmieren herangeführt. Gleichzeitig werden die jeweiligen Klassenlehrerinnen darin ausgebildet.
- Die Medienbeauftragten nehmen an mehreren Fortbildungen teil.

### ➤ **2020**

- Nutzung von MS Teams im Kollegium
- Schullizenz Anton App
- Die Schulkonferenz beschließt die Anmeldung für Logineo NRW und Logineo LMS.
- 3. Pädagogischer Tag "Medientag an der Sudbrackschule": Einführung in Logineo LMS, Grundlagen in der Benutzung der iPads und Erproben verschiedener Apps für den Einsatz im Unterricht (Biparcours, BookCreator, iMovie, Anton)

- Ab November können 102 Tablets aus dem Programm der Sofortausstattung genutzt werden. Fast alle Lehrkräfte sind mit Dienstgeräten ausgestattet.

An der Sudbrackschule setzen wir einerseits Schwerpunkte in den einzelnen Jahrgängen in der Medienerziehung, während andere Bereiche im laufenden Unterricht integriert werden.

### **Schwerpunkte in Klasse 1 und 2**

#### **(ab dem Schuljahr 2020/21 im jahrgangsübergreifenden Lernen)**

- Bedienen und Anwenden
  - PC, Tablet
  - Lernwerkstatt, Libre Office, Anton, Antolin
  - PC-Führerschein
- Produzieren und Präsentieren
  - PC-Führerschein
  - z.B. Stop Motion Film
  - z.B. Book Creator Buch
- Problemlösen und Modellieren
  - Offline Coding
  - Digitale Medien im Alltag und deren Beeinflussung

### **Schwerpunkte in Klasse 3**

- Informieren und Recherchieren
  - ein Projekt im Unterricht (Sachunterricht, Deutsch, Kunst, Musik)
  - Umgang mit Kindersuchmaschine und Kinderlexikon
- Produzieren und Präsentieren
  - z.B. Stop Motion Film
  - z.B. Book Creator Buch
  - z.B. iMovie Film/Trailer
- Problemlösen und Modellieren
  - Offline Coding
  - Programmieren in Scratch Junior
  - Digitale Medien im Alltag und deren Beeinflussung

### **Schwerpunkte in Klasse 4**

- Informieren und Recherchieren
  - ein Projekt im Unterricht (Sachunterricht, Deutsch, Kunst, Musik)
  - Internet- Führerschein
- Produzieren und Präsentieren
  - z.B. Stop Motion Film
  - z.B. Book Creator Buch
  - z.B. iMovie Film/Trailer
- Kommunizieren und Kooperieren
  - Internet-Führerschein
- Analysieren und Reflektieren

- ein Projekt im Unterricht

Als **besondere Fördermaßnahme** neben dem integralen Unterrichtseinsatz gibt es spezielle Angebote in den einzelnen Jahrgängen, die die Schüler im Umgang mit dem PC und dem Internet schulen. In den Jahrgängen 1 und 2 geht es dabei um die Erlangung des PC Führerscheins (s.u.) und in den Jahrgängen 3 und 4 um den Erwerb des Internetführerscheins (s.u.).

## Die Umsetzung der Inhalte des Kompetenzrahmens an der Sudbrackschule am Ende von Klasse 4

1. Bedienen und Anwenden	2. Informieren und Recherchieren	3. Kommunizieren und Kooperieren	4. Produzieren und Präsentieren	5. Analysieren und Reflektieren	6. Problemlösen und Modellieren
<p>Verschiedene digitale Geräte kennen und wissen, wie sie anzuwenden sind:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Computer</li> <li>➤ Tablet</li> <li>➤ Apple TV</li> </ul>	<p>Suchmaschinen und Internetseiten sowie Eingabemöglichkeiten:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ FragFinn.de</li> <li>➤ Blinde-kuh.de</li> <li>➤ helles-koepfchen.de</li> <li>➤ pixabay.com</li> <li>➤ klexikon.de</li> </ul>		<p>Medienprodukte gestalten:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Textdatei mit Formatierung</li> <li>➤ StopMotion Film</li> <li>➤ BookCreator Buch</li> <li>➤ iMovie</li> </ul>		<p>Geräte und Computer funktionieren mit Algorithmen, die Befehle sind:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Offline Coding</li> <li>➤ ScratchJunior</li> </ul>
<p>Apps und Programme der Geräte bedienen:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Lernwerkstatt</li> <li>➤ Anton</li> <li>➤ Blitzrechnen</li> <li>➤ StopMotion</li> <li>➤ Libre Office</li> <li>➤ BookCreator</li> <li>➤ Bipacours</li> </ul>	<p>Aus Suchergebnissen aussuchen:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Recherche im Unterricht</li> <li>➤ Training Internet-Führerschein</li> </ul>	<p>So verhalten, wie man selbst auch behandelt werden möchte:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Training beim Internet-Führerschein</li> </ul>	<p>Mit Bildern, Schriftarten und Tönen bestimmte Wirkungen erzielen:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Text in Libre Office bearbeiten</li> <li>➤ BookCreator Projekt</li> </ul>		<p>Beispiele für Algorithmen im Alltag kennen:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Wimmelbild</li> <li>➤ Offline Coding</li> <li>➤ ScratchJunior</li> </ul>
<p>Daten sicher speichern und wiederfinden:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Datei auf PC</li> <li>➤ Projekt auf Tablet</li> </ul>	<p>Zwischen Werbung und Information unterscheiden:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Training Internet-Führerschein</li> <li>➤ Recherche im Unterricht</li> </ul>		<p>Quellenangaben in den Medienprodukten</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ BookCreator</li> </ul>		<p>Selbstprogrammierte Produkte:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Wegstrecke für Roboter (offline)</li> <li>➤ Bewegungen und Aktionen in ScratchJunior</li> </ul>
<p>Persönliche Daten schützen, indem sie nicht unüberlegt ins Netz eingegeben werden:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Training Internet-Führerschein</li> </ul>	<p>Möglichkeiten der Hilfe kennen, wenn etwas im Internet Angst macht:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Training Internet-Führerschein</li> </ul>	<p>Verhaltensmöglichkeiten bei Gewalt, Bedrohungen und Beleidigungen kennen:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Training Internet-Führerschein</li> </ul>	<p>Keine Bilder oder Informationen ohne Erlaubnis veröffentlichen</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Umgang mit dem eigenen Medienprodukt</li> </ul>		<p>Beispiele kennen, wie digitale Geräte und Computer das Leben beeinflussen:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Wimmelbild</li> </ul>

## Der Computerführerschein in Klasse 1 und 2

Kompetenzen und Standards	Fachliche Lerninhalte zum Computerführerschein in den Jahrgängen 1 und 2	Führerscheininhalte (Prüfungsfragen)
<b>Grundbegriffe und Grundfunktionen rund um den Computer kennen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kennenlernen des Computers und seiner Komponenten</li> <li>• Erkennen, dass Computer Strom benötigen</li> <li>• Ein- und Ausschalten des Computers</li> <li>• Anmeldenamen und -daten kennen und anwenden</li> <li>• Training: Umgang mit der Maus</li> <li>• Training: Umgang mit der Tastatur</li> <li>• Vereinbaren von Regeln zur Nutzung des Schulcomputers</li> <li>• Benennung verschiedener Begriffe und Fachvokabular rund um den Computer</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Computer hochfahren</li> <li>• Computer herunterfahren</li> <li>• Anmelden und Abmelden</li> <li>• Mit der Maus umgehen</li> <li>• Tasten auf der Tastatur benennen und anwenden können</li> <li>• Die Regeln auswendig lernen und anwenden</li> <li>• Benennen der Teile eines Computers</li> </ul>
<b>Möglichkeiten der Computernutzung kennen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Entdecken verschiedener Nutzungsmöglichkeiten von Computern</li> <li>• Erkennen, dass ein Computer verschiedene Aufgaben erledigen kann</li> <li>• Wissen, wie Anwendungen auf dem Computer genutzt werden können</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Zeigen, welche Anwendungen man auf dem Computer kann und kennt (Programme öffnen)</li> </ul>
<b>Den Computer als Schreibwerkzeug kennenlernen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kennenlernen verschiedener Funktionen eines Schreibprogramms</li> <li>• Kennenlernen verschiedener Tastenfunktionen</li> <li>• Erkennen, dass Texte nachträglich verändert werden können (Schriftart, Farbe, Größe, Form)</li> <li>• gezieltes Speichern von Textdateien</li> <li>• Drucken von Textdateien</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Einen kurzen Text abschreiben und formatieren, daran das Schreibprogramm und die Tastaturfunktionen erklären</li> <li>• Ausdruck abgeben</li> </ul>
<b>Die Lernwerkstatt mit ihren verschiedenen Möglichkeiten nutzen können</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Die Lernwerkstatt aufrufen können</li> <li>• Die verschiedenen Möglichkeiten der Lernwerkstatt kennenlernen und nutzen lernen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mit der Lernwerkstatt arbeiten und zeigen, wie man mit den verschiedenen Möglichkeiten umgehen kann.</li> </ul>

## Der Internetführerschein in Klasse 3 und 4

Kompetenzen und Standards	Fachliche Lerninhalte zum Internetführerschein (Internet-ABC <a href="http://www.internet-abc.de">www.internet-abc.de</a> ) in den Jahrgängen 3 und 4	Führerscheininhalte (Prüfungsfragen)
<b>Surfen und Internet - So funktioniert das Internet</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Starten und Bedienen des Browsers</li> <li>• Navigieren im Internet</li> <li>• Aufbau einer Internetseite</li> <li>• zusätzliche Fenster (Pop-ups, Layer) entfernen</li> <li>• Benennung verschiedener Begriffe und Fachvokabular rund um das Internet</li> <li>• Suchmaschinen für Kinder bedienen und nutzen</li> <li>• Lexika und Wikis für Kinder</li> <li>• mit Tablets und Smartphones ins Internet (theoretisch)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Browser starten, Internetseite aufrufen</li> <li>• Internet-ABC Führerschein: Fragen beantworten</li> <li>• Informationen im Internet finden</li> <li>• Suchmaschine benutzen</li> </ul>
<b>Mitreden und Mitmachen - selbst aktiv werden</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Besonderheiten und Nutzen der E-Mails</li> <li>• Regeln für das Chatten und Soziale Netzwerke</li> <li>• Datenschutz, Privatsphäre</li> <li>• Soziale Netzwerke erklären</li> <li>• Checkliste für Soziale Netzwerke</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Internet-ABC Führerschein: Fragen beantworten</li> <li>• Internetregeln wiedergeben</li> </ul>
<b>Achtung, die Gefahren! - So schützt du dich</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sensibilisierung für Betrug, Tricks und Kostenfallen im Internet</li> <li>• Wissen um Gefahren von Viren und Schadprogrammen</li> <li>• Werbung erkennen</li> <li>• Verhalten beim Einkaufen im Internet</li> <li>• Cybermobbing erklären und damit umgehen</li> <li>• Daten sichern, Datenschutz</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Internet-ABC Führerschein: Fragen beantworten</li> <li>• Internetregeln wiedergeben</li> </ul>
<b>Lesen, Hören, Sehen - Medien im Internet</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Urheberrechte von Texten und Bildern</li> <li>• Filme, Videos, Musik - Was ist erlaubt?</li> <li>• Informationen über Youtube</li> <li>• Regeln für das Onlinestellen von Videos und Musik</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Internet-ABC Führerschein: Fragen beantworten</li> </ul>

## **Medienausstattung**

Die Sudbrackschule hat einen Computerraum mit 12 Rechnern und insgesamt 24 Plätzen für die Schülerinnen und Schüler, so dass der Raum mit einer Klasse genutzt werden kann. Der Drucker im Computerraum ist von allen Geräten aus dem Schülernetz verwendbar. Alle 16 Klassenräume verfügen über einen Internetanschluss bzw. WLAN.

Die Schule verfügt insgesamt über 102 iPads für den Verleih an Schülerinnen und Schüler im Falle einer Quarantäne. Diese werden im Regelfall im Unterricht genutzt. Für jeden Jahrgang stehen daher Kisten mit jeweils 12 iPads zur Ausleihe bereit (Jahrgang 1/2: 4 grüne Kisten mit je 12 iPads, Jahrgang 3: 2 gelbe Kisten mit je 12 iPads, Jahrgang 4: 2 orangen Kisten mit je 12 iPads). Den Jahrgangsübergreifenden Klassen 1/2 steht zusätzlich jeweils ein Rechner pro Klasse zur Verfügung.

Zur weiteren Ausstattung zählen ein CD-Player pro Klasse, eine Musikanlage im Musikraum und in der Sporthalle, eine Digitalkamera, ein Beamer und drei Fernseher.

Mehrmals im Schuljahr stehen 16 Tablets (Leihgeräte) mit einem Apple TV im Unterricht zur Verfügung.

<b>Medienausstattung</b>	<b>Von der Stadt Bielefeld</b>	<b>Vom Förderverein</b>	<b>Gesamt</b>
Desktop PC	20	0	40
Laptop	8	0	8
iPad/Tablet	102	0	102
Beamer	2	0	2
Smartboard/interaktives Whiteboard	0	0	0
WLAN-Access Point	5	0	5
Tablet	0	0	0
Digitalkamera	3	0	3
Drucker (sw)	2	0	2
Drucker (Farbe)	1	0	1
Schulserver	1	0	1
Internetbreite Päd. Netz	100 MBit/s	-	100 MBit/s
Fernseher	1	3	4
Musikanlage/CD-Player	2	17	19

### **Besonderheiten:**

Lehrkraft mit Schwerbehinderung nutzt folgende Geräte als Unterstützungsmaßnahme:

1 TV + Apple TV, 1x Beamer im Musikraum, 1 Tablet



## **Umsetzungsplan**

Die Umsetzung des Medienkompetenzrahmens soll durch das Prototypisieren umgesetzt werden. Zunächst wird ein Schwerpunkt gesetzt, der erprobt und weiterentwickelt wird, bevor er zum Standard wird. Die Ausweitung erfolgt damit schrittweise. Der Austausch über die Cloud ist ein wichtiges Medium für die Fortbildung des Kollegiums.

## **Konsequenzen für die Ausstattung**

Die Sudbrackschule benötigt für die Umsetzung des Medienkompetenzrahmens folgende Ausstattung:

1. Tablets (iPads) für jede Lehrkraft, um Unterrichtsvorhaben mit den Geräten vorbereiten zu können.
2. Tablets für die Schülerinnen und Schüler mit Tastatur in der Schule, um nicht auf bestimmte Ausleihzeiten beim Medienzentrum angewiesen zu sein.
3. Fernseher und AppleTV in jedem Klassenraum, um Medienprodukte präsentieren zu können, ohne aufwändigen Aufbau von Beamer, Leinwand und Laptop.
4. Programmierbare Geräte (z.B. Roboter), um selbstgeschriebene Programme auch praktisch testen zu können.
5. verlässliches und starkes WLAN im kompletten Schulgebäude.

## **Konsequenzen für den Fortbildungsplan**

Nach zwei Fortbildungen zum ersten Umgang mit den Tablets im Unterricht und einer Fortbildung zum Thema Datenschutz, sowie einem Pädagogischen Tag zur Mediennutzung sind weitere Fortbildungen im Bereich der Nutzung von bestimmten Apps im Unterricht nötig. Außerdem muss der Bereich "Analysierten und Reflektieren" vom Kollegium mit Inhalten gefüllt werden.

## **Datenschutz**

Sie Sudbrackschule hält sich an die Regelung der Datenschutzgrundverordnung.

Bei der Schulanmeldung gibt es die datenschutzrechtliche Einwilligungserklärung in die Veröffentlichung von personenbezogenen Daten, Fotos und Videos von Schülerinnen und Schülern.