

# Medienkonzept



Februar 2022

**Friedrich-Kayser-Schule**

Eintrachtstr. 10 • 58239 Schwerte  
[www.fks.schwerte.de](http://www.fks.schwerte.de)

# Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis .....	2
1 Einleitung .....	3
2 Rahmenbedingungen .....	3
3 Ausstattungsbedarf .....	5
4 Aufgaben und Ziele des Medienkompetenzrahmens NRW .....	5
5 Medienkompetenzerwartungen der FKS .....	6
6 Qualifizierung der Lehrkräfte und Fortbildungsplanung .....	11
7 Ausblick .....	11

## 1 Einleitung

Medien spielen auch bei kleinen Kindern bereits eine sehr große Rolle. Schon die Kleinsten tippen auf dem Smartphone oder dem Tablet herum und haben großen Spaß an den bewegten Bildern und lustigen Tönen. Medien sind für sie vor allem Spielgeräte und Geschichtenerzähler. Die Folgen ihres Medieumgangs können Kinder oftmals nicht voraussehen und abschätzen. Um Kinder frühzeitig an einen kompetenten Umgang mit Medien heranzuführen, ist es notwendig, das Thema „Medien“ bereits in der Grundschule aufzugreifen.

„Die Förderung von Medienkompetenzen ist eine zentrale Bildungsaufgabe. 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. Neben der Vermittlung von Medienkompetenzen sind auch eine informatische Grundbildung und die Unterstützung fachlichen Lernens durch die Nutzung der Potenziale digitaler Medien wichtige Elemente zeitgemäßer Bildung in der digitalen Welt. Es geht dabei auch um einen neuen Umgang mit Vielfalt und um Individualisierung sowie lernförderliche Gestaltung von Lernprozessen für alle Schülerinnen und Schüler.“ (Medienkompetenzrahmen NRW, S.4)

Zeitgemäße Bildung in der Schule ist ohne Medienbildung nicht denkbar. Sie ist als wichtiger Beitrag zu Lernprozessen zu sehen. Sie beinhaltet die Bereiche aus Wissen und Können, Anwenden und Gestalten sowie Reflektieren, Bewerten, Planen und Handeln. Somit ist die Etablierung einer kontinuierlichen Medienbildung nicht nur im Hinblick auf die zu entwickelnde Medienkompetenz der Schülerinnen und Schüler notwendig, sie leistet darüber hinaus einen bedeutenden Beitrag zur aktuellen Entwicklung und Qualitätssteigerung von Unterricht in allen Fächern.

Zwangsläufig erfährt die Medienbildung in den neuen Richtlinien für die Grundschule einen hohen Stellenwert und wird noch konkreter und klarer als bisher in den Fachlehrplänen ausgewiesen: „Damit wird eine verbindliche Grundlage dafür geschaffen, dass das Lernen mit und über digitale Medien von der Primarstufe an zur Selbstverständlichkeit im Unterricht wird.“ (Lehrplan NRW Grundschule 2021, S. 4).

## 2 Rahmenbedingungen

Um die unterrichtlichen Ziele erreichen zu können, sind sowohl die entsprechende Ausstattung mit Multimedengeräten, die Vernetzung der Computerarbeitsplätze und ein Internetzugang als auch die Verfügbarkeit von geeigneten Unterrichtsmedien notwendige Voraussetzungen. Mit der Bestandsaufnahme werden die technischen Gegebenheiten vor Ort ermittelt. Sie bietet einen Überblick für die Lehrkräfte und ist

im Zusammenspiel mit den Kompetenzerwartungen Ausgangspunkt für den Ausstattungsbedarf.

Die Friedrich-Kayser Grundschule verfügt über einen Computer-Raum mit acht fest installierten Desktop PCs. Des Weiteren verfügt jedes Klassenzimmer über einen Beamer, eine Dokumentenkamera und zwei iPads. Zudem ist jeder Lehrer im Besitz eines Lehrer-Laptops sowie die Klassenlehrer zusätzlich eines iPads. Alle Klassen- und Fachräume sind über Access-Points mit Wlan über Glasfaser mit dem Internet verbunden. Seit Sommer 2019 wurden kontinuierlich Apple Tablets angeschafft, so dass die FKS 54 Endgeräte für Schüler\*innen zur Verfügung stellen kann. Damit kann flexibel in allen Klassen die Medienerziehung erfolgen.

Technik	Ort	Anzahl
<b>Computer/Tablets</b>		
Lehrercomputer	Lehrerzimmer	2
Schülercomputer	Computerraum	8
iPads in Klassen	Klassenraum	14
Laptops (Lehrer)	flexibel	22
iPads (Lehrer)	flexibel	10
iPads	flexibel	54
<b>Peripherie</b>		
Beamer	Klassenraum	9
Dokumentenkamera	Klassenraum	8
Apple TV	Klassenraum	8
Drucker	Computerraum Lehrerzimmer	1 Laserdrucker, s/w 2 Laserdrucker, 1x farbig und 1x s/w
<b>Analoge Geräte</b>		
Musikanlage	Aula	1
	Turnhalle, flexibel	1
	Klassenzimmer	1

### 3 Ausstattungsbedarf

Um die unterrichtlichen Ziele erreichen zu können, sind sowohl die entsprechende Ausstattung mit Multimedialgeräten, die Vernetzung der Computerarbeitsplätze und ein Internetzugang als auch die Verfügbarkeit von geeigneten Unterrichtsmedien notwendige Voraussetzungen. Wichtige Schritte dazu wurden im Sommer 2021 mit der Einrichtung eines Glasfaseranschlusses realisiert. Vereinbarungen zur Anschaffung neuer Hardware, z.B. interaktive Tafeln und deren Bereitstellung in der Schule sind ebenso wichtig wie Absprachen für einen schulübergreifenden Einsatz einer Lernplattform.

Die entsprechende Ausstattungsplanung muss in den Fachkonferenzen beginnen, um anschließend den Anschaffungsbedarf für die gesamte Schule zu ermitteln. Die im Medienkonzept formulierte Bedarfsanalyse dient als Grundlage für den Medienentwicklungsplan, der mit den lokalen Schulträgern abgestimmt wird.

### 4 Aufgaben und Ziele des Medienkompetenzrahmens NRW

#### Bedienen und Anwenden

Am Ende der 4. Klasse verfügen die Schülerinnen und Schüler über Kenntnisse zu unterschiedlichen Medien (,Hardware') und digitalen Anwendungen, z. B. zur *online Kommunikation, Textverarbeitung, Präsentation, Video-, Audio-, Bildbearbeitung, Programmierumgebungen, Lernanwendungen und Lernplattformen*. Diese können sie gezielt auswählen und bedarfsgerecht nutzen. Dabei zeigen sie ein grundlegendes Verständnis zum verantwortlichen Umgang mit persönlichen und fremden Daten (Sicherheit, Datenorganisation, Datenschutz).

#### Informieren und Recherchieren

Am Ende der 4. Klasse verfügen die Schülerinnen und Schüler über zielführende Informations- und Recherchekenntnisse, zum Beispiel mittels *Kindersuchmaschinen, auf partizipativen Onlineplattformen, in Bibliotheksangeboten oder in Lexika*. Dabei sind insbesondere das Filtern, Strukturieren, Aufbereiten und Bewerten (Erkennen von Strategien und Absichten: Werbung – Nachrichten) vorliegender Daten und Quellen relevant. Darauf aufbauend kennen die Schülerinnen und Schüler den sachgerechten Umgang mit unangemessenen Inhalten und nutzen bei Bedarf Hilfs- und Unterstützungsangebote.

#### Kommunizieren und Kooperieren

Am Ende der 4. Klasse verfügen die Schülerinnen und Schüler über Kenntnisse zu digitalen Kommunikationswegen, z. B. *Zoom, Padlet, E-Mail, Messaging-Dienste oder andere Videochats*, die sie bewusst für eigene Anforderungen auswählen und deren grundlegende Unterschiede und Wirkungen bezüglich der Kommunikation

beschreiben. Zudem erarbeiten und beachten die Schülerinnen und Schüler Kommunikationsregeln für einen fairen Umgang miteinander, erproben die Kooperation über digitale Medien (z.B. Klassenzeitung, Erklärvideos), wissen Bescheid über unangemessenes Verhalten und entsprechende Hilfsangebote sowie über mögliche rechtliche Konsequenzen.

### Produzieren und Präsentieren

Am Ende der 4. Klasse verfügen die Schülerinnen und Schüler über Kenntnisse zur Produktion (Gestaltung) und Präsentation (Veröffentlichung) von themenbezogenen, digitalen Werken, wie z. B. *digitale Collagen, Hörspiele, Kurz- und Erklärfilme oder Trailer*, die durch den gezielten Einsatz von Gestaltungsmitteln sowie unter Beachtung von Standards (Quellendokumentation) und rechtlichen Rahmungen (Urheberrecht, Kopierschutz) entstehen.

### Analysieren und Reflektieren

Am Ende der 4. Klasse verfügen die Schülerinnen und Schüler über Kenntnisse unterschiedlicher Medien, kommunizieren mit anderen darüber und gelangen durch eine Reflektion der eigenen Mediennutzung zu produktiven Nutzungsstrategien aber auch zu Nutzungsregeln, z. B. *im Sinne von Strategien der Selbstregulierung*. Zudem setzen sich die Schülerinnen und Schüler bewusst mit Alterskennzeichnungen auseinander.

### Problemlösen und Modellieren

Am Ende der 4. Klasse verfügen die Schülerinnen und Schüler über Grundlagenwissen zu lebensweltnahen algorithmischen Mustern, z.B. *Verkehrsschaltungen*, deren Strukturen und wiederkehrende Abläufe sie analysieren und verstehen. Weiterhin finden Schülerinnen und Schüler für Problemstellungen, unter anderem auch in Programmierumgebungen, z.B. *bei Robotern, Microcontroller-Boards oder Programmier-Apps wie Scratch Jr.*, durch Algorithmen und Modellierungskompetenzen geeignete Strategien zur Lösung und bewerten deren Nutzen.

## 5 Medienkompetenzerwartungen der FKS

Die Fachkonferenzen haben nach und nach Arbeitspläne zur Integration digitaler Medien für alle vier Jahrgangsstufen entwickelt. Dabei mussten Arbeitsinhalte, Lerninhalte, Integration der Lernsoftware in den Stoffverteilungsplan und die Arbeitspläne der Fächer, der Umfang des Umgangs mit Textverarbeitungsprogrammen und Lernsoftware mit zeitlichem und inhaltlichem

Rahmen festgelegt und begründet werden. Dies wurde analog zu dem „Medienpass NRW“ vollzogen.

Medienkompetenzrahmen	Kompetenzerwartungen am Ende von Klasse 4	Teilkompetenzen in Klasse 1 und 2	Medien
<p><b>Bedienen und Anwenden</b></p> <p>Digitale Medien kennen lernen und zielgerichtet anwenden können.</p>	<p>1. Die Schülerinnen und Schüler wenden Basisfunktionen digitaler Medien (z.B. Computer, iPad, Dokumentenkamera) an.</p> <p>2. Sie kennen verschiedene digitale Geräte und wissen wie man sie anwenden soll.</p>	<p>1. Kennenlernen des Computers und seiner Komponenten.</p> <p>2. Kennenlernen des iPads</p> <p>3. Ein- und Ausschalten des Computers.</p> <p>4. Bedienen der Maus erlernen.</p> <p>5. Bedienen der Tastatur erlernen.</p> <p>6. Öffnen der Anwendungen erlernen.</p> <p>7. Vereinbaren von Regeln zur Nutzung des Schulcomputers und des iPads.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Schulcomputer</li> <li>• iPads</li> <li>• Apps</li> <li>• Maustraining</li> <li>• Tastaturtraining</li> </ul>
	<p>1. Die Schülerinnen und Schüler können die Programme und Anwendungen der Geräte starten und bedienen.</p>	<p>1. Starten und Beenden von Programmen und Anwendungen.</p> <p>2. Grundfunktionen eines Programms kennen lernen.</p> <p>3. Anwendungen und Programme auf dem Computer/iPad suchen und starten (z.B. Anton, Leseludi).</p> <p>4. Einloggen und scannen von QR-Codes erlernen.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• LWS Deutsch/Mathe/...</li> <li>• Apps (Anton, Leseludi, iMovie, Scratch,...)</li> </ul>
	<p>1. Die Schülerinnen und Schüler können auf den Geräten sichern und kennen Sicherheitsmaßnahmen sowie Grundlagen des Datenschutzes.</p>	<p>1. Öffnen und Speichern von Dateien.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Word</li> <li>• LWS</li> <li>• Popplet</li> <li>• iMovie</li> <li>• Book creator</li> </ul>
	<p>1. Die Schülerinnen und Schüler gehen verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten um.</p>		



<b>Informieren und Recherchieren</b>	1. Die Schülerinnen und Schüler kennen Suchmaschinen und können aus vielen Suchergebnissen gezielt auswählen.	1. Lernen unterschiedliche, kindgerechte Suchmaschinen kennen. 2. Aufrufen von Suchmaschinen. 3. Eingeben von Suchbegriffen in die Suchmaschine. 4. Einscannen von QR-Codes. 5. Nutzen von Padlet Seiten.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Blinde-Kuh</li> <li>• Frag Finn</li> <li>• Helles Köpfchen</li> <li>• Legakids</li> <li>• Frag die Maus</li> <li>• Padlet</li> </ul>
	Zielgerichtet Informationen aus Quellen entnehmen.	1. Die Schülerinnen und Schüler können zwischen Werbung und Information unterscheiden.	
		1. Die Schülerinnen und Schüler kennen Hilfs- und Unterstützungsstrukturen und können diese bei Bedarf nutzen.	
<b>Kommunizieren und Kooperieren</b>	1. Die Schülerinnen und Schüler kennen digitale Kommunikationswege (z.B. Zoom, Padlet, E-Mail, Messaging-Dienste).	1. Lernen Videokommunikation wie Zoom kennen. 2. Vereinbarung von Regeln zur sicheren Nutzung des Internets.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Zoom</li> <li>• Padlet</li> <li>• E-Mail</li> <li>• Chat</li> </ul>
	Regeln für eine sichere und zielgerichtete	1. Die Schülerinnen und Schüler entwickeln Regeln zum sicheren und	

Kommunikation kennen und zur Zusammenarbeit nutzen.	verantwortungsvollen Umgang und beachten auch diese.		
	1. Die Schülerinnen und Schüler kennen Formen und Auswirkungen von Cybermobbing.		
<b>Produzieren und Präsentieren</b>  Mediale Gestaltungsmöglichkeiten kennen lernen und unter Anleitung Medienprodukte Planen und erstellen.	1. Die Schülerinnen und Schüler gestalten digitale Medienprodukte, wie Erklärvideos mit iMovie oder Präsentationen mit Powerpoint oder Keynote. 2. Erstellen Mindmaps mit Popplet. 3. Arbeiten kreativ mit dem Book Creator. 4. Erstellen eigenes Lernquiz mit z.B. Kahoot.	1. Lernen das Malprogramm Paint kennen. 2. Lernen verschiedene Zeichen- und Füllwerkzeuge. 3. Lernen Kahoot kennen. 4. Lernen Popplet kennen.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Paint</li> <li>• Kahoot</li> <li>• Scratch Jr.</li> <li>• Keynote</li> <li>• Book Creator</li> <li>• Powerpoint</li> <li>• Poppet</li> <li>• iMovie,</li> <li>• ...</li> </ul>
	1. Die Schülerinnen und Schüler nutzen Bilder, Schriftarten und Töne zur Gestaltung von Medienprodukten. 2. Sie lernen das Schneiden und Vertonen von eigenen Filmen und Videos mit z.B. iMovie.	1. Lernen das Zusammenführen von Bild und Text kennen. 2. Verkleinern und Ausrichten von Bildern und Texten.	
	1. Die Schülerinnen und Schüler können Quellen angeben und beachten rechtliche Rahmenbedingungen.		

<b>Analysieren und Reflektieren</b>	1. Die Schülerinnen und Schüler kennen die Vielfalt der Medien und deren Wirkung auf die Gesellschaft.		
Kritische Auseinandersetzung mit Medienangeboten und das eigene Medienverhalten reflektieren.	1. Die Schülerinnen und Schüler reflektieren die vielfältigen Videospieleformate und Onlineplattformen und entwickeln Regeln für eine sinnvolle Mediennutzung.	1. Sprechen über die Nutzung von Medien und Videospiele.	
<b>Problemlösen und Modellieren</b>	1. Die Schülerinnen und Schüler erkennen algorithmische Muster und Befehle auf dem Computer/Tablet und in ihrem Alltag.		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Calliope Mini</li> <li>• Scratch Jr.</li> </ul>
Entwicklung von Problemlösestrategien und Vermittlung von Grundfertigkeiten im Programmieren.	1. Die Schülerinnen und Schüler lernen selbst zu programmieren (z.B. mit Scratch Jr., Calliope Mini).		
	1. Die Schülerinnen und Schüler lernen Beispiele dafür kennen, wie digitale Geräte die eigene Lebenswirklichkeit beeinflussen.		

## 6 Qualifizierung der Lehrkräfte und Fortbildungsplanung

Digitale Medien begünstigen offenere Unterrichtsformen und ermöglichen den Schülerinnen und Schülern mehr Selbsttätigkeit. Um die besonderen Erwartungen, die mit dem Lernen mit digitalen Medien verbunden werden, erfüllen zu können, muss die Medienkompetenz der Lehrerinnen und Lehrer gefördert werden. Sie benötigen einerseits die Bedienkompetenz, um sich bei der Nutzung von Software und Geräten sicher zu fühlen. Gleichzeitig sollten sie fachliche Unterrichtskonzepte kennen, die es ermöglichen, den Mehrwert der digitalen Medien mit der gewohnten Unterrichtspraxis zu verbinden oder neue Unterrichtsformen zu erproben. Auch der Fortbildungsbedarf sollte im Medienkonzept erhoben und jährlich aktualisiert werden, um neue Entwicklungen aufzunehmen.

## 7 Ausblick

Die Medienkonzeptentwicklung ist wie jede erfolgversprechende Konzeptentwicklung immer auch Schulentwicklung. Eine Entwicklung ist immer ein Prozess, welcher niemals endgültig abgeschlossen ist. Um stets eine aktuelle Passung zwischen dem Medienkonzept und dem Ausstattungs- und Fortbildungsbedarf zu erzielen, muss dieser in regelmäßigen Abständen erhoben werden. Auch eine Überprüfung hinsichtlich der Aktualität der Unterrichtsinhalte, welche das Ziel verfolgen Medienkompetenz mittels der sechs Teilkompetenzen zu vermitteln, sollte regelmäßig vollzogen werden. Zu diesem Zweck müssen zeitliche und personelle Absprachen getroffen werden.

Impressum:

Kollegium der Friedrich-Kayser-Schule  
Eintrachtstr. 10  
58239 Schwerte  
133358@schule.nrw.de