



STÄDT. GRUNDSCHULE MILSE

Medienkonzept

Stand: Mai 2023

Städtische Grundschule Milse -(Primarstufe) –Elverdisser Straße 2-4 – 33729 Bielefeld
grundschule.milse@bielefeld.de – www.grundschule-milse.de

Medienkonzept der Grundschule Milse

1. Leitbild

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

Zu Beginn des Schuljahres 2020/21 wird die GS Milse mit einer Anzahl von iPads ausgestattet. Daher wurde ein Medienkonzept erarbeitet, das sich weitestgehend auf den Einsatz der iPads und von Präsentationsbildschirmen bezieht. Die Nutzung von Medien wie Computern, Büchern, Tafeln, CD-Rekordern oder einem Overheadprojektor gehört auch weiterhin zur täglichen Unterrichtsarbeit.

Grundlagen des Medienkonzeptes der Grundschule Milse sind der Medienkompetenzrahmen NRW (2018) und die Richtlinien und Lehrpläne des Landes NRW. Das Medienkonzept wird in den nächsten Jahren in unsere schulinternen Arbeitspläne eingearbeitet. Das gesamte Medienkonzept unterliegt einer kontinuierlichen Evaluation und Weiterentwicklung.

2. Technische Ausstattung

2.1. Ist-Zustand

Die Grundschule Milse verfügt seit dem Herbst 2020 über 135 Schüler-iPads, die für den mobilen Einsatz in den Klassen in Kisten gelagert werden. Diese Kisten werden in einen Schrank eingeschlossen, um die iPads sicher zu verwahren. An dem Schrank ist eine Nutzungsliste angebracht, in die alle Kolleginnen und Kollegen eintragen können, welche iPads aktuell ausgeliehen sind, oder in einer Klasse genutzt werden.

Um eine möglichst lange Lebensdauer der iPads zu erzielen, sind alle iPads mit einer für Kinder geeigneten Silikonschutzhülle versehen. Die Schüler-iPads wurden mit Nummern versehen, um sie für die Synchronisation zu kennzeichnen und für die Ausleihe registrieren zu können.

	Aufbewahrungsort
135 Schüler iPads	Kisten/ Schrank abschließbar
26 Lehrer iPads	Bei den entsprechenden Mitarbeitern/innen
3 Beamer	Büro
6 Computer	6 Computer in Klassenräumen + 1 Computer im Englischraum
1 Smartboard	Klassenraum (Raumnummer: R10/029EG)
5 Drucker	4 in Klassenräumen, 1 im Lehrerzimmer



20 iPad-Pencils	Box auf den iPad-Ladeschränken
24 Apple-TVs	In allen Räumen (inkl. OGS und Förderräume)
1 Laptop + 1 Computer	Lehrerzimmer (Arbeitsgerät für pädagogische Mitarbeiter)
WLAN	Im gesamten Schulgebäude (außer Außengelände, OGS und Sporthalle)

In regelmäßigen Abständen wird das gesamte Ausstattungsinventar von den Medienbeauftragten auf Funktionalität und Vollständigkeit geprüft. Zum Schuljahresende werden alle iPads von den Medienbeauftragten überprüft.

In den folgenden Schuljahren werden alle festen Computer außer einem gegen iPads getauscht. Der Computerraum wurde aufgelöst, sodass bis zum letzten Tausch in jedem Klassenraum ein Computer steht.

Es fehlt in der Sporthalle ein W-LAN-Netzwerk.

Auflistung häufig genutzter Apps/ Programme:

Allgemein:

Anton, Frag Finn, MS Teams, Jitsi Meet, Book Creator, Edkimo, GoodNotes, Google Übersetzer, BiBox 2.0

Deutsch:

Lesestart, Worträuber, ABC Spielplatz, Blitzlesen, Wörterjagd, Lesespiele 1/2, Lesespiele 3/4, Lesestart

Mathe:

1x1 Math Trainer, Klötzchen, DiagrammGenerator, KlippKlapp, Math Academy, Stellenwerte, Geoboard, SciCalc, Fiete Choice, Fiete Math, Blitzrechnen 1, Zahlenjagd

Andere Fächer:

Puppet Pals HD, Ronjas Räubertochter, PLAYWAY Media, Schulsportapp

Spiele:

Tetris, Geistesblitz, Chess, Die kleine Waldfibel, Glow Draw








Nutzungsregeln für die Klassen:

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



Nutzungshinweise iPad



1. Ich wasche mir vorher die Hände mit Seife. 
2. Ich trage das Tablet immer mit zwei Händen. 
3. Ich arbeite erst mit dem Tablet, wenn ich sitze. 
4. Ich verwende nur Apps und Programme, die ich für eine Aufgabe verwenden soll. 
5. Ich schalte den Ton am Tablet aus. Wenn ich einen Film schaue oder an einer App mit Sprachausgabe arbeite, benutze ich meine Kopfhörer. 
6. Wenn der Bildschirm dreckig ist, putze ich ihn vor dem Wegräumen. 
7. Ich räume das Tablet zurück. 

2.2. Ausstattungsplanung:

Kurzfristige Planung:

Ausstattung	Pädagogische Nutzung
Dokumentenkameras	Präsentation von analogen Ergebnissen
Lautsprecher	Abspielen von Ton bei Erklärvideos, Nutzung von Tonaufnahmen bei der Präsentation von Schülerergebnissen
WLAN in Sporthalle, Außengelände und OGS	Flächendeckende Nutzung von iPads

Mittelfristige Planung:

Ausstattung	Pädagogische Nutzung
30 Tastaturen+ Pencils	Schreiben von Texten, Nutzung von Textbearbeitungsprogrammen

Langfristige Planung:

Langfristig ist eine 1:1 Ausstattung an iPads anzustreben, damit in allen Klassen von Kindern direkt auf iPads zugegriffen werden kann.

Außerdem ist die Ausstattung mit einem Klassensatz Robotern anzustreben, um den Bereich 6 des Medienkompetenzrahmens (Problemlösen und Modellieren) weiter vertiefen zu können und mit einer ganzen Klasse Programmierungen vornehmen zu können.



Ausstattung	Pädagogische Nutzung
Ca. 280 iPads	Jedes Kind hat dauerhaft ein iPad zur Verfügung. Individuelles Arbeiten mit Apps, Einbindung in den Unterricht
25 Roboter (z.B. Blue-Bots)	Programmieren im Unterricht, Erstellen von Algorithmen, Problemlösen

2.3. Fortbildungsbedarf

Lernen mit digitalen Medien bedeutet auch, dass Lehrkräfte selbst die Kompetenzen dazu erwerben müssen. Die Qualifizierung der Lehrkräfte erfolgt schrittweise und unterrichtsbegleitend.

- Die Schule benötigt Fortbildungen u.a. durch die Medienberater des Kompetenzteams
 - o Kennenlernen verschiedener Apps und deren Nutzungsmöglichkeiten
 - o Einsatzmöglichkeiten von digitalen Medien und Werkzeugen im Unterricht
 - o Arbeitsformen mit digitalen Medien
 - o Datenschutzrichtlinien beim Arbeiten mit digitalen Plattformen und Apps
 - o Urheberrechte bei der Nutzung digitaler Medien

Es werden ganzjährig Mini-Fortbildungen im digitalen Bereich seitens des Medienbeauftragten angeboten.

3. Evaluation

Das Medienkonzept wird fortlaufend von den Medienbeauftragten überarbeitet und weiterentwickelt. Außerdem werden Fortbildungen zum Einsatz und Umgang mit den neuen Medien organisiert und durchgeführt.

4. Ansprechpartner/innen

Bei Fragen kann sich an den aktuellen Medienbeauftragten und Digitalisierungsbeauftragten Friedrich Woywod gewendet werden (friedrich.woywod@gs-milse.de). Ein IT-Manager der Stadt Bielefeld unterstützt die Schule in allen technischen Fragen.



5. Einsatzmöglichkeiten im Unterricht

Durch die Integration des Medienkompetenzrahmens NRW in unsere schulinternen Lehrpläne wird eine systematische, fächerübergreifende Vermittlung von Medienkompetenzen ermöglicht. Der Medienkompetenzrahmen NRW besteht aus sechs Kompetenzbereichen mit insgesamt 24 Teilkompetenzen, deren Oberpunkte im Folgenden zusammenfassend dargestellt werden. Die Teilkompetenzen sind dem Medienkompetenzrahmen NRW im Anhang zu entnehmen.

1. **„Bedienen und Anwenden** beschreibt die technische Fähigkeit, Medien sinnvoll einzusetzen und ist die Voraussetzung jeder aktiven und passiven Mediennutzung.
2. **Informieren und Recherchieren** umfasst die sinnvolle und zielgerichtete Auswahl von Quellen sowie die kritische Bewertung und Nutzung von Informationen.
3. **Kommunizieren und Kooperieren** heißt, Regeln für eine sichere und zielgerichtete Kommunikation zu beherrschen und Medien verantwortlich zur Zusammenarbeit zu nutzen.
4. **Produzieren und Präsentieren** bedeutet, mediale Gestaltungsmöglichkeiten zu kennen und diese kreativ bei der Planung und Realisierung eines Medienproduktes einzusetzen.
5. **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 einer selbstbestimmten und selbstregulierten Mediennutzung zu gelangen.
6. **Problemlösen und Modellieren** verankert eine informatische Grundbildung als elementaren Bestandteil im Bildungssystem. Neben Strategien zur Problemlösung werden Grundfertigkeiten im Programmieren vermittelt sowie die Einflüsse von Algorithmen und die Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt reflektiert.“

Langfristiges Ziel ist es, die 24 Teilkompetenzen des Medienkompetenzrahmens NRW mehrfach und verbindlich in den Fächern und Unterrichtsvorhaben abzubilden. *Die schulinternen Lehrpläne werden nach und nach durch die Fachkonferenzen gesichtet und die Förderung von Teilkompetenzen aus dem Medienkompetenzrahmen NRW integriert.* Es wird erfasst, wie einzelne Teilkompetenzen bereits in der Schule vermittelt werden und welche Inhalte in der Zukunft geplant sind.

Die folgende Übersicht liefert eine tabellarische Zusammenfassung der bisher vorgenommenen Zuordnungen der Unterrichtsvorhaben zu den Zielen des Medienkompetenzrahmens NRW. Da



die Integration der Kompetenzen ein durch praktische Erfahrungen zu reflektierender Prozess ist, ist diese Auflistung als erster Entwicklungsschritt anzusehen, der mittel und langfristig weiterentwickelt wird. Die untenstehende Tabelle ist noch in Bearbeitung: **Rot markierte Arbeitsgebiete sind Zielsetzungen für die Zukunft.**

1. BEDIENEN UND ANWENDEN
<p>1.1 Medianausstattung (Hardware)</p> <p>Medianausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen</p> <p>Schuleingangsphase:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sicherheitsmaßnahmen im Umgang/ Regeln im Umgang mit iPads - Kennenlernen und nutzen der Grundausstattung (Monitor, Tastatur, Maus, Tablet) - Kennenlernen der Schulbücherei <p>Jahrgang 3/4:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Vertiefung des Umgangs und der Regeln
<p>1.2 Digitale Werkzeuge</p> <p>Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen</p> <p>Schuleingangsphase:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Benutzung batteriebetriebener Spiele/ Bücher, Hören von Hörspiele oder Radio - Arbeit mit Lernsoftware wie Flex und Flo, Antolin, Anton, Lernwerkstatt - Nutzung von Apps wie Book Creator - Einweisung der Eltern in Lernsoftware - Schulrallye am Anfang der Klasse 1 mit biparcours - Learningapps.org in allen Fächern einsetzen <p>Jahrgang 3/4:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Nutzung der Anton App für das individuelles Lernen und im Unterrichtsalltag - Erstellen von digitalen Rallyes via biparcours
<p>1.3 Datenorganisation</p> <p>Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen; Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren</p>



Alle:

- Benutzerprofile finden und aufrufen (Anton)
- Internetseite finden, aufrufen und mit persönlichen Daten anmelden (z.B. Antolin)
- Digitale Ausleihe von Medien aus der Bücherei
- Iserv-Plattform

1.4 Datenschutz und Informationssicherheit

Verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten umgehen; Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten

Jahrgang 1/2:

- An- und Abmelden des eigenen Accounts (Antolin, Anton...)

Jahrgang 3/4:

- Mein Körper gehört mir – Datenschutz beim Chatten, Gefahren der Anonymität des Chatpartners
- Medienpass NRW kann fortlaufend ausgefüllt werden.
- Meine Daten (Fotos, Videos, ...) bei Facebook, Instagram, WhatsApp, ...
- Sicheres Login, Passwort und Profil
- Vertrauenswürdige und altersgerechte Internetseiten nutzen
(Kindersuchmaschinen: blinde-kuh, Anton, Antolin, Frag Finn usw.)

2. INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN

2.1 Informationsrecherche

Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden

Schuleingangsphase:

- Informieren mit ausgewählten Links

Jahrgang 3/4:

- Kindersuchmaschinen und Internetrecherche nutzen z.B. zu Themen des Sachunterrichts, Deutschunterrichts, Religions- und Musikunterrichts
- Lexika, Wörterbücher z.B. zu Themen des Sachunterrichts, Deutschunterrichts
- Bibliotheksangebote nutzen, z.B. Bücherkiste zu Themen des Deutsch- und Sachunterrichts
- Kennenlernen der Stadtteilbibliothek
- Nutzung von Erklärvideos aus dem Internet zu neuen Themenbereichen



- App „Taskcards“ kann dazu verwendet werden.

2.2 Informationsauswertung

Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten

Jahrgang 3/4:

- auf Internetseiten Links auswählen, welche zum Thema führen
- Vorträge zu Expertenthemen vorbereiten und strukturieren (Sachunterricht, Deutschunterricht, Musik- und Religionsunterricht)
- Die App „Taskcards“ kann verwendet werden.

2.3 Informationsbewertung

Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten

Jahrgang 3/4:

- Zeitungsprojekt der NW: Artikel aufgrund vorgegebener Kriterien bewerten (Deutschunterricht) + digitale Angebote hierzu
- Thema Werbung (Sachunterricht und Deutschunterricht) – Werbung kritisch hinterfragen
- **Medienpass NRW kann fortlaufend ausgefüllt werden.**

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

Jahrgang 3/4:

- Mein Körper gehört mir (Sachunterricht)
- App „KryptoKids“
- **Analyse von bekannten Spielen und deren Gefahren**



3. KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN

3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse

Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten
sowie mediale Produkte und Informationen teilen

Jahrgang 3/4:

- Teilnahme an Videokonferenzen (z.B. Jitsi, MS Teams, iServ Videokonferenz)
- **Kennen und Nutzen von verschiedenen Möglichkeiten zur digitalen Kommunikation (E-Mail, Chat, private Nachrichten)**

3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln

Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten

Jahrgang 3/4:

- Kennen und Anwenden der Chatregeln aus dem Projekt: Mein Körper gehört mir
- Regeln für das Verhalten in Videokonferenzen
- **Regeln für das Verhalten bei der Nutzung von Messenger-Diensten**
- **Mobbing**
- **Umgang mit Kettenbriefen**

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

Schuleingangsphase:

- Schreiben eines Briefes
- **Nutzen von Chatfunktionen (Regeln, Absprachen)**

3.4 Cybergewalt und -kriminalität

Persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und -kriminalität erkennen sowie Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten kennen und nutzen

- Mein Körper gehört mir: Kennenlernen der Nummer gegen Kummer als Ansprechpartner
- Prävention über den Umgang und Eingeben mit sensiblen Daten (KryptoKids-App)
- **Umgang mit Streit und Cybermobbing**
- **Was ist strafbar? Internet als straffreier Raum?**



4. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN

4.1 Medienproduktion und Präsentation

Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen

Jahrgang 3/4:

- Nutzung von Apps (z.B. Apps „BookCreator“ oder „iMovie“ zum Festhalten eigener Arbeitsergebnisse (z.B. Aufnahmen von Geschichten, Vorlesen von Texten, Erstellen von Plakaten, Referate, Fahrradparcours, Klassenfahrten, Ausflügen)
- Gestalten von Plakaten
- Nutzung des Kamishibai
- Bewegungsabläufe/ Tanzsequenzen, Taktiken via iMovie, BookCreator im Sportunterricht
- **Selbstständiges Erstellen von Erklärvideos**

4.2 Gestaltungsmittel

Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen

Jahrgang 3/4:

- Nutzung verschiedener Darstellungsformen, um eigene Produkte zielgerichtet zu präsentieren.

4.3 Quellendokumentation

Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden

Jahrgang 3/4:

- **Medienpass NRW kann fortlaufend ausgefüllt werden.**
- App „Biparcours“ Bildernutzung

4.4 Rechtliche Grundlagen

Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- (u.a. des Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u.a. Lizenzen) überprüfen, bewerten und beachten



Jahrgang 3/4:

- Aufklärung von Bildrechten (App „Biparcours“)
- Medienpädagogik NRW
- Workshops mit Eltern und SuS bezüglich Datenschutzes, Soziale Medien, Cyberschutz

5. ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN

5.1 Medienanalyse

Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren

Schuleingangsphase:

- Nutzen von verschiedenen Medien (bspw. Bücher, Zeitungsartikel, Internet...)
- Wimmelbild (siehe 6.4) wird thematisiert.

Jahrgang 3/4:

- Vergleich von Film, Buch, Hörbuch etc. → Medienverbund

5.2 Meinungsbildung

Die interessengeleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen

Jahrgang 3/4:

- Zeitungsprojekt der NW
- Werbung untersuchen: Zielgruppen, versteckte Werbung etc.

5.3 Identitätsbildung

Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren
sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen



5.4 Selbstregulierte Mediennutzung

Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren;
andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen

Alle:

- Gespräch über Mediennutzung, altersgerechte Zeitspanne der Nutzung, alternative Beschäftigungsmöglichkeiten

6. PROBLEMLÖSEN UND MODELLIEREN

6.1 Prinzipien der digitalen Welt

Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen

alle:

- individuelle Anmeldung mit eigenen Zugangsdaten am iPad/Computer
- Aufrufen von Internetseiten
- An- und Abmelden von eigenen Benutzerkonten
- Nutzung von altersgerechten Kindersuchmaschinen

6.2 Algorithmen erkennen

Algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten erkennen, nachvollziehen und reflektieren

- Algorithmen kommen in nahezu allen Fächern vor.
- Unterrichtsgespräch über Algorithmen und den digitalen Alltag z.B.:





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

- Erstes Programmieren kann über die Apps „Ronjas Roboter“ und „PuppetPals“ eingeführt werden.

6.4 Bedeutung von Algorithmen

Einflüsse von Algorithmen und Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt beschreiben und reflektieren

- Technische Geräte kommen in der Lebenswelt der Kinder vor und sind dort nicht wegzudenken.