

Bericht der Grundschule

Schuljahr 2018/19

Schülerzahlen

zur Zeit 172 Schüler

davon 13 Kinder aus dem DAZ Bereich in unterschiedlichen Klassen,
Förderunterricht findet in verschiedenen Gruppen statt

unterschiedliche Klassengrößen in den Jahrgängen

Klasse 2 --- 38 (1,5 Klassen) einige verbleiben in der Eingangsstufe
Zusammenlegungen in einigen Stunden

Klasse 3 44 je 22

Klasse 4 51 je 25 / 26

die künftigen ersten Klassen werden 2 Klassen mit wahrscheinlich je 24
Kindern

Gastschüler: 24, in den zukünftigen ersten Klassen 2

Personal

Alle Stunden versorgt

Personal bleibt auch im nächsten Schuljahr so wie bisher

Bufdi Stelle für 19/20 konnte noch nicht besetzt werden

AGs Alt trifft Jung

viele bewährte AGs laufen weiter, neue Ideen wären wünschenswert

Projektwoche 13.05.19 bis 17.05.19

Thema Zirkus, Zirkus Toussini, Aufbau in der Turnhalle, möglich durch viele
Spenden/Sponsoren, Vorstellungen am Freitag

Im nächsten Schuljahr ist ein Schulfest geplant

Gebäude

Der Bauantrag für die Brandschutzarbeiten ist eingereicht (laut Gehrmann)

Nach wie vor behindert es uns in der täglichen Arbeit

Andere Arbeiten wurden bisher nicht durchgeführt

Jetzt in Gang gesetzt : Handwaschbecken in der Küche
Streichen der Umkleiden in der Turnhalle

Schulhof

Am 26.04.19 fand mit Eltern ein Aktionsnachmittag statt.

Die Spiele wurden (neu) aufgezeichnet, Büsche entfernt, ein Bereich neu gestaltet.

Für das nächste Haushaltsjahr wollen wir eine Renovierung / Umgestaltung beantragen – der Bodenbelag muss erneuert werden,

Wir hätten gerne ein neues Spielgerät/ Kletterwand, einen Sandbereich zum Buddeln.

Hausaufgabenbetreuung

wird dringend weiter benötigt als regelmäßige Einrichtung, noch keine Person gefunden für das nächste Schuljahr

Medienkonzept / Digitalpakt

Die Schule hat alles erledigt, was wir machen können – ein pädagogisches Medienkonzept ist erstellt (auf Grundlage der Fachanforderungen), Geräteanforderungen sind formuliert – eine Beratung durch das IQSH hat stattgefunden – alle erstellten Konzepte liegen der Verwaltung vor

Die Grundschulen Moorrege, Heist, Heidgraben, Holm haben sich für identische Präsentationsgeräte ausgesprochen, bei den gewünschten Schülergeräten ergeben sich Abweichungen, aufgrund des schon vorhandenen Bestandes an einigen Schulen. Die Verkabelung ist zwangsläufig unterschiedlich, da sie die Gegebenheiten der Gebäude berücksichtigen muss.

Das Amt Geest und Marsch möchte ein gebündeltes Vorgehen / gemeinsamer Einkauf / identische Ausstattungen - dazu haben einige Informationstreffen der Schulträger, Schulleitungen stattgefunden.

Bericht der Betreuung

Zur Zeit 89 Betreuungskinder davon 36 Kinder bis 16.00 Uhr

Zusätzlich besuchen 8 Kinder einmal wöchentlich die Betreuung um die Wartezeit bis zur Arbeitsgemeinschaft zu überbrücken.

19 Kinder sind aus den jetzigen 4. Klassen – sie verlassen die Schule zum Schuljahresende.

Ab August 2019 kommen 29 Kinder aus den zukünftigen ersten Klassen neu dazu, davon 12 bis 16.00 Uhr.

Ergibt nach derzeitigem Kenntnisstand 99 Betreuungskinder ab 1.8.2019, davon 42 Kinder bis 16.00 Uhr

Medienkonzept der Grundschule Moorrege (Stand: 25.02.2019)

Vorüberlegungen

Im privaten Alltag unserer Kinder spielen digitale Medien längst eine entscheidende Rolle (siehe KMK-Strategie 2016¹). Auch die Schülerinnen und Schüler der Grundschule Moorrege leben in einer mediatisierten Lebenswelt. PC, Internetzugang, Tablet und Smartphone sind für viele Kinder ständig präsent. Ziel unseres gegenwärtigen und zukünftigen Unterrichts ist deshalb auch die Vorbereitung unserer Kinder auf eine digitale Welt, das selbstständige digitale Arbeiten und somit die Teilhabe an der Wissensgesellschaft. Daher ist es ein fester Bestandteil im Rahmen der Medienbildung der Grundschule Moorrege, die Kinder auf die Chancen, aber auch auf die damit verbundenen Gefahren und Risiken aufmerksam zu machen. Die Schülerinnen und Schüler müssen hierzu bereits in der Grundschule ausreichende Informations- und Medienkompetenzen erlangen, um in grundlegenden Bereichen unserer heutigen Gesellschaft teilhaben zu können.

Der Erwerb dieser Kompetenzen darf nicht nur Aufgabe der Eltern sein, wenn Bildungsgerechtigkeit in allen Bereichen erfolgen soll. Als gesamtes Grundschulkollegium stellen wir uns dieser Aufgabe, indem wir uns dazu regelmäßig fortbilden und eine Fachgruppe „Medienkonzept der Grundschule Moorrege“ gründeten. Wir sehen im Unterricht viele Möglichkeiten sowohl für das Lernen mit digitalen Medien als auch für das Lernen über digitale Medien. Der Umgang mit den digitalen Medien stellt deshalb eine sinnvolle und notwendige Ergänzung und Erweiterung des herkömmlichen Unterrichts in allen Klassen unserer Grundschule dar.

Der Umgang mit digitalen Medien an der Grundschule Moorrege soll sich zukünftig besonders durch den flexiblen Einsatz mobiler Endgeräte und die kontinuierliche Integration in den alltäglichen Unterricht durch elektronische Präsentations- und Aufnahmegeräte auszeichnen. Wenn die Grundschule an die Lebens- und zukünftige Arbeitswelt der Kinder anknüpfen soll, müssen die Chancen der neuen digitalen Medien frühzeitig aufgegriffen und in den Schulalltag implementiert werden. Das „Lernen mit und über (digitale) Medien“ wird selbstverständlich auch weiterhin die bisher verwendeten Medien (CD-/MP3-Player, Overheadprojektoren, Easy Speaker etc.) im Sinne der Medienintegration sinnvoll berücksichtigen.

¹ https://www.kmk.org/fileadmin/Dateien/pdf/PresseUndAktuelles/2018/Digitalstrategie_2017_mit_Weiterbildung.pdf

Momentane Unterrichtsinhalte an der Grundschule Moorrege

Lernen mit digitalen Medien:

- Sichere Anwendung von Lernsoftwares, z. B. Lernwerkstatt
- Anwendungssicherheit bei der Nutzung von MS Office Word und Paint
- Verwendung kindgerechter Suchmaschinen im Internet (z. B. blindekuh.de)

Lernen über digitale Medien:

- Umgang mit den PCs und dem Beamer im Computerraum, den Easy Speakern, den CD-/MP3-Playern sowie den Overheadprojektoren
- Grundkenntnisse bei der Nutzung von MS Office Word und Paint
- Kenntnisse über Möglichkeiten zur Speicherung von Daten
- Grundkenntnisse im Bereich Datenschutz und Urheberrecht

Bestehendes Fortbildungskonzept für das Kollegium

- Externe Fortbildungen durch das IQSH
- Interne Fortbildungen durch das Kollegium
- Teilnahme an den jährlichen Tagungen „Lernen mit digitalen Medien“ des IQSH
- Teilnahme an Schulmedientagen bereits bestehender Modellschulen „Lernen mit digitalen Medien im Fachunterricht“ in S-H

Die technische Ausstattung ist im Anhang I aufgeführt.

Mediencurriculum

Die KMK-Strategie „Bildung in der digitalen Welt“ unterscheidet sechs Kompetenzbereiche²:

1. Suchen, Verarbeiten, Aufbewahren
2. Kommunizieren und Kooperieren
3. Produzieren und Präsentieren
4. Schützen und sicher agieren
5. Problemlösen und Handeln
6. Analysieren und Reflektieren

In der IQSH-Broschüre „Digitale Medien im Fachunterricht“³ wird in Kapitel 5 die „Progression der Medienkompetenz“ beschrieben. Die zu erreichenden Kompetenzbereiche werden dabei für die Jahrgangsstufe vier sowie für das Ende der Sekundarstufe I festgehalten.

Die Fachgruppe „Medienkonzept der Grundschule Moorrege“ hat die Kompetenzen, die im Rahmen der Grundschulzeit an der Grundschule Moorrege bei den Schülerinnen und Schülern angestrebt werden sollen, wie folgt zusammengefasst:

Bedienungsgrundlagen der Schülergeräte (Tablets/Convertibles)

- Benennung der Komponenten der Tablets/Convertibles
- Bedienungsgrundlagen im Umgang mit den Tablets/Convertibles (Umgang mit Maus/Touchpad und Tastatur, Hoch- und Runterfahren der Schülergeräte, Starten und Beenden von Programmen)
- fachgerechter und sinnstiftender Umgang sowie schonende Aufbewahrung der Tablets/Convertibles

Anwendung von Arbeitssoftware / -Apps

- Anwendungsgrundlagen von MS Office Word
- Anwendungsgrundlagen von Grafikprogrammen (z. B. Paint)
- Programmübergreifendes Arbeiten (z. B. Bild in Text einfügen)

Dateimanagement

- Speichern und Verwalten von Ergebnissen auf den Schülerendgeräten
- Grundkurs: Drucken sowie Drucken mit speziellen Einstellungen

² https://www.kmk.org/fileadmin/Dateien/pdf/PresseUndAktuelles/2018/Digitalstrategie_2017_mit_Weiterbildung.pdf

³ https://www.schleswig-holstein.de/DE/Landesregierung/IQSH/Publikationen/PDFDownloads/IT-Medien/Downloads/digitaleMedienImFU.pdf?__blob=publicationFile&v=3

Internet

- gezieltes Aufrufen einer Webadresse
- erstes Recherchieren
- Kindersuchmaschine bedienen können (z. B. blindekuh.de oder fragfinn.de)
- Verwendung mehrerer Tabs
- Kenntnisse und Einhaltung der Datenschutz- und Urheberrechte
- Speichern digitaler Inhalte

Gestaltung und Präsentation

- Fotos erstellen, bearbeiten, einfügen und präsentieren
- Audioaufzeichnungen und -bearbeitungen vornehmen
- (Lehr-)Filme aufzeichnen und bearbeiten (z. B. Stop-Motion-Filme)
- Klassen- oder Themenhomepages gestalten (z. B. Primolo)
- Schülerzeitungen oder Podcasts erstellen

Die Fachgruppe „Medienkonzept der Grundschule Moorrege“ hat versucht die für die Jahrgangsstufe vier festgelegten Kompetenzbereiche auf die Jahrgangsstufen 1/2 und 3/4 der Grundschule Moorrege zu verteilen. Des Weiteren werden – auch zukünftig fortlaufend – zu jeder der sechs Kompetenzbereiche Beispiele gesammelt, wie diese im Unterricht sinnvoll umgesetzt und eingebunden werden können (siehe nachfolgende Tabellen).

1. Suchen, Verarbeiten, Aufbewahren		Jahrgänge 1/2		Jahrgänge 3/4	
1.1 Browsen, Suchen, Filtern					
1.1.1 Arbeits- und Suchinteressen klären und festlegen		- klären und legen mit Unterstützung aufgabenbezogene Suchinteressen fest		- nutzen einfache Suchstrategien und entwickeln diese unter Anleitung weiter	
1.1.2 Suchstrategien nutzen und weiterentwickeln		- nutzen für ihre Suche im Internet angeleitet einen Internetbrowser, die Funktion von Links und Internetadressen (URL)			
1.1.3 In verschiedenen digitalen Umgebungen suchen		- entnehmen altersgerechten digitalen Medien gezielt Informationen und verwenden sie			
1.1.4 Relevante Quellen identifizieren und zusammenführen		- lernen mithilfe vorgegebener Informations- und Lernportale		- stellen Informationen zu einem bestimmten Thema zusammen - kopieren Suchergebnisse (Bilder, Textpassagen), fügen diese in eigene Dokumente ein und drucken das Ergebnis aus	
1.2 Auswerten und Bewerten					
1.2.1 Informationen und Daten analysieren, interpretieren und kritisch bewerten				- führen Suchergebnisse aus verschiedenen Quellen zusammen und stellen sie dar	
1.2.2 Informationsquellen analysieren und kritisch bewerten				- unterscheiden zwischen Informations- und Werbebeiträgen	
1.3 Speichern und Abrufen					
1.3.1 Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen				- speichern Dokumente an einem vorgegebenen Ort und finden sie wieder	

Beispiele für den Kompetenzbereich 1: Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren

Jahrgang 1/2:

- Präsentation vorbereiten (z. B. HWS „Haustieren“)
 - Verwendung eines Internetbrowsers
 - sinnvolle Suchbegriffe (Stichwortsuche)
 - Informationen finden und verwenden
- Lernportale nutzen (z. B. Lernwerkstatt, Zebra-Apps)
- Informationsportale nutzen (z. B. vorgegebene Links / QR-Codes nutzen)

Jahrgang 3/4:

- Präsentation vorbereiten (z. B. HWS oder Deutsch „Weihnachten in anderen Ländern“)
 - verschiedene Quellen nutzen (Print- und digitale Medien)
 - Suchstrategien ausbauen und verfeinern (Print- und digitale Medien)
 - weiterführende Hinweise und Links nutzen
 - Informationen (Texte und Bilder) sammeln und in Dokumente einfügen (ACHTUNG: Copyright)
 - Dokumente an einem vorgegebenen Ort speichern und wiederfinden (ACHTUNG: Ordnung am PC einhalten)
 - fertige Ergebnisse ausdrucken
- Internet-ABC
 - Unterscheidung von Informations- und Werbebeiträgen

2. Kommunizieren und Kooperieren		Jahrgänge 1/2	Jahrgänge 3/4
2.1 Interagieren			
2.1.1 Mithilfe verschiedener Kommunikationsmöglichkeiten kommunizieren		- wenden altersgemäße Möglichkeiten der digitalen Kommunikation an	
2.1.2 Digitale Kommunikationsmöglichkeiten zielgerichtet und situationsgerecht auswählen			- nutzen digitale Medien und Netzwerke (um bestehende Kontakte zu pflegen)
2.2 Teilen			
2.2.1 Dateien, Informationen und Links teilen			- tauschen mit Unterstützung Dateien, Inhalten und Internetadressen (URL) mittels vorgegebener Kommunikationsprogramme aus
2.3 Zusammenarbeiten			
2.3.1 Digitale Werkzeuge für die Zusammenarbeit bei der Zusammenführung von Informationen, Daten und Ressourcen nutzen			- nutzen mit Unterstützung altersgemäße Medien zur Zusammenarbeit bei schulischen Arbeitsaufträgen oder Projekten
2.4 Umgangsregeln kennen und einhalten			
2.4.1 Verhaltensregeln bei digitaler Interaktion und Kooperation kennen und anwenden (Netiquette)			- halten einfache Regeln der Kommunikation bei Nutzung digitaler Medien angeleitet ein (SMS, E-Mail, Chat)
2.5 An der Gesellschaft aktiv teilhaben			
2.5.2 Medienerfahrungen weitergeben und in kommunikative Prozesse einbringen			- geben ihre Medienerfahrungen weiter

Beispiele für den Kompetenzbereich 2: Kommunizieren und Kooperieren

Jahrgang 1/2:

- verschiedene Kommunikationsmöglichkeiten nutzen (z. B. Deutsch)
 - Briefe, Postarten, Telefonate, SMS, WhatsApp, E-Mails, Chats
- Programme und Apps für die Erstellung von Mind-Maps nutzen (in allen Fächern möglich)

Jahrgang 3/4:

- verschiedene digitale Kommunikationsmöglichkeiten nutzen und situationsgerecht auswählen (z. B. Deutsch)
 - SMS, WhatsApp, E-Mails, Chats
- Programme und Apps für die Erstellung von Mind-Maps nutzen (in allen Fächern möglich)
- jegliche Partner- oder Gruppenarbeiten
 - digitaler Austausch von Dateien, Inhalten und Internetadressen
- Webseitengenerator „Primolo“ zur Online-Präsentation von Arbeitsergebnissen
 - Medien zur Zusammenarbeit bei schulischen Arbeitsaufträgen oder Projekten nutzen
- Internet-ABC
 - Verhaltensregeln bei digitaler Interaktion und Kooperation kennen und anwenden

3.1 Entwickeln und Produzieren**3.1.1** Mehrere technische Bearbeitungswerkzeuge kennen und anwenden

- wenden Basisfunktionen digitaler Medien an (Computer, Tablet, Anmeldung, Passwort, Drucker, digitales Fotografieren, einfache Formulierungen, Rechtschreibhilfe, Einfügen von Grafiken, Speichern und Öffnen von Dateien)
- gehen mit grundlegenden Elementen von Bedienungsoberflächen um

3.1.2 Eine Produktion planen und in verschiedenen Formaten gestalten, präsentieren, veröffentlichen oder teilen

- wenden die Grundfunktionen von Geräten und Programmen zur Erstellung und Bearbeitung von Texten und Bildern an

3.2 Weiterverarbeiten und Integrieren**3.2.1** Inhalte in verschiedenen Formaten bearbeiten, zusammenführen, präsentieren und veröffentlichen oder teilen

- produzieren einfache digitale Medienprodukte in mindestens einem Format mittels digitaler Werkzeuge

3.2.2 Informationen, Inhalte und vorhandene digitale Produkte weiterverarbeiten und in bestehendes Wissen integrieren

- benennen Vor- und Nachteile unterschiedlicher Medienprodukte (z. B. im Hinblick auf Weiterverarbeitung, Gestaltungs- und Distributionsmöglichkeiten)

3.3 Rechtliche Vorgaben beachten**3.3.1** Bedeutung von Urheberrecht und geistigem Eigentum kennen

- halten mit Unterstützung elementare rechtliche Grundlagen im Umgang mit digitalen Medien ein (z. B. Persönlichkeitsschutz)

3.3.2 Urheberrecht und Lizenzen bei eigenen und fremden Werken berücksichtigen**3.3.3** Persönlichkeitsrechte beachten

Beispiele für den Kompetenzbereich 3: Produzieren und Präsentieren

Jahrgang 1/2:

-  Grafikprogramme (z. B. Paint) für die Bildgestaltung nutzen (in allen Fächern möglich)
-  Grafikprogramme oder -Apps zum Fotografieren, anschließendem Beschriften und gegenseitigem Vergleichen verwenden (z. B. HWS)
-  Fotos erstellen, bearbeiten, einfügen und präsentieren (in allen Fächern möglich)
-  einfache Gestaltung von Dokumenten, z. B. Schriftart und Schriftfarbe (in allen Fächern möglich)
-  (Lehr-)Filme aufzeichnen und bearbeiten, z. B. Stop-Motion-Filme (in allen Fächern möglich)

Jahrgang 3/4:

-  Grafikprogramme (z. B. Paint) für die Bildgestaltung und -veränderung nutzen (in allen Fächern möglich)
 -  Grafikprogramme oder -Apps zum Fotografieren, anschließendem Beschriften und gegenseitigem Vergleichen verwenden (z. B. HWS)
 -  Fotos erstellen, bearbeiten, einfügen und präsentieren (in allen Fächern möglich)
 -  Audioaufzeichnungen und -bearbeitungen vornehmen
 -  Gestaltung von Dokumenten, z. B. Schriftart, Schriftfarbe und Layout (in allen Fächern möglich)
 -  Gestaltung von Dokumenten mit Hilfe von eingefügten Grafiken, Videos und Links (in allen Fächern möglich)
 -  (Lehr-)Filme aufzeichnen und bearbeiten, z. B. Stop-Motion-Filme (in allen Fächern möglich)
 -  Erstellung von Klassen- oder Themenhomepages mit Primolo (in allen Fächern möglich)
 -  Erstellung von Schülerzeitungen oder Podcasts (z. B. Deutsch)
 -  Internet-ABC
- Rechtliche Vorgaben beachten

4.1 In digitalen Umgebungen agieren

4.1.1 Risiken und Gefahren in digitalen Umgebungen kennen, reflektieren und berücksichtigen

- wissen um Risiken und Gefahren von Schadsoftware (Viren, Trojaner usw.)

4.1.2 Strategien zum Schutz entwickeln und anwenden

- schützen angeleitete Geräte und Produkte vor Schadsoftware

4.2 Persönliche Daten und Privatsphäre schützen

4.2.1 Maßnahmen für Datensicherheit und Datenmissbrauch berücksichtigen

- kennen Gefahren von Datenmissbrauch und -verlust

4.2.2 Privatsphäre in digitalen Umgebungen durch geeignete Maßnahmen schützen

- wissen um die Bedeutung von Passwörtern und Pseudonymen und nutzen diese
- beachten angeleitete grundlegende Sicherheitsregeln in der Nutzung von Netzwerken (zurückhaltende Preisgabe persönlicher Daten)

4.3 Gesundheit schützen

4.3.1 Suchtgefahren vermeiden, sich selbst und andere vor möglichen Gefahren schützen

- beobachten und reflektieren angeleitete ihre eigene Mediennutzung

4.3.2 Digitale Technologien gesundheitsbewusst nutzen

- erkennen bei sich selbst und in ihrer sozialen Umgebung schädliche Entwicklungen im Umgang mit digitalen Medien und machen darauf aufmerksam (Cyberbullying, Sucht)

4.4 Natur und Umwelt schützen

4.4.1 Umweltauswirkungen digitaler Technologien berücksichtigen

- benennen Beispiele für einen ressourcensparenden Beitrag bei der Nutzung digitaler Medien (Papier sparen beim Verzicht von Ausruken, digitale Steuerung der Raumtemperatur)

Beispiele für den Kompetenzbereich 4: Schützen und sicher agieren

Jahrgang 1/2:

- Gefahren und Risiken im Umgang mit (digitalen) Medien (z. B. KLU)
- Suchtprävention im Umgang mit (digitalen) Medien (z. B. HWS)

Jahrgang 3/4:

- Gefahren und Risiken im Umgang mit (digitalen) Medien (z. B. KLU)
 - Suchtprävention, Umweltschutz und Nachhaltigkeit im Umgang mit (digitalen) Medien (z. B. HWS)
 - Internet-ABC
- Rechtliche Vorgaben beachten

5.1 Technische Probleme lösen

5.1.1 Anforderungen an digitale Umgebungen formulieren

- beschreiben ihren Unterstützungsbedarf bei technischen Problemen

5.1.3 Bedarfe für Lösungen ermitteln und Lösungen finden beziehungsweise Lösungsstrategien entwickeln

- lösen einfache, wiederkehrende technische Probleme

5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen

5.2.1 Eine Vielzahl von digitalen Werkzeugen kennen und kreativ anwenden

- benennen und wählen gezielt Werkzeuge für die Bearbeitung von Texten und Bildern sowie die Nutzung des Internets aus

5.2.4 Digitale Umgebungen und Werkzeuge zum persönlichen Gebrauch anpassen

- passen angeleitet grundlegende Einstellungen von Programmen für ihren Gebrauch an (Schrift, Farbe, Formatierungen bei Texten / Grafiken)

5.3 Eigene Defizite ermitteln und nach Lösungen suchen

5.3.1 Eigene Defizite bei der Nutzung digitaler Werkzeuge erkennen und Strategien zur Beseitigung entwickeln

- erkennen Bedarfe zur Weiterentwicklung bei der Nutzung digitaler Werkzeuge und suchen nach Lösungen

5.3.2 Eigene Strategien zur Problemlösung mit anderen teilen

- teilen Lösung anderen mit

5.4 Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen

5.4.1 Effektive digitale Lernmöglichkeiten finden, bewerten und nutzen

- wählen effektive, digitale Lernumgebungen zur Unterstützung ihres schulischen Lernens aus und nutzen diese (Lernspiele, E-Book, Rechentrainer)

5.5 Algorithmen erkennen und formulieren

5.5.1 Funktionsweisen und grundlegende Prinzipien der digitalen Welt kennen und verstehen

- erkennen angeleitet formale Abläufe (Playstation, Handy, MP3-Player)

Beispiele für den Kompetenzbereich 5: Problemlösen und Handeln

Jahrgang 1/2 und 3/4:

- Alle auftretenden technischen Probleme werden schüler- und lehrerseitig kommuniziert und gelöst. Dazu werden digitale und technische Werkzeuge angeleitet eingesetzt.
 - Die Schülerinnen und Schüler ermitteln zunehmend selbstständig ihre eigenen Defizite im Umgang mit den (digitalen) Medien und suchen unter Anleitung nach Lösungen.
 - Die Schülerinnen und Schülern wählen zunehmend selbstständig die (digitalen) Medien in Hinblick auf ihre Effektivität, die Unterstützung und den Nutzen für ihr schulisches Lernen aus.
- Die hier aufgeführten Inhalte gelten für alle Fächer in allen Klassenstufen in denen (digitale) Medien eingesetzt werden. Oberstes Ziel ist es, dass die Schülerinnen und Schüler zunehmend selbstständig in diesem Kompetenzbereich agieren. Deshalb sollten bei jedem (digitalen) Medieneinsatz auf mögliche (technische) Probleme verwiesen und Lösungsmöglichkeiten benannt und vorgeführt werden.

6.1 Medien analysieren und bewerten

6.1.1 Gestaltungsmittel von digitalen Medienangeboten kennen und bewerten

- beschreiben, was ihnen an genutzten digitalen Medien gefällt oder missfällt

6.1.2 Interessengeleitete Setzung, Verbreitung und Dominanz von Themen in digitalen Umgebungen erkennen und beurteilen

- erkennen, dass mediale und virtuelle Konstrukte und Umgebungen nicht eins zu eins in die Realität umsetzbar sind

6.1.3 Wirkungen von Medien in der digitalen Welt (z. B. mediale Konstrukte, Stars, Idole, Computerspiele mediale Gewaltdarstellungen) analysieren und konstruktiv damit umgehen

- erklären, wie Wirkungen von digitalen Medien ihre eigene Mediennutzung beeinflussen (z. B. digitale Spiele)

6.2 Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren

6.2.1 Vielfalt der digitalen Medienlandschaft kennen

- stellen ihre Medienerfahrungen sowie Erfahrungen in virtuellen Lebensräumen dar

6.2.2 Chancen und Risiken des Mediengebrauchs in unterschiedlichen Lebensbereichen erkennen, eigenen Mediengebrauch reflektieren und gegebenenfalls modifizieren

- benennen und modifizieren gegebenenfalls mit Unterstützung reale Folgen medialer und virtueller Handlungen (Social Media, Cybermobbing)

Beispiele für den Kompetenzbereich 6: Analysieren und Reflektieren

Jahrgang 1/2:

- (digitale) Medien in unserem Alltag: Beschreibung und Bewertung (z. B. Deutsch, HWS, Kunst)

Jahrgang 3/4:

- virtuelle vs. reale Kunst, z. B. Gebäude- oder Brückenkonstruktionen (z. B. HWS, Kunst)
- Suchtprävention im Umgang mit (digitalen) Medien (z. B. HWS)
- Internet-ABC
 - Social Media, Cybermobbing

Anlage I: Technische Ausstattung – Mindestanforderung

Ausstattung der Räume

- mit LAN / WLAN Anschlüssen, Stromversorgung, Server-/ Netzwerkschrank, Datenablage (entsprechend Musterlösung Grundschule)
- siehe Ausstattungsvorschlag von Herrn Tollning IQSH, erstellt am 23.01.18

Präsentationsgeräte

- Größe der Präsentationsfläche mind. 1,60m x 1,20m
- höhenverstellbar (nicht zwingend erforderlich)
- zusätzlich sollte eine „normale“ Schreibfläche vorhanden sein, evtl. als klappbare Flügel, die vor die Projektionsfläche zu klappen sind
- interaktiv
- multitouchfähig, mind. 2 Touchfunktionen gleichzeitig nutzbar
- internetfähig
- ausreichende Lichtstärke
- Möglichkeit, Tablet usw. einzubinden
- Soundsystem mit ansprechender Beschallungsmöglichkeit für die Klassenräume
- Speichermöglichkeit
- vorgegebene Lineaturen
- einfache Bedienerführung
- je Präsentationsgerät: ein fest angeschlossenes Notebook nach IQSH-Standard mit einem abschließbaren Notebookschrank
→ Ausstattung der Notebooks siehe Lehrergeräte
- je Klassenraum: eine Dokumentenkamera, eine Digitalkamera, ein digitaler Vorlesestift „Anybook Reader“ (Franklin)

Drucker

Zunächst erfolgt keine Neuanschaffung, da eine Anbindung an die vorhandenen Netzwerkdrucker erfolgen soll.

Schülergeräte

- 2 Klassensätze (mind. 50 Stück)
- Tablet/Convertible (Mindestanforderungen nach Musterlösung Grundschule)
→ 2 GB RAM / besser 4GB RAM, 64 GB SSD/eMMC, mind. 10 Zoll
→ Einrichtung nach IQSH Anleitung: Windows 10 Professional, PC-Wächter-Schutz
- 2 Klassensätze (mind. 50 Stück) extern anschließbarer, möglichst kabelloser Computermäuse
- Aufbewahrungsmöglichkeit: 2 Lagerschränke (mind. je 50 Plätze), welche an zwei zentralen Plätzen der Schule fest installiert sind

- Programme:
 - * Virenschutzprogramm
 - * Office Paket: Word, Excel und PowerPoint
→ voraussichtlich benötigtes Paket: MS Office Home & Student
 - * Lernwerkstatt
 - * Übungsprogramme zum Mathelehrwerk „Flex und Flo“ (Westermann) sowie „MiniMax“ (Klett)
 - * Übungsprogramme zum Deutschlehrwerk „Flex und Flora“ (Westermann) sowie „Zebra“ (Klett)
 - * weitere Lizenzen für Programme und Apps nach Bedarf
- Kopfhörer: On-Ear bzw. Over-Ear, keine In-Ear Kopfhörer (Schüleri Eigentum)

Lehrergeräte

- mind. 2 Lehrerrechner (je einer im Lehrerzimmer und Computerraum) mit Drucker und Scanner
- mind. 10 personalisierte Lehrer-Notebooks mit VPN-Tunnel (VPN-Tunnel über die Firewall)
- Programme:
 - * wie Schülergeräte
 - * benötigte Programme für einen VPN-Tunnel der Lehrer-Notebooks
 - * Lizenzen für: Zaubereinmaleins, Worksheet Crafter, Learning Apps
 - * weitere Lizenzen für Programme und Apps nach Bedarf

Regelung zur regelmäßigen Wartung aller Geräte

Die technische Ausstattung wird von einem externen Dienstleister regelmäßig gewartet und an die neuesten Anforderungen angepasst.