

Hans-Christian-Andersen Schule

Medienkonzept

Medienentwicklungsplan 2019 – 2024

Erstellt von:

Messinger/Rief/Diercks



**HANS CHRISTIAN
ANDERSEN SCHULE**
SANKT AUGUSTIN

Hans-Christian-Andersen Schule

Pauluskirchstraße 1a

Sankt Augustin

Schulleitung: Jörn Diercks

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis	2
Vorwort.....	3
1 Bestandsaufnahme	3
1.1 Rahmenbedingungen.....	3
1.2 Technische Ausstattung.....	4
1.3 IT-Infrastruktur der Schule	4
1.4 Fachliche und didaktische Umsetzung von Medienbildung.....	4
1.5 Vernetzung mit außerschulischen Partnern.....	5
2 Ziele.....	6
3 Maßnahmen in der Unterrichtsentwicklung	6
3.1 Allgemein	6
3.2 Integration des Medienkompetenzrahmens in die schulischen Fachcurricular	9
6 Ausblick	17

Vorwort

„Lernen mit digitalen Medien“ ist ein zentraler Punkt im Bildungsauftrag der Schulen und Lehrer. „Die zunehmende Digitalisierung aller Lebensbereiche führt zu einem stetigen Wandel des Alltags der Menschen. Der Prozess betrifft nicht nur die sich zum Teil in hoher Dynamik verändernden beruflichen Anforderungen, sondern prägt in zunehmendem Maße auch den privaten Lebensbereich: Smartphones und Tablets sind mit ihrer jederzeitigen Verfügbarkeit des Internets und mobiler Anwendungssoftware zum allgegenwärtigen Begleiter geworden. Sie ermöglichen nahezu allerorts und jederzeit den Zugriff auf unerschöpfliche Informationen und eröffnen immer neue Kommunikationsmöglichkeiten in unterschiedlichen Kontexten.“¹

„Da die Digitalisierung auch außerhalb der Schule alle Lebensbereiche und – in unterschiedlicher Intensität – alle Altersstufen umfasst, sollte das Lernen mit und über digitale Medien und Werkzeuge bereits in den Schulen [...] beginnen. Durch eine pädagogische Begleitung der Kinder und Jugendlichen können sich frühzeitig Kompetenzen entwickeln, die eine kritische Reflektion in Bezug auf den Umgang mit Medien und über die digitale Welt ermöglichen.“²

Schulen sind verpflichtet, Schülerinnen und Schüler auf deren Zukunft und deren Berufsleben vorzubereiten. Dabei ist es wichtig, die Kinder und Jugendliche so auszubilden, dass diese gesellschaftsfähig sind. Zu diesem Zweck, sind gewisse digitale Kompetenzen erforderlich, die für Nordrhein-Westfalen in einem eigenen Kompetenzrahmen definiert wurden/die im Jahre 2016 von der KMK beschlossen wurden. Die Ausbildung der Kinder sollte als ein dauerhafter, pädagogisch strukturierter und begleiteter Prozess angesehen werden. Hier muss auch ein besonderes Augenmerk auf die individuellen Lernvoraussetzungen der Kinder zur Einschulung gelegt werden.

Mit diesem Medienkonzept soll eine Bestandsaufnahme und ein Konzept über den Einsatz von digitalen Medien im Unterricht aufgezeigt werden. Daraus werden Ausstattungs- und Fortbildungsbedarfe für die nächsten Jahre abgeleitet.

1 Bestandsaufnahme

1.1 Rahmenbedingungen

Die Hans-Christian-Andersen-Schule ist eine dreizügige inklusive Grundschule mit OGS. In unserer Schule lernen zurzeit 330 Schülerinnen und Schüler in 12 jahrgangsbezogenen Klassen. Insgesamt unterrichten 28 Lehrkräfte an unserer Schule. Das Einzugsgebiet der Schule ist gemischt.

¹ KMK Berlin (2016): S. 8

² KMK Berlin (2016): S. 11

1.2 Technische Ausstattung

Die Hans-Christian-Andersen-Schule ist zurzeit mit elf Activeboards ausgestattet. Alle Klassen verfügen über einen Klassenlaptop. Verschiedene Räume mit Computern stehen den Schülerinnen und Schülern zur Arbeit, zur Recherche, sowie in AGs zur Verfügung. Zusätzlich können die Klassen auf 60 iPads und 6 Android Tablets zurückgreifen. Die Anzahl der iPads Seit dem Jahr 2018 ist das gesamte Gebäude der Schule mit Wlan verbunden

1.3 IT-Infrastruktur der Schule

Seit dem Jahr 2018 ist die Hans-Christian-Andersen-Schule flächendeckend mit WLAN ausgestattet. Die Verbindung zum Internet ist stabil und hat sich seit der Umstellung von LAN auf WLAN deutlich verbessert. In unserer Schule gibt es zwei Netzwerke: Ein pädagogisches Netzwerk und ein Verwaltungsnetzwerk. Die Steuerung der Netzwerke und die Verwaltung der Rechner ist serverbasiert (netzwerkbasierter Server im Schulgebäude). Die Lehrerinnen und Lehrer sind an die Plattform Logineo-NRW angebunden. Die Schülerinnen und Schüler nutzen die Lernmanagementplattform Logineo LMS.

1.4 Fachliche und didaktische Umsetzung von Medienbildung

Neben der Nutzung im alltäglichen Unterricht wird zum Beispiel das Programmieren am PC durch regelmäßige Aktionen unterstützt.

Im vierten Schuljahr können interessierte Schülerinnen und Schüler ins *Javaland* fahren. Das Javaland ist ein eintägiger Programmierworkshop der Firma DOAG. Hier bringen Volontäre den Kindern verschiedene Aspekte des Programmierens von Robotern, Digitalanzeigen oder Drohnen näher.

Einmal im Schuljahr findet an der Hans-Christian-Andersen-Schule der *Tag der Naturwissenschaften* statt. Die Schülerinnen und Schüler können aus einer breiten Palette von Angeboten u.a. auch aus dem Bereich Informatik wählen. Dies geschieht in Kooperation mit dem Rhein-Sieg-Gymnasium, dem Alber-Einstein-Gymnasium, der Fritz-Bauer-Gesamtschule und weiteren außerschulischen Partnern statt.

Als besondere Lernzeit und im Unterricht werden für die Stufen 3 und 4 eine Robotik-AG (Ozobot) und andere medienorientierte Angebote (z.B. Erklärvideos) angeboten.

1.6 Vernetzung mit außerschulischen Partnern/Kommune

In Sankt Augustin existiert in Zusammenarbeit mit allen Schulen und der Stadt eine "AG Medien". In dieser Arbeitsgemeinschaft erarbeiten die Medienkoordinatorinnen und Medienkoordinatoren in Zusammenarbeit mit der Stadt und dem Medienberater/Datenschutzbeauftragten des Rhein-Sieg-Kreises die zukünftige digitale Aufstellung der Schulen und das dazugehörige Konzept. In der Fortführung der Arbeitsgemeinschaft trifft sich halbjährlich die Steuergruppe Medien. Die Steuergruppe besteht aus den Schulleiterinnen und Schulleitern aller Schulen, den Beauftragten der Kommune und Mitgliedern der Ratsfraktionen.

Weitere Kooperationspartner im Bereich Unterrichten und Aktionen zu Medien ist u.a. die Firma DOAG

Die Medienberatung NRW unterstützt mittels Medienpass NRW beratend in der Umsetzung des Kompetenzrahmens.

Das Medienzentrum des Rhein-Sieg-Kreises liefert die dazu passenden Materialien.

Das Kompetenzteam NRW/BN/SU/K dient als Partner für Fortbildungsmaßnahmen.

Die Stadt Sankt Augustin als Schulträger sorgt für die passende Ausstattung.

2 Ziele

Das Hauptziel der Hans-Christian-Andersen-Schule im Bereich Medien ist die Integration des Medienpasses NRW in das Leistungskonzept der Schule und das Verankern von digital-medialen Inhalten im Spiralcurriculum. Das Unterrichten mit Medien soll die Schülerinnen und Schüler dazu befähigen, verantwortungsvoll, kritisch und selbstständig mit Medien umzugehen. Die eingesetzten digitale Medien sollen die Schülerinnen und Schüler darin unterstützen neue Wege des Lernens zu erfahren, individuell zu lernen, Präsentationsformen zu schaffen und die Schülerinnen und Schüler auf die Welt von morgen vorzubereiten.

Gleichzeitig soll das Kooperieren im Kollegium und das Arbeiten an der Schule durch eine Vernetzung untereinander an bestmöglich ausgestatteten Arbeitsplätzen in der Schule für ein möglichst hohe Niveau in den Bereichen Unterricht, Diagnostik und Beratung sorgen.

Die Kommunikation zu Eltern soll durch weitere, unkomplizierte Kommunikationsmöglichkeiten erweitert werden.

Alle genannten Ziele werden regelmäßig evaluiert, um eine zielgerichtete Kosten – und Nutzenrechnung zu erstellen, sowie um entsprechende Maßnahmen anzupassen.

Maßnahmen in der Unterrichtsentwicklung

3.1 Allgemein

Der Medienpass/Medienkompetenzrahmen dient der Hans-Christian-Andersen-Schule als Grundlage eines eigenen Medienkonzeptes, das den Anspruch hat, die Kompetenzerwartungen des Lehrplans vollständig und integriert in den bestehenden Unterricht zu erfüllen.

Folgende Kompetenzerwartungen in Bezug auf Medien werden schon jetzt in den Richtlinien und Lehrplänen formuliert:

Deutsch:

“Die Schülerinnen und Schüler...

- ... können den PC als Schreibwerkzeug nutzen
- ... suchen unter Anleitung Informationen in Druck- und/oder elektronischen Medien
- ... nutzen Medien als Anreiz zum Sprechen, Schreiben und Lesen

- ... tauschen sich über Lesemotive und Gelesenes sowie über persönliche Medienerfahrungen aus
- ... nutzen Gestaltungs- und Überarbeitungsmöglichkeiten herkömmlicher und neuer Medien
- ... verwenden Hilfsmittel (z.B. Wörterbuch, Lernkartei, Rechtschreibhilfe des PC)
- ... recherchieren in Druck- und elektronischen Medien zu Themen oder Aufgaben (z.B. in Kinderlexika, Sachbüchern, Suchmaschinen für Kinder)
- ... nutzen Angebote in Zeitungen und Zeitschriften, in Hörfunk und Fernsehen, auf Ton- und Bildträgern sowie im Internet und wählen sie begründet aus
- ... nutzen Medien zum Gestalten eigener Medienbeiträge
- ... vergleichen die unterschiedliche Wirkung von Text-, Film/Video- oder Hörfassungen
- ... bewerten Medienbeiträge kritisch (z.B. durch Unterscheiden und Trennen von Information und Werbebeiträgen)“ Sachunterricht: “Die Schülerinnen und Schüler...
- ... nutzen für Berichte und deren Gestaltung ihre Kenntnisse über vorhandene Medien (z.B. Nachschlagewerke, PC)
- ... schreiben und gestalten eigene Geschichten unter Nutzung vorhandener Medien (z.B. Nachschlagewerke, PC)
- ... arbeiten am PC mit Textverarbeitungs-, Lern- und Übungsprogrammen
- ... recherchieren mit/in Medien (z.B. Internet, Bibliothek) und nutzen die Informationen für eine Präsentation
- ... vergleichen alte und neue Medien miteinander und dokumentieren ihre Ergebnisse (z.B. Herstellung, Konsum, Wirkungen)
- ... untersuchen kritisch Angebote der Unterhaltungs- und Informationsmedien und begründen Regeln zum sinnvollen Umgang mit ihnen”

Englisch:

“Die Schülerinnen und Schüler...

- ... tragen Materialien zusammen, erweitern ihre Dokumentation von Materialien (z.B. Fotos, Texte, Werbung, Tonaufzeichnungen, Videos), die Aufschluss geben über Alltagswelten in englischsprachigen Ländern
- ... nehmen mit Hilfe des Englischen Kontakt zu Kindern außerhalb des eigenen Landes auf (z.B. E-Mails, SMS, Postkarten, kurze Briefe)
- ... nutzen Medien – auch digitale – für das selbstständige Lernen (z.B. picture dictionaries, CD-ROMs)
- ... verwenden Medien zunehmend auch zur Selbstkontrolle (z.B. interaktive Lernprogramme)“

Musik:

“Die Schülerinnen und Schüler...

- ... nehmen ihren Gesang auf Tonträger auf und sprechen über/ reflektieren das Ergebnis
- ... zeichnen die Improvisationsergebnisse auf Tonträger auf und sprechen über/ reflektieren sie
- ... halten Klangergebnisse auf Tonträger fest und sprechen über sie/ reflektieren sie kritisch”

Mathematik:

“Die Schülerinnen und Schüler...

- ... probieren zunehmend systematisch und zielorientiert und nutzen die Einsicht in Zusammenhänge zur Problemlösung
- ... wählen bei der Bearbeitung von Problemen geeignete mathematische Regeln, Algorithmen und Werkzeuge aus und nutzen sie der Situation angemessen
- ... übersetzen Problemstellungen aus Sachsituationen in ein mathematisches Modell und lösen sie mithilfe des Modells (z.B. Gleichung, Tabelle, Zeichnung)
- ... beschreiben und bewerten unterschiedliche Rechenwege unter dem Aspekt des vorteilhaften Rechnens und stellen sie übersichtlich schriftlich dar
- ... orientieren sich nach einem Wegeplan im Raum”

Kunst:

“Die Schülerinnen und Schüler...

- ... setzen einfache Layouts für Textgestaltungen und kombinierte TextBildgestaltungen im Schreibprogramm des Computers ein (z.B. Schriftarten und -größen, Cliparts)
- ... nutzen Layouts im Schreibprogramm des Computers für eigene Arbeiten (z.B. Wort- und Bildkombinationen erstellen und gestalten, Über- und Unterschriften wählen und gestalten) •
- ... legen Archive für Bild- und Sprachdokumente an und verwalten sie (z.B. nach Themen strukturiert)
- ... nutzen das Internet als Rechercheinstrument
- ... nutzen Kopien von Bildern, Fotografien und Gegenständen in Gestaltungsprozessen
- ... deuten Bilder/ Bildelemente um und ordnen sie in neuen Zusammenhängen (z.B. Verfremdung des eigenen Porträts)
- ... verändern Fotografien und Bilder in Kopierprozessen, collagieren sie und gestalten sie um
- ... hinterfragen und nutzen Bildsprache und Bildinformationen visueller Medien nach ihrer Aussage und Botschaft kritisch
- ... setzen einfache Formen digitaler Bildbearbeitung ein
- ... fotografieren sich und andere
- ... nutzen die Fotokamera für Dokumentationen und präsentieren diese (z.B. in Klassengalerien)

- ... nutzen Kameras und Dokumentationen in Gestaltungs- und Präsentationszusammenhängen, Klassenaufführungen und Projekttagen (z.B. fotografieren und videografieren)
- ... setzen Projektoren und Projektionen in Gestaltungen ein (z.B. bei Bühnengestaltungen) •
- ... stellen Zusammenhänge zwischen Bildaussagen und Bildmitteln her
- ... unterscheiden Objekte und Bildarten der Alltagswelt, der Kunst, der Werbung, und der Medien usw.

3.2 Integration des Medienkompetenzrahmens in die schulischen Fachcurricula

Im Leistungskonzept der Hans-Christian-Andersen-Schule sind für alle Fächer die Kompetenzerwartungen des Lehrplanes NRW so ausformuliert, wie sie nach gemeinsamen Beschluss der Lehrerkonferenz umgesetzt werden sollen. Ziel des Medienkonzeptes ist es analog zum Medienpass NRW die Kompetenzerwartungen im Bereich Medien von Klasse 1 bis Ende Klasse 4 begleitend in den Unterricht zu integrieren. Dies geschieht über das bestehende Leistungskonzept. Hier sollen die fachlichen Kompetenzerwartungen mit dem Kompetenzrahmen des Medienpasses verbunden und damit auf alle Fächer verteilt werden. Es wird also an der Hans-Christian-Andersen-Schule nicht das Fach Medien geben, sondern nach Möglichkeit das Einbinden von Medien in alle Unterrichtsfächer.

Der Medienkompetenzrahmen/Medienpass NRW umfasst folgende 6 Kompetenzbereiche:

Bedienen Anwenden	Informieren Recherchieren	Kommunizieren Kooperieren	Produzieren Präsentieren	Analysieren Reflektieren	Problemlösen Modellieren
----------------------	------------------------------	------------------------------	-----------------------------	-----------------------------	-----------------------------

Diese Kompetenzbereiche sind in Teilkompetenzen untergliedert, die auf die einzelnen Unterrichtsfächer verteilt werden können (**Fett gedruckt:** Kompetenzbereiche aus den Kernlehrplänen; *: Schwerpunkte der jeweiligen Kompetenzbereiche). Im Rahmen einer Konferenz zum Medienkompetenzrahmen/Medienpass NRW wurden Umsetzungsmöglichkeiten zu den einzelnen Kompetenzrahmen erarbeitet. Die folgende Ausführung ist nicht vollständig und wird weiter erarbeitet. Die Fachkonferenzen erarbeiten die Implementierung im Unterricht.

1. Bedienen und Anwenden			
Fach	Klassenstufe	Beschreibung	Lehrplanbezug
1.1 Medienausstattung (Hardware)			
Sachunterricht	1,2	Verschiedene Hardware kennenlernen (PC, Tablet etc.) Funktionen von Maus und Tastatur kennenlernen	(SU) Zeit und Kultur *Medien als Informationsmittel
1.2 Digitale Werkzeuge			
Sachunterricht, Deutsch	2-4 2-4	Umgang mit Word – Textverarbeitung üben, Erlebnisgeschichte im Word-Programm abschreiben, als Text gestalten, Texte adressatengerecht verfassen	(SU) Zeit und Kultur * Medien als Informationsmittel * Mediennutzung (D) Schreiben * Über Schreibfertigkeiten verfügen * Texte situations- und adressatengerecht gestalten
Sachunterricht, Mathematik	3 3	Umgang mit Google Earth – den eigenen Schulweg mit Google Earth nachzeichnen	(SU) Zeit und Kultur * Medien als Informationsmittel (SU) Raum, Umwelt und Mobilität *Schule und Umgebung (M) Raum und Form *Raumorientierung und Raumvorstellung
Mathematik	1-4	Umgang mit geometrischen Formen Taschenrechner Stop-Motion Filme z.B. zu schriftl. Rechenverfahren	(M) Raum und Form *Raumorientierung und Raumvorstellung *Ebene Figuren * Körper
Kunst	1-4	Paint: Gestaltung, Bilderbuch vertonen (Movie Maker, Puppet Pals)	(KU) Gestalten mit Technischen Medien *Erproben von Materialien, Techniken und Werkzeugen
1.3 Datenorganisation			
alle Fächer	2-4	Dateiablage	
alle Fächer	2-4	Lehrwerksbezogenen Programme auf dem Interaktivboard, Lernsoftware (Lernwerk.)	
1.4 Datenschutz und Informationssicherheit			
Sachunterricht	4	Soziale Netzwerke (Profile erstellen und Regeln beachten)	(SU) Zeit und Kultur *Mediennutzung

2. Informieren und Recherchieren			
Fach	Klassenstufe	Beschreibung	Lehrplanbezug
2.1 Informationsrecherche			
Sachunterricht, Deutsch	2-4	Medien als Informationsmittel	(SU) Zeit und Kultur *Medien als Informationsmittel (D) Lesen- mit Texten und Medien umgehen * Mit Medien umgehen
Mathematik	2-4	Femi-Aufgaben (Tipps online suchen)	alle Bereiche
Englisch	2-4		(SU) Interkulturelles Lernen * Lebenswelten erschließen und vergleichen
Kunst	2-4	Über Künstler und Techniken Informationen sammeln	(KU) Textiles Gestalten *Erproben von Materialien, Techniken und Werkzeugen (KU) Gestalten mit technisch-visuellen Medien * Erproben von Materialien, Techniken und Werkzeugen
Religion	2-4	Weltreligionen, Heilige (St. Martin, Nikolaus), Weihnachten in anderen Ländern	
2.2 Informationsauswertung			
Sachunterricht, Deutsch	3-4	Unterscheiden zwischen Information und Werbung	(SU) Zeit und Kultur * Medien als Informationsmittel * Mediennutzung (D) Lesen – mit Texten und Medien umgehen * Mit Medien umgehen
Deutsch	3-4	Entnehmen Medien gezielt Informationen	(D) Sprechen und Zuhören * Zu anderen sprechen (D) Lesen – mit Texten und Medien umgehen * Über Lesefähigkeit verfügen * Texte erschließen/Lese-strategien nutzen
Mathematik	3-4	Diagramme vorbereiten, lesen und erstellen	(M) Daten, Häufigkeiten und Wahrscheinlichkeiten *Daten und Häufigkeiten
2.3 Informationsbewertung			

Alle Fächer	1-4	Indiv. Internetrecherche zu unterschiedl. Themen	
Sachunterricht	3-4	Unterscheiden zwischen Informations- und Werbebeiträgen	(SU) Zeit und Kultur * Mediennutzung
Deutsch		Unterscheiden zwischen Informations- und Werbebeiträgen	(D) Lesen – mit Texten und Medien umgehen * Mit Medien umgehen
Kunst	3-4	Merkmale von Werbung erkennen	(KU) Gestalten mit technisch-visuellen Medien *Zielgerichtet gestalten (KU) Auseinandersetzen mit Bildern und Objekten *Wahrnehmen und Deuten
2.4 Informationskritik			
Alle Fächer		Lernapps	
Sachunterricht	3-4	Können Medieninhalte erkennen und im Hinblick auf gesellschaftliche Normen und Werte einschätzen.	(SU) Zeit und Kultur * Medien als Informationsmittel * Mediennutzung
Englisch	3-4	Sally DVDs	

3. Kommunizieren und Kooperieren			
Fach	Klassenstufe	Beschreibung	Lehrplanbezug
3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse			
Alle Fächer	1-4	Die Kinder im Unterricht anleiten, vorhandene Informations- und Kommunikations-medien sinnvoll zu nutzen.	
Deutsch, Englisch	3-4	Zielgerichtete Kommunikation mit Partnern	(D) Sprache und Sprachgebrauch untersuchen * Sprachliche Verständigung untersuchen (E) Interkulturelles Lernen * Handeln in Begegnungssituationen
3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln			
Alle Fächer		Einheitliche Regeln zur Nutzung und Umgang für alle	
Deutsch	1-4	Regeln für (digitale) Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten	(D) Sprechen und Zuhören * Gespräche führen * Zu anderen sprechen
3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft			
Religion	1-4	Themenkomplex: ich und die anderen -Selbstwahrnehmung -Wir brauchen einander -Verantwortung für Schöpfung	(RE kath.) Ich, die anderen, die Welt und Gott (RE ev.)Miteinander leben
Sachunterricht	3-4	Aktive Teilhabe an Kommunikations- und Kooperationsprozessen unter Berücksichtigung von Regeln, gesellschaftlichen und kulturellen Normen, ethischen Grundsätzen	(SU) Zeit und Kultur * Mediennutzung (SU) Mensch und Gemeinschaft * Freundschaft und Sexualität
3.4 Cybergewalt und Kriminalität			
Sachunterricht		Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und –kriminalität erkennen sowie Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten kennen und nutzen.	(SU) Zeit und Kultur * Mediennutzung (SU) Mensch und Gemeinschaft * Freundschaft und Sexualität

4. Produzieren und Präsentieren			
Fach	Klassenstufe	Beschreibung	Lehrplanbezug
4.1 Medienproduktion und Präsentation			
Sachunterricht	3-4	Comics (Streitschlichter), Green Screen (Kinderrechte – Nachrichten), Lerntagebuch, Erklärvideos, Ergebnisse und Lösungswege präsentieren, Dokumenkamera, QR-Code Rallyes	(SU) Zeit und Kultur * Mediennutzung
Deutsch	3-4	Erstellen unter Anleitung ein einfaches Medienprodukt	(D) Lesen – mit Texten und Medien umgehen * Mit Medien umgehen * Texte Präsentieren (D) Sprechen und Zuhören * Szenisch spielen
Englisch	3-4	Erstellen unter Anleitung ein einfaches Medienprodukt	(E) Kommunikation – sprachliches Handeln * Schreiben
Kunst	3-4	Comics Nachschaffende Kunstbetrachtung (Bild-PC)	(KU) Gestalten mit technisch-visuellen Medien * Präsentieren
Musik	3-4	Klangergebnisse auf Tonträgern festhalten	(MU) Musik machen – gesamter Bereich
4.2 Gestaltungsmittel			
Kunst		Bildbetrachtung, Veränderung, Fortführen Bildaussage und Bildwirkung Werbung hat verschied. Wirkungen	(KU) Gestalten mit technisch-visuellen Medien * Zielgerichtet gestalten
Deutsch	3-4	Abtippen handschriftl. verfasster Texte Schülerzeitung (online, offline)	(D) Kommunikation – sprachliches Handeln * Schreiben
4.3 Quelldokumentation			
4.4 Rechtliche Grundlagen			

5. Analysieren und Reflektieren			Lehrplanbezug
Fach	Klassenstufe	Beschreibung	
5.1 Medienanalyse			
Sachunterricht	3-4	Die Vielfalt von Medien, ihre Entwicklung und Bedeutung kennen, analysieren und reflektieren	(SU)Mensch und Gemeinschaft * Interessen und Bedürfnisse (SU) Zeit und Kultur * Mediennutzung
Kunst	3-4	Wo finde ich Werbung?	(KU) Auseinandersetzen mit Bildern und Objekten * Wahrnehmen und Deuten (KU) Gestalten mit technisch-visuellen Medien * Zielgerichtet gestalten
Deutsch	3-4	Die Vielfalt von Medien, ihre Entwicklung und Bedeutung kennen, analysieren und reflektieren	(D) Mit Texten und Medien umgehen * Mit Medien umgehen
5.2 Meinungsbildung			
Sachunterricht, Deutsch	3-4 3-4	Interessengeleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen.	(SU)Mensch und Gemeinschaft * Interessen und Bedürfnisse (SU) Zeit und Kultur * Mediennutzung * Medien als Informationsmittel (D) Mit Texten und Medien umgehen * Mit Medien umgehen
Kunst	3-4	Werbung selbst gestalten	(KU) Gestalten mit technisch-visuellen Medien * Zielgerichtet gestalten
5.3 Identitätsbildung			
Sachunterricht Deutsch	3-4 3-4	Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen.	(SU) Zeit und Kultur * Mediennutzung * Medien als Informationsmittel (D) Sprechen und Zuhören: Im Gespräch über die Wirkung von Stilmitteln Ausdrucksmöglichkeiten und Persönlichkeit entwickeln

5.4 Selbstregulierte Mediennutzung			
Kunst	3-4	Bildanalyse	(K) Auseinandersetzung mit Bildern und Objekten * Wahrnehmen und Deuten
Sachunterricht	3-4	Werbung reflektieren	(SU) Zeit und Kultur * Medien als Informationsmittel

6. Problemlösen und Modellieren			Lehrplanbezug
Fach	Klassenstufe	Beschreibung	
6.1 Werkzeuge der digitalen Welt			
Mathematik	2-4	Zahlenrätsel selbst erstellen	alle Bereiche
6.2 Algorithmen erkennen			
Sachunterricht	3-4	Offline-Coding (Lego—we do)	(SU) Technik und Arbeitswelt * Maschinen und Fahrzeuge
		Online z.B. Lightbot	
Mathematik		Ver- und Entschlüsselungsaufgaben	
6.3 Modellieren und Programmieren			
Mathematik	1-4	Muster erkennen und produzieren, z.B. Pakettieren	(M) Raum und Form * Ebene Figuren * Symmetrie
6.4 Bedeutung von Algorithmen			
Mathematik	1-4	Algorithmen: ZR- Aufbau, Schriftl. Rechenverfahren, Zahlenfolgen	(M) Zahlen und Operationen

6 Ausblick

Die beschriebenen Vorhaben und Ziele werden regelmäßig überprüft und angepasst. Primäres Ziel ist es immer, die vorhandene und zukünftige Ausstattung optimal zu nutzen, um alle betreffenden Bereiche qualitativ weiterzuentwickeln. Die im Raster des Medienkompetenzrahmens NRW erarbeiteten Inhalte (s. 3.2) werden im Schuljahr 2022/2023 auf die neuen Kernlehrpläne übertragen und angepasst, sodass sie im Schuljahr 2023/2024 unterrichtlich umgesetzt werden.