****

**Adolf-Reichwein-Schule**

Reichweinstr. 2 – 47441 Moers

Tel. 02841 – 31392

ars-moers@t-online.de

Schulnummer: 109290

**Medienkonzept**

1. **Einleitung**

Im Zuge der medialen Bildung ist es wichtig, an die Lebenswirklichkeit der Schülerinnen und Schüler anzuknüpfen. In der heutigen Zeit wachsen die Kinder der Adolf-Reichwein-Schule oftmals völlig selbstständig mit Tablet, Smartphone, Computer und Fernseher auf und sammeln vielfältige Erfahrungen in diesen Bereichen. Der Umgang mit diesen Medien geschieht häufig unreflektiert und ohne elterliche Aufsicht. Daher sollten auch die neuen Medien bereits in der Grundschule thematisiert und im Lehrplan verankert werden. Dabei müssen sowohl Chancen als auch Gefahren dieser Medien (Internet, Social Media…) in den Blick genommen und die Schülerinnen und Schüler für einen kritischen Umgang sensibilisiert werden. Gerade im Hinblick auf die weiterführende Schule/berufliche Perspektive sind IT-Kenntnisse unerlässlich. Jedoch sollten auch die alten Medien (OHP, Bücher, CDs…) weiterhin im Unterricht eingesetzt werden. Gleichzeitig sollten die Lehrerinnen und Lehrer im Rahmen der Unterrichtsgestaltung durch Medien unterstützt werden.

1. **Leitbild der Schule**

**(Haltung der Schule zur Vermittlung von Medienkompetenz)**

Ganz im Sinne des Reformpädagogen Adolf Reichwein geht es uns darum, individuelle und gemeinsame Lernprozesse zu initiieren, zu fördern, zu fordern und zu begleiten. Die Förderung der Selbsttätigkeit und Eigenverantwortung der Kinder in Bezug auf die Aneignung ihrer Lebenswelt, den Erwerb lebenspraktischer und kognitiver Kompetenzen, ist dabei wesentlicher Bestandteil unserer Unterrichts- und Erziehungsarbeit. Folgende Schlüsselqualifikationen werden dabei angebahnt:

* Selbstständigkeit
* Kreativität
* Teamfähigkeit
* Sensibilität, Empathie
* Zuverlässigkeit
* Sorgfalt
* Mitwirkung
* Verantwortlichkeit
* Selbstbewusstsein
* Kritikfähigkeit
* Wahrhaftigkeit

Diese aufgeführten Kompetenzen werden dabei selbstverständlich auch im Zuge der digitalen Bildung gefördert.

1. **Lernvoraussetzung der Schülerinnen und Schüler**

Die Schülerinnen und Schüler der Adolf-Reichwein-Schule verfügen zum Teil über sehr unterschiedliche Voraussetzungen in Bezug auf den Umgang mit Medien. Während ein Teil der Schülerschaft bereits durch das Elternhaus Zugang zu verschiedenen Medien erhält und nutzt, konnte der andere Teil aufgrund eines fehlenden Zugangs bislang wenig bis gar keine Erfahrungen sammeln. Daher sehen wir es als unsere Aufgabe, alle Schülerinnen und Schüler bestmöglich im Umgang mit allen Medien zu schulen und ihre Kompetenz auf- und auszubauen.

1. **Ausstattung der Schule**
	1. **Ist-Zustand**

Über folgende Ausstattung verfügt die ARS bereits:

* + 1. **Hardware**
* IT-Raum mit 14 Computern + 1 Lehrer-PC
* ein Drucker im PC-Raum
* Kopfhörer (Headsets) im PC-Raum *(teilweise defekt; etwa 4 funktionsfähig)*
* einen PC in allen Klassen
* ein PC im Lehrerzimmer
* Beamer (Smartboard) im PC-Raum *(teilweise nicht funktionsfähig)*
* CD-Player in jedem Klassenraum (Bluetooth-Anschluss) *(neu)*
* 3 OHP *(schwer nutzbar im Klassenraum: Tafel nicht ausreichend)*
	+ 1. **Software**
* FIPS (Erfassungen der individuellen Lernvoraussetzungen Klasse 1)
* ELFE 1-6 (Erfassungen der individuellen Lernvoraussetzungen)
* Lernwerkstatt 8 (Schulträgerlizenz)
* Tinto
* Blitzrechnen (1-4)
* Oriolus (Schulträgerlizenz)
* Antolin
* Microsoft Office 2016 (Word, Excel, PowerPoint)
	+ 1. **Infrastruktur an der ARS**
* Netzwerkstruktur vorhanden
* Netzwerkanschluss: Doppeldose in jeder Klasse
* Internetgeschwindigkeit: 16.000 MBit/sek
* CAT 7 Verkabelung
* Windows-Server 2019 im Einsatz
* Schüler PC’s: Clients haben Windows 10 pro und Office 2016
* Verteilungsprogramm für alle Rechner „selbstheilende Arbeitssituation“ Timago in Verbindung mit Schulnetzverwalter (SNV)
* Farblaserdrucker im IT-Raum
* Verwaltungskopierer zu Druckzwecken benutzbar
	+ 1. **Fortbildung**
* Besuch einer Fortbildung (Grundschulleitungstag: „Digitalisierung in der Grundschule – Chancen für den Unterricht?“)
* Fortbildung zum Medienkompetenzrahmen
	1. **Bereits abgedeckte Kompetenzbereiche**

Folgende Kompetenzbereiche werden bereits abgedeckt:

**Bedienen und Anwenden:**

* Mausnutzung
* Tastaturnutzung
* Hoch- und Herunterfahren des PCs
* Eigenständiges Starten einer Lernsoftware oder Suchmaschine (Antolin, Lernwerkstatt, Blitzrechner, Tinto)

**Informieren und Recherchieren:**

* Nutzung einer Suchmaschine (blinde-kuh.de, fragfinn.de)
* zu bestimmten Themen recherchieren (Informationen heraussuchen)

**Produzieren und Präsentieren:**

* Produktion und Präsentation eines Medienprodukts
* Texte mit Hilfe eines Textverarbeitungsprogramms (z.B. Word) produzieren
* mit Hilfe von Paint Bildprodukt erstellen
	1. **Soll-Zustand**
* CD-Spieler für die Aula (Musikunterricht)
* Musikanlage in der Sporthalle (Veranstaltungen, Tanzunterricht)
* Ozobot/ mBot (Klassensatz) (Programmieren, Mathematik)
* Dokumentenkamera (Textpräsentation)
* Beamer und Leinwand in jedem Klassenraum (Lehrer- und Schülerpräsentationen)
* Tablets (Klassensatz) (Lernapps; Förderung des selbstständigen Arbeitens)
* 1-2 PCs pro Klassenraum
* jeweils 2 Kopfhörer (Headsets) pro PC
* funktionsfähiger Drucker (Farbe) in PC-Raum („Schülerdrucker“)
* ein funktionsfähiger Drucker pro Klasse
* schnelleres Internet
* W-LAN
* Schreibtafeln (LCD) 🡪 LW-Training
* Personal (Medien-Coach) zum Warten und Pflegen der Geräte (regelmäßige Wartung; Platz zur Lagerung)
* Schutzprogramme für PC
* Video- und Digitalkameras
* Aufnahmegeräte (z.B. um Hörbuch aufzunehmen)
* Interaktive Tafel (Smartboard) in jeder Klasse
* E-Mail-Adresse für SuS und Lehrkräfte
* Medienpässe für SuS (Transparenz für SuS schaffen)
* LOGINEO NRW
* Fortbildungen für Lehrkräfte (z.B. Robotik-Programmieren, LEGO-Workshop Bauen – Programmieren – Dokumentieren (Christiani))
* AGs (Robotik-AG, Film-AG)
* Unterrichtsreihe: Sicher spielen im Internet
* verpflichtende PC-Stunde im Rahmen des Sachunterrichts
1. **Pädagogische Ziele**
	1. **Verknüpfung mit Schulfächern**
* Sachunterricht: recherchieren, Lernvideos, Filmproduktion, Plakaterstellung
* Deutsch: Grammatikübungen (Lernwerkstatt 🡪 Differenzierung), Textverarbeitung (planen, schreiben, überarbeiten), Präsentation erstellen, Lernwörter, Hörverstehen, Sprache (Chat vs. E-Mail) vergleichen, Lexikon nutzen
* Kunst: Paint, Fotografie, Bildbearbeitung

(Fächer, Methoden…)

* Mathe: Kombinatorik
	1. **Verknüpfung mit dem Schulprogramm**
* Differenzierung (individuelles Lernen)
* Diagnostik und Beratung
* Inklusion: Leistungsüberprüfung, Diagnostik (z.B. ELFE 1-6), Förderung der Wahrnehmung, Konzentration
* Teamfähigkeit fördern durch Projektarbeit (fächerübergreifend)
* Offener Ganztag: Computer-AG
* Zeus Kids: Artikel schreiben, Schülerzeitung
* Datenschutz zur Vorbeugung von Cybermobbing
* Begabtenförderung: Strategiespiele
* Deutsch als Zweitsprache: Sprachspiele
* Beiträge für Schulhomepage

**Angabe eines Zeitraums: Schuljahr 2021/2022**

 **Anlage 1**

**Auswertung: Umfrage zum Medienkonzept**

1. **Ist-Zustand**
	1. **Über welche Medien verfügen wir bereits?**
* PC-Raum mit 14 Computern
* ein Drucker im PC-Raum
* Kopfhörer (Headsets) im PC-Raum
* einen PC in allen Klassen (außer 4c)
* ein PC im Lehrerzimmer *(langsam)*
* Beamer (Smartboard) im PC-Raum
* CD-Player in jedem Klassenraum (Bluetooth-Anschluss)
* 3 OHP *(schwer nutzbar im Klassenraum: Tafel nicht ausreichend)*
* Pädagogischer Ganztag am 8.03.19 zum Thema: Digitale Bildung-Medienkompetenzrahmen NRW
* Besuch einer Fortbildung (Grundschulleitungstag: „Digitalisierung in der Grundschule – Chancen für den Unterricht?“)
* Diagnostik (FIPS, ELFE) 🡪 im Sinne der Inklusion: Lernvoraussetzungen der SuS ermitteln
	1. **Welche Bereiche des Medienkompetenzrahmens werden bereits abgedeckt?**

Bedienen und Anwenden:

* Mausnutzung
* Tastaturnutzung
* Hoch- und Herunterfahren des PCs
* Eigenständiges Starten einer Lernsoftware oder Suchmaschine (Antolin, Lernwerkstatt, Blitzrechner, Tinto)

Informieren und Recherchieren:

* Nutzung einer Suchmaschine (blinde-kuh.de, fragfinn.de)
* zu bestimmten Themen recherchieren (Informationen heraussuchen)

Produzieren und Präsentieren:

* Produktion und Präsentation eines Medienprodukts
* Texte mit Hilfe eines Textverarbeitungsprogramms (z.B. Word) produzieren
* mit Hilfe von Paint Bildprodukt erstellen
1. **Soll-Zustand**
* CD-Spieler für die Aula (Musikunterricht)
* Musikanlage in der Sporthalle (Veranstaltungen, Tanzunterricht)
* Ozobot/ mBot (Klassensatz) (Programmieren, Mathematik)
* Dokumentenkamera (Textpräsentation)
* Beamer und Leinwand in jedem Klassenraum (Lehrer- und Schülerpräsentationen)
* Laptop/Tablet für jede Lehrkraft (zur Unterrichtvorbereitung und Präsentation)
* Tablets (Klassensatz) (Lernapps; Förderung des selbstständigen Arbeitens)
* neue (funktionsfähige, schnellere) PCs für den PC-Raum
* 1-2 PCs pro Klassenraum
* jeweils 2 Kopfhörer (Headsets) pro PC
* schnelleres Internet
* W-LAN
* Schreibtafeln (LCD) 🡪 LW-Training
* Personal (Systembetreuer) zum Warten und Pflegen der Geräte (regelmäßige Wartung; Platz zur Lagerung)
* Schutzprogramme für PC 🡪 z.B. T4Kids
* Video- und Digitalkameras
* Aufnahmegeräte (z.B. um Hörbuch aufzunehmen)
* Interaktive Tafel (Smartboard) in jeder Klasse
* E-Mail-Adresse für SuS und Lehrkräfte
* Medienpässe für SuS (Transparenz für SuS schaffen)
* LOGINEO NRW
* Fortbildungen für Lehrkräfte (z.B. Robotik-Programmieren, LEGO-Workshop Bauen – Programmieren – Dokumentieren (Christiani), Lehrerapps Schulalltag)
* AGs (Robotik-AG, Film-AG)
* Unterrichtsreihe: Sicher spielen im Internet

verpflichtende PC-Stunde im Rahmen des Sachunterrichts