

Gemeinschaftsgrundschule Ringschule Frechen



Schulspezifischer Medienkompetenzrahmen

Stand 03/2024

Im Weiteren haben wir den vorgegebenen Medienkompetenzrahmen des Landes NRW (2018) soweit auf unsere Schule angepasst wie möglich. Er ist jederzeit erweiterbar und erhebt noch nicht den Anspruch der Vollständigkeit, da wir aktuell noch im Aufbau der Digitalisierung unseres Unterrichts sind.

Die Integration der einzelnen Fächer der Lehrpläne Primarstufe in den vorliegenden Rahmen sind auch durch die Tabelle von QUALis weitestgehend dargestellt und können eingesehen werden.



1. BEDIENEN UND ANWENDEN

1.1 Medienausstattung (Hardware)

Medienausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen

- 95 Tablets (iPads)
- Eine digitale Tafel in jeder Klasse mit Apple TV
- Zwei digitale Tafel in zwei Fachräumen
- Kollegium: 28 PC-Laptops mit Windows 10 und 10 iPads
- Zwei PCs mit jeweils S/W- und Buntdrucker zur allgemeinen Verfügung
- 3 Beamer
- 1 x MacBook Air für die iPad-Konfiguration
- Netzwerkausstattung: MNSpro Classic und MNSpro Cloud

1.2 Digitale Werkzeuge

Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen

- Microsoft Office 365 (Plan A3)
Outlook, Word, Excel, PowerPoint, OneNote, Publisher, Access Exchange, OneDrive, SharePoint, Teams, Sway, Forms, Stream, Flow, PowerApps School, Data Sync BookingsBook Creator
- Worksheetcrafter für Schule
- Easygrade
- LibreOffice
- APP für iPad: Conni Mathe 1. Klasse, Conni Rechnen 1-100, Die Zebra Schreibtabelle, Zebra 1 - 4, Rechnen mit Wendi, Einfach vorlesen!, GarageBand, iMovie, Schreibenlernen 1 bis 2, Anton-APP
- Digitale Tafel: Browser, white Board, Timer usw.
- Classroomscreen for Browser
- SchoolFox

1.3 Datenorganisation

Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen; Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren

- Clouddienste: OneDrive for Office 365, Schoolfox-Cloud, MNSpro Classic und MNSpro Cloud, iCloud

1.4 Datenschutz und Informationssicherheit

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

Schulleitung: Andrea Gräf-Kovacs



2. INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN

2.1 Informationsrecherche

Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden

- Benutzung von Seiten wie blind Kuh.de oder anderen Kindersuchmaschinen
- Schulbücherei als Quelle für Wissen aus Büchern

2.2 Informationsauswertung

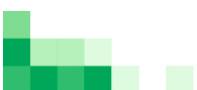
Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten

2.3 Informationsbewertung

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

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





3. KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN

3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse

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

3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln

Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten

- Jede Klasse einigt sich auf Regeln, die bei Benutzung des Internets bzw. der digitalen Medien gelten
- Vor Benutzung wird ein sog. Tabletführerschein gemacht
- Hilfsmittel sind z.B. auch der Medienpass NRW

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

- Hierbei dienen unsere demokratischen Institutionen wie der regelmäßig stattfindende Klassenrat und das Kinderparlament als Mittel der Kommunikationswege innerhalb der Schulgemeinde.
- Ein digitaler „Newsletter“ per SchoolFox informiert das Kollegium über die Absprachen und Themen im Kinderparlament.

3.4 Cybergewalt und -kriminalität

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

- Angebot der Sozialarbeit des JA Frechen in Klassenstufe 3 und 4





4. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN

4.1 Medienproduktion und Präsentation

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

- Die digitalen Tafeln sind nutzbar per
 - Apple TV
 - iPad und iPhone
 - Laptop

4.2 Gestaltungsmittel

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

4.3 Quelldokumentation

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

4.4 Rechtliche Grundlagen

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





5. ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN

5.1 Medienanalyse

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

- In manchen Klassen findet der Medienpass bzw. ein sogenannter „Tabletführerschein“ Anwendung

5.2 Meinungsbildung

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

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





6. PROBLEMLÖSEN UND MODELLIEREN

6.1 Prinzipien der digitalen Welt

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

6.2 Algorithmen erkennen

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

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

- Hierfür steht ein Angebot der städtischen Bücherei zur Verfügung. Die Kinder lernen Bee-Bots und andere Roboter sowie ihre Funktionsweise kennen.

6.4 Bedeutung von Algorithmen

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



