

## Auf dem Weg zur Digitalisierung



### Medien

Digitale Medien umgeben uns. Sie ersetzen in weiten Teilen bereits analoge Darstellungen wie Fahrpläne, schwarze Bretter oder Werbeflächen. Aus vielen Bereichen sind sie kaum mehr weg zu denken- nicht nur für Erwachsene. Im häuslichen Umfeld sind Schülerinnen und Schüler bereits früh mit Medien konfrontiert.

### Bildungsauftrag

Elternhaus wie Schule müssen dem Erziehungs- und Bildungsauftrag nachkommen und die Schülerinnen und Schüler „[...] in einer Gesellschaft, die sich im digitalen Wandel befindet, zu einem sicheren, kreativen und verantwortungsvollen Umgang mit Medien [...] befähigen und neben einer umfassenden Medienkompetenz auch eine informatische Grundbildung [...] vermitteln.“ (*Schulministerium, 2020*)

### Förderung der Medienkompetenz

Die Steigerung der Medienkompetenz der Schülerinnen und Schüler ist zentrales Ziel dieses Medienkonzeptes. Auch in den Richtlinien und Lehrplänen für die Grundschule in NRW ist die Vermittlung von Medienkompetenz verbindlich formuliert: „Der Unterricht in der Grundschule vermittelt den Kindern eine Orientierung über wichtige Informationsmöglichkeiten und leitet sie an, vorhandene Informations- und Kommunikationsmedien sinnvoll zu nutzen.“ (*Richtlinien und Lehrpläne für die Grundschule in NRW, Seite 15*)

# Medienkompetenzrahmen NRW

Die Waldschule orientiert sich am Medienkompetenzrahmen NRW. Ausgehend von den sechs Bereichen „Bedienen & Anwenden“, „Informieren & Recherchieren“, „Kommunizieren & Kooperieren“, „Produzieren & Präsentieren“, „Analysieren & Reflektieren,“ sowie „Problemlösen & Modellieren“ werden im Folgenden die Unterrichtsinhalte zugeordnet.



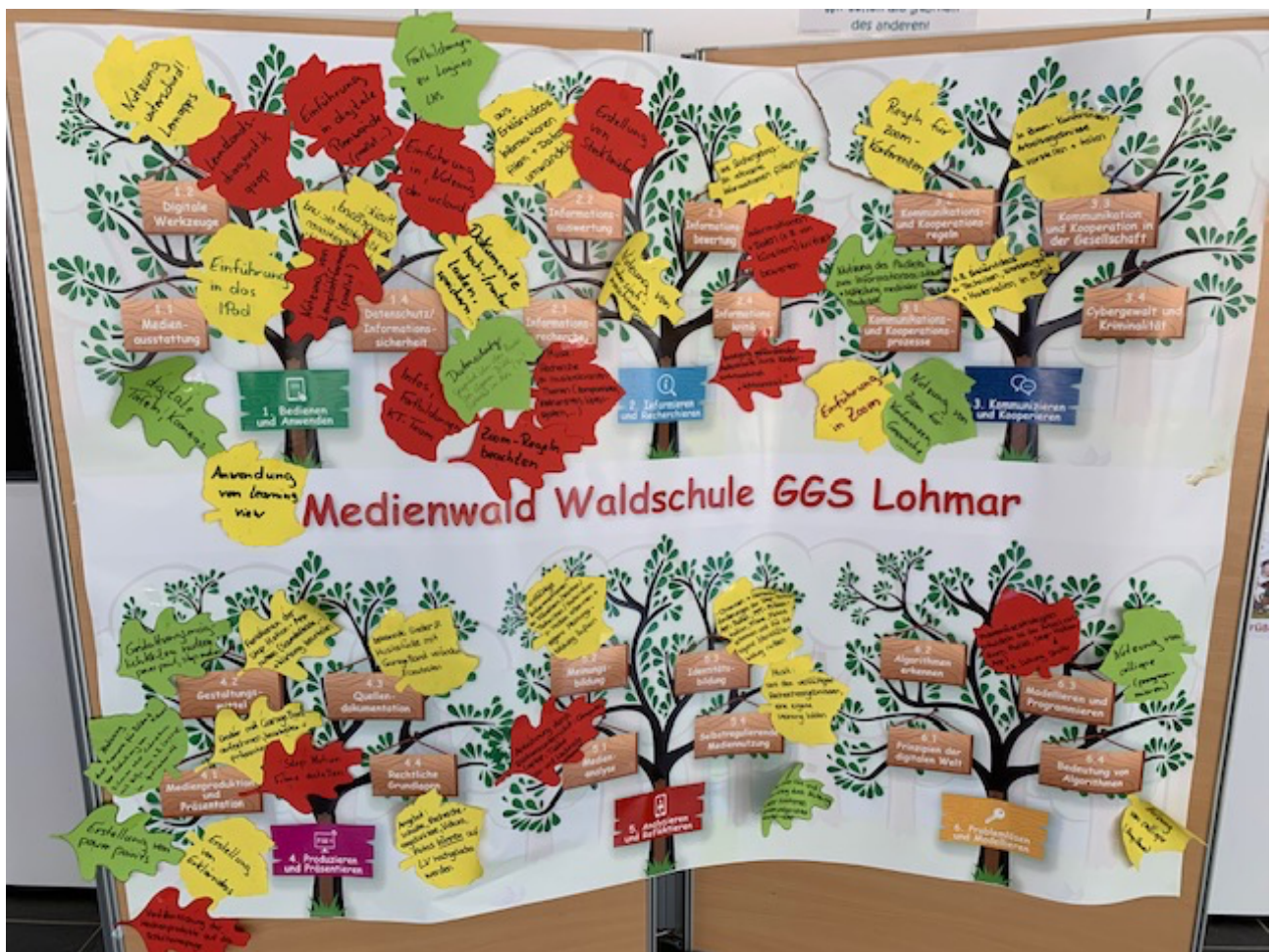
1. BEDIELEN UND ANWENDEN	2. INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN	3. KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN	4. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN	5. ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN	6. PROBLEMLÖSEN UND MODELLIEREN
<b>1.1 Medienausstattung (Hardware)</b> Medienausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen	<b>2.1 Informationsrecherche</b> Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden	<b>3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse</b> Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen	<b>4.1 Medienproduktion und Präsentation</b> Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen	<b>5.1 Medienanalyse</b> Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren	<b>6.1 Prinzipien der digitalen Welt</b> Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen
<b>1.2 Digitale Werkzeuge</b> Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen	<b>2.2 Informationsauswertung</b> Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten	<b>3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln</b> Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten	<b>4.2 Gestaltungsmittel</b> Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen	<b>5.2 Meinungsbildung</b> Die interesselgeleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen	<b>6.2 Algorithmen erkennen</b> Algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten erkennen, nachvollziehen und reflektieren
<b>1.3 Datenorganisation</b> Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen; Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren	<b>2.3 Informationsbewertung</b> Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten	<b>3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft</b> Kommunikations- und Kooperationsprozesse im Sinne einer aktiven Teilhabe an der Gesellschaft gestalten und reflektieren; ethische Grundsätze sowie kulturell-gesellschaftliche Normen beachten	<b>4.3 Quellendokumentation</b> Standards der Quellangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden	<b>5.3 Identitätsbildung</b> Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen	<b>6.3 Modellieren und Programmieren</b> Probleme formalisiert beschreiben, Problemlösestrategien entwickeln und dazu eine strukturierte, algorithmische Sequenz planen; diese auch durch Programmieren umsetzen und die gefundene Lösungsstrategie beurteilen
<b>1.4 Datenschutz und Informationssicherheit</b> Verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten umgehen; Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten	<b>2.4 Informationskritik</b> Unangemessene und gefährdende Medieninhalte erkennen und hinsichtlich rechtlicher Grundlagen sowie gesellschaftlicher Normen und Werte einschätzen; Jugend- und Verbraucherschutz kennen und Hilfs- und Unterstützungsstrukturen nutzen	<b>3.4 Cybergewalt und -kriminalität</b> Persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und -kriminalität erkennen sowie Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten kennen und nutzen	<b>4.4 Rechtliche Grundlagen</b> Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- (u.a. des Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u.a. Lizenzen) überprüfen, bewerten und beachten	<b>5.4 Selbstregulierte Mediennutzung</b> Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen	<b>6.4 Bedeutung von Algorithmen</b> Einflüsse von Algorithmen und Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt beschreiben und reflektieren



(Medienkompetenzrahmen NRW, 2018)

## Medienwald

Im Foyer der Waldschule befindet sich der Medienwald auf einem Plakat. Hier sind die Bereiche des Medienkompetenzrahmens in einer Wald-Collage dargestellt. Die Schülerinnen und Schüler füllen den Wald mit Blättern, indem sie aufschreiben, welche Kompetenzen des Medienkonzeptes sie schon bearbeitet und erlernt haben. Dies bietet Schülern, Lehrern und Eltern einen guten Überblick.



## Ausstattung

Die Waldschule verfügt bereits über digitale Displays in jedem Klassenraum, einen Klassensatz iPads, zusätzlich fünf iPads in jeder Klasse, einen PC-Raum und stationäre Rechner in jedem Klassenraum. So können Lernsoftware und Programme wie Mathepinat, Lernwerkstatt und Antolin für Schülerinnen und Schüler in Freiarbeitssituationen sowie zur Belohnung oder zum Wechsel des Lernsettings um neue Motivation und Durchhaltevermögen zu erreichen, flexibel eingesetzt werden. Drucker ermöglichen durch das Bringen der Arbeitsergebnisse auf Papier einen

schnellen unkomplizierten Weg, den SuS ihr Produkt greifbar zu machen und etwas zum Abheften, zu Hause zeigen etc. zu geben.