

Luzia-Schule, Gemeinschaftsgrundschule Oestereiden

Medienkonzept

Lernen mit Medien oder Multimedia in unserer Schule

Stand: 26. Oktober 2023



Inhalt

Einleitung	3
1. Ziele des Medienkonzeptes	6
1.1 Pädagogische Ziele: Die vier Dimensionen der Bildung (4K)	6
1.2 Kurz-, mittel- und langfristige Zielsetzungen	7
2. Technologienentwicklung	9
3. Unterrichtsentwicklung: Medienpädagogische und Curriculare Arbeit	20
3.1 Digitale Medienkompetenz	20
3.1.1 iPad-Konzept und Einsatzmöglichkeiten im Unterricht.....	20
3.1.2 MKR-Übersichtsmatrix mit der fachbezogenen Zuordnung der Kompetenzen des Medienkompetenzrahmens	22
3.2 Datenschutz und IT-Sicherheit	28
3.3 Kooperationen.....	29
4. Organisationsentwicklung.....	29
5. Personalentwicklung	31
6. Evaluation	35
Literatur und Medien.....	36

Einleitung

„Das Medium oder der Prozess unserer Zeit – die elektronische Technologie – verändert die Form und Struktur sozialer Beziehungsmuster und alle Aspekte unseres Privatlebens. Es zwingt uns, praktisch jeden Gedanken, jede Handlung und jede Institution, die bisher als selbstverständlich galten, zu überdenken und neu zu bewerten.“¹

So formulierte Marshall McLuhan, der Begründer der modernen Medienwissenschaft, bereits 1967 seine Einschätzung hinsichtlich der Bedeutung der Medien für die Zukunft. Was damals als visionär galt, ist heute allgemeine Realität: Computer, Smartphones, Algorithmen werden in nahezu allen Lebensbereichen eingesetzt. Die Entwicklung verläuft immer schneller, Produktionszyklen werden kürzer, ein Ende ist erst einmal nicht abzusehen.

Schulen stellt das vor eine neue Herausforderung: sie will Kinder auf eine Zukunft vorbereiten, in der mit Medien hantiert wird, die es noch gar nicht gibt, eventuell sogar für Berufe oder Berufsfelder, die sich erst noch entwickeln werden. Die Lehrer, die in diesen Schulen unterrichten, haben in ihrer Schulzeit zum Teil nicht einmal einen Heimcomputer zur Verfügung gehabt, geschweige denn ein mobiles Telefon. Die Schüler*innen in ihren Klassenzimmern hingegen wachsen mit diesen Geräten ganz selbstverständlich auf.

Man kann von einem Leitmedienwechsel sprechen. Giesecke stellt die nun mediale Konstruktion der Welt und die sich daraus ergebenden Zusammenhänge in seiner Innovationsspirale dar.²

Begreift man also die Entwicklung als Prozess, der sich immer weiter verändert und nicht abgeschlossen ist, muss natürlich auch ein Medienkonzept dem Rechnung tragen. Wir sehen daher unser Medienkonzept als ein Medienentwicklungskonzept, welches in fünf Dimensionen den Stand der Medienkompetenzentwicklung

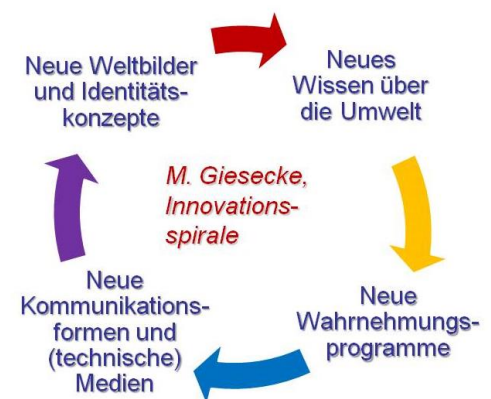


Eickelmann und Gerick (2017)

¹ McLuhan, Marshall (1967): *Das Medium ist die Message. Ein Inventar medialer Effekte*. Deutsche Ausgabe 2011. Stuttgart: Cotta. S. 8.

² URL: <https://shiftingschool.wordpress.com/2014/04/29/medienbegriff-lernbegriff-und-geschichtslernen-im-digitalen-zeitalter/medialitaet/> [26.10.2023].

Die mediale Konstruktion der Welt



in unserer Schule dokumentiert. Es soll stetig erweitert, ergänzt, umgeschrieben, evaluiert, angepasst werden. Dazu hat sich an der Luzia-Grundschule eine Steuerungsgruppe gebildet, deren Aufgabe es ist, den Prozess zu begleiten und zu dokumentieren.

Denn obwohl viele Grundschul Kinder heute selbstverständlich mit dem eigenen Smartphone, einem Tablet und dem Internet aufwachsen, weil mittlerweile fast alle Elternhäuser solche Geräte

besitzen, bedeutet dies für sie nicht automatisch, kompetent mit ihnen umgehen zu können.³ Wir beobachten im Gegenteil zunehmend, dass Schüler:innen über unterschiedliche Vorkenntnisse verfügen, welche Möglichkeiten diese Geräte für das tägliche Lernen tatsächlich bieten und auch darüber, welche Gefahren durch deren unreflektierten Einsatz bestehen.

Aufgabe der Schule ist es deshalb in dieser Hinsicht einen sozialen Ausgleich zu schaffen. Denn sowohl Schutz als auch die Qualifizierung für die Orientierung in der digital und medial geprägten Welt stehen dabei in enger Verbindung mit dem Auftrag der Grundschule zur Herstellung von **Chancengleichheit**. Daher setzt sich die Luzia-Schule ebenfalls zum Ziel, die notwendigen Schlüsselqualifikationen zu vermitteln, um jede:n Schüler:in zu befähigen, sich mit den neuen Informations- und Kommunikationstechnologien sinnvoll und kritisch auseinanderzusetzen, ihre Grenzen und Möglichkeiten zu erkennen und sie als alltägliches Arbeitsmittel nutzen zu lernen. Darüber hinaus wirken Kooperationen mit außerschulischen Bildungseinrichtungen und den Erziehungsberechtigten darauf hin, dass Digitalisierung und Mediatisierung immer auch das Wohlergehen sowie die Rechte der Kinder berücksichtigen und die Kinder für den verantwortungsvollen Handeln in der digitalen Welt ertüchtigen muss.

Andererseits gehört zu einem umfassenden Medienkonzept ebenfalls die Arbeit mit analogen Medien (Schulbücher, Zeitungen, etc.). Beispiele zu analogen, aber auch zu digitalen Unterrichtsvorhaben sind in



Ministerium für
Schule und Bildung
des Landes Nordrhein-Westfalen



Fachliche Einbindung des MKR

MEDIENKOMPETENZ RAHMEN NRW					
1. BESTIMMEN UND ANWENDEN	2. INFORMIEREN UND MEDIENBEREICHEN	3. KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN	4. PRODUZIEREN UND PROJEKTIEREN	5. ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN	6. VERWALTEN UND WERTSCHÖPFEN
1.1 Medienanwendung (Hardware) Medienanwendung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert einsetzen, um deren Verwendungszweck umsetzen 1	2.1 Informationsbeschaffung Informationsquellen und -kanäle identifizieren und die relevanten Informationen beschaffen, auswerten, weiterleiten und aufbereiten 2	3.1 Kommunikation und Kooperationsprozesse Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Medien zielgerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen 3	4.1 Informations- und Medienproduktion Medienprodukte zielgruppen- und zielgruppenorientiert planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Schriftlichen und Textils kennen und nutzen 4	5.1 Medienkritik Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Auswirkungen kennen, analysieren und reflektieren 5	6.1 Digitale Werkzeuge Grundlegende Prozesse und Funktionen der digitalen Medien identifizieren, lernen, anwenden und bewerten nutzen 6
1.2 Digitale Werkzeuge Verschiedene Funktionen von digitalen Medien und Daten auf Medienangeboten beschreiben, um sie für unterschiedliche Zwecke einzusetzen 1	2.2 Informationsbewertung Bewertete Informationen und Daten aus Medienangeboten herausgreifen, auswerten, weiterleiten und aufbereiten 2	3.2 Kommunikation und Kooperationsprozesse Basis für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, anwenden und bewerten 3	4.2 Gestaltungsfähigkeit Bewusstheit von Medien- und Kommunikationsprozessen, reflektiert sowie kreativ, selbstständig, Wirkung und Auswirkung beurteilen 4	5.2 Medienbildung Die interdisziplinäre Setzung und Fortführung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Medienbildung beurteilen 5	6.2 Algorithmen verstehen Algorithmen und Strukturen in digitalen Medien erkennen, reflektieren und bewerten 6
1.3 Datenorganisation Informationen und Daten systematisch, wiederholbar und von verschiedenen Daten ablesen, Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturieren aufbewahren 1	2.3 Informationsbewertung Informationen, Daten und ihre Nutzung sowie zielgruppenorientierte Strategien und Strukturen erkennen und kritisch bewerten 2	3.3 Kommunikation und Empowerment in der Gesellschaft Kommunikations- und Kooperationsprozesse an Sinne orientierte Schritte der Gesellschaft gestalten und reflektieren, ethische Dimensionen sowie kulturell-gesellschaftliche Normen beachten 3	4.3 Qualitätskriterien Standards der Qualitätskriterien kennen, reflektieren und anwenden 4	5.3 Identifizierung Charakteristika und Herausforderungen von Medien für die Realitätsbeziehung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identifizierung nutzen 5	6.3 Medien- und Programmieren Probleme formalisiert beschreiben, Problemlösungsstrategien entwickeln und dazu eine algorithmische, algorithmische Sequenz planen, diese auch durch Programmieren umsetzen und die gefundene Lösungstrategie beurteilen 6
1.4 Datenschutz und Informationsfreiheit Verantwortung und persönliche und Informationsdaten angehen, Datenschutz, Privatsphäre und Informationsfreiheit beachten 1	2.4 Informationskritik Übersicht über die gesellschaftliche und wirtschaftliche Grundlagen der Medienentwicklung und die gesellschaftliche Rolle von Medien erkennen, analysieren und reflektieren 2	3.4 Ethik und Verantwortung Ethische Grundlagen des Medien- und Kommunikationsprozesses sowie gesellschaftliche Normen und Werte einschätzen, jugend- und medienpädagogische Konzepte und -Lernprozesse entwickeln und reflektieren 3	4.4 Rechtliche Grundlagen Rechtliche Grundlagen des Medien- und Kommunikationsprozesses sowie gesellschaftliche Normen und Werte einschätzen, jugend- und medienpädagogische Konzepte und -Lernprozesse entwickeln und reflektieren 4	5.4 Selbstregulierende Medienbildung Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstständig regulieren, indem bei einer Mediennutzung unterstützen 5	6.4 Bewertung von Algorithmen Einfluss von Algorithmen und Auswirkungen der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt beschreiben und reflektieren 6

- 1 Gebrauch digitaler Basiswerkzeuge
- 2 Entwicklung fachlicher Kompetenzen mithilfe digitaler Medien
- 3 Thematisierung in fachlichen Inhalten
- 4 Module zur informatischen Grundbildung

³ Philippe Wampfler hat bereits dargelegt, warum es so etwas wie Digital Natives nicht gibt. In: Krommer, Axel/Lindner, Martin/Mihajlović, Dejan/Muß-Merholz, Jöran/Wampfler, Philippe (2019): *Routenplaner #digitaleBildung. Auf dem Weg zu zeitgemäßer Bildung. Eine Orientierungshilfe im digitalen Wandel*. Hamburg: ZLL21.

unseren schulinternen Arbeitsplänen der einzelnen Fächer zu finden, wobei der Fokus dieses Medienkonzeptes dementsprechend auf den Einsatz im digitalen Bereich liegt.

So ist die Medienbildung als eine zeitgemäße Bildung und als ein wichtiger Beitrag zum Lernprozess zu sehen, welche in die sechs Bereiche **Bedienen und Anwenden**, **Informieren und Recherchieren**, **Kommunizieren und Kooperieren**, **Produzieren und Präsentieren**, **Analysieren und Reflektieren** und **Problemlösen und Modellieren** unterteilt sind. Der Lehrplan für die Primarstufe NRW 2021 greift den Medienkompetenzrahmen fachlich auf und bindet ihn ein. (siehe Skizze). Zusätzlich findet sich in Ihnen auch grundsätzlich die 4K wieder: *kritisches Denken, Kommunikation, Kreativität, Kollaboration*.⁴ Diese 4K verstehen wir als leitende Grundkompetenzen, die einzuordnen sind in den größeren Zusammenhang von Lernen, Wissen und Persönlichkeitsbildung und sie sind eng verbunden mit unserem Leitbild, das gerade überarbeitet und diskutiert wird: Eine kontinuierliche Medienbildung ist somit nicht nur im Hinblick auf die Entwicklung der Medienkompetenz der Kinder zu sehen, sondern sie leistet auch einen Beitrag zur weiteren Qualitätssteigerung von Unterricht im Allgemeinen.

⁴ Lisa Rosa plädiert dafür, statt der 4K besser 5K – Komplexitätsdenken – mit in den Blick zu nehmen und beruft sich hierbei auf Luhmanns Systemtheorie. Dem kann man gut Rechnung tragen, wenn man den Medienkompetenzrahmen zu Grunde legt. Ohne das Erkennen größerer Zusammenhänge sind Analysieren und Problemlösen in den höheren Anforderungsbereichen gar nicht möglich.

1. Ziele des Medienkonzeptes

„Für eine zeitgemäße Bildung bedarf es kluger bildungspolitischer Maßnahmen, fundierter Lehrerbildungskonzeptionen und vor allem auch grundschulgerecht realisierbarer Konzepte mit kindgerechten Technologien, die von Lehrkräften gut umsetzbar sind und die Brücke schlagen zwischen digitalem Wandel und der Grundschulbildung.“ (Über die Fächer hinaus: Prinzipien und Perspektiven; S. 90)

Der Fokus unseres Medienkonzeptes liegt darin, dass die Schülerinnen und Schüler im Unterricht mit verschiedenen Medien arbeiten – mit alten und neuen, mit digitalen und mit analogen. Die Arbeit mit dem Computer, iPad, Internet etc. ist eine sinnvolle Erweiterung der didaktischen Möglichkeiten und damit eine Bereicherung des Unterrichts. Das Lernen mit Hilfe neuer Medien ermöglicht ein modernes Unterrichten im Sinne von Unterstützen, Anregen und Beraten.

1.1 Pädagogische Ziele: Die vier Dimensionen der Bildung (4K)

Die Schülerinnen und Schüler können beispielsweise durch das Sammeln und Verarbeiten verschiedener Informationen aus dem Internet das Lernen als einen aktiven und konstruktiven Prozess erfahren. Sie können ihr Lernen selbst steuern und sie erfahren Lernen als einen sozialen Prozess, in dem sie gemeinsam mit anderen Kindern den Computer nutzen und sich über Informationen austauschen.

Die neuen Medien erachten wir dort für sinnvoll, wo...

- die Selbsttätigkeit der Kinder unterstützt wird.
- sie in didaktisch-methodischer Hinsicht besser als andere Medien sind (Mehrwert).
- sie Motivation und Aufmerksamkeit steigern.
- sie das kreative und gestalterische Potenzial der Schülerinnen und Schüler entfalten können.
- Phänomene und Naturereignisse durch Simulation veranschaulicht werden können.
- Kommunikation und Austausch sich anbieten.
- ...

Der Computer/ das Ipad kann dabei die Funktion übernehmen...

- des Arbeitsmittels (z.B. Textverarbeitung),
- des Hilfsmittels beim Lernen (z.B. Lernprogramme),
- und des Informations- und Kommunikationsmittels (z.B. Internet).

➤ ...

Die digitale Hardware und Software ist ein Medium zum Üben, Vertiefen und Erweitern von Lerninhalten, das im alltäglichen Unterricht, im Förderunterricht, bei Freiarbeit oder Stationenarbeit beim Lernen mit Hilfe des Internets eingesetzt wird.

Ein Hauptziel der Medienerziehung ist es sicherlich, die Schüler zu einem sicheren und verantwortungsvollen Umgang mit den Medien zu befähigen. Eine Basiserfahrung und Grundausbildung hinsichtlich der Informatik soll vermittelt werden (siehe auch Lehrplan für die Primarstufe NRW 2021) (siehe auch Medienpass NRW).

Folgende pädagogische Prinzipien sind uns wichtig...

- Die neuen Medien wie Computer und Internet in ihrer Vielfalt werden als zusätzliches Angebot neben anderen Lernformen angeboten.
- Sie werden in den Unterricht integriert, aber auch in Form eigener Unterrichtsstunden angeboten.
- Der Zugang zum Computer wird mit den Schülerinnen und Schülern gemeinsam und sicher geregelt.
- Die Kinder lernen kreative und produktive Möglichkeiten von Multimedia kennen sowie diese zielgerichtet zu nutzen.
- Die Kinder sollen auf Gefahren im Umgang mit den Medien aufmerksam gemacht werden.
- Die Kinder sollen in ihrer Medienkompetenz gefördert werden.
- Die Anschlussfähigkeit zur SEK I, wo Informatik ab der Klasse 5 unterrichtet wird, soll sichergestellt werden.
- Distanzunterricht: Kommunikationsplattform (Office 365), Padlet (Aufgabensammlung)



1.2 Kurz-, mittel- und langfristige Zielsetzungen

Aus diesen übergeordneten Zielsetzungen lassen sich für die kommenden Jahre mit Blick auf das digitale Medien(entwicklungs)konzept mehrere kurz-, mittel- und langfristige Ziele ausdifferenzieren, welche die Luzia-Schule gemeinsam mit dem Schulträger sowie Kooperationspartnern verfolgt. Dazu zählen sowohl

die nachhaltig angelegten technischen Zielsetzungen, welche gesondert im Technisch-Pädagogischen Einsatzkonzept (tpEk)⁵ festgehalten werden sowie die längerfristigen Planungen auf pädagogisch-didaktischer Ebene (vgl. Kap. 3 und 4).

Dementsprechend gilt es als **kurzfristige Zielsetzung** die pädagogisch-didaktische Perspektiven mit Blick auf die Unterrichts-, Technologie- und Rahmenentwicklung zu fokussieren und den sich verändernden Rahmenbedingungen anzupassen. Dazu werden durch die Steuerungsgruppe entsprechende Konzepte erarbeitet und dazu passende Materialien vorbereitet. Zudem soll der Fokus auch auf die Weiterbildung des Kollegiums in den digitalen Medien gelegt und deren Kompetenzen ausgebaut werden.

Auf **mittlere Sicht** setzt sich die Luzia-Schule das Ziel, die bereits gute technische Ausstattung den technologischen Entwicklungen anzupassen und vermehrt Akzente – auch in Kooperation mit dem Schulträger – zu setzen. Dazu zählen zum Beispiel der Ersatz bzw. die Neuanschaffung von veralteten iPads und digitaler Stifte für die bereits vorhandenen Schul-iPads für den Kunstunterricht oder Nachspur-Apps und spezifische Apps zur individuellen Förderung in den Hauptfächern (Deutsch und Mathematik). Grundsätzlich wird aber die technische Ausstattung durch die Steuerungsgruppe regelmäßig evaluiert (vgl. Kapitel 5) und mit dem Schulträger in den tpEks entsprechend eingeplant.

Darüber hinaus ist im Hinblick auf die Schüleranzahl und die Personalentwicklung **langfristig gesehen** die Entwicklung der „Medieninsel“ (Zusammenführung von Medienraum und Schülerbücherei; vgl. Kap. 2.2) das oberste Ziel der Steuerungsgruppe. Die Durchführung dieses Projektes soll in Zusammenarbeit mit Schulträger, Förderverein und der interessierten Schulgemeinde geschehen. Ein passendes Konzept wird dazu erarbeitet und in Teams miteingefügt.

⁵ Vgl. S. 10 ff.

2. Technologienentwicklung

Das „Lernen im digitalen Wandel“ stellt derzeit im Zusammenspiel von Schulen und Schulträgern die zentrale Herausforderung dar. Von schulischer Seite gilt es, die Thematik pädagogisch in Medienkonzepte zu verankern und zu verstetigen. Den Schulträgern kommt die Verantwortung für die Ausstattung der Schulen zu, die in Form von Medienentwicklungsplänen festgeschrieben für Verlässlichkeit sorgen soll. Dabei gelingt die Bewältigung dieser beiden, miteinander verbundenen Aufgaben nur im engen Zusammenspiel.

Aufgabe der Schulträger ist die Schaffung einer IT-Grundstruktur. Entsprechende Bundes- und Förderprogramme wurden vom Land aufgelegt. Diese Grundstrukturen können ohne ausdifferenziertes Medienkonzept der Schulen geschaffen werden. Dazu gehören die Anbindung der Schule an das Glasfasernetz, eine aktuelle Netzwerkverkabelung und W-LAN in allen Unterrichtsräumen sowie die Bereitstellung einer Supportstruktur und Finanzplanung für Unterhalt und Wiederbeschaffung.

Aufgabe der Schule ist die Erstellung eines fächerübergreifendes Medienkonzeptes auf der Grundlage des Medienkompetenzrahmens NRW. Der Medienkompetenzrahmen NRW ist das zentrale Element für eine systematische Medienkompetenzvermittlung in Schulen. Aufgabe der Schulen ist es dabei Unterrichts- und Personalstrukturen vor dem Hintergrund der digitalen Bildung weiterzuentwickeln.

Grundlegend betrachtet ist die Luzia-Grundschule mit Blick auf die medientechnische Ausrüstung hervorragend ausgestattet. Damit dieser Entwicklungsstand Standard bleibt, werden im regelmäßigen Abstand und in Absprache mit dem Schulträger die technischen Geräte und die digitale Infrastruktur evaluiert, sodass rechtzeitig Veränderungen herbeigeführt werden können. Diese werden gemeinsam im oben genannten Technisch-pädagogischen Einsatzkonzept vereinbart.

Schule		Schulträger	
Schulname:	Luzia-Grundschule Oestereiden	Schulträger:	Stadt Rüthen
Schulnummer:		Schulträgenummer :	
Schulanschrift: (Haupt- und Teilstandorte)	Luziastraße 10 59602 Rüthen	Schulträgeranschrift:	Hochstraße 14 59602 Rüthen
Ansprechpartner/in:	Stephan Jätzel (Medienbeauftragter)	Ansprechpartner/in:	Herr Marcel Altstädt
Telefon:	(02954) 267	Telefon:	02952/818-151
Email:	s.jaetzel@luzia-schule.de	Email:	m.altstaedt@-ruethen.de

Für die Anträge auf Förderung im Rahmen des DigitalPakts NRW durch den Schulträger bestätigen Schule und Schulträger, dass zu den Förderbereichen „IT-Grundstruktur“, „Digitale Arbeitsgeräte“, „Schulgebundene mobile Endgeräte“ sowie „Planung zur bedarfsgerechten Qualifizierung der Lehrkräfte“ die dokumentierten Vereinbarungen von den Unterzeichnern inhaltlich gemeinsam **getragen werden.**

Datum, Ort:

Unterschrift Schule:

Name:

Datum, Ort:

Unterschrift Schulträger:

Name:

Fördergegenstand 2.1: IT-Grundstruktur (Nr. 2 u. Nr. 2.1 RL Digitalpakt NRW)

	Aspekte	Angaben zur bestehenden Ausstattung (Hinweise überschreiben bzw. löschen)	Benötigte Ausstattung bzw. Maßnahmen zur Planung, Integration, Umsetzung und Installation (Hinweise überschreiben bzw. löschen)	Pädagogische Begründung (Hinweise überschreiben bzw. löschen)
Internetanschluss	<p>Breitbandversorgung (aufgeschlüsselt nach Schulstandorten) Die Breitbandversorgung ist nach der RL Digitalpakt NRW nicht förderfähig, es existieren jedoch andere Förderprogramme. Ansprechpartner hierzu ist die jeweilige Geschäftsstelle Gigabit.NRW in den Bezirksregierungen.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Breitbandanschluss: Glasfaser liegt bereits in der Straße - Up- und Download: 200 Megabit, symmetrisch (laut Vertrag bis xx Gigabyte möglich) - 3 zusätzliche DSL-Anschlüsse für die die Kommunikation in Sekretariat und Lehrerzimmer 		<p>Keine pädagogische Begründung erforderlich</p>

Digitale Vernetzung	Aufbau oder Verbesserung der digitalen Vernetzung in Schulgebäuden und auf Schulgeländen (Nr. 2.1 a RL Digital-Pakt NRW) <i>(aufgeschlüsselt nach Schulstandorten)</i>	z. B.: <ul style="list-style-type: none"> • Art der Netzwerkverkabelung (Glasfaser, CAT?) in welchen pädagogisch genutzten Räumen und ggf. zwischen den Gebäudeteilen • Alle pädagogisch genutzten Räume sind mit je einer Netzwerksteckdose und mit ausreichend Steckdosen ausgestattet. 		Keine pädagogische Begründung erforderlich
Schulisches WLAN	Schulisches WLAN (Nr. 2.1 b RL Digital-Pakt NRW) <i>(aufgeschlüsselt nach Schulstandorten)</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Die Schule ist komplett über Accesspoints mit WLAN ausgeleuchtet. Alle Systeme sind möglich, zurzeit haben wir überall – auch in der Turnhalle – freiverfügbares WLAN - Dazu nutzen wir den aktuellen technischen Standard mit einer WiFi-Betriebsfrequenz von 2,4GHz 	<ul style="list-style-type: none"> - Mittelfristig möchten wir die Versorgung mehrerer voneinander unabhängiger Teilnetze (z.B. für Lehrer, Gäste – bspw. bei Elterninfoabenden, und für die Schüler) sicherstellen 	Keine pädagogische Begründung erforderlich

	<p>Zentrale IT- und Netzwerkdienste für das schulische WLAN</p> <p>(Inbetriebnahme bestehend aus Integration, Umsetzung und Installation (Nr. 2.1 b RL DigitalPakt NRW)</p> <p><i>(aufgeschlüsselt nach Schulstandorten)</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> - Aktives Netzwerkmanagement, welches von der IT der Stadt Rütthen aus der Ferne und vor Ort administriert und gewartet wird - Teil-Administration einer pädagogischen Oberfläche für die Nutzung der mobilen Endgeräte (Classroom-App, Apple School Manager) • Art und Einrichtung Nutzeradministration (Wie stellen sich Nutzeradministration, Identitymanagement und Rollenmanagement dar? Gibt es die Möglichkeit der Fernadministration?) • Art und Einrichtung von serverbasierten Infrastrukturen • Art und Einrichtung von Maßnahmen zur IT-Sicherheit und Backup-Lösungen etc. 	<p>z. B.:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Leistungen zur Planung und Beschaffung, Aufbau und Inbetriebnahme bestehend aus Integration, Umsetzung und Installation • serverbasierte Infrastrukturen • Einrichtung oder Verbesserung der Nutzeradministration • Aufbau eines Rollenmanagements • Gewährleistung der IT-Sicherheit • Schulmanagementsysteme • Lernmanagementsysteme • ... 	<p>Keine pädagogische Begründung erforderlich</p>
<p>Anzeige und Interaktionsgeräte</p>	<p>Anzeige- und Interaktionsgeräte (Nr. 2.1 c RL Digital-Pakt NRW)</p> <p><i>(aufgeschlüsselt nach Schulstandorten)</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> - Beamer inklusive Apple-TV, Lautsprecher, HDMI-Anschluss und Lan-Steckdose in jedem Klassen- und Büroraum sowie in der Aula und der Bibliothek - Kompatibilität und Steuerung mit den schulgebundenen (iPads für Schüler und Lehrer) ist sichergestellt. 		

Fördergegenstand 2.2: Digitale Arbeitsgeräte (Nr. 2.2 RL DigitalPakt NRW)

	Aspekte	Angaben zum Ist-Stand für alle Standorte soweit bekannt (Hinweise überschreiben bzw. löschen)	Benötigte Ausstattung bzw. Maßnahmen zur Planung, Integration, Umsetzung und Installation (Hinweise überschreiben bzw. löschen)	Pädagogische Begründung (Hinweise überschreiben bzw. löschen)
Digitale Arbeitsgeräte (Nr. 2.2 RL DigitalPakt NRW)	Digitale Arbeitsgeräte für die technisch-naturwissenschaftliche Bildung <i>(aufgeschlüsselt nach Schulstandorten)</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Digitale Arbeitsgeräte für die technisch-naturwissenschaftliche Bildung sind nicht vorhanden. 	<ul style="list-style-type: none"> - 15 Caliope mini als Lernumgebung für Programmieranfänger - Roboter zur Codierung - https://www.code-your-life.org/Akademie/Fuer_Kinder/1396_Calliope_Niederschlag.htm 	<ul style="list-style-type: none"> - Diese Ausstattung ist als Lernumgebung für Programmieranfänger notwendig, um Elemente aus dem Kompetenzbereich Problemlösen und Modellieren des Medienkompetenzrahmes NRW abzudecken.
	Digitale Arbeitsgeräte für die berufsbezogene Bildung <i>(aufgeschlüsselt nach Schulstandorten)</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Digitale Arbeitsgeräte für die berufsbezogene Bildung sind nicht vorhanden. 		
	Digitale Arbeitsgeräte als Bestandteile schulgebundener Lehrerarbeitsplätze	<ul style="list-style-type: none"> - In der Schulverwaltung werden 3 PCs mit Windows 10, 1 Drucker (Brother Tintenstrahl) und einem Windows-Server genutzt - 	<ul style="list-style-type: none"> - 4 PCs für die Lehrkräfte, die zur inner-schulischen Nutzung mit einer Betriebssoftware administriert und eingerichtet werden 	<p>Diese Arbeitsplätze sind aus pädagogisch-didaktischen Gründen zur Vorbereitung des Unterrichts sowie aus datenschutzrechtlichen Gründen zur Dokumentation und Speicherung sensibler Daten notwendig.</p>

Fördergegenstand 2.2: Digitale Arbeitsgeräte (Nr. 2.2 RL DigitalPakt NRW)

	Aspekte	Angaben zum Ist-Stand für alle Standorte soweit bekannt (Hinweise überschreiben bzw. löschen)	Benötigte Ausstattung bzw. Maßnahmen zur Planung, Integration, Umsetzung und Installation (Hinweise überschreiben bzw. löschen)	Pädagogische Begründung (Hinweise überschreiben bzw. löschen)
	<i>(aufgeschlüsselt nach Schulstandorten)</i>			
	Weitere Digitale Arbeitsgeräte <i>(aufgeschlüsselt nach Schulstandorten)</i>	<ul style="list-style-type: none"> - 1 Tintenstrahldrucker (Samsung 8128 Laser SW) für die Verwaltung sowie ein Kopierer im großen Lehrerzimmer - 2 Flachbildschirm (Ilyma Pro Lite LE 654 OUHS) inklusive Apple-TV im Lehrerzimmer und als transportables Endgeräte auf Rollgestell 	<ul style="list-style-type: none"> - 12 bis 15 stationäre Computer als schulgebundene Arbeitsgeräte für Schüler, Betriebssystem Windows für die geplante „Lerninsel/Lernwerkstatt“ 	<ul style="list-style-type: none"> - Die lernförderliche IT-Ausstattung baut auf der IT-Grundausstattung auf und basiert auf unseren pädagogischen Entscheidungen, Konzepten und Unterrichtsbeispielen auf Grundlage unserer schulinternen Lehrpläne. - Dazu zählt auch die Entscheidung zur Errichtung einer „Lerninsel/Lernwerkstatt“, in der die Schüler stationsgebunden Recherche- oder Gestaltungsaufgaben bearbeiten können - Zudem ist diese Ausstattung als Lernumgebung für Programmieranfänger notwendig, um Elemente aus dem Kompetenzbereich Problemlösen und Modellieren des Medienkompetenzrahmes NRW abzudecken, welche zumeist an stationären PCs mit größeren Bildschirmen übersichtlicher und damit leichter zu bearbeiten sind.

Fördergegenstand 2.3: Schulgebundene mobile Endgeräte (Nr. 2.3 RL DigitalPakt NRW)

	Aspekte	Angaben zum Ist-Stand für alle Standorte soweit bekannt (Hinweise überschreiben bzw. löschen)	Benötigte Ausstattung bzw. Maßnahmen zur Planung, Integration, Umsetzung und Installation (Hinweise überschreiben bzw. löschen)	Pädagogische Begründung (Hinweise überschreiben bzw. löschen)
Schulgebundene mobile Endgeräte	<p>Schulgebundene mobile Endgeräte (Nr. 2.3 RL DigitalPakt NRW)</p> <p><i>(aufgeschlüsselt nach Schulstandorten)</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> - Jede:r Lehrer:in ist mit einem iPad (7. Generation (2019)) sowie dem zugehörigen Stift ausgestattet - Jede Lehrkraft und jeder Schüler verfügt über einen Office-365-Zugang - 3 Tabletkoffer: <ul style="list-style-type: none"> o einen Koffer mit Leih-iPads für das Distanzlernen bzw. für Kinder mit Migrationsgeschichte (17 iPads mit Hülle; 6. Generation (2018)) o einen Koffer mit 15 iPads mit Hülle zur regulären Nutzung im Unterricht (8. Generation (2020)) o einen Koffer mit 16 iPads und Hülle mit integrierten Tastaturen (9. Generation (2021)) 	<ul style="list-style-type: none"> - kurzfristig: 25 bis 30 Pencils für den Kunstunterricht - mittelfristiger Bedarf in den nächsten zwei Jahren: 20 iPads - langfristig: Erweiterung der iPad-Ausstattung in 15er-Schritten bis hin zu einer 1:1-Ausstattungen in Schülerhand 	<ul style="list-style-type: none"> - Auch in der Kunst hält die digitale Technik immer mehr Einzug, da Kunstschaffende auch im Bereich „Digital Painting“ immer mehr Anwendungsbereiche durch Apps etc. erhalten. Um dieser Lernumgebung entsprechenden Platz einzuräumen und Elemente aus dem Kompetenzbereich „Bedienen und Anwenden“ abzudecken, werden Stifte benötigt. Diese können auch zur individuellen Förderung genutzt werden - Mittelfristig werden in den kommenden Jahren mehr Klassen entstehen, da mehr Schüler eingeschult werden, sodass neue Geräte angeschafft werden müssen. Diese neuen Geräte sollen zunächst nur in den Klassen 3 und 4 eingesetzt werden; die älteren Geräte anlassbezogen in der Klasse 1 und 2 - Langfristig: Um die Kompetenzbereiche des MKR NRW inhaltlich auch umzusetzen und zur flächendeckenden Umsetzung individueller Fördermaßnahmen ist perspektivisch eine 1:1-ausstattung notwendig. Diese Entscheidung basiert auf unseren pädagogischen Entscheidungen und Konzepten sowie Unterrichtsbeispielen und baut unsere IT-Grundausstattung weiter aus.

Fördergegenstand 2.4: Regionale Maßnahmen (Bezug Nr. 2.4 RL DigitalPakt NRW)

	Aspekte	Angaben zum Ist-Stand soweit bekannt (Hinweise überschreiben bzw. löschen)	Benötigte Ausstattung bzw. Maßnahmen zur Planung, Integration, Umsetzung und Installation (Hinweise überschreiben bzw. löschen)	Pädagogische / konzeptionelle Begründung (Hinweise überschreiben bzw. löschen)
Regionale Maßnahmen	<p>Regionale Maßnahmen. (Nr. 2.4 RL Digital-Pakt NRW)</p> <p>Nur zu bearbeiten, wenn regionale Maßnahmen beantragt werden.</p>	<p>z. B.:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Zentrales Server- bzw. Administrationssystem • MDM-Systeme • Schulmanagementsysteme • Angeschlossene Schulen • Teilnehmende Schulträger • ... 	<p>z. B.:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Zentrales Server- bzw. Administrationssystem • MDM-Systeme • Schulmanagementsysteme • Angeschlossene Schulen • Teilnehmende Schulträger • ... 	<ul style="list-style-type: none"> • ...

Pflichtangaben zur bedarfsgerechten Qualifizierungsplanung für die Lehrkräfte (Bezug Nr. 4.2 RL DigitalPakt NRW)				
	Aspekte	Angaben zum Ist-Stand soweit bekannt (Hinweise überschreiben bzw. löschen)	Geplante bzw. vereinbarte Maßnahmen (Hinweise überschreiben bzw. löschen)	Pädagogische Begründung (Hinweise überschreiben bzw. löschen)
Qualifizierung für die Lehrkräfte	Bedarfsgerechte Qualifizierungsplanung für die Lehrkräfte (Bezug Nr. 4.2 RL DigitalPakt NRW)	<ul style="list-style-type: none"> - Die Umsetzung und Routinen zur Konfiguration und Administration von Anzeigegegeräten, Endgeräten, Arbeitsgeräten und Netzwerkgeräten übernimmt die IT der Stadt Rüthen - Die Stadt Coesfeld übernimmt die Beschaffung und Installation der Betriebssysteme, Lizenzen und Apps. - Unsere mobilen Endgeräte werden über den AppleSchool Manager und über das MDM Jamf School konfiguriert und mit Updates versorgt. - Störungen werden durch die Stadt-IT bearbeitet. DerSupport erfolgt schnellstmöglich nach Dringlichkeitslage, wobei die Terminabsprache erfolgt zeitnah und individuell - Der First-Level-Support erfolgt über den Medienbeauftragten, der auch konstruktive Rückmeldungen zu Störungen an die Schul-IT weitergibt - Unser Verwaltungs- und unser pädagogisches Netz sind getrennt - Wir sind eine datenschutz-sensible Schule und achten auf Datensparsamkeit und Datensicherheit (Starke Passwörter, verschlüsselte USB-Sticks, u.a.) - Die Kolleginnen sind für das Thema sensibilisiert, es gibt grundsätzliche Hinweise zum Datenschutz bei schulischen Veranstaltungen. Wir nutzen anlassbezogene Einverständniserklärungen für Unterrichtsprojekte. - Wir nutzen eine Firewall, die verhindert, dass Schülerinnen und Schüler mit jugendschutzgefährdenden Inhalten konfrontiert werden 	z. B. Fortbildungs- und Qualifizierungsmaßnahmen mit Angaben zur: <ul style="list-style-type: none"> • Sicherstellung der technischen Einweisung der Lehrkräfte in die installierten Geräte • Vermittlung der Handhabung der geplanten technischen Systeme bzw. der IT-Grundstruktur • Qualifizierung bzw. Einweisung der schulischen IT-Ansprechpartner • Unterrichts- und Organisationsentwicklung • ... 	Keine pädagogische Begründung erforderlich

Angaben zu Vereinbarungen zu Sicherstellung von Betrieb, Wartung und IT-Support

	Aspekte	Angaben zum Ist-Stand für alle Standorte soweit bekannt (Hinweise überschreiben bzw. löschen)	Welche Planungen bzw. Vereinbarungen gibt es? (Hinweise überschreiben bzw. löschen)	Pädagogische Begründung (Hinweise überschreiben bzw. löschen)
Sicherstellung von Betrieb, Wartung und IT-Support	<p>Vereinbarungen zur Nutzung und Inbetriebnahme der digitalen Geräte sowie zur Handhabung bei auftretenden Störungen müssen getroffen und verantwortliche Personen benannt werden.</p>	<p>z. B.:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Umsetzungen und Routinen zur Konfiguration von Endgeräten, Arbeitsgeräten und Netzwerkgeräten • Umsetzungen und Routinen zum Update und zum Einspielen neuer Versionen von Betriebssoftware • Verwaltung, Konfiguration und Administration mobiler Endgeräte • Vereinbarungen mit dem Schulträger/IT-Dienstleister zur Nutzung der IT-Technik • Störungsbearbeitung (Priorisierung von Störungsfällen?) • Umsetzungsmaßnahmen aus dem Bereich Informationssicherheit • Maßnahmen zum Datenschutz • Maßnahmen zum Jugendschutz • ... 	<p>z. B.:</p> <ul style="list-style-type: none"> • zu Umsetzungen und Routinen für das Update und Einspielen neuer Versionen von Betriebssoftware • zur Verwaltung, Konfiguration und Administration mobiler Endgeräte • mit dem Schulträger/IT-Dienstleister zur Nutzung der IT-Technik • zur Störungsbearbeitung (Priorisierung von Störungsfällen?) • zu Umsetzungsmaßnahmen aus dem Bereich Informationssicherheit • für Maßnahmen zum Datenschutz • für Maßnahmen zum Jugendschutz • zu Rollenverteilungen bezüglich der verschiedenen Supportlevel • ... 	<p>Keine pädagogische Begründung erforderlich</p> <p>Bezieht sich auf die für den Antrag erforderlichen Anlage „Bestätigung des Antragstellers über die Sicherstellung von Betrieb, Wartung, IT-Support“</p>

3. Unterrichtsentwicklung: Medienpädagogische und Curriculare Arbeit

Vor dem Hintergrund der gesetzten Ziele und den daraus entstehenden Planungen der technischen Aspekte sowie den personellen Kapazitäten kann die medienpädagogische und curriculare Arbeit neu ausgerichtet und im Unterrichtskontext neu gedacht werden.

3.1 Digitale Medienkompetenz

Wie bereits beschrieben, bildet die Grundschule in den ersten vier Jahren nach der kindlichen Früherziehung die grundlegenden Basiskompetenzen aus, die die Kinder in einem selbstsicheren Umgang mit den digitalen Medien schult. Auf dieser Grundlage sollen die bereits bestehenden Fähigkeiten spiralcurricular in den weiterführenden Schulen vertieft und erweitert werden.

Dahingehend sieht das Konzept der Luzia-Schule vor, welches in Klasse 1 das iPad unter Zuhilfenahme entsprechender Apps zunächst als Mittel zur Förderung und Differenzierung dienen soll (zum Beispiel durch Klassiker wie die Anton-App). In dieser Zeit wird der Fokus zuerst auf die basalen Fertigkeiten im Umgang mit den analogen Medien gelegt, bevor die Schüler:innen im zweiten Schuljahr im Rahmen des Sachunterrichts technisch vertiefend im Umgang mit dem iPad als zentrales digitales Endgerät geschult werden. Hierbei liegt der Schwerpunkt nach dem Medienkompetenzrahmenplan (MKR) auf den Bereichen „Anwenden“ und „Bedienen“ sowie damit verknüpft in den Bereichen „Kommunizieren und Kooperieren“ in der Informationsgesellschaft.

Da zeitgemäße Bildung auf die Förderung der 4K-Kompetenzen abzielt, werden im dritten und vierten Jahrgang über die Anwendungsbereiche des MKR „Informieren und Recherchieren“ sowie „Problemlösen und Modellieren“ die Grundlagen für *kritisches Denken, Kommunikation, Kreativität, Kollaboration* gelegt. Anwendung und Verknüpfung finden diese vor allem in den Inhaltsfeldern des Sachunterrichts. Eine Kernkompetenz bildet in Klasse 4 besonders das Feld des Programmierens, auf dem die Kinder schon frühzeitig spielerische Erfahrungen sammeln sollen. Es wird versucht über Kooperationen vor allem die Fehler Technik und Naturwissenschaften miteinander zu verbinden.

Über das Fach Sachkunde hinaus sollen aber zusehend bereits erworbene Kompetenzen für digitale Endprodukte in den anderen Unterrichtsfächern mit in den Unterricht einfließen. Eine tabellarische Auflistung findet sich dazu in Kap. 3.1.1 sowie in den schulinternen Arbeitsplänen. Dies bedarf zudem einer regelmäßigen Fortbildung des Kollegiums, die je nach Bedarf organisiert und an Neuheiten angepasst werden (vgl. Kap. 4).

3.1.1 iPad-Konzept und Einsatzmöglichkeiten im Unterricht

Aufgrund der veralteten technischen Ausstattung sowie der Neuanschaffungen von iPads im Zuge des Distanzlernens der Corona-Pandemie wurde der alte Computerraum zunächst aufgelöst und der Einsatz von Tablets als lebensweltnahe digitale Endgeräte – auch vor dem Hintergrund der Einbindung der Medienerziehung in den Sachunterricht als separate Einzelstunden in den Jahrgangsstufen zwei bis vier – verpflichtend eingeführt.

Dahingehend sollen auf Grundlage des Medienkompetenzrahmenplans den Lernenden der **Schulein-gangsphase** zunächst grundlegende Basiskompetenzen im Umgang mit digitalen Medien und zur

Bedienung des iPads vermittelt werden, welche im jahrgangsspezifischen Unterricht Anwendung finden. Grundlage für die ersten Schritte der Medienbildung bieten die Materialien des Lern- und Mitmach-Portals *Internet.ABC* sowie zur Schulung der Basiskompetenzen im Umgang mit dem iPad die Durchführung des iPad-Führerscheins.

Um in den **Jahrgangsstufen 3 und 4** den Umgang mit den digitalen Werkzeugen der gängigen office-Produkte anbahnen zu können, welche vom Schulträger bereitgestellt werden und auch an den weiterführenden Schulen Anwendung finden, stehen den Klassen 3 und 4 ein Großteil der iPads zur Verfügung, insbesondere die iPads mit der dazugehörigen Tastatur.

Da jedoch für einige Anwendungsbereiche ein Desktop-PC besser geeignet und der sichere Umgang damit später in den jetzigen Berufsbereichen Standard ist, soll langfristig zusätzlich erneut ein Computerraum eingerichtet werden. Dieser soll in Kombination mit der Schülerbibliothek als **Medieninsel** (Recherche- und Lernraum) fungieren und analoge sowie digitale Medien miteinander vereinen.

3.1.2 MKR-Übersichtsmatrix mit der fachbezogenen Zuordnung der Kompetenzen des Medienkompetenzrahmens

Unser Ziel ist, dass das Lernen mit und über Medien zur Selbstverständlichkeit im Unterricht wird. Durch die Integration des Medienkompetenzrahmens NRW in unsere schulinternen Lehrpläne wird eine systematische, fächerübergreifende Vermittlung von Medienkompetenzen ermöglicht. Wir möchten alle Teilkompetenzen spiralcurricular auf unterschiedliche Fächer verteilen und dazu auch schulinterne und -externe Projekte planen. Wir achten darauf, dass eine Teilkompetenz immer in mehreren Fächern und Jahrgangsstufen berücksichtigt wird, damit eine langfristig wirksame und sich stetig vertiefende Medienkompetenzentwicklung entsteht.

Neben dem Medienkompetenzrahmen NRW orientieren wir uns als Grundschule am [Medienpass NRW](#) und am Internet-abc, einem Angebot, mit dem die Landesregierung NRW, die Landesanstalt für Medien NRW und Medienberatung NRW Erziehende und Lehrkräfte bei der Vermittlung von Medienkompetenz unterstützt.

Wir können den Kompetenzerwerb bereits mit bestehenden Unterrichtseinheiten verknüpfen. Es hat manchmal ausgereicht einzelne Schwerpunkte zu verschieben oder zu ergänzen.

Das folgende Raster zeigt eine erste Zuordnung der Fächer. Wir haben hier nur Beispiele aufgenommen, die sich im Unterricht bewährt haben und die eine Verbindlichkeit erhalten haben durch Integration in unsere schulinternen Lehrpläne. In allen Beispielen werden methodisch-didaktische Vereinbarungen zur Unterrichtsgestaltung deutlich.

1. Bedienen und Anwenden – Ich weiß, wie man Medien nutzt.



1.1 Medienausstattung – Ich kenne verschiedene digitale Geräte und weiß, wie ich sie anwende.

- UE: Mediapolis: Analoge und digitale Medien unterscheiden
- UE: Der iPad-Führerschein: Regeln, Aufbau und Funktionen des Tablets in Form eines Stationenlernens

1.2 Digitale Werkzeuge – Ich kann die Apps und Programme der Geräte bedienen.

- UE: Der iPad-Führerschein: Regeln, Aufbau und Funktionen des Tablets in Form eines Stationenlernens
- UE: Mit Textverarbeitungsprogrammen schreiben und gestalten (Ein Schneeball-Gedicht oder ein Interaktives Kreuzworträtsel erstellen)

1.3 Datenorganisation – Ich kann Dateien sichern speichern und wiederfinden.

-

1.4 Datenschutz und Informationssicherheit – Meine persönlichen Daten gehören mir! Ich schütze mich, indem ich diese nicht unüberlegt im Netz eingebe.

2. Informieren und Recherchieren – Ich finde, was ich will.



2.1 Informationsrecherche – Ich kenne Suchmaschinen und weiß, was ich dort ein- gebe.

- UE: Das WorldWideWeb – ein weltumspannendes Netzwerk: Was ist das Internet?
- UE: Das Internet kennenlernen – Der Browser: Aufbau und Bedienung
- UE: Von FragFinn über BlindeKuh und HellesKöpfchen: Drei Kindersuchmaschinen kennenlernen

2.2 Informationsauswertung – Ich kann aus vielen Suchergebnissen die passenden wählen.

- UE: „Vom Korn zum Brot“ im Internet recherchieren: Informationen suchen und Suchbegriffe verwenden

2.3 Informationsbewertung – Ich kann zwischen Werbung und Information unterscheiden.

- UE: Zwischen Werbung und Informationsrecherche: Informationen sorgfältig prüfen – Kriterien zur Bewertung von Internetrecherchen

2.4 Informationskritik – Ich weiß, wann und wo ich mir Hilfe hole, wenn mir etwas im Internet Angst macht.

- UE: Nichts verraten; Achtung Gefahren im Netz – Vorteile und Gefahren bei der Nutzung sozialer Medien im Internet



3. Kommunizieren und Kooperieren – Ich trete in Kontakt mit anderen.

3.1 Kommunikation- und Kooperationsprozesse – Ich kann digitale Geräte nutzen, um mich mit anderen auszutauschen.

- UE: Der Aufbau der Tastatur – Zeichen und Symbole auf der Tastatur kennen und nutzen
- UE: Wir schreiben eine E-Mail und eine Teams-Nachricht: Office 365 und seine Funktionen (z.B. Anhänge etc.) kennenlernen
- UE: Whats App & Co: Nachrichtendienste und ihre Nutzungsbedingungen kennenlernen

3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln – Ich verhalte mich anderen gegenüber so, wie auch ich behandelt werden will.

- UE: Die Medien und ich: Emotionen und Gewohnheiten wahrnehmen und reflektieren
- UE: Vom richtigen Anschreiben bis zu Gefühlen ausdrücken – Tipps zur richtigen Kommunikation im System Schule

3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft – Ich kenne geeignete Seiten, auf denen ich als Kind meine Meinung äußern kann.

-

3.4 Cybergewalt und -kriminalität – Ich weiß, wie ich mich bei Gewalt, Beleidigungen und Drohungen im Internet verhalte.

-



4. Produzieren und Präsentieren – Ich gestalte mit digitalen Geräten

4.1 Medienproduktion und Präsentation – Ich habe digitale Medienprodukte gestaltet.

- UE: Ein Referat mit PowerPoint halten: Thema finden, Informationen recherchieren und eine Präsentation gestalten

4.2 Gestaltungsmittel – Ich weiß, wie ich mit Bildern, Schriftarten und Tönen bestimmte Wirkungen erziele.

- UE: Eine PowerPointPräsentation gestalten: Tipps und Hinweise der Gestaltung zur Bewertung einer effektiven Präsentation

4.3 Quelledokumentation – Wenn ich Bilder oder Texte für meine Arbeit verwende, schreibe ich dazu, woher diese stammen.

- UE: „Nicht alles, was ich im Internet finde, darf ich auch einfach so benutzen!“ – Grenzen des WWW in der Nutzung und Dokumentation von Quellen.

4.4 Rechtliche Grundlagen – Ich veröffentliche nicht ohne Erlaubnis Bilder oder Informationen von anderen.

- UE: Persönliche Fotos, Bilder und Videos aus dem Internet – Rechtlicher Umgang mit fremden geistigen Eigentum zur Erstellung von grundlegenden Regeln in der Nutzung



5. Analysieren und Reflektieren – Ich denke über meine Mediennutzung nach.

5.1 Medienanalyse – Ich kenne die Vielfalt der Medien in unserer Gesellschaft und deren Entwicklung.

- UE: Mediapolis: Analoge und digitale Medien unterscheiden
- UE: Whats App & Co: Nachrichtendienste und ihre Nutzungsbedingungen kennenlernen

5.2 Meinungsbildung – Ich kenne Beispiele dafür, dass Medien meine Meinung beeinflussen.

-

5.3 Identitätsbildung – Ich weiß, wie z.B. Computerspiele und Soziale Medien auf mich wirken können.

- UE: Sicherheit im Netz durch Kindersuchmaschinen: Regeln zum Surfen im Internet

5.4 Selbstregulierte Mediennutzung – Ich kenne Möglichkeiten, die Häufigkeit und die Art meiner Mediennutzung zu kontrollieren.

- „Nur 30 Minuten pro Tag?! Das schaffe ich doch nie!“ – Der Umgang mit der eigenen Mediennutzung mit Hilfe eines Medientagebuches analysieren und reflektieren



6. Problemlösen und Modellieren – Ich lerne programmieren.

6.1 Prinzipien der digitalen Welt – Ich weiß, dass ein Algorithmus ein Befehl ist. Dadurch funktionieren Geräte und Computer.

- Wir lernen die Computersprache kennen – Einstieg in das Coding mittels eines Coding-Führerscheins

6.2 Algorithmen erkennen – Ich kenne Beispiele für Algorithmen auch in meinem Alltag.

-

6.3 Modellieren und Programmieren – Ich habe schon selbst programmiert.

- Auf Schatzsuche: Wir schreiben und lesen Programme selbst
- Wir verkürzen und schreiben das cleverste Programm am Beispiel der Roboter-Ente
- Coding für Fortgeschrittene: kleine Spiele selbstständig mit Scratch Junior programmieren

6.4 Bedeutung von Algorithmen – Ich kenne Beispiele dafür, wie digitale Geräte und Computer mein Leben beeinflussen.

3.2 Datenschutz und IT-Sicherheit

Mit der gestiegenen Bedeutung des Lernens in der digitalen Welt geraten auch Datenschutzfragen zunehmend in den Fokus. Informationelle Selbstbestimmung ist ein Grundrecht. Der Schutz von personenbezogenen Daten spielt deshalb in allen Bereichen des Schullebens eine Rolle, im Unterricht sowie in der Schulverwaltung.

Für Schulen ergibt sich die Aufgabe, Kinder und Jugendliche für einen selbstbestimmten, verantwortungsvollen Umgang mit ihren persönlichen Daten zu sensibilisieren und im Rahmen ihres Bildungsauftrages auf der Grundlage des Medienkompetenzrahmens NRW die entsprechenden Kompetenzen zu vermitteln. Die folgenden Teilkompetenzen des Medienkompetenzrahmens NRW haben einen konkreten Bezug zu dieser Thematik.

Kompetenzbereich	Teilkompetenz
1. BEDIENEN UND ANWENDEN	1.3 Datenorganisation 1.4 Datenschutz und Informationssicherheit
2. INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN	2.4 Informationskritik
3. KOMMUNIZIEREN UND RECHERCHIEREN	3.4 Cybergewalt und Cyberkriminalität
4. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN	4.4 Rechtliche Grundlage
5. ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN	5.4 Selbstregulierte Mediennutzung
6. PROBLEMLÖSEN UND MODELLIEREN	6.4 Bedeutung von Algorithmen

Zudem müssen in den Prozessen der mit der Erstellung des Medienkonzeptes verbundenen Schulentwicklung die Fragen des Datenschutzes durchgängig mit bedacht und gestaltet werden. Dies gilt beispielsweise bei

- der Schaffung der IT-Grundstruktur, insbesondere der Einrichtung eines flächendeckenden WLAN und der damit verbundenen Architektur der zentralen IT- und Netzwerkdienste,

- der Einbindung von mobilen Endgeräten der Schülerinnen und Schüler,
- der Gestaltung der schulinternen Regeln und Nutzungsvereinbarungen im Umgang mit digitalen Medien,
- der Einrichtung digitaler pädagogischer Dienste sowie
- der Planung von Qualifizierungsmaßnahmen für die Lehrkräfte.

Diese Fragen werden immer wieder im Austausch mit dem IT-Mitarbeiter der Stadt angesprochen und im Technisch-pädagogischen Einsatzkonzept verankert werden.

3.3 Kooperationen

Eine wichtige Säule bei der Ausbildung von digitalen Medienkompetenzen junger Lernenden bildet das **Elternhaus**. Hier kommen die Kinder zumeist als erstes mit digitalen Medien in Berührung. Dies sollte aufgrund der bekannten Gefahren und Risiken nicht unbeaufsichtigt bleiben. Damit Kinder und Jugendliche lernen, mit Medien kompetent umzugehen, diese kreativ und sinnvoll einzusetzen und auch bewusst in bestimmten Situationen auf Medien verzichten können, benötigen sie die Unterstützung von pädagogischen Fachkräften und Eltern gleichermaßen. Da die Schüler:innen jedoch den Großteil ihrer Zeit im Elternhaus oder in der Peergroup verbringen, bedarf es im Rahmen der Medienerziehung Maßnahmen zur Prävention einer exzessiven Mediennutzung (umgangssprachlich oft als "Mediensucht" bezeichnet). Wichtig ist, dass Schule und Eltern gemeinsam mit ihrem Kind die Welt der Medien entdecken, nach dem Motto: „**Verstehen ist besser als Verbieten**“.

Dementsprechend ist es uns als Luzia-Grundschule wichtig, die fachlichen Grundlagen für eine gute Medienerziehung zu legen, auf denen eine strukturierte sowie kompetente Zusammenarbeit mit den Erziehungsberechtigten aufbaut. Grundlage dafür bilden die Informationsabende zu Beginn des Schuljahres für die jeweils neuen Klassen der Jahrgangsstufe 1 im Zusammenhang mit der Nutzung schuleigener Medien sowie dem Elternabend mit Blick auf die allgemeine Mediennutzung und deren Gefahren. Dabei werden vor allem auch auf zentrale Initiativen des Landes und private Angebote wie „[!]Schau Hin“ verwiesen und unterbreitet.

4. Organisationsentwicklung

Die Medienkonzeptentwicklung als Teil des Schulentwicklungsprozesses und der Schulprogrammarbeit macht eine angemessene Organisationsentwicklung im System Schule notwendig. Prozesse auf der Organisationsebene sollten so gesteuert werden, dass möglichst alle Lehrkräfte mitgenommen werden, in jedem Fall aber alle Schülerinnen und Schüler erreicht werden (vgl. Eickelmann und Gerick 2017:70).

Um diese Zielsetzungen strukturiert und gemeinsam als Schule anzugehen, hat sich bestehend aus der Schulleitung, dem Medienbeauftragten und der Digitalisierungsbeauftragten eine Steuergruppe gegründet, welche sich in einem regelmäßigen Austausch mit allen Akteuren der Gestaltung schulischer Bildung befindet.⁶

Dahingehend übernehmen die Digitalisierungsbeauftragte und der Medienbeauftragte unterschiedliche Rollen im System Schule. Während die **Digitalisierungsbeauftragte** digitalisierungsbezogene Entwicklungsvorhaben pädagogisch begleitet und für die Koordination innerschulischer Fortbildungen sowie die schulformspezifische und schulformübergreifende Vernetzung zuständig ist, betreut der **Medienbeauftragte** die Technik und Ausstattung vor Ort. Er ist für die IT-Infrastruktur und die Umsetzung der technischen Voraussetzungen zuständig, die sich aus dem Medienkonzept ergeben. Zudem ist er Ansprechpartner für das Kollegium im Umgang mit der technischen Ausrüstung und – in Zusammenarbeit mit dem Schulträger⁷ – für den schulischen IT-Support zuständig.

Unterschiedliche Rollen im System Schule



Digitalisierungsbeauftragte

- Pädagogische Begleitung digitalisierungsbezogener Entwicklungsvorhaben
- Medienkonzept (Pädagogisch-didaktisch)
- Unterstützung Kollegium (Unterricht)
- Schulformspezifische und schulformübergreifende Vernetzung



Technik und Ausstattung

- First-Level-Support
- Betreuung IT-System
- Medienkonzept (Technisch)
- Unterstützung Kollegium (Technik)
- Regionale Vernetzung (Ausstattung)

Quelle: Kompetenzteam BezReg Arnsberg (Hg.): Fortbildung zum Digitalisierungsbeauftragten (Stand 2023).

Diese Steuergruppe evaluiert quartalsweise die angestoßenen Prozesse zur Entwicklung des Medienkonzeptes und legt die kurz-, mittel- und langfristigen Zielsetzungen als Rahmen einer digitalen Schulentwicklung fest, welche in die Evaluation der Referenzrahmenplanung für die Schulqualität miteingebunden ist und einen Prozessplan enthält.⁸

Dahingehende haben wir uns Meilensteine gesetzt und Maßnahmen vereinbart:

⁶ Diese Aufteilung findet sich im Geschäftsverteilungsplan wieder, welcher im Team „Lehrerzimmer“ befindet und im Ordner „Geschäftsverteilungsplan abgerufen bzw. im Schulleitungsbüro eingesehen werden kann.

⁷ Ansprechpartner der Stadt Rüthen ist Marcel Altstädt.

⁸ Diese agile Planung ist mit Microsoft Planner organisiert, wodurch den KollegInnen und Mitarbeitern Aufgaben und Zuständigen zugewiesen werden können. Dieser Plan ist für alle unter https://tasks.office.com/lu-zrue.de/Home/PlanViews/sej5YVzE2EKcYlo_P9Onb5gAGuVkJ?Type=PlanLink&Channel=Link&Created-Time=638114799774690000 jederzeit einsehbar.

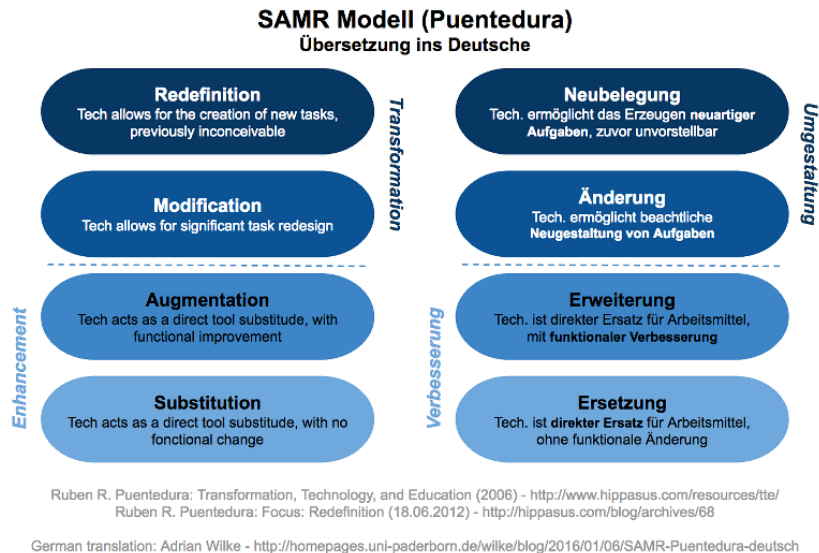
- Wenn notwendig werden wir noch einmal einen Päd. Ganztage dazu durchführen, um genug Zeit für die Evaluation und Entwicklung von Unterrichtsvorhaben in bisher wenig genutzten Bereichen zu schaffen.
- Auch Unterrichtsideen und Apps, die nicht als Beispiel für das Medienkonzept festgelegt werden, finden nach einer kurzen Vorstellung im Rahmen der Lehrerkonferenz einen Ort zum Austausch und zur Diskussion.
- Die Auswahl der Apps auf den mobilen Endgeräten werden 1x im Jahr auf einer Lehrerkonferenz evaluiert.

Diese Meilensteine spiegeln auch die klare und transparente Aufgabenverteilung und Zuständigkeiten im Prozess der Medienkonzeptentwicklung wider. Und wir stellen sicher, dass es einen systematischen unterrichtsbezogenen Austausch innerhalb des Kollegiums gibt, sogar über das Kollegium hinaus für die Beschäftigten im Ganztage.

Für den Umgang mit der digitalen Ausstattung und Medien und Zugang zum Internet haben wir einige wenige, kurze Regeln für die Schülerinnen und Schüler erstellt. Unsere guten Erfahrungen bestärken uns auf diesem Weg. Bei Bedarf werden wir gemeinsam mit den Kindern zusätzliche Regeln entwickeln.

5. Personalentwicklung

Wir möchten deutlich machen, dass unser Kollegium unsere wichtigste Ressource ist. Die Umsetzung und Verbindlichkeit können nur ernsthaft angegangen werden, wenn sich alle in ihrem Tempo mit einbringen können. Dafür brauchen wir die Möglichkeit zum **Austausch**. Erfahrungsgemäß geht es zunächst um technische Fragen, Fragen der Bedienung, evtl. auch Apps zur Umsetzung bestimmter unterrichtlicher Szenarien.



Schnell jedoch werden die Möglichkeiten deutlich, die die Digitalisierung mit sich bringt und die zwangsläufig eine Veränderung bzw. Öffnung des Unterrichts mit sich bringen. Wenn es so weit ist, werden sich die derzeit zur Verfügung stehenden Austauschmöglichkeiten in der Pixie-Pause (s.u.) leicht dahingehend anpassen. Sie

sind ohnehin am Bedarf des Kollegiums orientiert.

Im SAMR Modell nach Puentedura werden die Prozesse als Stufen dargestellt – von der Verbesserung (Enhancement) zur kompletten Umgestaltung (Transformation). So heterogen die Schülerschaft ist, so heterogen ist auch das Kollegium. Wir als Kollegium sind aber bereit, voneinander und miteinander zu lernen, auszuprobieren, auch mal Fehler zu machen und daraus zu lernen. Damit das Gelingen kann und das Wissen

Einzelner schnell in die Breite des Kollegiums getragen wird, haben bisher folgende Fortbildungen mit dem Themenschwerpunkt Digitalisierung schulintern angeboten und durchgeführt:

Bedarfsgerechte Fortbildung im Bereich „Technische Qualifizierung“

- Die technische Einweisung in die Handhabung unserer aktuellen Ausstattung für das gesamte Kollegium haben wir auf zwei pädagogischen Ganztagen durchgeführt.
- Neue Kolleginnen und Kollegen werden von der Medienbeauftragten eingewiesen. Natürlich gibt es darüber hinaus informellen, konstruktiven Austausch im Kollegium.
- Wir sind in der Lage als First-Level-Support den IT-Mitarbeitern der Stadt Rüthen konstruktive Rückmeldungen bei Fehlern und Störungen zu geben.

Pädagogische Qualifizierung

- Die Schulleitung hat an den vom Ministerium angebotenen digitalen Fortbildungen teilgenommen und sich über Fobizz individuell weitergebildet. Die ganzen Neuerungen und Ideen müssen sich erst einmal setzen und zum Alltag werden.
- Unsere Medienbeauftragte sieht zurzeit (k)einen individuellen Fortbildungsbedarf, da sie aktuell (Schuljahr 2023/24) an der Qualifizierungsmaßnahme der Bezirksregierung teilnimmt. Die Digitalisierungsbeauftragte erhält eine Ermäßigungsstunde für die Koordination der Steuerung des Prozesses zur Medienkonzeptentwicklung.
- Für die Qualifizierung des Kollegiums organisieren wir pädagogische Ganztage und bieten dazu immer Raum im Rahmen unserer Lehrerkonferenzen. Die rollenden Digitalwerkstatt haben wir zusätzlich als Fortbildungsmöglichkeit genutzt.

„Bereits durchgeführte Fortbildungen bzw. Weiterbildung zum Einsatz mit digitalen Medien:

Zunächst war es für die Kolleginnen wichtig, den Umgang bzw. die Bedienung mit den entsprechenden Medien zu erlangen und Informationen zum Medienpass zu erhalten. Aus diesem Grund wurde die Fortbildung „Der Medienpass NRW vor Ort im Kreis Soest“ von Frau Rieber und Frau Hoffmeier besucht. Die gesammelten Ergebnisse wurden in einem Skript zusammengefasst und dem Kollegium in einer Konferenz (23.01.2018) vorgestellt.

Frau Hoffmeier steht als Medienbeauftragte im kontinuierlichen Austausch mit dem Kompetenzteam, um sich über weitere digitale Fortbildungen zu informieren.

In der Ganztagskonferenz (05.03.2018) wurden die Inhalte des Medienkonzepts vertieft und die sechs Inhaltsbereiche des Kompetenzrahmens näher erläutert. Die Umsetzung des Medienpasses im Unterricht wird besprochen. Die Einführung des Internet-ABCs wird praktisch erarbeitet.

Herr Cornesse vom Medienzentrum wird zu dieser Konferenz eingeladen und bereitet die Lehrkräfte auf die kommende Unterrichtseinheit zum Programmieren mithilfe der App Scratch Junior vor.

Diese wird eine Woche später unter seiner Leitung in der 3. und 4. Klasse durchgeführt. Schülerinnen und Schüler bekommen spielerisch Einblick in das Thema „Programmieren“ vermittelt. Somit haben sie in ihrem Medienpass den 6. Kompetenzbereich „Problemlösen und Modellieren“ erarbeitet.

Darüber hinaus sammelt das Kollegium in dieser Konferenz alle bereits im Unterricht eingesetzten und bewährten Erfahrungen mit digitalen Medien, um diese als Grundlage für die Erstellung eines aktuellen Medienkonzepts zu verschriftlichen

Im Verlauf des Schuljahres wird bei weiteren Konferenzen weiterhin am Medienkonzept gearbeitet. D.h. es wird eine Tabelle zu den einzelnen Fächern mit dem Einsatz der Medien im Unterricht ausgefüllt.

In der Ganztagskonferenz am 30.01.2019 wird das Medienkonzept ergänzt durch die Medien und Einsatzmöglichkeiten, welche an der Luzia-Schule genutzt werden.

Frau Hoffmeier und Frau Langkamp nahmen an einem Arbeitskreis der Stadt Rütten teil, um sich gegenseitig über das Thema „Medien“ auszutauschen. Auf diesem Treffen werden die LehrerInnen und MitarbeiterInnen der Stadt Rütten, sowie Gastdozenten z.B. von der VHS über den aktuellen Ist-Stand informiert. Ziel sollte es sein, zunächst den Umgang mit den Lehrer-Laptops zu erlernen.

Vor den Osterferien wurden die dienstlichen I-Pads an die Kolleginnen verteilt und eine kurze Einführung in die Handhabung gegeben. Die Zeit in den Osterferien wurde genutzt, um sich mit dem Gerät vertraut zu machen.

Am 22.05.2019 nahm das gesamte Kollegium der Luzia Grundschule an einer I Pad-Schulung von der VHS des Referenten Frank Schlegel teil. Inhalte dieser Fortbildung waren dabei die grundlegenden Bedienungs-funktionen des iPads sowie der Beamer und erste didaktische Anregungen und Austausch zum Einsatz digitaler Medien im Unterricht.

Durch die Corona-Pandemie wurden keine Veranstaltungen mehr in Präsenz gestellt, da der Fokus in dieser Zeit in der pädagogischen Betreuung der Lernenden lag. Im Zuge dessen wurden jedoch individuelle Schulungen nach persönlichen Bedarfen und Interessenslagen vorgenommen.

Laufende, schulinterne Fortbildungen

Diese aktuellen Fortbildungsangebote, die regelmäßig stattfinden, befinden sich noch im strukturellen Aufbau und orientieren sich an den Interessen und Fragen der Kolleginnen und Kollegen, sodass diese spontan und auf Anfrage organisiert werden.

- Der Einsatz von Office in der Schule
- OneNote im Unterricht

Fortbildungen in Planung

Eine Schule, die sich als pädagogische Handlungseinheit und lernende Organisation versteht, wird ein abgestimmtes Fortbildungskonzept erstellen müssen. Dabei ist Fortbildungsplanung keine einmalige Aufgabe, sondern ein kontinuierlicher Prozess, der stetig fortgeschrieben werden muss und in dessen Verlauf die aus dem Schulprogramm begründeten Fortbildungsbedarfe und individuellen Fortbildungsbedürfnisse abgeglichen werden. Der Erfolg dieses Prozesses wird umso höher sein, je klarer die Grundsätze der schulinternen Fortbildungsplanung vereinbart werden.

6. Evaluation

Ein Medienkonzept ist kein starres Konzept, sondern muss regelmäßig hinsichtlich des Ausstattungs- und Fortbildungsbedarfs sowie der Passung der Unterrichtsinhalte mit den Teilkompetenzen überprüft und angepasst werden. Hierzu müssen zeitliche und personelle Absprachen getroffen und festgeschrieben werden.

Medienkonzeptentwicklung ist Schulentwicklung. Die Medienkonzeptentwicklung an Schulen ist immer gleichzeitig ein Schulentwicklungsprozess, denn sie betrifft die Ebene der Unterrichtsentwicklung und die der Personal- und Organisationsentwicklung. Daher ist eine erfolgsversprechende Medienkonzeptarbeit immer im Sinne der Prozessorientierung zu organisieren.

Checkliste – Zeitplan zur Evaluation und Fortschreibung des Medienkonzepts

- Festlegung und Teilsequenzierung eines Zeitplans, Benennung von Verantwortlichen
- Formulierung und zeitliche Einordnung der wichtigsten Ausstattungsbedarfe, um ggfs. bauliche Maßnahmen parallel zu planen (Glasfaseranbindung, Innenausbau, ...)
- Formulierung der wichtigsten Fortbildungsbedarfe, um ggfs. notwendige Grundlagen für die Unterrichtsentwicklung zu legen. Hilfestellung bieten hier beispielsweise die Fachmoderatorinnen und Fachmoderatoren sowie die Medienberaterinnen und Medienberater in den Kompetenzteams
- Festlegung von Evaluationszeiträumen und -formen: Ein Medienkonzept ist kein starres Konzept für die Schublade, sondern muss in regelmäßigen Abständen in den Fachgruppen pädagogisch überprüft und hinsichtlich der technischen Umsetzung im Gespräch mit dem Schulträger angepasst werden

Literatur und Medien

Für Kinder:

www.fragfinn.de

Startseite für Kinder mit Informationen, aktuellen Nachrichten und Tipps. Integrierte Suchmaschine die ausschließlich auf geprüfte, kindgerechte Internetseiten verweist.

www.blinde-kuh.de

Suchmaschine, Informations- und Lernportal für Kinder.

www.kindernetz.de

Suchmaschine, Informations- und Lernportal für Kinder.

www.helles-koepfchen.de

Wissensportal mit kindgerecht bearbeiteten Nachrichten, redaktionellen Artikeln, Lexikon und Suchmaschine.

www.hamsterkiste.de

Die Seite bietet online Lerngeschichten, z.B. für die Fächer Deutsch, Mathematik, Sachunterricht, Englisch.

www.medienwerkstatt-online.de

Wissenskarten für Kinder, Internetseite mit interessanten Informationen und anschaulichen Abbildungen.

www.LearnEnglishKids.com

Das größte Portal für Aktivitäten für Kinder im Fach Englisch.

www.kids.net.au/

Suchmaschine für Kinder

www.kidtopia.info/

Kleine Filme zu Tieren auf Englisch