

Medienkonzept der Hellingskampschule

Neuentwicklung 2022

1. Einleitung

Digitale Medien sind im Jahr 2022 im Alltag der Menschen und vor allem im Alltag der Schülerinnen und Schüler allgegenwärtig und werden wie selbstverständlich genutzt. Dies zeigt auch der Digital-Index¹ mit seiner Studie von 2020/21 sehr deutlich. Der Digitalindex, der das Nutzungsverhalten, den Zugang zu digitalen Inhalten, die Kompetenz und die Offenheit gegenüber digitalen Medien darstellt, ist dabei im Vergleich zur letzten Studie deutlich angestiegen. Diese Entwicklung, die durch die Pandemie deutlich beschleunigt wurde, zeigt sich auch bei den Schülerinnen und Schülern der Primarstufe.

Die Schülerinnen und Schüler der Hellingskampschule konsumieren in ihrer Freizeit Inhalte der digitalen Medien wie soziale Netzwerke, Filme, Musik und andere Inhalte. Sie können als „Digital Natives“ sehr intuitiv digitale Endgeräte bedienen und haben häufig im Elternhaus einen freien Zugriff auf diese. Der Konsum von und das Interesse an digitalen Medien ist demnach sehr hoch bei unseren Schülerinnen und Schülern. Auftrag der Schule ist es daher, für einen verantwortungsvollen und kritischen Umgang mit den Inhalten des Internets und in sozialen Netzwerken zu sensibilisieren, die Kreativität und die Produkt-orientierung im Umgang mit digitalen Medien zu fördern und Schülerinnen und Schüler im Umgang mit diesen fit zu machen.

Mit dem Medienkompetenzrahmen NRW und der Inkraftsetzung der neuen Lehrpläne und Richtlinien zum Schuljahr 2021/22 reagiert das Land NRW auf diese Entwicklungen. Schülerinnen und Schüler sollen zum reflektierten und sicheren Umgang mit digitalen Medien angeleitet werden. *Die Nutzung digitaler Medien im Unterricht ermöglicht eine verstärkte individuelle Förderung, um den gestiegenen Bedarfen der Kinder Leistung zu tragen, bietet aber auch neue Möglichkeiten eines kreativen Umgangs mit verschiedenen Inhalten und damit vielfältige Zugangsmöglichkeiten zu Themen.*

¹ [D21-Digital-Index 2020/2021 – Jährliches Lagebild zur Digitalen Gesellschaft \(initiatived21.de\)](https://www.initiatived21.de/) Abrufe vom 15.9.22

2. Leitbild

Unser pädagogisches Leitbild „Vielfalt leben, miteinander lernen“ ist auch auf das Lehren und Lernen im digitale Wandel übertragbar. Unsere Schülerinnen und Schüler haben vielfältigen Stärken und Ressourcen, die sie mitbringen. Wir setzen digitale Medien im Unterricht entsprechend dieser Möglichkeiten ein, um Schülerinnen und Schüler zu fördern und zu fordern. Dabei sind folgende Punkte für eine Gestaltung von Unterricht für uns wichtig:

- Kinder brauchen digitale Kompetenzen, um sich in ihrer künftigen Lebenswelt zurechtzufinden.
- Kinder erlernen Kompetenzen, die ein problemorientiertes, selbst gesteuertes und kooperatives Lernen fördern.
- Jedes Kind erhält gleichermaßen die Chance auf die Vermittlung, der für die kritisch-selbstbestimmte Mediennutzung erforderlichen Kompetenzen, frei von sozialen Ungerechtigkeiten bzw. der familiären Sozialisation.
- Im Sinne eines inklusiven Unterrichtes werden allen Kindern mit ihren unterschiedlichen Bedürfnissen durch die didaktische und methodische Weiterentwicklung des Unterrichtes individuell förderliche Lernangebote zuteil

3. Allgemeine Lernziele

Digitale Medien setzen wir an der Hellingskampschule in vielen Unterrichtsfächern ein. Dabei haben wir allgemeine Lernziele definiert, die Grundlage zur weiteren Gestaltung des Einsatzes in den einzelnen Fächern sind.

- Schülerinnen und Schüler erhalten abgestimmte, individuelle Förderangebote
- Schülerinnen und Schüler gehen sorgfältig mit Endgeräten um
- Schülerinnen und Schüler sind sicher im Umgang mit digitalen Werkzeugen und deren Funktionsumfang
- Schülerinnen und Schüler nutzen Endgeräte zur Erstellung eigener Produkte
- Schülerinnen und Schüler können eigene Produkte teilen und präsentieren
- Schülerinnen und Schüler nutzen Medien, um selbstständig Informationen zu finden und sich selbstständig Wissen anzueignen
- Schülerinnen und Schüler entwickeln kritischen Blick auf Medienkonsum und Angebote

4. Ist-Zustand

An der Hellingskampschule arbeiten wir fächerübergreifend im Unterricht mit den vorhandenen Ipad und PCs. Diese werden zur individuellen Förderung, zur Recherche, zur Erstellung eigener Produkte (Filme, Musik, Präsentationen) und zur Diagnostik genutzt.

In einer PC-Stunde, die separat im Stundenplan der Schuleingangsphase ausgewiesen ist, werden Grundlagen für den Umgang mit dem PC und dem Ipad gelegt. Die Schüler:innen lernen den Umgang mit den Geräten und einigen Apps und Programmen kennen. Diese Stunde findet im PC-Raum statt. Dort bietet die Ausstattung mit einem festverbauten Beamer optimale Voraussetzungen zur Einführung in den Umgang mit diesen Medien.

In den Klassenräumen sind die Ipad für unterschiedliche Unterrichtszwecke im Einsatz. Ergänzend dazu gibt es in jedem Flur einen mobilen Beamer, um Inhalte für die gesamte Gruppe zu teilen.

Am Standort Josefstr. bieten die Präsentationsmedien in den Klassenräumen deutlich mehr Möglichkeiten, die Ipad im Unterricht einzusetzen. Die Präsentation von Arbeitsergebnissen, Quizspiele, Erklärfilme und andere Dinge werden dort sofort mit der Klasse geteilt.

In der Schuleingangsphase sollen die Schüler:innen den Umgang mit dem iPad und seinen grundlegenden Funktionen erlernen und Handlungssicherheit bei der Arbeit mit grundlegenden Apps erwerben. Auch steht in dieser Phase ein eher konsumorientierter Umgang im Vordergrund, um Funktionen kennenzulernen. In den Klassen 3 und 4 rückt dann der produktorientierte Umgang mit Apps in den Vordergrund. Die Schüler:innen erstellen selbst Texte, schreiben Programme, erfinden Musik und filmen eigene Stücke.

Jahrgang 1 / 2	
Apps	Funktion
Homebutton	Homebutton zum Wechseln von Apps, Doppelklick des Homebutton zum Tabs schließen, Screenshots erstellen
Kamera	Fotos anfertigen, QR-Codes scannen
Fotos	Fotos wiederfinde, bearbeiten
AirDrop	Dateien annehmen und versenden
Bücher	Bücher App öffnen, schließen, Bücher (Zebra App) finden
Safari	Suchleiste nutzen, Adresse eingeben, Tab schließen, Suchmaschinen (Blinde Kuh, FragFinn) nutzen
ANTON App	Anmeldung, Gruppe finden, Aufgaben bearbeiten
BookCreator	Bücher anschauen, lesen
Knietzsche	Schreiben eigener Sätze und Texte
Sketchbook	Bilder malen und gestalten

Jahrgang 3 / 4	
Apps	Funktion
Pages	Textverarbeitung, Texte schreiben, Texte bearbeiten, speichern
PC	Tastatur und Maus benutzen, kleine Textprojekte in Word schreiben
Google Maps	Adressen suchen, Landschaften anschauen, Wege finden
Earth	Gebäude, geographische Lagen
Book Creator	eigene Projekte erfinden und umsetzen
Kahoot	Quizfragen spielen und selbst erfinden
iMovie	eigene Filme drehen (StopMotion, Fingerpuppen, etc.)
Garageband	eigene Musik erfinden, Musik spielen

Popplet Lite	MindMaps erstellen
ZUM Pad / Ether Pad	kollaboratives Schreiben
Scratch jr. / Dash-Roboter	Programmieren

Überleitung: Erworbene methodische und technische Fertigkeiten benötigen die Schüler*innen zur Umsetzung in fachbezogenen Unterrichtseinheiten, Ziel vom passiven Konsumenten zum aktiven selbstbestimmten Nutzer

5. Fachbezogene Ziele

In den Fachkonferenzen werden auf Basis der neuen schulinternen Curricula bereits Verknüpfungen zum Medienkompetenzrahmen und dem Einsatz digitaler Medien in Unterrichtseinheiten erstellt. Durch die Implementation der schulinternen Curricula ab Sj 23_24 wird der systematische Einsatz digitaler Medien in allen Fächern und Jahrgängen erreicht.

Beispiel für diese finden sich im Anhang.

Zielerreichung und Evaluation

In welchem Zeitraum wollen wir unsere Ziele erreichen und überprüfen?

Für die Implementation und Evaluation der schulinternen Curricula und damit einhergehend dem systematischen Einsatz digitaler Medien im Unterricht, haben wir uns folgenden „Fahrplan“ gesetzt.

Sj 22_23	Erarbeitung der schulinternen Curricula für Jg. 1/2
Sj 23/24	Implementation der schulinternen Curricula Jg 1/2
	Erarbeitung der schulinternen Curricula für Jg. 3/ 4
Sj 24/25	Implementation der schulinternen Curricula Jg 3/ 4
	Evaluation Jg 1/ 2
Sj 25/26	Evaluation Jg 3 / 4

6. Fortbildungen

Um die Kompetenzen aller Kolleg*innen im Hinblick auf den Einsatz digitaler Medien im Unterricht anzugleichen, ist eine strukturierte Fortbildungsplanung unabdingbar. Die Plattform Fobizz bietet dazu vielerlei Angebote für onlinebasierte Fortbildungen im Bereich digitaler Medien. Diese können flexibel und individuell von den Kolleg*innen genutzt werden.

Für das Schuljahr 22_23 wurden von der Lehrerkonferenz folgende Fortbildungen verpflichtend festgelegt:

- Book Creator: Interaktive E-Books im Unterricht
- Unterrichtsnotizen organisieren – GoodNotes Grundlagen
- Digitale Medien in der Grundschule
- Interaktive Arbeitsblätter im PDF-Format erstellen

Darüber hinaus können die Kolleg*innen nach eigenen Interessen und Vorwissen weitere Fortbildungen nutzen.

Eine weitere Möglichkeit den Kolleg*innen weitere Apps und Methoden vorzustellen, ergeben sich durch fest installierte Mikrofortbildungen in den regelmäßigen Dienstbesprechungen und Konferenzen. Dadurch können die Kompetenzen einzelner Personen auf das Team multipliziert werden.

7. Aufgaben und Verantwortlichkeiten

Im Zusammenhang mit den digitalen Medien ergeben sich verschiedene administrative Aufgaben. Durch eine klare Aufgabenverteilung sind die Ansprechpartnerinnen für das Kollegium deutlich und es werden Überschneidungen bei der Bearbeitung von Aufgaben vermieden.

Technik

Aufgabe	Unteraufgaben	Zuständigkeit
Homepage	Termine, Fotos, Texte	Frenger, Auditor
Logodidact	Zugangsdaten, Installation	Frenger
päd. Netz	WLAN, Schüler-PCs	Frenger, Pusch
IPads Lehrer	Apps, Fehlerbehebung	Lüdemann
IPads Schüler	Apps, Fehlerbehebung	Eichmann, Huning
Logineo Mail	Benutzereinrichtung	Huning
Logineo LMS	Einrichtung des Systems	Lüdemann
Sdui		Auditor

Außerschulische Ansprechpartner

Aufgabe	Zuständigkeit
Logodidact	SBE, Herr Pusch
Homepage	Hr. Meyer-Eppler
päd. Netz	Herr Pusch
Verwaltungsnetz	Herr Große-Ophoff, Herr Rottmann, Herr Betram
IPads	AfS Herr Rottmann

Administration von Lern-Apps/-programmen

Aufgabe	Unteraufgaben	Zuständigkeit
Diagnose	Testen und Fördern	Frenger
ANTON App	Administration Benutzer	Frenger
ANTON App	Lernwörter	Huning
Antolin	Administration	Auditor, Frenger, Huning
PC-Unterricht		Frenger
Lernwerkstatt		Frenger
Surfschein		Frenger

8. Planung und Ausblick

Ausstattung

- siehe MEP

Fortbildungen

- gezielte schulinterne Fortbildungen in Anlehnung an schulinterne Curricula

Evaluation

- Evaluation der Ziele über die Evaluation der schulinternen Curricula

Homepage

- Neugestaltung der Homepage im Hinblick auf den Umzug in das neue Schulgebäude

Thema: Wir gestalten und schreiben Bildergeschichten mit der Knietzsche App		Zeitungsumfang in Std.: ca. 4 UStd.	Zeitraum:
Bereiche: MKP 1.2 Bedienen und Anwenden - Digitale Werkzeuge MKP 4.2 Produzieren und Präsentieren - Gestaltungsmittel D SEP Schreiben D SEP Schreibstrategien nutzen und Texte verfassen D SEP Vor anderen sprechen	Kompetenzen: Die Schüler*innen: <ul style="list-style-type: none"> • kennen verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang, können diese auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen • kennen Gestaltungsmittel von Medienprodukten, können diese reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen • schreiben mithilfe digitaler Werkzeuge und nutzen dabei digitale Gestaltungsmittel, • verfassen Texte mit verschiedenen Textfunktionen und individuell bedeutsame Texte, • schreiben freie Texte zu eigenen Interessen und Erlebnissen sowie zum Ausdruck eigener Gefühle und Gedanken, • präsentieren Lernergebnisse und verwenden dabei Fachbegriffe. 		
Didaktische bzw. methodische Zugänge: <ul style="list-style-type: none"> • verschiedene Funktionen der Knietzsche App kennenlernen und erproben • Kriterien für die Erarbeitung und Präsentation des Endproduktes festlegen • erste Bilder bzw. Bildergeschichte zu vorgegebenen Thema gestalten und präsentieren • Nutzung der Tastatur bzw. Bedienung des Textfeldes erproben (Groß- und Kleinbuchstaben, Leertaste, Zeichensetzung, Absatz) • zu erstellten Bildern bzw. Bildergeschichte schreiben. 	Materialien/Medien: <ul style="list-style-type: none"> • Beamer • IPad • Knietzsche App 		
Lernerfolgsüberprüfung/ Leistungsbewertung/Feedback: <ul style="list-style-type: none"> • Präsentation des Produktes • Kriteriengeleitete Reflexion zu Arbeitsergebnissen 			

Thema: Wir gestalten ein Klassenquiz mit der App Kahoot		Zeitumfang in Std.: ca. 8 UStd.	Zeitraum:
Bereiche: MKP 1.2 Bedienen und Anwenden - Digitale Werkzeuge MKP 1.3 Bedienen und Anwenden - Datenorganisation MKP 2.1 Informieren und Recherchieren - Informationsrecherche MKP 2.2 Informieren und Recherchieren - Informationsauswertung MKP 4.1 Produzieren und Präsentieren - Medienproduktion und Präsentation MKP 4.2 Produzieren und Präsentieren - Gestaltungsmittel D 3/4 Vor anderen sprechen D 3/4 Lesestrategien nutzen D 3/4 Sich mit Texten und Medien auseinandersetzen		Kompetenzen: Die Schüler*innen: <ul style="list-style-type: none"> • kennen verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang, können diese auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen, • speichern sicher Informationen, finden sie wieder und rufen sie von verschiedenen Orten ab; fassen Informationen und Daten zusammen, organisieren sie und bewahren sie strukturiert auf, • führen Informationsrecherchen zielgerichtet durch und wenden dabei Suchstrategien an, • filtern, strukturieren themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten, wandeln sie um und bereiten sie auf, • planen Medienprodukte adressatengerecht, gestalten und präsentieren diese; kennen und nutzen Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens, • kennen Gestaltungsmittel von Medienprodukten, können diese reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen, • präsentieren Lernergebnisse und verwenden dabei Fachbegriffe, • wenden Strategien zur Texterschließung an (unbekannte Wörter klären, optische Markierungen nutzen, Sinnabschnitte einteilen und benennen, Wichtiges unterstreichen, Notizen machen, Informationen sortieren, passende Strukturhilfen nutzen), • ermitteln Informationen und Daten aus digitalen Quellen und nutzen sie für eigene Produkte, 	
Didaktische bzw. methodische Zugänge: <ul style="list-style-type: none"> • angeleitetes und vorgefertigtes Quiz der Kahoot App spielen • verschiedene Funktionen der Kahoot App kennenlernen und erproben • Thema sowie Kriterien für die Erarbeitung und Präsentation des Endproduktes festlegen • Recherche und Zusammenfügen der Informationen planen und durchführen (u.a. Abspeichern von Bildern) • Quiz erstellen, erproben und präsentieren 		Materialien/Medien: <ul style="list-style-type: none"> • Beamer • IPad • Kahoot App 	
Lernerfolgsüberprüfung/ Leistungsbewertung/Feedback: <ul style="list-style-type: none"> • Präsentation des Produktes • Kriteriengeleitete Reflexion zu Arbeitsergebnissen 			

Thema: Wir gestalten eine interaktive Wörtersammlung mit der Book Creator App		Zeitumfang in Std.: ca. 8 UStd.	Zeitraum:
Bereiche: MKP 1.2 Bedienen und Anwenden - Digitale Werkzeuge MKP 1.3 Bedienen und Anwenden - Datenorganisation MKP 4.1 Produzieren und Präsentieren - Medienproduktion und Präsentation MKP 4.2 Produzieren und Präsentieren - Gestaltungsmittel D SEP Schreiben D SEP Sich mit Texten und Medien auseinandersetzen	Kompetenzen: Die Schüler*innen: <ul style="list-style-type: none"> • kennen verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang, können diese auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen, • speichern sicher Informationen, finden sie wieder und rufen sie von verschiedenen Orten ab; fassen Informationen und Daten zusammen, organisieren sie und bewahren sie strukturiert auf, • planen Medienprodukte adressatengerecht, gestalten und präsentieren diese; kennen und nutzen Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens, • kennen Gestaltungsmittel von Medienprodukten, können diese reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen, • schreiben mithilfe digitaler Werkzeuge und nutzen dabei digitale Gestaltungsmittel, • verfassen Texte mit verschiedenen Textfunktionen und individuell bedeutsame Texte, • präsentieren Lernergebnisse und verwenden dabei Fachbegriffe, 		
Didaktische bzw. methodische Zugänge: <ul style="list-style-type: none"> • angeleitetes und vorgefertigtes Quiz der Kahoot App spielen • verschiedene Funktionen der Kahoot App kennenlernen und erproben • Thema sowie Kriterien für die Erarbeitung und Präsentation des Endproduktes festlegen • Recherche und Zusammenfügen der Informationen planen und durchführen (u.a. Abspeichern von Bildern) • Quiz erstellen, erproben und präsentieren 	Materialien/Medien: <ul style="list-style-type: none"> • Beamer • IPad • Kahoot App 		
Lernerfolgsüberprüfung/ Leistungsbewertung/Feedback: <ul style="list-style-type: none"> • Präsentation des Produktes • Kriteriengeleitete Reflexion zu Arbeitsergebnissen 			

Thema: Kennst du das? – Makroaufnahmen von Orten und Gegenständen der Schule		Zeitumfang in Std.: ca. 4 UStd.	Zeitraum:
Bereiche: MKP 1.2 Bedienen und Anwenden - Digitale Werkzeuge MKP 4.2 Produzieren und Präsentieren - Gestaltungsmittel KU SEP Fotografieren und Filmen/Gestalten mit technisch visuellen Medien	Kompetenzen: Die Schüler*innen: <ul style="list-style-type: none"> • kennen verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang, können diese auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen • kennen Gestaltungsmittel von Medienprodukten, können diese reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen • sammeln und ordnen themenbezogen unterschiedliche Fotos und beschreiben Bezüge zwischen Bildmitteln (Ausschnitt, Kameraperspektive, Format) und Wirkungen, • experimentieren u. a. in der digitalen Fotografie mit Bildmitteln (Ausschnitt, Kameraperspektive, Format, Figur-Grund-Bezug) und beschreiben Wirkungen, • realisieren u. a. mittels digitaler Fotografie themenorientiert individuelle Bildideen durch den Einsatz bekannter Bildmittel. 		
Didaktische bzw. methodische Zugänge: <ul style="list-style-type: none"> • Kriterien für die Erarbeitung und Präsentation des Endproduktes festlegen • die Kamera des Tablets sachgerecht bedienen, Fotos bearbeiten (zuschneiden, Filter einsetzen) und abspeichern • Motive thematisch zielgerichtet auswählen • verschiedene Motive aus der Fotogalerie (in Form eines Rätsels, was die Makroaufnahme darstellt) präsentieren 	Materialien/Medien: <ul style="list-style-type: none"> • Beamer • IPad • Foto App 		
Lernerfolgsüberprüfung/ Leistungsbewertung/Feedback: <ul style="list-style-type: none"> • Präsentation des Produktes • Kriteriengeleitete Reflexion zu Arbeitsergebnissen 			

Thema: Wir erstellen eine Klangcollage mit der App Garage Band		Zeitumfang in Std.: ca. 8 UStd.	Zeitraum:
Bereiche: MKP 1.2 Bedienen und Anwenden - Digitale Werkzeuge MKP 4.2 Produzieren und Präsentieren - Gestaltungsmittel MU 3/4 Musik machen und gestalten	Kompetenzen: Die Schüler*innen: <ul style="list-style-type: none"> • kennen verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang, können diese auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen • kennen Gestaltungsmittel von Medienprodukten, können diese reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen • realisieren zielgerichtet unterschiedliche Klänge und Spielweisen auf verschiedenen Instrumenten (körpereigene, traditionelle, selbst hergestellte, elektronische Klangerzeuger), • setzen einfache musikalische Parameter (Tonhöhe, Tondauer, Lautstärke, Klangfarbe) beim Musizieren und Erfinden von Musik zielgerichtet ein, • beschreiben in der Beschäftigung mit ihren individuellen, auch aufgezeichneten, Musikstücken differenziert die klanglichen Ergebnisse bezogen auf ausgewählte Schwerpunkte (u. a. Qualität der Ausführung, musikalischer Ausdrucksgehalt), • präsentieren eigene und vorgegebene Musikstücke und Klanggestaltungen anhand ihrer vorherigen Planung adressatengerecht, ggf. unter Nutzung digitaler Medien. 		
Didaktische bzw. methodische Zugänge: <ul style="list-style-type: none"> • Kriterien für die Erarbeitung und Präsentation des Endproduktes festlegen • nach thematischer bzw. inhaltlicher Vorgabe zielgerichtet unterschiedliche Klänge erproben und festlegen • Aufnahmefunktionen der Garage Band App kennenlernen und erproben • Funktionen verschiedener Tonspuren in der Garage Band erproben, zielgerichtet bearbeiten und einsetzen (Cutten, Zusammenfügen, Verschieben, etc.) • ggf. verschiedene Bearbeitungsfunktion kennenlernen (Höhen und Tiefen, Rauschen, etc.) 	Materialien/Medien: <ul style="list-style-type: none"> • Beamer • IPad • ausgewählte Klangerzeuger (Orff-Instrumente, Alltagsgegenstände, etc.) • Garage Band App 		
Lernerfolgsüberprüfung/ Leistungsbewertung/Feedback: <ul style="list-style-type: none"> • Präsentation des Produktes • Kriteriengeleitete Reflexion zu Arbeitsergebnissen 			