

Medienentwicklungsplan der Carl-Orff-Schule Fehlheim



Inhaltsverzeichnis

1. Präambel
2. Umgang mit den Leitfragen
 - 2.1 Ausgangslage: Der Medienalltag
 - 2.2 Konsequenz: Entwicklung von Medienkompetenz
 - 2.3 Medienbildung und Medieneinsatz in unserer Schule
 - 2.4 Die Einbettung in das Profil unserer Schule
 - 2.5 Aufbau einer einheitlichen Medienausstattung an unserer Schule
3. Kompetenzübersicht: Medienbildung an unserer Grundschule
 - 3.1 Erste Lernziele
 - 3.2 Darstellung der zu erreichenden Kompetenzen in Klasse 1/2
 - 3.3 Darstellung der zu erreichenden Kompetenzen in Klasse 3/4
4. Medienbildungsplanung in den Fächern
5. Fortbildungsplanung der Lehrkräfte

Unser Leitbild

Wir wollen kritisch überprüfen, ob das, was wir im Zuge der Digitalisierung vorhaben und als Ziele setzen, der Menschwerdung dient oder dieser im Wege steht.

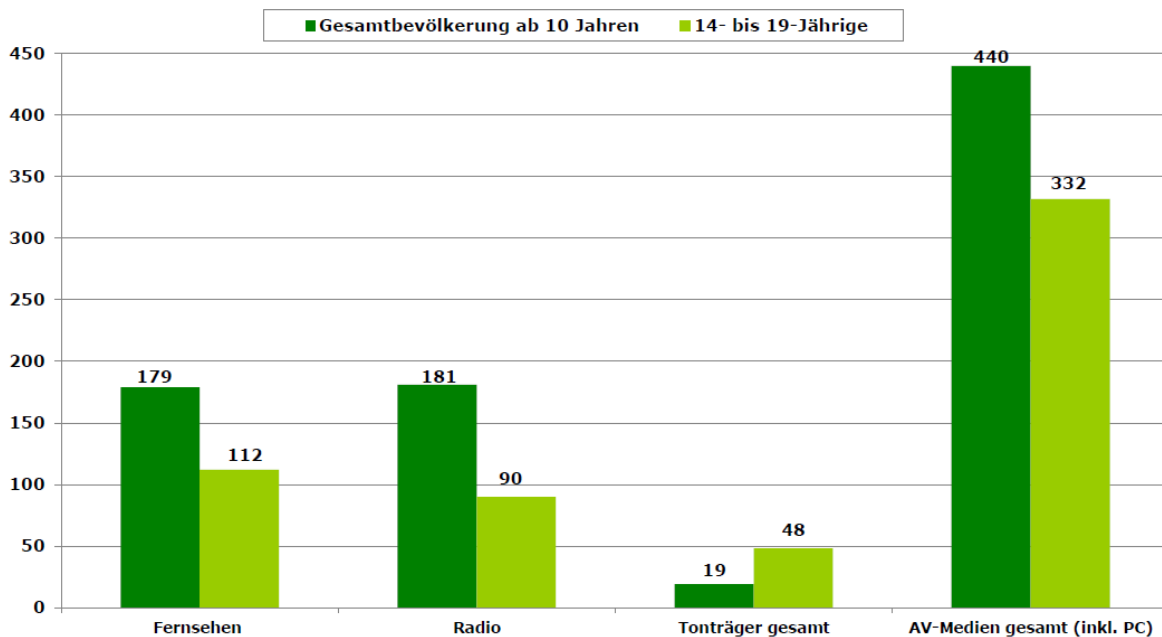
Das Digitale soll dem Menschen dienen, nicht der Mensch dem Digitalen.

1. Präambel

Medienbildung möchte dazu beitragen, dass Schülerinnen und Schüler Freude am Lernen entwickeln und Schule als einen Ort erfahren, der ihre Bedürfnisse, Erfahrungen und Interessen aufgreift. Die Entwicklung der Gesellschaft zu einer Mediengesellschaft macht Medienbildung zu einer grundlegenden Bildungsaufgabe. Medienbildung setzt an der Alltagswelt der Kinder und Jugendlichen sowie ihren Medienerfahrungen an. Der aktive und reflektierte Gebrauch von Medien eröffnet vielfältige Möglichkeiten für Informationsrecherche, individualisierte und kooperative Lernprozesse, Persönlichkeitsbildung, Selbsta Ausdruck und Kommunikation, berufliche Perspektiven, gesellschaftliche und kulturelle Teilhabe. In einer handlungsorientierten Medienbildung werden sowohl das positive Potenzial von Medien für Bildungs- und Lernprozesse freigesetzt als auch Probleme und Risiken im Medienumgang präventiv und kritisch-reflexiv thematisiert. Da Medienkompetenz weder durch familiäre Erziehung noch durch die individuelle Nutzung in der Freizeit allein erworben werden kann, ist eine umfassende und systematische Medienbildung im Rahmen schulischer Bildung erforderlich (vgl. Erklärung der Kultusministerkonferenz vom 08.03.2012).

Tägliche Nutzungsdauer audiovisueller Medien 2017

Nach Altersgruppen, Nutzungsdauer in Minuten/Tag

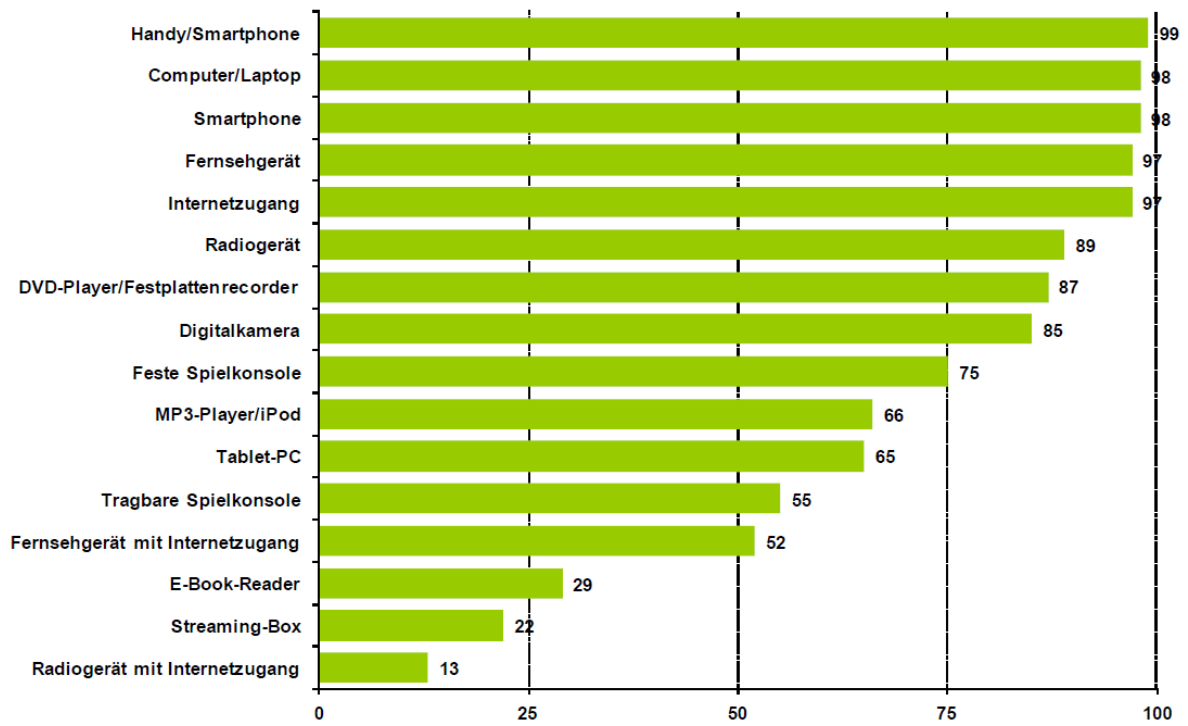


Basis: ma 2017, deutschsprachige Personen ab 10 Jahren, Mo-So, 5:00–24:00 Uhr.

Quelle: Media Perspektiven Basisdaten 2017, S. 69/70.

Ziel von Medienbildung ist es, Kinder und Jugendliche so zu stärken, dass sie den Anforderungen und Herausforderungen in einer Mediengesellschaft selbstbewusst und selbstbestimmt begegnen können. Dazu gehören eine bedürfnisorientierte, reflektierte, ethisch und sozial verantwortliche Nutzung der Medien sowie die Fähigkeit, mit analogen und digitalen Medien zu lernen, zu gestalten und zu kommunizieren. Die grundlegenden Felder der Medienbildung sind Mediengesellschaft und -analyse, Information und Wissen, Kommunikation und Kooperation, Produktion und Präsentation, informationstechnische Grundlagen, wobei das letztgenannte Feld in den anderen verankert ist und somit auch thematisch gebunden unterrichtet werden kann. Aufgaben der Persönlichkeitsbildung mit Medien, der Medienkritik, der informationellen Selbstbestimmung, des Daten- und Jugendmedienschutzes sind in diese Felder integriert. Um diese Kompetenzen zu entwickeln, muss Medienbildung in die Aufgabenstellungen und Themen der Fächer integriert werden. Gleichzeitig bedarf es spezieller Orte und Zeiten im Unterricht, damit sich Schülerinnen und Schüler handlungs- und projektorientiert Medienkompetenzen aneignen können. Im Vordergrund stehen inhalts- und prozessbezogene Kompetenzen, über die Schülerinnen und Schüler jeweils am Ende der Klassenstufen 2 und 4 verfügen sollen. Mögliche Inhalte werden in dem vorliegenden Arbeitspapier exemplarisch benannt. Diese sind nicht isoliert und additiv abzuarbeiten, sondern sowohl auf Sachthemen als auch auf die jeweiligen Entwicklungsaufgaben in Kindheit und Jugend zu beziehen. Dabei ist es von besonderer Bedeutung, projekt- und produktionsorientierte Verfahren angemessen zu berücksichtigen, den Transfer des Gelernten ins Alltagsleben zu fördern und Eltern, außerschulische Partner und das soziale Umfeld in die Medienbildung von Kindern und Jugendlichen einzubeziehen.

Geräte-Ausstattung im Haushalt 2016



Quelle: JIM 2016, Angaben in Prozent

2. Umgang mit den Leitfragen

2.1 Warum ist Medienbildung an unserer Schule wichtig?

Unsere Gesellschaft ist heute umfassend medial geprägt. Dies findet über viele Altersstufen und Bevölkerungsschichten statt. Digitale Medien durchdringen den Alltag. Arbeit, Informationsbeschaffung, Bildung, Kommunikation, Kreativität, Freizeit und Unterhaltung sind ohne digitale Medien teilweise kaum noch vorstellbar.

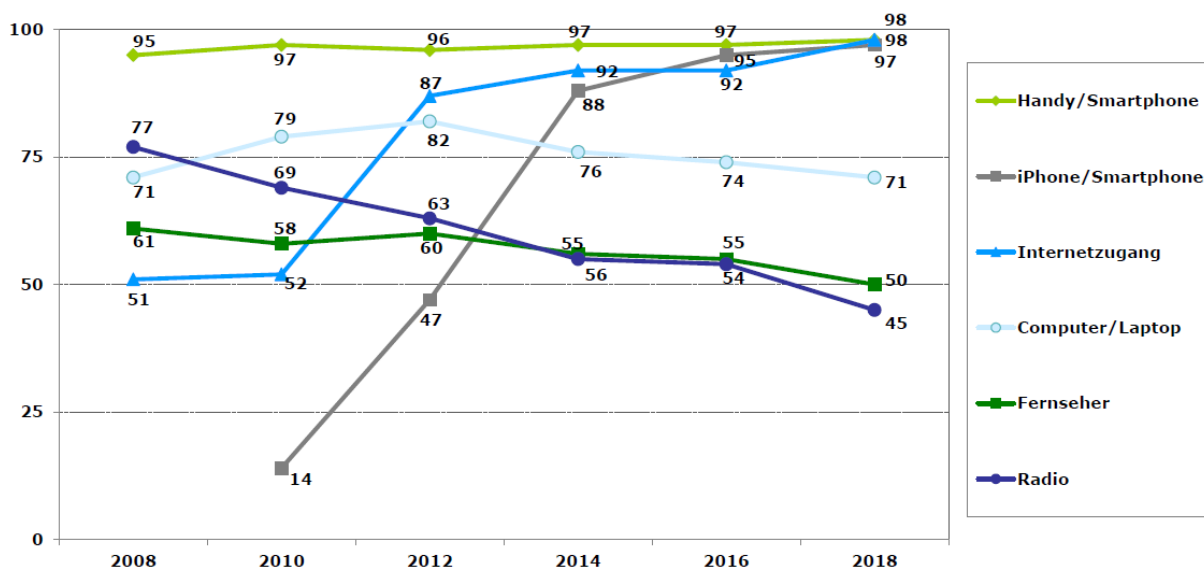
Medien sind aber nicht nur allgegenwärtig, sondern auch in hohem Maße leicht verfügbar und vernetzt.

Auch Kinder im Grundschulalter sind mit der digitalen Welt eng in Kontakt. Wir erfahren eine kontinuierliche Zunahme der Mediennutzung bei unseren Schulkindern, die seit dem letzten Medienkonzept vom Mai 2011 sprunghaft angestiegen ist.

Grunddaten Jugend und Medien 2019

Entwicklung des Gerätebesitzes von Jugendlichen 2008-2018

Auswahl (Angaben in %)



Basis: 2008: n=1.208, 2010: n=1.208, 2012: n=1.201, 2014: n=1.200, 2016: n=1.200, 2018: n=1.200; Jugendliche 12-19 Jahre.

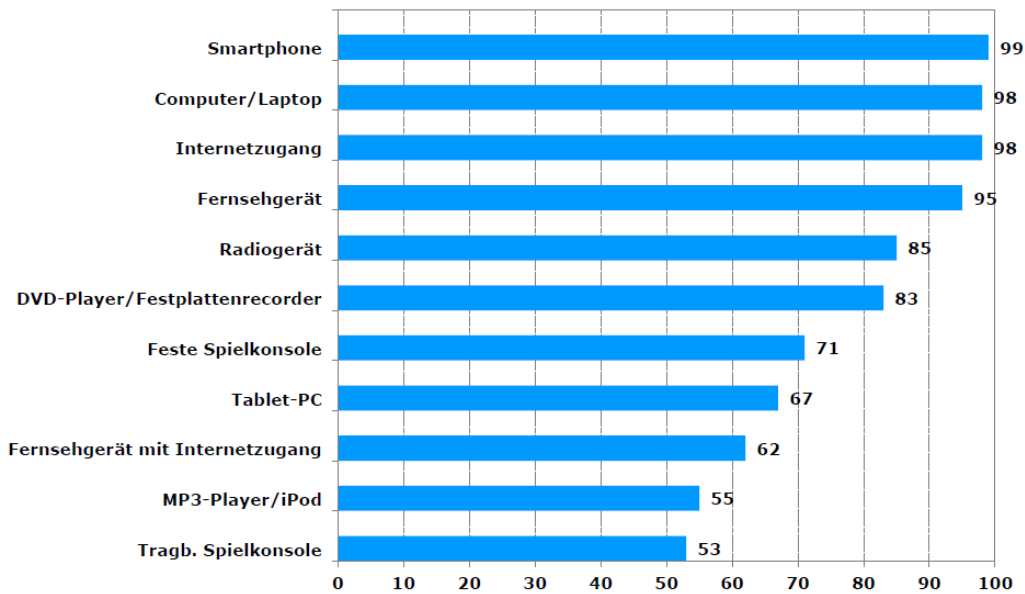
Quelle: Feierabend/Rathgeb/Reutter, in: Media Perspektiven 2018, S. 588.

Durch das Aufwachsen in dieser digitalen Welt werden die Persönlichkeitsentwicklung und der Aufbau von Kompetenzen von unseren Kindern maßgeblich beeinflusst. Eine zentrale Bedeutung haben hier Computer (Desktop-PC), portable Medien (z.B. Tablet und Smartphone) und Konsolen (wie Switch, Xbox, Wii, Playstation, etc.), die in der Regel alle mit Internetzugang ausgestattet sind.

Die einzige Art des Umgangs mit dem Computer ist jedoch meist das Spielen und reduziert die Mediennutzung auf Freizeit und Konsum.

Wie sieht die Medienausstattung in den Haushalten aus?

Geräteausstattung im Haushalt, 2018, Auswahl (Angaben in %)

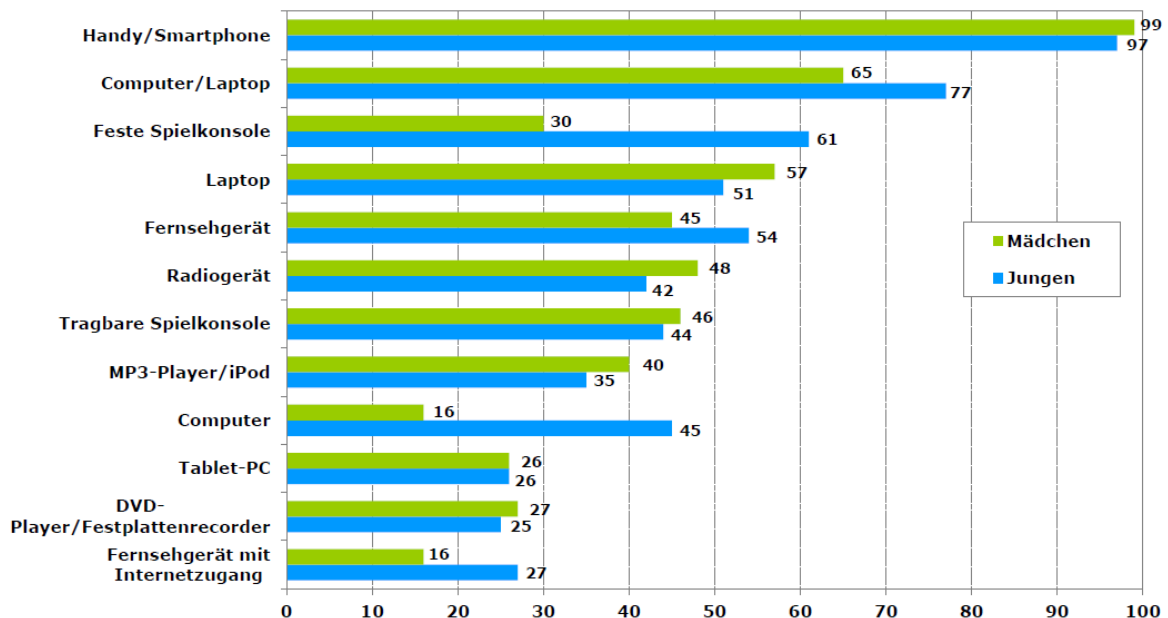


Basis: n=1.200, 12-19 Jahre.

Quelle: JIM-Studie 2018, mpfs, S. 6.

Welche Medien besitzen Jugendliche selbst?

Gerätebesitz Jugendlicher, nach Geschlecht, 2018, Auswahl (Angaben in %)



Basis: n=1.200, 12-19 Jahre.

Quelle: JIM-Studie 2018, mpfs, S. 9.

Durch die Umsetzung des KMK-Strategiepapiers „Bildung in der digitalen Welt“ von 2016 und dem Digitalpakt „Digitale Schule Hessen“ nehmen wir diese Entwicklungen auf und wollen

durch die vorgegebene Verankerung der Medienbildung, Verbraucherbildung und Prävention in den Leitprinzipien deutliche Gegenpole gerade im Hinblick auf die Nutzung digitaler Medien setzen.

Das Lernen mit Medien und das Lernen über Medien müssen jedoch früh in den Fokus der unterrichtlichen Tätigkeit rücken, um ein selbstbestimmtes und reflektiertes Medienwissen und Medienhandeln der Schülerinnen und Schüler zu gewährleisten.

2.2 Konsequenz: Entwicklung von Medienkompetenz –

Was verstehen wir darunter?

Kompetenzen des kritischen Hinterfragens anzubahnen ist Aufgabe der Schule. Ein frühes Auseinandersetzen mit Nutzung und den Inhalten digitaler Medien entwickelt die Medienkompetenz der Schülerinnen und Schüler und ist Teil einer selbstbestimmten Verbraucherbildung.

Das Ziel der Schule muss sein, durch Bausteine der Medienbildung Schülerinnen und Schüler auf diesem Weg zu begleiten und zu unterstützen. Dazu gehört nicht nur, mit Hilfe von Medien das eigene Lernen zu unterstützen, zu veranschaulichen und zu festigen. Grundlegend ist ebenso das Lernen über Medien: Funktionsweise, Aufbau und Struktur bis hin zur Einflussnahme und Manipulation durch sie. Prozesse des Medienwissens und der Verbraucherbildung werden früh genug angebahnt, bevor der Einfluss dieser Medien unreflektiert Wirkung zeigt. Ein selbstbestimmtes, kritisches und reflektiertes Medienwissen aufzubauen, befähigt die Schülerinnen und Schüler, die passive Konsumentenrolle zu verlassen und aktiv das eigene Medienhandeln zu bestimmen.

2.3 Medienbildung und Medieneinsatz in unserer Grundschule –

Wie stellen wir uns das vor?

Computer und Tablets sollen in den Unterricht und die alltäglichen Lernprozesse der unterschiedlichen Fächer eingebettet werden. Eine solche Einbindung motiviert und unterstützt das individuelle Lernen. Durch den Einsatz in vielfältigen Lernsequenzen und Themenfeldern bietet sich den Schülerinnen und Schülern ein vielfältiges Angebot. Sie lernen digitale Medien zu nutzen und erweitern damit ihre eigenen Kompetenzen.

Die Individualisierung des Lernens wird durch das selbstständige und selbsttätige Lernen am Computer und am Tablet unterstützt und bietet zusätzliche Möglichkeiten des Förderns und des Forderns. Rückmeldung und Erfolgskontrolle sind gesichert und von der Lehrkraft unabhängig.

Kleingruppenarbeit wird durch Speichermöglichkeiten und Präsentationsformen wie Cloud-Lösungen für alle zugänglich gemacht und das Teilen von Lernergebnissen erleichtert.

In unserer Grundschule soll das Angebot, mit Medien zu arbeiten, in eine Vielzahl von Angeboten eingebettet werden und in diesem Zusammenhang seine Berechtigung und auch Gewichtung finden.

Erlebnisse der realen Welt und der direkten unmittelbaren Kommunikation, kreative Prozesse und Handschrift, soziale Interaktion und Sinneserfahrungen werden durch das Medien-Angebot ergänzt, auf keinen Fall jedoch ersetzt.

Das Lernen mit Medien kann das fachliche Lernen und das selbstständige Lernen unterstützen, indem die Medien von den Kindern zur Veranschaulichung von

Unterrichtsinhalten, zur aktiven Auseinandersetzung mit fachlichen Inhalten und zur Recherche und Informationsbeschaffung (z.B. Internet) genutzt werden.

Ein kompetenter Einsatz von Medien im Unterricht fragt nicht nur nach fachlichen Inhalten, sondern hinterfragt auch die Medienbotschaften und schult damit den sachgerechten, selbstbestimmten, kreativen und sozial verantwortlichen Umgang mit diesen.

Gleichzeitig werden durch die Reflexion des eigenen Medienhandelns, sowie das Kennenlernen der Gefahren und Grenzen im Umgang mit digitalen Medien Meilensteine gesetzt für die Erziehung zum mündigen und selbstbestimmten Verbraucher.

Im Bereich der Inklusion werden schon private iPads eingesetzt. Die hier gewonnenen Erfahrungen möchten wir gerne nutzbar machen und im Kollegium multiplizieren.

2.4 Die Einbettung in das Profil unserer Grundschule

„Natürlich spielend lernen!“

Unsere Grundschule fördert die individuellen Lernwege jedes Kindes.

Wir fördern und fordern unsere Kinder im Unterricht. Ihre Leistungsbereitschaft und ihre Leistungsfreude werden ausgebaut. Jedes Kind muss die Chance erhalten, sich optimal entwickeln zu können.

In allen Klassenstufen soll deshalb der Unterricht durch Medieneinsatz und Medienbildung bereichert werden. Der Einsatz digitaler Medien ermöglicht in manchen Lernbereichen, die Individualität stärker zu berücksichtigen und die Selbststeuerung der Lernprozesse voranzubringen. Ebenso kann dadurch effizient Rückmeldung über den Lernerfolg gegeben werden.

Für die Mediennutzung wird die Lesekompetenz der Kinder gefordert und im Wechselspiel immer wieder abgerufen, gefördert und gesteigert.

Die individuellen Phasen wechseln sich stetig ab mit Phasen in Kleingruppen oder im Klassenverbund. Lernschritte, Lerninhalte und Lernerfolge der Einzelnen finden zurück in die Gruppe und können dort mit allen geteilt werden. Dieser letzte Schritt wird durch die Mediennutzung erheblich erleichtert, da Schülerarbeiten nicht erst auf Papier vervielfältigt, sondern direkt per Beamer für alle sichtbar gemacht werden kann. Das Sprechen über Lernen und über die Verschiedenheit der Lernwege vertieft und festigt das Wissen. Die Kinder erfahren sich wertgeschätzt und selbstwirksam. Kommunikation und Feedback finden auf persönlicher Ebene in der direkten Begegnung statt.

Wir sehen die Grundschule als Vermittlerin grundlegender Bildung. Medien prägen unser Leben und die Mediennutzung hat sich in den letzten Jahren neben Lesen und Schreiben als wichtige Kulturtechnik etabliert.

Jedoch sehen wir digitale Medien und Mediennutzung nicht als Ersatz der zuvor genannten Kulturtechniken, sondern als Ergänzung.

Diese Entwicklung wird sich fortsetzen und in den nächsten Jahren verstärken. Die mediale Alltagserfahrung der Kinder soll früh thematisiert werden, nicht erst in der Sekundarstufe. Aus diesem Grund ist es eine wichtige Aufgabe bereits in der Grundschule, die Medienkompetenz der Schülerinnen und Schüler aufzubauen.

2.5 Aufbau einer einheitlichen Medienausstattung an unserer Schule

Das Schulgebäude ist mit LAN, nicht aber mit W-LAN ausgestattet.

In jedem Klassenzimmer stehen ein oder zwei Computer mit Internetzugang zur Verfügung, allerdings ohne an einen Netzwerkdrucker angeschlossen zu sein.

Auf dem System ist das Programm „Lernwerkstatt“ installiert, welches den Fächerkanon der Grundschule abdeckt.

Das Internet ist nutzbar und wird durch den Internetfilter des Kreises Bergstraße geschützt.

Es gibt einen PC-Raum, der mit Arbeitsplätzen in Klassenstärke ausgestattet ist. Zur Präsentation ist ein Beamer, der seit 18 Monaten defekt ist, installiert.

Verwaltet wird das System über MNS pro.

In allen Klassenstufen setzen wir zukünftig auf Tablets oder Laptops für das Lernen mit Medien im Klassenzimmer.

- Tablets ermöglichen ohne Zeitaufwand, den produktiven, sowohl individuellen als auch kooperativen Lernprozess aktivieren zu können.
- Zugriff ins Internet ist von allen Zimmern aus möglich, was eine schnelle Recherche zulässt.
- Lern-Apps unterstützen den individuellen Lernweg, können eine noch bessere Selbststeuerung bewirken und bieten in den meisten Fällen eine direkte Rückmeldung des Lernerfolges.
- Die Mobilität von Tablets ermöglicht deren Einsatz in diversen Lernumgebungen und -szenarien und unterstützt dadurch auch in besonderer Weise die inklusiven Schülerinnen und Schüler mit ihren unterschiedlichen Bedürfnissen.
- Einbinden von Fotos und Audioaufnahmen sind direkt am Gerät möglich und können von den Schülerinnen und Schüler dadurch leicht genutzt werden.
- Da die Schule noch keine W-LAN-Verbindungen bereitstellen kann, sind für jedes Klassenzimmer W-LAN-Hubs nötig.

Idealerweise sollen pro Gebäude und Stockwerk ein Klassensatz tragbare Endgeräte mit Ladekoffer zur Verfügung stehen, z. B. Moving-it: iPad-Trolley mit Rollen für 15 iPads inkl. Synchronisationsmöglichkeit über USB-Hub.

Darüber hinaus sind Tablets zur Dokumentation von Schülerentwicklungen und individueller Lernfortschritte durch die Lehrkräfte sinnvoll. Dazu benötigen wir mindestens 10 Tablets zusätzlich.

Zum Austausch und gemeinsamen Arbeiten, zur besseren Anschaulichkeit und für erste Schritte im Bereich Präsentation sind Whiteboard/Beamer-Kombinationen für jedes Klassenzimmer beantragt. Alternativ sind fest installierte 75“-4K-Fernsehgeräte sinnvoll (z. B. Hisense H75BE7410) die in Verbindung mit einem Apple-TV oder Chromecast-Stick die Ergebnisse und Präsentationen darstellen können.

3. Kompetenzübersicht Medienbildung an unserer Grundschule

Die Kompetenzübersicht Medienbildung unserer Grundschule basiert auf fachlichen und inhaltsbezogenen Kompetenzen, die am Ende der jeweiligen Klassenstufe (1/2 und 3/4) erreicht werden sollten. Diese werden fächerintegrativ und spiralcurricular angelegt.

Diese Kompetenzübersicht Medienbildung wird in regelmäßigen Abständen überarbeitet und den Entwicklungen der neuen Medien angepasst. Auch die Weiterbildung des Kollegiums im Bereich Einsatz digitaler Medien wird in regelmäßigen Abständen durchgeführt.

Wir wollen die Leitperspektive Medienbildung und deren Kompetenzfelder exemplarisch und schrittweise mit konkreten Inhalten füllen.

- Der Aufbau von Kompetenzen im Bereich Medien erfolgt in einem aufeinander aufbauenden Spiralcurriculum und orientiert sich an den Fähigkeiten, Bedürfnissen und Interessen der Schülerinnen und Schüler.
- Die Kompetenzen werden in den Lerngruppen in sinnvollen Schritten aufgebaut und dann über die Grundschulzeit fortgeführt und erweitert.
- Die verschiedenen Fächer werden in die Medienbildung eingebunden und setzen eigene Schwerpunkte. In der Umsetzung der Leitperspektive Medienbildung werden die Kompetenzfelder nicht einzeln und isoliert bearbeitet. Vielmehr decken die Medienthemen häufig mehrere Kompetenzfelder ab und lassen sich nicht nur einem Kompetenzfeld zuordnen.

Da mobile Endgeräte mit für die Grundschule geeigneten Programmen/Apps und dem Netz individuelles Lernen, Binnendifferenzierung und eine konstruktive Beschäftigung mit fachlichen Inhalten fördern können und die Lehrkraft durch direkte Lernerfolgskontrolle entlasten können, wollen wir diese handlungs- und produktorientiert nutzen.

Unsere Schülerinnen und Schüler beginnen so einerseits, Medienkompetenz und Sicherheit im Umgang mit den Geräten aufzubauen (Lernen mit und über digitale Medien). Andererseits trägt der Einsatz mobiler digitaler Medien zur Qualitätsentwicklung von Schule und Unterricht bei, indem er die zentralen Kompetenzen des 21. Jahrhunderts, nämlich Kommunikation, Kreativität, Zusammenarbeit und kritisches Denken in den Mittelpunkt stellt.

Unser Medienbildungskonzept soll, als Lernen mit und über Medien, das schulische Lernen ergänzen und bereichern.

3.1 Erste Lernziele

Die Schülerinnen und Schüler sollen:

- Medien aktiv und kreativ nutzen,
- grundlegende Kenntnisse der Handhabung aufbauen,
- auf Medienangebote zurückgreifen können,
- eine sinnvolle Auswahl der Angebote treffen,
- Lernprogramme als zusätzliche Angebote gemäß dem eigenen Kenntnisstand nutzen,
- ihre individuellen Lernwege durch Medieneinsatz bereichern und dokumentieren,
- ihren Lernweg dadurch anderen präsentieren und am Lernweg der anderen teilhaben,
- durch interaktive Aufgaben eine sofortige Rückmeldung über den Lernzuwachs erhalten,
- über Medien mit anderen kommunizieren,
- und Medienangebote kritisch hinterfragen.

Dieses Medienentwicklungskonzept wird stetig weiterentwickelt und den Rahmenbedingungen (technische und personelle Ausstattung, Fortbildungsangebote) angepasst.

3.2 Darstellung der möglichen Kompetenzen in Klasse 1/2

Kompetenz Die Schülerinnen und Schüler können ...	Mögliche Inhalte
1. Information und Wissen <ul style="list-style-type: none"> • analoge und digitale Medien als Informationsquelle kennen lernen. • Lernprogramme für altersbezogene Entwicklungsaufgaben nutzen. • durch interaktive Aufgaben eine sofortige Rückmeldung erhalten • das selbstständige Lernen am Computer als Möglichkeit des Förderns und Forderns kennenlernen 	<ul style="list-style-type: none"> • Themen, Interessen und Fragen der Kinder mit Hilfe von Webseiten und Kindersuchmaschinen aufgreifen/klären • Kindersachsendungen • Arbeiten mit altersgerechten Lernprogrammen
2. Kommunikation und Kooperation <ul style="list-style-type: none"> • ausgehend von eigenen Erfahrungen aus dem häuslichen Umfeld verschiedene analoge und digitale Kommunikationsformen im geschützten Raum erfahren. • über Medien im geschützten Raum mit der Lehrkraft kommunizieren 	<ul style="list-style-type: none"> • Aufgreifen vorhandener digitaler Kommunikationserfahrungen • Nutzung von Lernwerkstatt • Kommunikation mit der Lehrkraft über MNS pro. • Erste Schritte des kooperativen Lernens am Computer ausprobieren • Datenschutz thematisieren: Passwörter sind Geheimwörter
3. Produktion und Präsentation <ul style="list-style-type: none"> • eigene, kleine Texte am Computer/ Tablet verfassen • Interessen und Themen aus dem eigenen Lebensumfeld mit Hilfe von Medienprodukten zum Ausdruck bringen. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sich selbst und das eigene Lebensumfeld mit Hilfe von Texten, Fotos und Audioaufnahmen darstellen • Gestaltungs- und Produktionsmöglichkeiten entdecken und mit ihnen experimentieren • Was gebe ich von mir preis? (Selbstdarstellung und Jugendschutz)
4. Mediengesellschaft und –analyse <ul style="list-style-type: none"> • Medienangebote ausgehend von eigenen Medienerfahrungen entdecken, sich eigener Bedürfnisse bewusst werden • Aus einem schulischen Angebot eine geeignete Auswahl treffen • und davon ausgehend Orientierungshilfen für den Umgang mit Medien entwickeln. 	<ul style="list-style-type: none"> • Über eigene Medienerfahrungen sprechen („was nutze ich gerne und warum“, „wie viel Zeit verbringe ich mit den Medien“) • Medieneinflüsse und Werbebotschaften entdecken • Regeln für Mediennutzung in Familie und Schule
5. Informationstechnische Grundlagen <ul style="list-style-type: none"> • einfache Funktionen eines Betriebssystems erkunden und beherrschen lernen, verschiedene Standardprogramme und/ oder Apps ausprobieren. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computer hochfahren, anmelden, Symbole auf dem Desktop, Programme bzw. Apps auswählen, Dateien öffnen, schließen, speichern, Daten ausdrucken • Computermaus, Tastatur, Touchscreen

3.3 Darstellung der möglichen Kompetenzen in Klasse 3/4

Kompetenz Die Schülerinnen und Schüler können ...	Mögliche Inhalte
<p>1. Information und Wissen</p> <ul style="list-style-type: none"> aus vielfältigen analogen und digitalen Medien gezielt Informationen finden, entnehmen, zusammenfassen und erste Bewertungen durchführen. Standard- und Lernprogramme/Apps in individualisierten und kooperativen Lernprozessen nutzen. 	<ul style="list-style-type: none"> Themen, Interessen und Fragen der Kinder mit Hilfe von Webseiten und Kindersuchmaschinen aufgreifen/klären Kindersachsendungen Informationen auf zuvor festgelegten Seiten recherchieren Informationen aufbereiten (Plakatgestaltung mit Ausdrucken, einfache Text- und Präsentationsprogramme nutzen) Nutzung von Lernprogrammen/Apps (auch zur Diagnostik und Förderung)
<p>2. Kommunikation und Kooperation</p> <ul style="list-style-type: none"> digitale Kommunikationsformen im geschützten Raum entdecken und weiterentwickeln, einzelne Funktionen kennen lernen und einordnen. 	<ul style="list-style-type: none"> Nutzung von Lernwerkstatt, Antolin Datenschutz thematisieren: Passwörter sind Geheimwörter Mit wem kommuniziere ich? Wie kommuniziere ich respektvoll? Was gebe ich von mir preis? Privat versus öffentlich Rechtliche Aspekte (Urheberrecht, Recht am eigenen Bild, Cybermobbing) Die Perspektive anderen in Kommunikationssituationen wahrnehmen und berücksichtigen
<p>3. Produktion und Präsentation</p> <ul style="list-style-type: none"> Themen und Unterrichtsinhalte am Computer erarbeiten. digitale Medienprodukte erstellen und individuell gestalten. eigene digitale Präsentationen und Medienproduktionen präsentieren, Gestaltungsmöglichkeiten entdecken und Kompetenzen weiterentwickeln. 	<ul style="list-style-type: none"> Für die Erarbeitung und Verarbeitung von Unterrichtsinhalten Funktionen verschiedener Programme/ Apps verwenden Texte, Bilder, Audioproduktionen, Videosequenzen erstellen, bearbeiten und präsentieren Gestaltungsrichtlinien für Präsentationen entdecken, erproben, diskutieren Bedeutung von Urheberrecht für eigene Medienprodukte erkennen
<p>4. Mediengesellschaft und -analyse</p> <ul style="list-style-type: none"> sich mit eigenen Medienerfahrungen, -erlebnissen und – kompetenzen auseinandersetzen, ausgehend von Themen und Interessen Medien als Ressourcen entdecken, die bewusste und kritische Auswahl erfordern. Bedeutung von Datenschutz und Datensicherheit für die eigene Mediennutzung kennen lernen. 	<ul style="list-style-type: none"> Sich über eigene Medienerfahrungen austauschen Orientierungshilfen für die Mediennutzung in Schule und Familie ausarbeiten, Regeln im Umgang mit Medien in der Schule und im Alltag bewusst achten und einhalten Medieneinflüsse & Werbebotschaften Chancen und Gefahren des Internets Grundzüge des Urheberrechts und Datenschutzes ausgehend von der Mediennutzung der Schülerinnen und Schüler thematisieren Gemeinsame Verhaltensregeln für einen respektvollen Umgang im Netz erarbeiten

<p>5. Informationstechnische Grundlagen</p> <ul style="list-style-type: none">• einfache Grundfunktionen eines Betriebssystems und von Programmen/ Apps verantwortungsbewusst erkunden und beherrschen lernen.• Inhalte und Themen mit ausgesuchten Standardprogrammen/ Apps erarbeiten.• Internetbrowser und kindgerechte Webseiten und Kindersuchmaschinen selbstbestimmt und bedürfnisorientiert nutzen.	<ul style="list-style-type: none">• Für die Erarbeitung, Verarbeitung und Präsentation von Unterrichtsinhalten Programme bedienen und Dokumente verwalten• Bedürfnisorientiertes Navigieren und Orientieren auf Webseiten, Auseinandersetzung mit dem Aufbau und Inhalten• Für selbstbestimmte Nutzung Regeln für Passwörter, Online-Zugänge, Virenprogramme erarbeiten
--	---

4. Medienbildungsplanung in den Fächern

Diese Planung wird in regelmäßigen Abständen evaluiert und bei Bedarf an die Rahmenbedingungen angepasst.

Fortbildungen des Kollegiums werden anhand des Fortbildungsbedarfs geplant.

Die Übersicht der zu erreichenden Kompetenzen zeigt ganz deutlich den Bedarf einer guten medialen Ausstattung.

Eine Konkretisierung und thematische Einbettung dieser Kompetenzen in die einzelnen Fächer hängt stark von den Umsetzungsmöglichkeiten ab. Diese wiederum stehen in Abhängigkeit dazu, ob pro Klassenzimmer ein einzelner PC, ein Klassensatz Tablets oder beides zur Verfügung steht und ob ein Raum der Schule für die Medienarbeit vorbereitet werden kann.

Eine Auseinandersetzung und eine genaue Planung werden begonnen, sobald die Ausstattung, Verfügbarkeit und Support für unsere Schule geklärt ist.

PowerPoint, Word und die Lernwerkstatt werden bereits regelmäßig eingesetzt.

Jedes Jahr in der Projektwoche arbeitet die AG „Dokumentation“ mit PowerPoint, um Impressionen der Projektwoche festzuhalten.

Die Zeitungs-AG erstellt ihre Schulzeit in MS Word und nutzt auch das Internet zur Recherche. Die Vorträge in Musik, Religion oder Sachunterricht der vierten Klassen können auch digital in der Schule erstellt werden.

Am Carl-Orff-Tag werden die die Präsentation zu „Der Mond“ in PowerPoint erstellt.

Im Musikunterricht kommen neben Online-Apps wie „Junge Klassik“ Online-Sevices wie „YouTube“ oder „Native Instruments Maschine“ auch iOS Apps wie „Bookcreator“ oder „Sprachmemo“ zum Einsatz.

5. Fortbildungsplanung der Lehrkräfte

Fortbildungsbedarf besteht in vielen Bereichen der „Digitalen Schule“.

Wir möchten die Zeit für Fortbildungen jedoch möglichst gezielt und gewinnbringend einsetzen. Eine Fortbildung z.B. zur Arbeit mit Tablets im Unterricht läuft ins Leere, wenn die Lehrkräfte ihr erarbeitetes Wissen mangels Ausstattung nicht umsetzen können.

Abgestimmt auf die zugesagte Ausstattung in den Klassenräumen werden Fortbildungen besucht.

Selbstverständlich sind schulinterne, kollegiale Fortbildungen, die sich an den tatsächlichen Fragen und Situationen ausrichten.

Beschluss der Schulkonferenz vom 13.02.2020: Das Konzept wird einstimmig verabschiedet.