Foto: AdobeStock_288863826

Medienbildungskonzept Modautalschule

Stand Dezember 2024

1. Inhaltsverzeichnis

1. Inhaltsverzeichnis 2

2. Schulprogramm und Medienpädagogische Leitlinien 3

2.1. KMK-Kompetenzrahmen "Bildung in der digitalen Welt" 4

3. Mediale Grundausstattung im Oktober 2024 8

3.1. Hardware 8

3.2. Software 9

3.3. Support & Lösungsfindung 10

3.4. Zugänge, Passwörter und sensible Informationen 11

4. Ausstattungsplanung 12

5. Mediennutzung an der Schule 14

5.1. Tabellarischer Überblick 14

5.2. AGs und Sonstige Veranstaltungen 17

6. Mediendidaktische Überlegungen 18

6.1. Einleitung 18

6.2. Unterrichtsbeispiele 19

7. Fortbildungsplanung 29

8. Evaluation 30

2. Schulprogramm und Medienpädagogische Leitlinien

Die Modautalschule erachtet das MBK (Medienbildungskonzept) als essenziellen Baustein für ein lebenslanges Lernen, Arbeiten und Leben mit (digitalen) Medien. Mithilfe dieses Konzepts soll es den Lehrkräften ermöglicht werden, die Kinder zu befähigen, den reflektierten und gezielten Einsatz digitaler Medien zu erlernen und somit auf den weiteren Schulweg und das spätere (Arbeits-)Leben vorbereitet zu werden.

Das MBK integriert sich in das Leitbild der Modautalschule und bezieht sich auf bestehende Konzepte folgendermaßen: Im Bereich *Lehren und Lernen* des Leitbilds findet sich das MBK insbesondere in den folgenden Punkten wieder:

- „*Wir ermöglichen unseren Schülern am multimedialen Leben aktiv teilzunehmen.*
- *Wir binden die neuen Medien in den Unterricht ein und fördern den verantwortungsvollen Umgang damit.*
- *Wir nutzen Smartboards und Computerarbeitsplätze, um vielfältige Zugangsmöglichkeiten zu digitalen Informationen zu schaffen.*
- *Wir fördern individuelle Übungsmöglichkeiten mit Zugängen zu verschiedenen digitalen Lern- und Anwendungsprogrammen.*“

Die Ausstattung bzw. Ausstattungsplanung der Schule (siehe Punkte 3 und 4) bilden die Basis, auf der Mediennutzung (siehe Punkt 5) und die mediendidaktischen Überlegungen (siehe Punkt 6) aufbauen, um o.g. Schwerpunkte erreichen zu können.

Fortbildungen, die sich im weitesten Sinne auf das MBK beziehen, finden sich im *Fortbildungskonzept* wieder. Anwendungen, die Üben, Diagnose, oder auch spezielle Förderung in verschiedenen Fächern ermöglichen (siehe Punkt 3.2), ergänzen das bestehende *Förderkonzept*. Der Bereich des Kinder- und Jugendschutzes, der mit dem passenden Modul des Internet-ABC abgedeckt wird, bildet eine Schnittstelle zum *Schutzkonzept* der Schule.

2.1. KMK-Kompetenzrahmen "Bildung in der digitalen Welt"

Die Modautalschule ist bestrebt alle sechs Kompetenzbereiche des KMK-Kompetenzrahmens abzudecken, wobei sie sich auf ausgewählte *Praktische Anwendungen* konzentriert. Diese *Basiskompetenzen* soll ein Kind, das die Modautalschule nach der 4. Klasse verlässt im Idealfall erworben haben. In der nachstehenden Tabelle wird dies wiedergegeben:

Kompetenzbereich	Praktische Anwendung
1. Suchen, Verarbeiten, Aufbewahren	1.1. Suchen und Filtern ⇒ **Ich kann mit Hilfe geeigneter Suchmaschinen nach Informationen suchen.** 1.2. Auswerten und Bewerten ⇒ **Ich weiß, wo ich für Kinder geeignete Informationen im Internet finden kann, und dass nicht alle verlässlich sind.** 1.3. Speichern und Abrufen ⇒ **Ich kann Inhalte und Dateien speichern, abrufen und finden.**
2. Kommunizieren und Kooperieren	2.1. Interagieren ⇒ **Ich kann mit Hilfe verschiedener digitaler Kommunikationsmöglichkeiten (z.B. Messenger-Apps, E-Mail, Intranet) kommunizieren.** 2.4. Umgangsregeln kennen und einhalten (Netiquette) ⇒ **Ich kenne Verhaltensregeln im digitalen Raum in der Interaktion und Kooperation und kann diese anwenden.**

	⇒ **Ich kann die Kommunikation der jeweiligen Umgebung anpassen und berücksichtige ethische Prinzipien sowie die kulturelle Vielfalt in digitalen Umgebungen.**
3. Produzieren und Präsentieren	3.1. Entwickeln und Produzieren ⇒ **Ich kenne mehrere technische Bearbeitungswerkzeuge und kann sie anwenden.** ⇒ **Ich kann eine Produktion planen und in verschiedenen Formaten gestalten und präsentieren.** 3.3. Rechtliche Vorgaben beachten ⇒ **Ich kenne die Bedeutung von Urheberrecht und geistigem Eigentum.** ⇒ **Ich berücksichtige Urheber- und Nutzungsrechte (Lizenzen) bei eigenen und fremden Werken.** ⇒ **Ich beachte die Persönlichkeitsrechte.**
4. Schützen und sicher Agieren	4.1. Sicher in digitalen Umgebungen agieren ⇒ **Ich kenne Risiken und Gefahren in digitalen Umgebungen und kann diese reflektieren und berücksichtigen.** ⇒ **Ich kenne Strategien zum Schutz und kann sie anwenden.** 4.2. Persönliche Daten und Privatsphäre schützen ⇒ **Ich weiß, dass ich keine privaten Daten online preisgeben sollte.** ⇒ **Ich kann meine Privatsphäre in digitalen Umgebungen durch geeignete Maßnahmen schützen.**

	⇒ **Mir ist bewusst, dass meine Anmeldedaten im Internet gestohlen werden können.**
5. Problemlösen und Handeln	5.1. Technische Probleme lösen ⇒ **Ich weiß, wie ich alltägliche Probleme im Umgang mit Geräten und Medien lösen beziehungsweise Lösungsstrategien entwickeln kann.** 5.3. Eigene Defizite ermitteln und nach Lösungen suchen ⇒ **Ich kann eigene Defizite bei der Nutzung digitaler Werkzeuge erkennen und Strategien zur Beseitigung entwickeln (z.B. Erwachsene um Hilfe bitten).** 5.4. Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen ⇒ **Ich kann digitale Lernmöglichkeiten nutzen (z.B. Lernprogramme, Apps)**
6. Analysieren und Reflektieren	6.2. Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren ⇒ **Ich kenne die Vielfalt der digitalen Medienlandschaft.** ⇒ **Ich kann meinen eigenen Mediengebrauch reflektieren und gegebenenfalls modifizieren.**

Alle ausgewählten Kompetenzen des Kompetenzrahmens finden sich in der täglichen Arbeit mit Medien, in Projekten oder AGs wieder (siehe Punkt 5 und 6). Die Modautalschule legt darüber hinaus einen besonderen Schwerpunkt auf die folgenden Kompetenzbereiche:

- 1. Suchen, Verarbeiten, Aufbewahren
  - Die Kinder nutzen das Internet mit entsprechenden kindgerechten Suchmaschinen (z.B. FragFinn, Blinde Kuh), um für den Unterricht relevante Informationen zu einem bestimmten Thema zu finden. Es werden im Vorfeld die Arbeits- und Suchkriterien besprochen und festgelegt. Die gefundenen Informationen werden gesammelt, analysiert, interpretiert und beibehalten oder verworfen.
  - Die Kinder lernen am PC, wie sie Dateien bearbeiten, speichern und öffnen.
- 3. Produzieren und Präsentieren
  - Die Kinder können mit (einem) digitalen Werkzeug(en) etwas produzieren, kreativ erstellen und präsentieren.
- 4. Schützen und sicher Agieren
  - Einbezug der Eltern durch gezielte Elternabende (siehe Punkt 6.1).
- 5. Problemlösen und Handeln
  - Die Kinder können PCs und Tablets sowie Programme und Apps bedienen, bei Problemen sich gegenseitig helfen oder die Lehrkraft um Hilfe bitten.
  - Die Kinder kennen häufig genutzte (Lern-) Programme auf dem PC und Apps auf den Tablets, die sie selbstständig starten und nutzen können.

3. Mediale Grundausstattung im Oktober 2024

Das sogenannte Pädagogische Netz wird gemeinsam vom IT-Schulservice des Landkreises Darmstadt-Dieburg und der Firma AIXConcept GmbH betrieben. Der IT-Schulservice stellt die Grundausstattung an **Hardware** (siehe Punkt 3.1) zur Verfügung, betreibt diese und bietet dafür Support an. Für die **Software** (siehe Punkt 3.2) (Installation, Support) und das interne Netzwerk der Modautalschule ist AIXConcept zuständig. Der/Die IT-Beauftragte arbeitet mit beiden Ansprechpartnern eng zusammen, um eine anwenderfreundliche Nutzung für das Kollegium zu gewährleisten. Er/Sie ist für den Support vor Ort zuständig und das Beheben bzw. Weiterleiten von Problemen zuständig (siehe Punkt 3.3). In Absprache mit der Schulleitung beschafft er/sie neue Software/Apps.

Nachfolgend wird die aktuelle Ausstattung an Hard- und Software tabellarisch wiedergegeben:

3.1. Hardware

Gerät	**Beschreibung/Infos**	**Standort**
24 PCs	Dell OptiPlex, Intel Core i3, 8 GB RAM	Computerraum im EG
5 PCs		Bücherei im EG
2 PCs		Lehrerzimmer
16 digitale Tafeln	SMART Board® 800	Klassenräume, Vorlaufkurs, Computerraum, Musiksaal
8 Dokumentenkameras	SMART Document Camera™ 450	Klassenräume
24 Laptops	Intel i3 @ 1,7 GHz, 4GB Arbeitsspeicher, 128GB SSD, DVD Brenner, 15,6“ LED	2 pro Klassenraum
4 Laptops		Lehrerzimmer
20 Laptops	Fujitsu Lifebook E Series, Intel Core i3	Laptopwagen im Mittelgeschoss
3 Drucker	Epson WorkForce Pro HP Pagewide Pro MFP HP LaserJet Pro 400	Lehrerzimmer Bücherei Computerraum
30 Tablets	iPad (8. Generation, 128 GB)	iPad-Wagen im OG
20 Tablets	iPad (8. Generation, 128 GB)	Klassenräume

20 Tablets	iPad (8. Generation, 128 GB)	persönliche Lehrer-iPads

3.2. Software

Software	Infos	Gerät
Übungssoftware		
Lernwerkstatt	Hessenlizenz	PCs, Laptops
Budenberg	Hessenlizenz	PCs, Laptops
Kleine Hessen	Hessenlizenz	PCs, Laptops
ELFE Training	Schullizenz	PCs, Laptops
Antolin	Schullizenz	online
Sally 3 & 4 (Englisch)	Schullizenz	PCs, Laptops
Storytime 3 & 4 (Englisch)	Schullizenz	PCs, Laptops
Flex & Flora interaktiv (Deutsch)	Schullizenz	PCs, Laptops
Anwendungssoftware		
Microsoft Office	Lizenz über Schulträger	PCs, Laptops
SMART Notebook	Lizenz über Schulträger	Smartboard-PCs, PCs im Lehrerzimmer
Denken und Rechnen interaktive Whiteboard Software1-4 (Mathematik)	Schullizenz	Smartboards, PCs im Lehrerzimmer
Mastertool (Sachunterricht)	Hessenlizenz	Smartboards, PCs im Lehrerzimmer
LITTERA (Büchereisoftware)	Schullizenz	Ausleih-PC Bücherei
Diagnose-Software		
Quop	Lizenz über Schulträger	online
Meister Cody (Talasia und Namagi) sowie Test-App	in Erprobung; kostenlose Testphase ist mit Schuljahr 2023/24 ausgelaufen	online
Sonstige		
Apps	Übersicht siehe Punkt 5	iPads

MNSpro	AIX-Concept	PCs, Laptops, Smartboard-PCs
Homepage	Betreuung durch Lehrkraft (siehe Organigramm)	

3.3. Support & Lösungsfindung

Das Beheben von Störungen und Finden von Lösungen erfolgt in drei Schritten:

1. Bei Problemen, die die Hard- und Software betreffen, soll zunächst jede Lehrkraft, basierend auf vorhandenen Fähigkeiten und Kenntnissen, selbstständig versuchen eine Lösung zu finden. Dafür kann sie auf vorhandene Kenntnisse, die sie in Weiterbildungen oder Schulungen erworben hat, zurückgreifen. Zusätzliche Hilfestellung bietet das Lösungsplakat des Medienzentrums Darmstadt-Dieburg, dass in Klassenräumen in der Nähe des Smartboards angebracht ist.

2. Wenn keine Lösung gefunden werden kann, wird der/die IT-Beauftragte der Schule informiert. Er/Sie widmet sich dem Problem und findet eine Lösung oder leitet den nächsten Schritt ein.

3.

Support für **Hardware** (siehe Punkt 3.1) und technische Lösungen, die die Infrastruktur betreffen (z.B. Server, WLAN) erfolgt vom IT-Schulservice des Landkreises Darmstadt-Dieburg. Dieser kann weitere Firmen beauftragen, die dann vor Ort tätig werden.

Über das Self-Service-Portal (*https://ticket.ladadi.schule*) kann jede Lehrkraft eigenständig ein Ticket eröffnen. Auf diesem Weg können auch Reparaturen von Geräten oder der Kauf von Apps erfolgen. Im Alltag hat es sich als praktisch erwiesen dem/der IT-Beauftragten das Erstellen eines Tickets zu überlassen.

Für die gesamte **Software**, sowie das System MNSpro und MNSPro Cloud, (siehe Punkt 3.2), auf denen die Software läuft, erfolgt der Support durch die Firma AIXConcept (*support@aixconcept.de*). Auch neue Software, die installiert werden soll oder angeschafft wurde, wird auf diesem Weg in das System integriert.

3.4. Zugänge, Passwörter und sensible Informationen

Eine Liste mit Zugängen, Passwörtern und anderen Infos, die zum Betrieb der Schulnetzwerkes, der Soft- und Hardware, der Homepage und internetgestützten (online) Anwendungen notwendig sind befindet sich im verschlossenen Fach der Schulleitung.

Die Liste wird durch den/die IT-Beauftragte/n regelmäßig auf den aktuellen Stand gebracht.

4. Ausstattungsplanung

Gegenstand der Förderung in den folgenden Förderbereichen	**Pädagogische Begründung**	**Aktuelle Ausstattung**	**Beantragte Ausstattung**	**Welche Beratungs- und Fortbildungsangebote sollen hierfür genutzt werden? Welche Beratungs- und Fortbildungsangebote wurden hierfür bereits genutzt?**
Aufbau und Weiterentwicklung digitaler Lehr-Lern-Infrastrukturen: MNSpro Cloud / Schulportal Hessen	Pädagogisch arbeiten und lernen, unabhängig von Ort, Gerät und Browser. Digitales Klassenbuch; Einbindung von Stundenplänen gängiger Stundenplansoftware; Raumbuchungssystem, Klassenraummanagement, Messenger als geschützte Umgebung.	System wird von AIX-Concept zur Verfügung gestellt und ist einsatzbereit. Schulportal ist einsatzbereit.	Einsatz und Erprobung der Systeme im Schulalltag.	Teilnahme an Fortbildungsveranstaltungen von AIX-Concept bzw. zum Schulportal Hessen. Austausch und Evaluation im Kollegium
Anzeige- / Interaktionsgeräte Apple TV	Anzeigemöglichkeit des iPad-Bildschirms auf Smartboards.	Jedes Smartboard	16 Stück im Einsatz	Inhouse-Fortbildungen durch den IT-Beauftragten auf Wunsch des Kollegiums.

		verfügt über ein Apple TV.		
Digitale Arbeitsgeräte Calliope mini	Der Calliope mini bietet Schülerinnen und Schülern einen praxisorientierten und anschaulichen Einstieg in das Programmieren und bereitet sie auf die weiterführende Schule und spätere Berufe vor, in denen Programmierkenntnisse unerlässlich sind. Si elassen sich in Sachunterricht und/oder AGs einsetzen.	Derzeit sind zwei Geräte an der Schule vorhanden.	25 Stück	Nutzen des Schulmaterials von calliope.cc sowie der Programmieroberfläche.

5. Mediennutzung an der Schule

5.1. Tabellarischer Überblick

	Klasse 1/2			Klasse 3/4				
Allgemein								
MNSpro	x			x				
MNSpro Cloud[1]				x				
Schulportal[2]								
Internet-ABC				x				
Informatik-Biber				x				
	Deutsch	**Mathe**	**SU**	**Deutsch**	**Mathe**	**SU**	**Englisch**	**Kunst**
Software/App								
Lernwerkstatt	x	x		x	x		x	
Budenberg		x			x			
Word	x			x		x		
PowerPoint						x		
Meister Cody: Talasia[3]	x			x				

[1] Nutzung durch Schülerinnen und Schüler wird eingestellt, da Bedarf an Online-Unterricht nicht mehr gegeben ist und zukünftig für die Modautalschule nicht relevant sein wird.

[2] Es wird beabsichtigt mittelfristig die Nutzung des Schulportals oder MNSpro Cloud durch das Kollegium umzusetzen.

[3] Erprobungsphase im Schuljahr 2023/24; Evaluation zu möglicher Anschaffung.

Meister Cody: Namagi[4]		x			x			
StopMotion								x
Lurs-Abenteuer				x				
Wörterjagd				x				
Worträuber				x				
Lesestart	x							
Geheime Villa				x				
Onilo[5]	x		x	x		x		
Stellenwerte		x			x			
Intro to Math		x						
Klötzchen					x			
1x1 Trainer		x			x			
Zahlenjagd					x			
Number Pieces		x			x			
Geoboard		x			x			
Pentomino					x			
1+1		x			x			
1x1		x			x			
Die kleine Waldfibel						x		

[4] Erprobungsphase im Schuljahr 2023/24; Evaluation zu möglicher Anschaffung.

[5] Lizenz durch Schulträger

Wo liegt das?						x		
Wizadora							x	
Duolingo							x	
Diagnosetools								
Quop	x	x		x	x			
Online Diagnose GS		x			x			
Elfe Test								
Online								
Mauswiesel	x	x	x	x	x	x	x	x
Anton App	x	x	x	x	x	x	x	
Kindersuchmaschinen			x			x		
Antolin	x			x				

5.2. AGs und Sonstige Veranstaltungen

Es werden immer wieder relevante AGs und andere jährliche Veranstaltungen angeboten, in denen die Kinder ihr Wissen verstärkt vertiefen bzw. neue Inhalte und Techniken erlernen können. Auch zur Zusammenarbeit mit Eltern bzw. einer Verzahnung von Elternhaus und Schule wird ein Elternabend angeboten (siehe Punkt 6.1).

In der **Programmier-AG** (*Scratch Coding Club*) machen die Kinder erste Erfahrungen im Programmieren. Das Curriculum besteht aus einem verkürzten und an Grundschulbedürfnisse angepassten Programm des *Educator Guide* (https://scratch.mit.edu/educators#resources) von Scratch (https://scratch.mit.edu), auf deren Online-Plattform das Programmieren stattfindet. In einem Halbjahr haben bis zu 22 Kinder aus der 4. Klasse die Möglichkeit daran teilzunehmen. Es wird angestrebt, die AG auszubauen und häufiger bzw. für mehr Kinder anzubieten.

Der **Informatik-Biber** ist Deutschlands größter Online-Schülerwettbewerb im Bereich Informatik und wird jährlich im November durch Bundesweite Informatikwettbewerbe angeboten (https://bwinf.de/biber/). Der/Die IT-Beauftragte informiert die Kolleginnen und Kollegen der 3. und 4. Klassen zum Ablauf und der Durchführung und bereitet alles Notwendige (Anmeldungen, Passwörter, etc.) dafür vor. Die eigentliche Durchführung wird klassenintern durch die Klassenlehrerin/den Klassenlehrer durchgeführt. Eine Siegerehrung (Urkunden für alle Kinder und Preise für 1. Und 2. Plätze) wird in der Regel nach den Weihnachtsferien in Absprache mit dem Kollegium durch den/die IT-Beauftragte/n durchgeführt.

Der **Medientag** findet in der 4. Klasse statt und wird von einer Referentin/einem Referenten im Auftrag der Kinder- und Jugendförderung des Landkreises Darmstadt-Dieburg durchgeführt. Die Kinder reflektieren bzw. besprechen ihren verantwortungsbewussten Umgang mit Medien, werden zum Thema Datenschutz und -missbrauch sensibilisiert und erstellen zum Abschluss des Tages eigene Comics mit dem App *Comic Life*. Eltern erhalten eine Rückmeldung in Form eines Schreibens zu den besprochenen Themen und Hinweise, wie sie die Kinder weiter unterstützen können.

6. Mediendidaktische Überlegungen

6.1. Einleitung

Fragen, die unsere Tätigkeit als Lehrerinnen und Lehrer in Bezug auf (digitale) Medien leiten sind:

- Welche Techniken und Anwendungen sollen Kinder in welchem Jahrgang erlernen?
- Wie können wir Unterrichtssettings implizit und explizit gestalten und zum Lernen mit Medien und über Medien beitragen?
- Welche konkreten Unterrichtsbeispiele nutzen wir bereits oder wollen wir ausprobieren um die angestrebten Basiskompetenzen (siehe Punkt 2.1) zu erreichen?
- Was ist notwendig um eine Zusammenarbeit mit dem Elternhaus hinsichtlich einer verantwortungsbewussten Nutzung (digitaler) Medien zu gewährleisten?
    - Für Eltern des 3. und 4. Schuljahres wird alle zwei Jahre ein Informationselternabend zur Mediennutzung von Kindern (mit verschiedenen Schwerpunkten) angeboten (siehe Punkt 2.1).
    - Auf der Homepage der Schule werden die Informationen und weiterführende Links der Informationselternabende zur Verfügung gestellt (siehe Punkt 2.1).

Die Auseinandersetzung mit diesen Fragen ist in ein Raster eingeflossen, welches das Kollegium als exemplarische Unterrichtsbeispiele entworfen hat. Sie sollen fortlaufend evaluiert, angepasst und ergänzt werden.

6.2. Unterrichtsbeispiele

Klassenstufe	Schulfach	Unterrichtsthema	Fachkompetenz	Medienkompetenzen						Medien/Material	Evaluation
				Suchen, Verarbeiten, Aufbewahren	Kommunizieren, Kooperieren	Produzieren, Präsentieren	Schützen, sicher agieren	Problemlösen, Handeln	Analysieren, Reflektieren		
1	Deutsch, Mathematik	Buchstaben und Laute, Silben und Wörter lesen Zahlen und Mengenerfassung, Rechenübungen	Die Lernenden können… …die Anton App starten und sich mit ihrer Kennung anmelden. …vorgeschlagene Übungen auswählen und bearbeiten. …mit Hilfe der Rückmeldung von der Anton App einschätzen, wie sicher sie die Lerninhalte beherrschen.				x		x	Tablet oder PC, Anton App Zugangs-Code	Die Kinder finden sich gut in der Anton App zurecht und arbeiten motiviert und zunehmend selbstständig.

Klassenstufe	Schulfach	Unterrichtsthema	Fachkompetenz	Medienkompetenzen						Medien/Material	Evaluation
				Suchen, Verarbeiten, Aufbewahren	Kommunizieren, Kooperieren	Produzieren, Präsentieren	Schützen, sicher agieren	Problemlösen, Handeln	Analysieren, Reflektieren		
1	Mathematik	Kopfrechnen	Die Lernenden können… …die 1+1 App auf dem Tablet starten. …im von der Lehrkraft vorgegebenen Zahlenraum Kopfrechenübungen machen oder sich selbst einschätzen, in welchem Zahlenraum sie schon rechnen können.				x		x	Tablet, 1+1 App	

Klassenstufe	Schulfach	Unterrichtsthema	Fachkompetenz	Medienkompetenzen						Medien/Material	Evaluation
				Suchen, Verarbeiten, Aufbewahren	Kommunizieren, Kooperieren	Produzieren, Präsentieren	Schützen, sicher agieren	Problemlösen, Handeln	Analysieren, Reflektieren		
1	Sachunterricht	PC	- Einführung in den Computerraum - Computerregeln kennen lernen - Fachsprache verwenden		x			x		Bilder Arbeitsblätter	Vorbesprechung im Klassenraum statt PC-Raum, da dieser schon bekannt war. Am besten erst im 2. Halbjahr durchführen.

Klassenstufe	Schulfach	Unterrichtsthema	Fachkompetenz	Medienkompetenzen						Medien/Material	Evaluation
				Suchen, Verarbeiten, Aufbewahren	Kommunizieren, Kooperieren	Produzieren, Präsentieren	Schützen, sicher agieren	Problemlösen, Handeln	Analysieren, Reflektieren		
2	Deutsch	Gedichte Elfchen Frühlingswörter	Die Lernenden können… …den PC starten und Word öffnen. …einen Text in Word produzieren. …Bearbeitungswerkzeuge nutzen und anwenden. …Inhalte und Dateien speichern, abrufen und finden.	x		x		x		Drucker, PC, Word, Material aus Baustein Elfchen	Die entstandenen Ergebnisse müssten gespeichert werden, dies sollte im Vorfeld angelegt werden. Kurze Überprüfung, ob der Drucker funktioniert. Evtl. auf einen Stick ziehen.

Klassenstufe	Schulfach	Unterrichtsthema	Fachkompetenz	Medienkompetenzen						Medien/Material	Evaluation
				Suchen, Verarbeiten, Aufbewahren	Kommunizieren, Kooperieren	Produzieren, Präsentieren	Schützen, sicher agieren	Problemlösen, Handeln	Analysieren, Reflektieren		
2	Mathematik	Geometrische Formen	- in Kleingruppen geometrische Formen in der Umwelt finden - diese mit der Fotoapp fotografieren - mit einer Erklärung als Tonaufnahme ergänzen - Ton und Bild mit Hilfe der Lehrkraft zusammenfügen und speichern (StopMotion)	x		x		x		Tablets	Präsentation der Filme

Klassenstufe	Schulfach	Unterrichtsthema	Fachkompetenz	Medienkompetenzen						Medien/Material	Evaluation
				Suchen, Verarbeiten, Aufbewahren	Kommunizieren, Kooperieren	Produzieren, Präsentieren	Schützen, sicher agieren	Problemlösen, Handeln	Analysieren, Reflektieren		
2	Sachunterricht	Haustiere	- Informationen zum jeweiligen Haustier in Kindersuch-maschinen suchen und finden - Informationen gezielt in einem Steckbrief sammeln - passende Fotos suchen und dabei lizenzfreie Fotos verwenden (Pixabay) - gesammelte Informationen auf einem Plakat präsentieren	x		x	x	x	x	PC/Tablet Drucker Plakat	Präsentation des Referats

Klassenstufe	Schulfach	Unterrichtsthema	Fachkompetenz	Medienkompetenzen						Medien/Material	Evaluation
				Suchen, Verarbeiten, Aufbewahren	Kommunizieren, Kooperieren	Produzieren, Präsentieren	Schützen, sicher agieren	Problemlösen, Handeln	Analysieren, Reflektieren		
3	Sachunterricht	Internet-ABC	Internet kennen und sinnvoll nutzen lernen. Dabei die Gefahren erkennen und lernen, wie man sich Schützen kann	So funktioniert das Internet	Sicher chatten, Emails schreiben, online Spielen	Zu einem Thema recherchieren Referat	Gefahren im Internet Cybermobbing Datenschutz	z.B. bei Viren, Gefahren, Cybermobbing etc.	Bildschirmzeiten, Werbung, Viren etc. erkennen und damit richtig umgehen	ABs zur Vertiefung, Lernmodule am PC/Tablet, Elternbrief, Surfschein	

Klassenstufe	Schulfach	Unterrichtsthema	Fachkompetenz	Medienkompetenzen						Medien/Material	Evaluation
				Suchen, Verarbeiten, Aufbewahren	Kommunizieren, Kooperieren	Produzieren, Präsentieren	Schützen, sicher agieren	Problemlösen, Handeln	Analysieren, Reflektieren		
3	Sachunterricht	Frühblüher Lernpfad	- PC/Tablet für die Benutzung starten - Internetseite Mauswiesel aufrufen - geeignete Kategorie (Pflanzen) herausfinden - den Lernpfad Frühblüher beginnen und selbstständig die Aufgaben ausführen	x		x				PC/Tablet	Schriftliche Ergebnisse sichten und präsentieren
3	Sachunterricht	Wald	- iPad-App Entdecke den Wald nutzen - Informationen zu Bäumen, Pflanzen und Tieren entnehmen und weiterverarbeiten	x				x			

Klassenstufe	Schulfach	Unterrichtsthema	Fachkompetenz	Medienkompetenzen						Medien/Material	Evaluation
				Suchen, Verarbeiten, Aufbewahren	Kommunizieren, Kooperieren	Produzieren, Präsentieren	Schützen, sicher agieren	Problemlösen, Handeln	Analysieren, Reflektieren		
3 + 4	Deutsch, Mathematik, Sachunterricht	Informatik-Biber (informatische Grundbildung)	- Aufgaben mit informatischem Charakter (mit einem Partner) anaylisieren, besprechen und lösen		x	x		x	x	PC/Tablet, Zugänge Informatik-Biber	Siegerehrung
4	Kunst	Stop-Motion-Film	- in Gruppenarbeit einen Stop-Motion-Film erstellen - Planung mithilfe eines Storyboards - Durchführung und Bearbeitung mithilfe der App StopMotion und der „Filmkisten“		x	x		x	x	iPad-App StopMotion; Filmkiste; Kunst-Material wie Papier etc.	Durchführung im Werkraum oder Klassenraum; Aufbewahrung der Filmkisten im PC-Raum; Absprache im Jahrgang notwendig

Klassenstufe	Schulfach	Unterrichtsthema	Fachkompetenz	Medienkompetenzen						Medien/Material	Evaluation
				Suchen, Verarbeiten, Aufbewahren	Kommunizieren, Kooperieren	Produzieren, Präsentieren	Schützen, sicher agieren	Problemlösen, Handeln	Analysieren, Reflektieren		
4	Englisch	Workbook	- Aufgaben zur Wiederholung und Festigung vergangener Themenbereiche bearbeiten		x			x	x	QR-Codes im hauseigenen Workbook	

7. Fortbildungsplanung

Die Fortbildungsplanung ergibt sich aus dem Fortbildungskonzept der Schule.

Darüber hinaus nutzt jede Lehrkraft Fortbildungsangebote nach eigenem Bedarf. Auch Inhouse-Fortbildungen werden durch die/den IT-Beauftragte/n bei Bedarf angeboten.

8. Evaluation

Das Medienbildungskonzept wird regelmäßig im Abstand von zwei Jahren im Rahmen einer Gesamtkonferenz auf seine Aktualität geprüft.

Verabschiedet in den schulischen Gremien (Gesamtkonferenz und Schulkonferenz) am _____ .